

COM

COMPUTER VILÁG

Nr.62.

VII.évfolyam • 1995/11.

ISSN 1218-7933



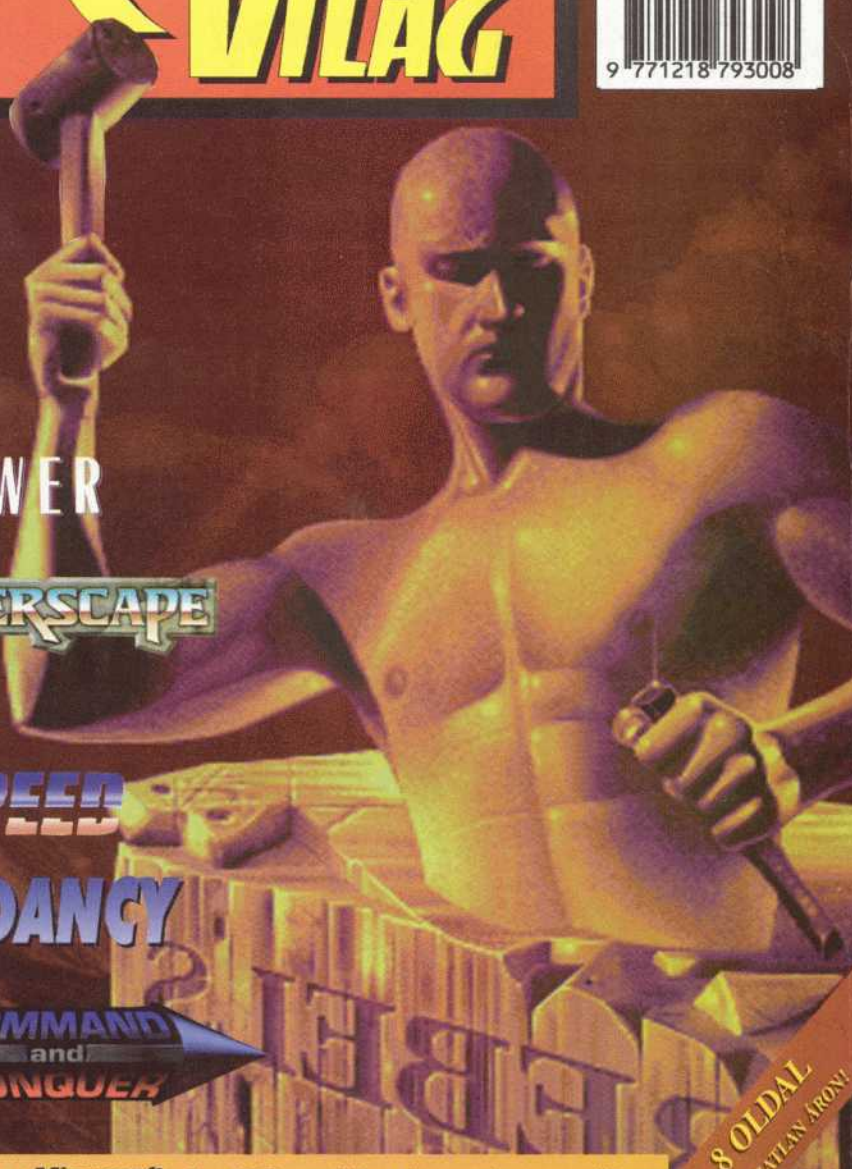
COM-WARE

Lap- és Könyvkiadó Kft.

Ára: 248,- Ft



9 771218 793008



SIM TOWER

THUNDERSCAPE

NEED
WELL
FOR SPEED
FOR SILENCE

ASCENDANCY



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

+ 8 OLDAL
VÁTOZATLAN ÁRON!

COM
COMPUTER
VILÁG

VEGYÉL EGY PÉCÉT ÉS ÖRÜL NEKI!

ACOMP

KÖZPONTI ÜZLET: 1135 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ U. 74/A. TEL/FAX: 149-6165, TEL: 140-2101
 NYITVA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁZI UTCA 2. TEL/FAX: 156-6790
 AKCIÓ: HÉTFŐ-PÉNTEK 9.00-17.00, BÉREDŐ 12.30-13.00. SZOMBATON 9.00-13.00
 ÚYANAZT OLSZÓBBAN AZ ACOMP-TÓL! FIGYELJE AKCIÓS AJÁNLATAINKAT!

FAX: 149-6165, TEL: 14717 (nyitva tartás idején), a SZOMBATON IS TÖLTŐ ÉRTÉKELŐKÖZÖSSÉGET KAPOLHATUNK MEG A KÖZÖS 3. QUARTILIS MÉRÉSSEL JÁRÓDÓ (HONAPON)



JELENTŐS ÖSSZEGETEK SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ VÁSÁRLÁSOKOR OEM SZOFTVEREK INSTALLÁCIÁT KERÜL GARANTÁLTAN JÓGUTSÉTA, VIRUSMENTES PROGRAMOK!

NINCS ELÉG HELY? SZUPER ÁR: QUANTUM GRAND-PEX 4.3 GB SCSI HD 134.000 Ft.-

170 Mb SeaGate	AT-BUS	13.440
340Mb Fujitsu	AT-BUS	17.520
420Mb Quantum	AT-BUS	20.160
520Mb IBM	AT-BUS	22.200
540Mb Conner	AT-BUS	25.200
640Mb Quantum	SCSI	33.200
650Mb Quantum	SCSI	36.000
1 GB Quantum	SCSI	41.570
4.3 GB Quantum	SCSI	129.990

ACOMP Office computer

ÚJ!

Váradékán igényes szerviz támogatást élvez az alábbi konfigurációk, amely installálva megváradékban üzemelnek (kerjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az **ár mindent tartalmaz**, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség...
 A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz: az írás behatárolt multimédia kihasználásával (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (márgas nyelvi) MS-Windows operációs rendszert és az MS-Office programcsomag telepítését.

Hardver:
 IBM 486DX2-66 CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LRNI monitor + 312 KB VGA, Babylatx + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, Mitsumi egér

Installált szoftver:
 MS-DOS 6.22, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Norton Commander Műn), Qpeg 1.6 picture viewer, NeoPaint 3.1 rajzprogram, Thunderbyte Antivirus 6.35 (védelem a vírusok ellen)

Optionális (22.800 Ft.-):
 ProLink 14400 kioldó Faxmodem + Winfax és COM Lite programok, Képfel faxai kinyitással névelő, képfelvitel a kedvenc szövegszerkesztőhöz! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózathoz!

112.800 Ft.-

az árak nettó tartalmazzák az ÁFA-t

SOFTWARE

Win 95 CD OEM	16.400
Win 95 3.5" OEM	5.700
MS-DOS 6.22 OEM	16.400
Norton Com. 5.0	7.800
Windows 3.11	6.300
Windows for Wdg.	6.400

MAGNESELEMEZÉK

2.5750	2.5000	3.5000
Noranie	400 206050	440
Polaroid	696 780	840
Verbatim	840 880000	
3M	720	920
FLUJ	840	

Képlettel szerkesztés, képfelvitel, képfel mentés, képfel nyomtatás, képfel töltés, képfel töltés, képfel töltés.



Memória elemek

128 Kb DRAM	600
512 Kb DRAM	3.900
1 Mb SIMM 70ns	4.200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16.400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	33.440
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59.920
32 Mb SIMM 70ns 36bit	119.992

HEWLETT PACKARD TERMÉKEK

DeskJet 800 (A4 fekete, 48000 góci)	68.240
LaserJet III (300 dpi, 1 MB RAM, RETANET)	94.400
LaserJet SP (600dpi, 2MB RAM, RETANET)	159.800
LaserJet 5MP (600 dpi, 3M, 3MB RAM, RETANET)	192.000
Color LaserJet (300 dpi, color)	192.000
DAT RGB leltár, SCSI	120.000
DAT kazetta (IDD5, 900)	1.780
DeskJet patron duplex (5x6)	4.320
DeskJet patron duplex (5x6)	4.480
DeskJet patron szíves (5x6)	4.800
DeskJet patron szíves (5x6)	4.880
LaserJet 4L-AM, toner	10.990

PC-S JOYSTICKOK

GS-133 WARRIOR	1.640
GS-151 AVIATOR	1.840
GS-172 RAIDER 5	1.840
GS-185 PYTHON	1.840
GS-191 STARFIGHTER	1.600
GS-201 S.WARRIOR	2.390
GS-203A AVENGER	1.840
DAT RGB leltár, SCSI	4.990
GS-208 SKYHAWK	1.280
GS-217 COMMAND PAD	1.280
DEKXA JOYSTEK	2.160

PROCESSZOROK

486DX2-66 Mhz Intel 3V	5.500
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13.440
486DX2-80 Mhz Texas 3.5V	5.500
PENTIUM 90 Mhz	28.400
PENTIUM 90 Mhz	35.500
PENTIUM 100 Mhz	39.200
486 cooler	940
486 Turbo cooler	800
586 Turbo cooler	1.520
586 Fanless cooler	1.400



HANGKÁRTYÁK, HANGSZERZŐK, FAXMODEMOK

160V active hangszóró (1 pár, 300W)	4.900
Sound Blaster 16 Value (16 bit stereo)	15.840
Sound Blaster 16PRO CSP (16 bit stereo)	26.240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, Wave, general MIDI)	26.800
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, ASP, Wave, general MIDI)	42.800
WD parallel Pro/16 DSP M8P GM, WaveTable, GM)	16.990
GRAVIS ULTRA SOUND (256KB RAM) OEM	14.900
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512KB RAM)	33.990
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	14.980
Modern Blaster 144400ps beépíté	12.990
faxmodem + software	22.000
ProLink 144000ps kioldó faxmodem + software	29.990

EGYÉB ÉRDEKES KACATOK

IDE + HDD/FDD, 25, 1P, 10, vezérlő	1.680
IDE + HDD/FDD, 25, 1P, 10 vezérlő, Vista Local Bus, CMO	2.280
5 IDE + HDD/FDD, 3S, 1F vezérlő, Vista Local Bus, CMO	3.600
Adaptec AHA 1942CP SCSI vezérlő kit, Vista Local Bus	43.200
Adaptec AHA 2942A SCSI vezérlő kit, Vista Local Bus	41.200
Panasonic - SB CD-ROM vezérlő kártya	1.400
Ethernet 16bit hálózati kártya	3.990
PC game kártya dual portos	1.200

ARCHIVÁLÁS CD-ROM-RA 3250 Ft.-től!
 HDD, FDD, DAT, CD ADATHÖZELŐK

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER

102 gombos bill. KANRICH (angol)	1.900
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1.900
102 gombos bill. CHYONNY (angol)	2.200
Microsoft Natural Keyboard	10.990
Microsoft mouse OEM RET	3.840
Microsoft mouse OEM	3.100
MS 700 mouse + mini pad + software	1.990
Mitsumi mouse	990
Truett color kép scanner 10.8M x3in	78.200



COMMOGÉP, AMIGA, PC SZÁMÍTÓGÉP JÁRATÁSA, BŐVÍTÉSE.
 HARDVEREK, PERIFÉRIKUM BŐVÍTÉSEK, KICKSTART KAPCSOLÓK, COMMOGÉP ALKALÉTEK.
 TEL: 156-6790, FAX: 420-5331, REGISZTRÁCIÓS



PANASONIC NYOMTATOK

EXP-1150 9 tón, A4	24.000
EXP-3626 24 tón, A4	76.750
EXP-2120 24 tón, A4, színes	34.000
Lapadagoló keskeny kárpát	16.840
Lapadagoló széles kárpát	24.400
Festékszalag 9 tón típusúhoz	1.160
Festékszalag 24 tón típusúhoz	1.800

Floppy, CD-ROM drive-ek:

1.44Mb FDD Chínón	3.440
Panasonic CD-ROM 2x, vezérlő kártya + 1 CD	18.990
Benyeno CD-ROM 4x, AT-BUS	19.990
TEAC CD-ROM 6x, AT-BUS	32.400
Sound Blaster CD-ROM 6x, AT-BUS	42.400
Chínón CD-ROM 2x, SCSI	15.600

SONY CD ÍRÓ KIT 330.000 Ft.-

2x sebességű, CADDP-51 REKORDER, ADAPTEL AHA1542 VEZÉRLŐ, SOFTVEREK

AMIGA

Az Amiga nem halt meg!

A KÉPÁRNYÓ ÚJRA ÜZEMELTETŐHÉBE ÉS AZ ORSZÁG ELNÖKÉNEK VÁLASZTÁSÁT KÖVETŐEN AMIGA SZÁMÍTÓGÉPES, BŐVÍTÉSEK, SZAKKONFERENCIA MEGRENDELÉSÉRE ÉS EGYHÉTKELŐ GARANCIÁS ÉS GARANCIÁN TŰL SZERELVÉNY ÉS MÉRLEGELTÁNK. CSD AMIGOS!

MONITOROK

14" MONO VGA (800 x 600) LPI	14.800
15" DAEWOOD SVGA (1024 x 768, 0.28, LT)	35.600
15" DAEWOOD SVGA (1024 x 1024, 0.28, LRNVD)	52.300
14" AXION SVGA (1024*768, 0.28, H, LI)	32.720
15" AXION SVGA (1024*768, 0.28, H, LI)	44.000
14" monitor filter óvóp	800

16.142 Ft.-TÓL

AZ ÁRAM ELSZÁLL, AZ IRÁS MEGMARAD...

ALAPLAPOK

486DX4, 256Kb cache, 3Vcsa, 715A, 4*36 bit RAM, Expert chipset, Award bios	12.160
486DX4, 256Kb cache, 3Vcsa, 715A, 4*36 bit RAM, UMC chipset, AMI bios	12.880
486DX4, 128Kb cache, 3 PDI, 6A3, 4*36 bit RAM, Expert chipset, AMI bios, IDE +	13.780
580 75-186Mhz 256Kb cache, 4 PDI, 43A, SIS chipset, AMI Plug & Play bios, IDE +, UART 16550 (MicroStar)	39.990

APC SZÁMÍTÓGÉP TÁPLÁLÓK

200VA	16.990	280VA	20.800
400VA	25.990	420VA	32.480
600VA	32.990	800VA	44.000
900VA	56.890		
1200VA	74.320		

ÁRANK A 25% ÁFA-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIA TARTALMAZ. KÉSPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYES. VISZONTLEADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNY BIZTOSÍTUNK.



ECOBIT

Bemutatók:

Az EcoBIT Kft. 1992 óta van jelen a számítástechnika palettáján. Idén cégünk felvette tevékenységébe a multimédiát. Szeptember elején nyitott üzletünkben CD-ROM-os és lemezes szoftverek, hardverek, kiegészítők árusításával, szoftverfejlesztéssel és tanácsadással foglalkozunk. Visszonteladók is kiszolgálunk.

Szaküzlet: 1117 Budapest, Wesselényi u. 25.

E-Mail: ecobit@mail.datanet.hu

OPEN Nyitva: H-P: 10.00-18.00, SZ: 10.00-14.00

Telefon/Fax: 322-9202, 268-0361

Izelítő szenzációs CD-ROM árainkból:

101 Only Best Games 1-2.
20th Century Video Almanach
3500 Designer Clipart 1-5.
50 Windows Games 1-4.
A Million Laugh 1.
Compton's Interactive Enc. 95
Cyclones
Dictionaries & Languages
Dictionaries of the Living World
National Geographic sorozat
Hobbs OS/2
King's Quest VI.
King's Quest VII.
La Traviata
Mad Dog 1.
Mad Dog 2.
Mega Doom 2.
Men's Club
Midi Master Collection
Panzer General
Pinball Cristal Callburn
Rise of Robots
Rock Expedition: The 1960's
Sakura
Star Wars Chess
Super VGA Harrier/Mig 29M
Tuneland
U.S. Military sorozat
Webster's Multimedia Enc. 95
World Almanach & Book of Fakt
World of Flight

101 játék
enciklopédia
grafika
50 játék
285.000 vicc
enciklopédia
mint a DOOM
nyelvtanulás
szótár
ismeretterjesztő
OS/2 utility-k
kaland játék
kaland játék
2700 erotikus kép
interaktív film
interaktív film
Doom pályák
szex
zene
stratégia
flipper
bunyós játék
enciklopédia
szex
sakk
szimulátor
gyermek játék
ismeretterjesztő
enciklopédia
enciklopédia
szimulátor

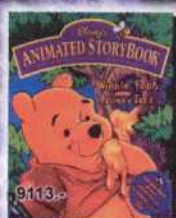
2356.-
2197.-
2356.-
2356.-
3148.-
3148.-
3423.-
2600.-
2189.-
2189.-
3286.-
3148.-
5205.-
1914.-
2737.-
3011.-
1777.-
1914.-
2463.-
3697.-
2326.-
3697.-
5342.-
1914.-
3011.-
3971.-
3697.-
2189.-
2874.-
1640.-
3971.-

Visszonteladókna jelentős bevezető kedvezmények!

Árunk az ÁFA-t nem tartalmazza!



EcoBIT játékok! Akik beküldik, mit ábrázol a kép, azok között ingyenes klubtagságikat sorsolunk ki.



CD archiválás már 1000 Ft-ért. Hang, hang/adat, PhotoCD írást is vállalunk.

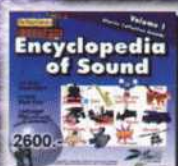
Klubtagságot 1 évre 5000, diákoknak 4000, a hirdetés bemutatójának 3000 Ft. Ezért 15-30% kedvezményt, CD visszavásárlási lehetőséget, folyamatos tájékoztatást, ingyenes csomagküldést biztosítunk.

Windows és Windows 95 termékek teljes választéka, gép vásárlás esetén OEM, oktatási intézményeknek EDU szoftverek jelentős kedvezményekkel.

HP, Epson, Panasonic nyomtatók óriási kedvezményekkel (HP DJ500: 58.190.-,

Panasonic LED: 68.730.-, Epson Stylus Color: 87.900.-).

Számítógép alkatrészek, komplett gépek akár megrendelésre is. Karácsonyi részletfizetési AKCIÓ!!!



Előfizetési akció a Computer Világ c. lapra

Csak úgy múlnak az évek. Nem is emlékszünk, pontosan, hanyadszor hirdetjük meg szokásos éves előfizetési akciónkat. A változatosság kedvéért ismét azzal kezdjük, hogy megköszönjük annak a mintegy két és félezer olvasónknak a bizalmát, aki előfizette lapunkat. Ahogy ígértük, ők nem jártak rosszul, hiszen 159,- Ft-os példányonkénti áron jutottak hozzá lapunkhoz egész évben. A számítógépre ültetett adatfeldolgozás, és az azonosítószámok bevezetésével jelentősen csökkent a reklamációk száma is, melyek többsége viszont rajtunk kívülálló okok miatt lépett fel. Természetesen a reklamációk orvoslására minden esetben sor került.

Reméljük, hogy a Computer Világ tartalmi és formai szempontból is megfelelt az elvárásoknak, mint látható hónapról hónapra azon vagyunk, hogy lapunk arculatát az igényeiteknek megfelelően alakítsuk.

Az előző évekhez képest változtattunk egy kicsit az előfizetési konstrukción. A legszembetűnőbb változás (az árát leszámítva), hogy kétféle tarifát alkalmazunk. Az előfizetés éves díja új előfizetők számára 2.976,- Ft, ami a lap mai árának megfelelően lett kalkulálva (sajnos a dolgok jelenlegi állása nem azt tükrözi, hogy költségeink jelentősen csökkenének a közeljövőben). Azonban törzselőfizetőink, és mindazon megrendelőnk számára, akik már rendelkeznek előfizetői azonosítószámmal, kedvezményt biztosítunk. Ők a további 1 évre 198,- Ft/db. áron, vagyis

2.376,- Ft-ért előfizethetik lapunkat 1 évre. A kedvezményes előfizetés igénybevehető a lapba középbe befűzőt és kivágható csekk segítségével legkésőbb 1995. december 15-ig. Azonban, akinek decemberben jár le az előfizetése, célszerű ha a csekket minél előbb postára adja, mert Karácsony előtt a csekkek átfutása 4-5 hét is lehet, és a januári szám január közepi megjelenése előtt legkésőbb kb. január első napjaiban be kellene érkeznie a pénznek, hogy a címlistába való rögzítés, és feldolgozás átfutása miatt nehogyanis késve kapd meg a januári számot. Természetesen azoknak is lehetőségük van az előfizetés 1 éves meghosszabbítására a kedvezményes áron, akiknek csak januárban, vagy 1-2 hónappal később jár le az előfizetésük, s ezt az is indokolja, hogy a lapba befűzött csekkek felhasználására csak december 31-ig van lehetőség, később a Posta már nem veszi fel ezeket a csekkeket!

A lényeg! Ismét lesz örült sorsolás azok között, akik 1996. tavaszán érvényes 1 éves előfizetéssel rendelkeznek. Természetesen ismét multimédia eszközök és játékok várják majd, hogy gazdára találjanak. A sorsolásra minden bizonnyal az IFABO'96 kiállításon fog sor kerülni. A részletekről később szólnak.

Nincs más hátra, mint a csekk feladása és biztos, hogy minden hónapban fix. áron hozzájutsz kiadványunkhoz. Előre is köszönjük bizalmadat!

COMPUTER Karácsony

December 9-10-én 9-19 óráig
a Közzszolgálati Szakszervezetek Szövetsége
Székházában
Budapest, VIII., Puskin u. 4.



A Csokonai Művelődési Ház az idén már 12. alkalommal várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, országos kiállításra.

A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni, az év slágere a multimédia, a hangsúlyt mi is ezek lehetőségeinek bemutatására helyezzük! Várjuk a cégek fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötleteit, kiállítási helyet biztosítunk. Lesz programcserebere, ahol saját fejlesztésű programok cseréjéhez biztosított asztal, melyet már előzetesen lefoglalhattok.

Szoftverek, hardverek és szakkönyvek között válogathatsz, az érdeklődő természetesen a karácsonyi ajándékát is megvásárolhatja.

A rendezvény védnökei: 576 Kbyte, Mixim Kft., Automex Kft.

A Csokonai Művelődési Ház munkatársai és a társrendező KKDSZ, az idén is megtesznek mindent, hogy kellemesen töltsétek a kiállítók és a vendégek ezt a két napot.

Ha a rendezvénnyel kapcsolatban bővebb felvilágosítást kérsz, hívd Tóth Lajost a Csokonai Művelődési Házban.

Telefon: 169-0495 fax: 169-2240

Találkozunk a rendezvényen az I. emeleten, a lépcsőfeljáró mellett balra (ott, ahol tavaly voltunk)!

Tartalom

Tartalom

Tartalom, már amennyiben annak nevezhető	3
News	
Newsy ül a fűben... ..	5
Microsoft Test	
500 Nations: Gojko Mitic rulez!	9
The Fury: Fury a kőbön	10
Test Times (Part One)	
NEED FOR SPEED: Az autószimulátorok új királynője	12
ASCENDANCY: "Proletár asztronauták hiteles látomásai"	14
COMMAND & CONQUER: Tanks not dead!	15
MICRO MACHINES 2.: 64 emulátor nélkül is	16
MARCO POLO: Fél év alatt csak összehoztunk róla 1 oldalt....	17
STRIKER'95: Ferencváros-Reál Madrid 1:1	19
DARKER: Egy kis lövöldözés	20
SLAM CITY: Scottie Pippen videósztár lett	21
Hardvergödés	
Gravis Ultrasound ACE	22
CD-I	23
User Area	
Egy kis VGA-programozás mostanra is	27
Az A20 vonal kezelése	28
PC code-örgás: Az egér magasabb szintű kezelése	29
SCSI	31
MS Works'95	33
Shareware-Info	35
CoVboy Posta	
Csökkenő színvonalal újra itt!	36
Made In Hungary	
Az erős hazai	39
Demolition	
A REMEDY és a BIZARRE 95 demo! és intro!	41
+oldás	
Thunderscape: Súlyos RPG	43
Test Times (Part Two)	
Sim Tower: Esetünkben Pisa-ban játszódik	51
A-IV Networks: Hív a vasút, vár a MAV (meg a C.E.O.)	53

CoV

Computer Világ 1995/11.

VII. évfolyam (Nr.62.)
Megjelenik havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelős szerkesztő: CoVboy
Borító: Rebels demo (PC)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Basq, Bryan, ChX,
DoT, Fűles, H&Pi, Kozy, Hancu,
Shadow

Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI. Vásárhelyi P.u. 8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519

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

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelkedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapirásító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címeik id.a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u. 68., Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 3., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A. u. 25. 8000. MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2., CILI-BAZÁR, Nyiregyháza, 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 System Kft., Mohács, Városmarty u. 6., RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

A COM-WARE Kft. ügyviteli munkáját az ECOBIT Kft. ügyviteli szoftvereivel végzi.

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizetése a kiadó címen keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 2978,- félévre: 1488,- negyedévre: 744,- Ft. Régi előfizetők kedvezményi kapnak! 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: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest (95 2561/11-66-22)
Felelős vezető: Grassely István vezérigazgató

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

Épp ez jutott eszünkbe...

Jó szokásunk szerint szeretettel köszöntünk mindenkit semmilyen kiállítás alkalmából, de eddig sem a kiállításokon volt a hangsúly, hanem a köszöntésen. Most, hogy a köszöntés így már túljutottunk, felhívánk a figyelmet arra, hogy a kiállítások azért még nem szüntek meg, rögtön a jövő hónap elején is lesz egy szép darab, amit Computer Karácsony '95 névre kereszteltek. Mivel szeretünk olyan helyeken megjelenni, ahol egyébként semmi dolgunk, ezen is természetesen találkozhattok velünk, amint különböző feleslegessé vált papírurainkat kínáljuk az ott felbukkanó embereknek. Ezekbe természetesen beletartozik a CoV 63. is, ami minden bizonnyal itt lesz először kapható.

November az év egyik legszebb hónapja, nem csak azért, mert kezd kellemessé válni az időjárás, hanem azért is, mert ilyenkor nyílik meg előtted az a káprázatos lehetőség, hogy előfizethetsz a CoV következő évfolyamára (ez a lehetőség ugyan év közben is nyitott mindenki előtt, de most novemberben aztán különösen!). Éppen ezért ez a számunk extra melléklettel jelenik meg: ha most középben nyitnád ki az újságot, egyből szünygüre is vételezhetnéd. Javasoljuk az azonnali rendeltetés szerű felhasználását, mert a szavatossági ideje december 31-ig lejár (már nem nálunk, hanem a Postánál). Előfizetni persze később is lehet, de mint az ismert közmondás is mondja: "amit ma föladhatsz, ne halaszd holnapra!". Az előfizetés egyéb részletei a túlpardon taláhatóak, a másik irányban pedig elkezdődik az erre a hónapra rendelt ármoktatás. Szép ármokat!

Ebben a számban az alábbi cégek nyújtottak segítséget a tesztek elkészítésében:

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.
1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel.: 322-9202

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

KeSzo Kft.
1052 Budapest, Falk Miksa u. 6. Tel.: 132-8717

AUTOMEX
Amerikai-Magyar Kft.
1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885

NEWS

"Kormányt szél ellen" kiáltotta a kapitány. Előresiettem, miközben a zászlóshajó átszele a hullámokat. A hajó fájának nyirkosságát hallani miközben a tengerészek csatára állítják a vitorlákat. Az ágyúesterek lövéshez gördítik az ágyúkat — a hajó oldala egy viszorgó korcs kutyára emlékeztet. Az ellenség mellé érünk, ekkor a kapitány a hajó jobb oldalán Tűz-t kiált. Megremeg a fedélzet a visszagördülő ágyúk alatt és egy füstfelleg fedl el a sortüz hatását. Még fel sem száll a füst, de már hallani az ellenség hajóján a megsebesült tengerészek ordítását, és a mi hajóinkon a diadal kiáltásait. "Készsüljete a csákljázásra" hallatszik a parancs. Elmosolyodom — ez könnyű győzelem lesz...

Elfajta csaták hangulatát már sokszor játék kísérletem meg visszaadni, de egyiknek sem sikerült olyan mértékben mint az *Avalon Hill WOODEN SHIPS & IRON MEN*-je. A játék szokás szerint az Avalon egyik táblás játékából készült. Viszont ez a játék még a táblás játékok mércéjével is bonyolultnak számít. A 5th Fleet készítői, a Stanley Associates viszont úgy tűnik, hogy újabb nagyszerű stratégiai játékokat alkotott. A tenger gyönyörűen hullámzik (alatta a rácsos tábla viszont elég fura), a hajók 3D Studio-val renderelték, a kezelés pedig igazán egyszerűre sikeredett. A játék 3 perces körökre van osztva. Az parancsaink kiadása után a két fél egyszerre hajtja végre azokat, így igazán szórakoztató a játék. Sose lehet tudni, hogy mikor sikk el az ellenfél egy halálósok szánt sortüz elől...

Az **ALLIED GENERAL** sajnos Win95 alá készült. (Stratégia News rovatunk van ma...) Ez persze lehetővé teszi, hogy minden idők legjobb csatájának a második része még élvezetesebb legyen, de sajna

igencsak hardver kell ehhez. A kezelés természetesen gyökeresen megváltozott, mert nem kell a stratégiai és a taktikai képernyők között folyamatosan váltogatni, mert a stratégiai képernyő is csak egy ablak a sok közül. Rengeteg új csapatot fogunk találni — például a finnek sielő gyalogosait. (Sajnos a sztálingrádi biciklis osztag nem szerepel) Az **INTERPLAY CONQUEST OF THE NEW WORLD** játéka az, aminek a Colonization-ek kellett volna lennie. A CNW-ben felfedezhetünk új világokat, mint a Colonization-ben, de a hajóknak végre van valamilyen megjelenésük — méghozzá meglehetősen szép. A szárazföldet is gyönyörűen animált emberképek fedezik fel. A város építés a SimCity 2000 és a Caesar II keveréke. A gazdasági oldala a dolgoknak pedig a készülő Capitalism részletességével vetekszik. A harc egy külön csemege: egyszerű a grafika az hihetetlenül jól néz ki — engem gyönyörűen megfeszített ólomkatonákra emlékeztetnek. Másfelől ezeket a csapatokat egy nagyon egyszerű, mégis végtelenül bonyolult játékban kell győzelemre vinni — ugyanis a csaták szintje külön játékokat alkotnak. A csatamező egy tenispályára vagy az angol futballra emlékeztető. Ezt a mezőt felosztották 2 "otthonra" és 12 kis-kockára. Ha egy egység beér a másik "otthon" zónájába, akkor megnyerte a csatát. Úgy hiszem nem egy ember szinte csak azért fog ezzel játszani, hogy a csatákkal játszhaszon... Az egész végülis egy hatalmas nőtt SimCity: míg abban egyetlen város felépítése volt a célunk, itt sok-sok hasonló városnak kell helyet találnunk, felépíteni és megvédeni azokat. És még egy nagy előnye van a nagy öreghez képest: hálozatra kötött gépekkel több ember is játszhat.

Steve Barcia és csapata, a *SimTex*



Master of Antares

A Master Of Orion és a Master Of Magic nagy sikere (meg az 1830 nem-túl-nagy-sikere) után sok találgatás után végre valóban szállították a folytatást: **MASTER OF ANTARES**. A MoO és MoM legjobb elemeit ötvözik: az űreléírítés és kolonizálás témáját meríti a MoO-ból és a MoM lehetőségeit adódik hozzá. Jó szokás szerint elindulunk egy szál planetáról, és hajókat építve és mozgatva kolonizáljuk a többi bolygót. Hogy ne avuljanak el a hajóink, ezért egy kis tudományos fejlődés is belefér. Most azonban nem mi irányítjuk az összes hajót és kolóniát, hanem "hősöket" bérélünk e célra. Nem csak a saját galaxisunkban (nem túl) békésen terjeszkedő fajokat kell kisöpörnünk, hanem (greetings from UFO!) másik dimenzióból érkező rondaságokat is el kell intéznünk. A grafika és a zene természetesen igen jó lesz — sajnos a zenéből most nincs minta. A képek viszont 640x480x256-ban jelennek meg a képernyőnkön. Kíváncsian várom az Ascendancy (ld. kicsit beljebb, mert nem a News-ba, hanem a review részbe tettük) vs. Master of Antares meccs végeredményét... Az én tippem mindenesetre az, hogy a MoA ki fogja űtni az Ascendancy-t. (Mivel az utóbbi szinte csak a grafikájában múlja felül a MoO-t)

A **SPACE BUCKS** az Impressions legújabb manager játéka. Az igazi újdonság az Air Bucks és Detroit után a valód időben meghozandó döntések. A játékot leginkább a

Galzionario-hez hasonlíthatnák, bár sokkal jobb grafikát és nagyobb variációs lehetőségeket kínál.

A Battleground: Ardennes talán megjelent már, a Battleground: Gettysburg még biztosan nem, de a **BATTLEGROUND: WATERLOO** már készül is. Ez két dolgot jelenthet: három majdnem egyforma, hamar unalmassá váló játékot vagy egy jó szerkesztőre felépített háromrészes jó játékot. Ez utóbbi esetben viszont igazán kiadhatták volna egy játéknak — persze lehet, hogy csak minél előbb el akartak ki akartak adni belőle valamennyit.

A **PANZERS EAST, RUSSIAN FRONT** c. játékban soha nem látott részletességű pályán harcolhatunk: egy pixel 5 méter! Kíváncsian várjuk tehát az Arsenal Publishing játékát...

A **MAGIC: THE GATHERING** megint csúszik, és most jó sokat. A Microprose úgy döntött hogy új programozó team-mel újírja át az egészet! Ugyanis DOS helyett Windows (na vajon hány?) alá akarják kiadni...

És hardver a végén: Az AMD elhalasztotta a K5 megjelenését jövő év második negyedévre. Nemrégiben pedig felvásárolta a NexGen céget (!) és a gyártásra kézik NexGen 686-ost már AMD K6 néven dobják piacra, szintén a jövő évben. Remélhetőleg mindez megfizethető Pentium árakat fog eredményezni, ami sok játékoshoz igencsak szükséges.

ChX

Wooden Ships and Iron Men



Conquest of the New World



Allied General



Időben gondoldj a Karácsonyra... AKCIÓS AJÁNLATUNK:



CoV Évkönyv'95
Első kiadás
Ára: 598,- Ft
Előfizetéssel: 400,- Ft
Most kapható



PC-s játékok 2.
2. Utánnomás
Ára: 599,- Ft
Előfizetéssel: 400,- Ft
Most kapható



PC-s játékok 3.
Első kiadás
Ára: 649,- Ft
Előfizetéssel: 500,- Ft
Még kapható



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

A PC-s játékok 1, Tippek Lexikonja, '91 és '92-es Évkönyvek, valamint az SpV sorozat és CoV 1-17-ig ELFOGYOTT!!!

A PC-k hangja



A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon.

Sound Blaster. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszerrel, a drivereken keresztül, mind a hardware-közi regiszteres megoldásról.

Gravis UltraSound. Ebben a fejezetben a GUS felépítését és programozását tárgyaljuk.

MOD-ok. Az egyik leghíresebb zenei formátum már nagyon régóta. A róluk szóló fejezet a telepítésüket, a különböző effektusokat, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.

WINDOWS támogatások

A könyv mintegy 400 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelenik meg '95. december elején. Fogyasztói ára 1.499,- Ft lesz, melyből az előfizetőknek mintegy 30 % kedvezményt tudunk biztosítani.

A könyv ára előfizetéssel: CSAK 999,- Ft!!!

A könyv megrendelhető a belüli kivágható megrendelőlap segítségével, vagy közvetlenül előfizethető a kivágható csekken.

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

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.



CoV Évkönyv'93/94
Első kiadás
Ára: 449,- Ft
Előfizetéssel: 200,- Ft
Még kapható



Commodore füzetek
1995.1-2-3-4. számok
Áruk: 796,- Ft
helyett csak: 676,- Ft



CoV Különszám
1993, és 1995.Nyár
Áruk: 200, ill.225,- Ft
helyett csak: 150,- Ft
Még kapható



CoV Különszámok
Getto és CoVboy Világ
Áruk: 229, ill.239,- Ft
helyett csak: 100,- Ft



miro
Computer Products

DIGITAL VIDEO Desktop Video Editing System for Windows!

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

miro hivatalos disztribútor 
Computer Products 1074 Budapest, Dohány u.67. Telefon: 268 0330, 142 3256

**Világsikerű
könyvsorozat
CD-ROM-on!**

**ALFRED BREHM:
Az állatok
világa**

A Kossuth Könyvkiadó új vállalkozása igazi mérföldkő a néhány éves hazai "multimédia-történelemben". A CD-ROM a múlt századi tudományosság kiemelkedő teljesítményét, Alfred Brehm híres állatrendszertanát ülteti át a XX.század vége vagy már a XXI. század technikai "nyelvére".



Az interaktív lemezen megtalálható a teljes **29 kötetes műsor** faksimile jellegű megjelenítésben az ősszerep eredeti színes és fekete-fehér kép, videótárral, állathangvüteménnyel és különböző keresőfunkciókkal kiegészítve. Rádöbbenünk: az állatok 130 éve szinte "arra várnak", hogy ily módon életre kelhessenek.

Alfred Brehm életművét és a multimédia-kiadás jelentőségét Balogh János akadémikus, a nemzetközi hírű zoológus és ökológus méltatja.

Megjelenik: novemberben.

Ára: 8.900,- Ft (ÁFA-val)

A lemez megrendelhető a Kossuth Könyvkiadónál: 1054 Budapest, Steindl Imre u.6.
Telefon: 111-7440, Telefax: 111-3670.



**PC+[®]
doktor** IRODATECHNIKA
ÜZLET- SZERVÍZ

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

COMPUTER-TELEFON

Számítógépek, perifériák, mágneslemez,

SZÁMÍTÓGÉP SZAKSZERVÍZ,

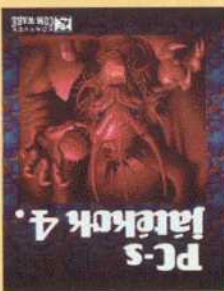
iratmásolás, spirálozás, szaklapok,

FOTO-AUDIO-VIDEO,

EXPRESS filmelőhívás,

SONY, TDK audio, video kazetták

Ha előfizet a
PC-s játékok 4. c.
könyvet, akkor
100,- Ft-ot meg-
spórolhatsz, ha
nem fizeted elő,
akkor... Ja, és ez
fordítva is igaz,
ha nem hiszed,
próbáld ki!



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

a WOLFEINSTEIN, a DOOM, a DOOM-II,

a HERETIC, a DESCENT, a RISE OF THE TRIADS,

és még hely is marad!

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

Specifikáció: külső, hordozható drive SCSI vagy Parallel portos kivitelben. Színe: UUA. Keresési idő: 29 msec. Átviteli: 50MB/perc (SCSI), max. 20MB/perc (Parallel). Drive ára: 41.800 (+ÁFA)
Lemez-árak: single / 3-pack / 10-pack: 3.800 / 10.800 / 28.800

kapható:

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

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

**1111 Budapest,
Karinthy Fr. u. 25.**

Tel./fax:

**185-44-75
371-07-04**



"Fehér ember hozni bajt!"

(Winne2)

500 NATIONS

A Microsoft Home-sorozatának új tagja ugyan egy speciálisan amerikai témát dolgoz fel, mindazonáltal valószínűleg ez lesz az a darab, amely a legjobban találkozik a földkerekség összes felhasználóinak érdeklődési körével. A 500 NATIONS az észak és közép-amerikai indián törzsek szomorú törtélmények nagybőve eseményeit tekintti át, kezdve egészen onnan, hogy vagy tízezer évvel ezelőtt megkezdtek a kontinens benépesítését — egészen addig, hogy találkoztak a fehér emberrel, aki először kirtotta őket, aztán multimédia CD-1 csináta belőlük. Háiba, a Nagy Szelem útjai kifürkészhetetlenek...

A CD alapjátul a hasonló című amerikai ismeretterjesztő filmsorozat szolgált, melynek fővöndöke és narrátora egy bizonyos Kevin Costner nevű úriember volt. Ő egy alkalommal pármillió dollárért farkasokkal táncolt, és azóta nagyon nagy barátja az indiánoknak. Egy bulváríráspunk értesülése szerint akkora, hogy az egyik megmaradt rezervátumukon egy kaszinó létesítésével próbált hozzájárulni e büszke nép megmaradt életkörülményeinek javításához. Mivel a civilizáció eme áldásaira még mindig kevéssé fogékony vadak spontán tüntetéssel tiltakoztak az emberbaráti gesztus ellen (egyébként is volt már nekik négy), azóta nem olyan nagy haverok. Ez ugyan nem tartozik szorosan a CD-ismerető keretébe, az viszont igen, hogy Costner AV1 úri lépten-nyomon előbukkan majd, hogy kommentálja nekünk a főbb tartalmi egységeket.

Az installálás indián nyomkeresőket is megtevesztő procedúrája (márminthogy a Windowsban nyoma sincs a felinstallált programnak) után feltűrik a főmenü. Ez a mozgáloban a Contents fedőnével viselte, mint az alant is látható elvársai, nevezetesen az Index (alfabetikus tárgymutató), az Options (wallpaper-gyártó, hangkikapszó, meg nyomtató opciószöveg), meg a Help és a Back között. Külön figyelmet érdemel a See Also ikon, ami a vizsgált témához kapcsolódó alfajeztetéseket sorolja fel.

Maga a főmenü öt nagyobb részre van osztva. A tényleges lelezdő Welcome-an Mr. Costner üdvözli az egybegyűlteket. Miután fogadtuk hódolatát, rögtön bele is merülhetünk a Timeline-ba, ami felidéli tulajdonképpen az egész CD anyagát. Ez az amerikai kontinens bennszülött lakosságának története a nevezetesebb események kronológiai sorrendjében. Az első három fejezet a "felfedezés" előtti közép-amerikai indián kultúrákkal (tolték, maja, stb.) foglalkozik, a következő három pe-



Néhány szíu indián és legjobb barátjuk, Custer tábornok

dig ugyanennek a térségnek az áldásos fejlődésével Kolompus Kristóf és a spanyol/portugál turisták érkezése után. Ezeknek egy évszázad bőven elég volt, hogy pontot tegyenek az indián történelme, ebből kifolyólag a többi opció kizárólag az észak-amerikai indiánokkal foglalkozik, az első új-angliai településektől a Wounded Knee-nél lezajlott tömegmészárlás három évszázaddal. (Illetve van még egy jelenünkben játszódó fejezet, ami a Living Nations címét viseli, bár szemlélatomást kifejezték belőle a yf szócskát.)

Valamelyik fejezetet megnyitva választhatunk az alfajezetekből, amely itt tulajdonképpen egy-egy oldalt jelöl — következőképp célszerű az elsőnél kezdenünk. Minden egyes oldal egy-egy ügyes kis fotomontázs, ahol a témára jellemző képek mellett piros feliratok választva ismerkedhetünk meg az adott korszak főszereplőivel és érdekesebb eseményeivel. (Mivel jó rész történelmi jellegű tényanyagról van szó, szerencsére a készítő nem borzolja az idegeinket különböző használati tárgyak vagy népművészeti bigyók elemzgetésével, inkább az események objektív leírására törekedtek — ez ugyan egy vad néprajz esetleg csunya jelzős szerkezetek felkálására készített, de részemből csak hálat adhatok érte.) A "prosbetűs" feliratok rendszerint újabb többoldalas alfajezetekbe torkollnak — így tehát olvasgatnivaló lesz bőven.

A főmenü többi opciója gyakorlatilag ugyanazt a szempontot alapján variálja a Timeline-ban megismert tényanyag egyes részeit. A Pathfinders-

menüben például az ötszáz év eseményei vannak nagyobb témakörök (Mexico, a határvidék, a Nyugat meghódítása, stb.) szerint csoportosítva, míg a Storytellers-menüben a szemtanúk visszaemlékezései illetve az autentikus források lettek egy csokorba gyűjtve. A Homelandismenü földrajzi elhelyezkedés (Fennsík, Síkságok, stb.) szerint rendezte a történelmi ismereteket, bár azt azért tegyük hozzá, hogy ennél a menünél kicsit nagyobb szerepet játszott az áttekinthetőség (egyben kezelhetőség), mint a földrajzi hűség (szegény szíuak (lakoták) Észak-Kanadába deportáltak, Wounded Knee felkerült a Fennsíkra, az apacsok hegyalok lettek, stb.).

Tudom, hogy manapság marha nagy divat a Microsoftot szidni barát társaságban, Interneten, meg mindenhol (ezzel az erővel persze indíthatnának egy mozgalmat is, mondjuk 'Le az oxigén!' néven) — de erről a CD-ről egyszerűen nem lehet semmi rosszat mondani, mert nagyon meg van csinálva jó, elég hálás a téma, de akkor is: ez egy teljesen átgondolt koncepció, tökéletes kivitelezéssel. Minden egyes lapozó kidolgozták a témához illő háttér (korabeli festmény, liturgia, illetve — témaiba vágóan — számítógép által rekonstruált látképek), és közben figyelték arra is, hogy a szöveg is tökéletesen olvasható legyen (jó ez mondjuk nem nagy durranás, de jónéhány multimédia CD-nél ez szemlélatomást huszadrangunk számított). További dicséret azért, hogy a gyártó megtalált egy egészezős összhangot a képi és szövegi információk között: nyilvánvaló, hogy a



A Nyomkeresők menüben sehogy sem találom Bórhárisnyát

végtelen mennyiségű text csak egy ideig köti le még a legfanatikusabb felhasználót is — valahol azt fogyszatható formába kell önteni, ha másként nem, hát vizuális élmény formájában. Ez pedig itt tökéletesen sikerült, tehát (alaptokú nyelvtudás feltételezve) ugyanúgy lekötö a tizenöt, mint a hetvenöt éves felhasználót is. Egyébként szerény véleményem szerint, hogy ha ezzel a módszerrel tanítanak középiskolában a történelmet, a biológiát, a földrajzot, vagy végül is akármít, akkor valószínűleg négyes alatt senki sem érettségizne...

Tilkos reményeim szerint a MS a további Home-bigyókban is az itt megismert utat fog továbbhaladni úgy témaválasztásban, mint kivitelezésben. Ezek után pusztán már csak egy vágyam lenne: tudom, Bill Gates törzsfőnöknek nem telik új tomahawkra, de azért mégis jó lenne valahogy úgy kalkulálni ezeket a CD-árakat, hogy magyarországi viszonylatban is elérhető legyen az áruk...

Barkasokkal Táncoló

Microsoft
Home

FURY3

A MICROSOFT és a számítógépes játékok együttes emlegetése elegendő a legtöbb emberből a "Má' megin' egy windowsos shit" felkiáltást csalta ki. Ha jól belegondolunk, ennek azért van valami valóság-alapja, hiszen a Windows alatt futó játékok sokkal lassabbak voltak DOS-os társaiknál (a különböző nyelvű "Ablakok" közti inkompatibilitásról pedig szót se ejtsünk) és ezt a kezelőfelület könnyedsége sem tudta kellőképpen kompenzálni. Egy kalandjátéknál még megérthető az ember, hogy a menük, az egérhasználat, az egységes windows sound system csábító. Am egy akciójátéknál, ahol az egérre semmi szükség és általában a program sebessége a mérvadó, indokolatlannak látom a rendszer használatát. A játékos öl, a program pedig butít, s nyomorba dönt, mert olyan gépek kellene hozzá (a.m. Pentium) amelyek ára a csillagos eget súrolja.

A MICROSOFT esetében érthető az a piaci manőver, mellyel a windows alapú játékok kiadását és fejlesztését támogatja. Ugy látszik, hogy keveselltek az ilyen típusú játékok számát, mert saját szakállukra is elkezdtek dolgozni. A FURY 3 egy akciójáték, a HOME sorozat tagjaként trappol be a játékgyártás történetének nagykönyvébe (de nem hiszem, hogy az "Evergreens" fejezet alatt fogjuk megtalálni...).

A kerettörténete sok szót nem érdemes vesztegetni. A távoli jövőben a földlakók által gyártott harci gépezetek átveszik az irányítást. Mindezt a legantidemokratikusabb eszközökkel hajtják végre, békés transzparensek helyett lönek, robbantanak és pusztítanak. Ez az állapot az embereknek nem nagyon tetszik, a "Ne hülyés-

kedjetek már!" szöveget zengetése pedig nem hozott különböző eredményt. Természetesen itt vagyunk mi, a legjobb pilóta, az Univerzum megmentője, és még errefelé is kolbászolunk. Megkérme hát, hogy takarítsuk ki a Fury bolygóra befeszkelődött csinytevőket.

Maga a játék egy harcirepülő irányítást próbálja szimulálni. A repülési modell tetszett, eléggé élethű. Ha elkanyarodunk valamely irányba, visszaáll egyenesbe, és mint a repülőknél, ha hosszasan nyomjuk a fordulás gombot a gépünk megpördül a saját tengelye körül. A célkereset közepen láthatjuk, nem mozgatható külön. A mi feladatunk mindössze a négy iránybillentyű és a tüzelés gombok kezelésére korlátozódik. **(Két játékos esetén elegendő ezeknek csak a felére figyelni - CoVboy)** A műszerfal és a kijelzők helyzete változtatható, legalábbis úgy, hogy teljes képernyőn játszhatunk (nem látszik semmi, csak a célkereset), főül jelennek meg a műszerek (ezt tartom a legjobbnak, mert egyáltalán nem zavaró, így is jól belátjuk a terepet), harmadik megoldásként pedig a pilótáulike is bent van a látóterünkben (kétség nem férhet hozzá, hogy ez a legélethűbb, ám a kilátásban nagyrészt csak akadályoz minket). A műszertalon láthatjuk a célponttól való távolságunkat (irányt nem, csak távolságot jelez) — ez a legfontosabb kijelző. Ezenkívül a szabványos műszerek (radar, milyen fegyverünk van, mennyi a hozzá való lőszer, stb.) kaptak még itt helyet. A tájkép nagyon szép, még standard felbontásban is. Engem leginkább a Novalogic Comanche című programjára emlékeztetett, valamint a Magic Carpetre. Természetesen a



grafikai részletesség állítható, kikapcsolhatjuk a felhőket, árnyékokat, stb. Mindez értelemszerűen gyorsítja a játék sebességét, ám a szemnek kevesebb élményt nyújt. A felhőkről jut eszembe, nem csak dísznek vannak ott, felszállhatunk föléjük, hogy onnan tekintsünk le az alattunk kavargó légeőcérra. Szép. Sokféle romboló szerkezet próbálja megakadályozni küldetésünk teljesítését. Földi ütegállások, repülő, tankok légharító egységek szerepelnek a litánián. Bázisok is találhatók elszórva a területen, felületes, ám megkapó látványt nyújt. Magától értedő módon ezeket is kilőhetjük, de az ellenségek csak úgy hemzsegenek a környékükön. Érdekes módon a célpontunk mindig ilyenek közelében bukkann fel... Ha egy pályán végeztünk, a bázisunkra kell szállnunk, ahonnan egy elmés szerkezet az űrbe repít minket, és az űldözők csak "lézerrel löhetik a kondenzcsikunkat" (XII. századi változata a bottal üthetik a nyomát című népies mondásnak). Célozni egyébiránt nem valami egyszerű, de ha már nagyjából irányban vagyunk, csak nyomva kell tartani a space-t. Örök lézerrel rendelkezünk — és ez nagyon jól! A fegyverekről: hétfajta van, természetesen mind nagyobb tüzérvél. Megmondom őszintén, bőven elég egy ismertető a programról (bár ehhez a stílushoz nem kell leírás), mert a MICROSOFT fiúk egy kellemes kis helpet is beleépítettek a programba, ahol minden kérdésre választ ka-

punk. A pályák előtt egy kis kerettörténet, ismertető megmutatja gépünket és ellenségeinket. Egy CD-s játéknak ma már elengedhetetlen kellei az intro és az átvezető animációk. Itt is megtalálható mindez, jó minőségben.

Értékelés: A Fury3 nagyon jó kis akciójáték... lenne, de elképesztő a hardverigénye (Windows...). En egy DX2-66-on 8 mega RAM-mal minden részletesség alapra állítottam, és még így is akadozott. Túl sok gondolkodást természetesen nem igényel a program, de az akciójátékok nem is arról híresek. A grafika nekem tetszett, sokkal változatosabb a táj, mint a Comanche-ban például arra is ügyeltek a készítő, hogy a hegyek magasabb régióiban már nincs növényzet. A zene jó, a hanghatások valami miatt nálam nem működtek — arról nem tudok nyilatkozni. Sok pályája van, egy ideig nem fogunk unatkozni a rombolni vágyó lelkek. Ha a stílus komolód, és megfelelő hardware-t is birtokolsz, akkor egyrészt gazdag vagy, másrészt pedig jól fogsz szórakozni.

Jozy



Microsoft®
2-MS INFO: 267-4636

**Vírusokat akarsz a gépedre?
Használj lopott szoftvert!**

Amikor végre összegyűlt annyi pénztünk, hogy végre megvehessük életünk első PC-jét, hatalmas elánnal keressük meg a számunkra legmegfelelőbb szaktüzleket, ami az esetek túlnyomó többségében kizárólag az olcsóságot jelenti. Az öröm még csak fokozódik, amikor azt tapasztaljuk, hogy a vadonatúj számítógépünkön felinstallált szoftver található — bár mi nem kértünk és nem is fizettünk érte. Sajnálatos tendencia volt ez még a közelmúltban is — és néhol az még ma is —, hogy a kielezett hazai számítástechnikai piacon egyes cégek úgy kívánják a vásárlókat magukhoz édesgetni, hogy a gépeiket telepítéskor különböző szoftvertermékek — elsősorban operációs rendszert —, amelyeket csak úgy pluszba adnak vevőinknek. Hogyan lehetséges mindez? Sehogy! Mármost a jog adta lehetőségek keretein belül. Aki ilyen-nel esetleg találkozhat az biztos lehet benne, hogy jogsértés történt. Miért rossz ez a vásárlóknak? Bár ez a szoftverek legolcsóbb beszerzési módja, de ez olyan, mint amikor valaki egy lopott autót szerez valahonnan kéz alá. Addig nincs semmi baj amíg az autót garázsban tartják, de amikor használják azt, fennáll a lehetőség, hogy előbb-utóbb ellenőrzik és akkor elkerülhetetlen a lebukás. A lebukás veszélyei napjainkban pedig egyre nagyobbak, hiszen már Magyarországon is tevékenykedik a BSA, mely arra hivatott, hogy tanító, oktató programjával és ha szükséges ellenőrzésekkel, jogi eljárásokkal próbálja meg visszazárítani a nem jogtiszt szoftverek arányát. Akár figyelmeztető is lehet, hogy egyre többen és egyre több médiában lehet arról olvasni, hogy ki, mikor, miért bukkott meg ezeken az ellenőrzéseken, melyekbe — valóságos téve az autópólis analógiáját — mind sűrűbben kapcsolódnak be a magyar rendőrség nyomozói is.

A nem eredeti termékek talán legfőbb veszélye a "mezei" felhasználók esetén talán nem is ez, hanem a "másolt" szoftverek vírusfertőzöttségének lehetősége. Ez egyre nagyobb és valós veszély, amely csak a jogtiszt, eredeti Microsoft® szoftverek használata esetén védhető ki 100 %-osan. Miért rossz lopott programokat adni az eladó szemszögéből? Mert, egyrészt hosszú távon lehetetlen ezt a gyakorlatot úgy folytatni, hogy ne derüljön ki a nyilvánvaló csalás, másrészt kockáztatja, hogy hiányos, vírusos termék adva vásárlójának az nem éppen a legjobbakat fogja róla és ez cegerőli gondolni. Ezek után talán kár is lenne folytatni, hogy ezek milyen következményekkel járnak.

Mi tehát a Megoldás? Egyértelmű! A Microsoft® OEM! Mi is az az OEM? A válasz röviden így hangzik: a hardver termékkel együtt, egyszerre értékesített szoftver. Tehát végső soron ez egy értékesítési forma, aminek a fő jelentősége abban rejlik, hogy ez árban a legkedvezőbb módja a **Jogtiszt Szoftverek** beszerzésének!

Am ez még nem minden! Az így megszerzett szoftver feljogosítja vásárlóját minden jóra, mintha dobozos terméket vásárolt volna. Technikai támogatást kérhet, és élhet az update lehetőségeivel is. Regisztrációs kártyájával, amelyet ugyanúgy visszaküldhet, mint a bolti szoftverek vásárlói, bekerül a Microsoft® ügyfélnyilvántartásába, és így hozzájárul a rendszeresen biztosított akciókhoz, eseményekről szóló tájékoztatásokhoz. Ezen az alapon kerülhet ki az esetleges indokolatlan zaklatásokat is. Résztvehet az alkalmankénti kedvezményes vásárlási lehetőségekben éppúgy, mint a sorsolásokon.

És ez még mindig nem minden! Úgy érzi, hogy elmulasztotta a nagy lehetőséget, hiszen már megvette a számítógépet jogtiszt szoftver nélkül? Seba! Ha új winchestert vagy processzort is tartalmazó alaplapot vesz, akkor szintén élhet a Microsoft® OEM nyújtotta lehetőségekkel, igaz, nem százezreket az új gép esetében fennálló módon. Ehhez azonban tekintünk át részletesebben a Microsoft® OEM főbb értékesítési szabályait!

1. OEM-szoftver csak hardverrel együtt értékesíthető.
2. Az a szoftvertermék tekinthető jogtisztának, aminek legalább a következő dokumentumokat hozzáadja az eladó: *End User Licence Agreement* (végfelhasználói licenccserződés), *Certificate Of Authenticity* (Eredetiséget Igazoló Tanúsítvány), regisztrációs kártya.



Az OEM termékek legfontosabb tartozéka: a COA

3. A PC-vel együtt értékesítésre került Microsoft® OEM szoftvertermék esetén, amennyiben a merevlemezre előre fel van installálva a program, akkor az eladónak nem muszáj lemez-készletet, illetve kézikönyvet mellékelni hozzá, ami a vevő kérésére köteles azokat külön térítés ellenében beszerezn.

zni. Amennyiben nincs a gépre a szoftver telepítve, úgy az eladó legalább lemez-készletet is köteles a vevő rendelkezésére bocsátani. Mindkét esetben járnak a 2. alatt említett dokumentumok.

4. Winchestrel vagy alaplappal együtt eladott Microsoft® OEM termékek esetében mindenképpen egy csomagban jár a lemez-készlet, a kézikönyv és a megfelelő dokumentum. Ezen az esetben nincs mód a kézikönyv elhagyására sem.

Amint az látható a Microsoft® igyekszik az OEM forgalmazást szabályozni. Ez alapvetően a felhasználók érdekeit szolgálja. Ennek megfelelően szeretnénk egy-egy praktikus tanácsal szolgálni. Ajánljuk, hogy PC-idet "Microsoft® Kiemelt OEM Partner" vagy "Microsoft® Meghatalmazott OEM Partner" oklevéllel rendelkező vállalatnál szerezzed be, mivel ezen cégek OEM értékesítőit, szolgáltatásait támogatja, ellenőrzi a Microsoft® Magyarországon. Feltétlenül győződj meg arról, hogy a beszerzett OEM termékekhez megkaptad-e a 2-es pontban említett dokumentumokat, mert ezek nélkül a szoftver nem számít jogtisztának. Végül: Vásárlás után mindenképpen küldd vissza a regisztrációs kártyát.

Azért, hogy egy hiánytalan és vírustalan világban élhessünk: eredeti Microsoft® OEM szoftverek!



AMicrosoft® lassan két éve van jelen a hazai számítástechnikai piacon és ezen belül az OEM üzletágáé még ennél is fiatalabbnak vallhatja magát. Ezen rövid idő alatt sikerült viszont kiépíteni egy masszív viszonteladói bázist, amely a legnagyobbak, vagyis a Közvetlen OEM partnereinkre épül. Két disztribútorunk a *Sved Kft.* és a *BSC Kft.* mellett tíz ilyen cég van (abc sorrendben) *Albacomp, Aspect, Elender, Fejo, Mikrop, Müszertechnika, Sowah, Szintézis, Rufusz-Flaxcom, Western Center.* A következő fókuszot a Kiemelt OEM partnereink jelentik amelyből összesen tizenhét található. Ok azok akik forgalmuk alapján még nem kaphatják meg a közvetlen partneri státuszt, mert éves PC eladásuk — a közvetlen OEM partneri cím egyik feltétele — nem éri el a 1500 gépet, viszont folyamatosan ott toporognak a küszöbön. Meghatalmazott OEM Partneri címet pedig összesen hatvanhat cég nyert el az idén. Ezen címeket csak olyan cégek kaphatták meg, akik

teljesen tiszták a szoftverforgalmazás tekintetében, valamint a jogtiszt szoftverek elterjedésének előlétezték. Ezért is ajánljuk minden kedves vásárlónak a Microsoft® OEM Partnereit, mivel ezen cégek a tevékenységüket a Microsoft® elismerésével és támogatásával végzik. Így gondoljuk, hogy a jogtisztaságnak mára már nemcsak a fogalma, de valós jelentése is eljutott a hazai számítástechnikai piac eladójának illetve vásárlójának a tudatába és ez fontos szempont, amit mindannyiunknak szem előtt kell tartania.

Natural Keyboard

Ahhoz képest, hogy az írógép már közel száz éves, meglepően kevés erőfeszítés történt a billentyűzet fejlesztésére. Sőt, amikor megjelentek a számítógépek, szinte változatlanul átvették a mechanikus billentyűk elrendezését, azok összes hibájával együtt. A tervezők egyszerűen nem törődtek azaz, hogy az egyik legfontosabb adatbeviteli eszköz a keyboard milyen elrendezésű, mennyire kényelmes dolgozni rajta és nem okoz-e esetleg károsodást annak a kezében aki sokat használja. A Microsoft® tervezői felismerték, hogy rendkívül fontos kérdésről van szó és komoly erőfeszítéssel a fejlesztésnek. Rögtön világossá vált, hogy a megszokott elrendezés nem megfelelő, mert a kéz csak erőltetett tartásban tud dolgozni a gombokon, és a különböző ujjak terhelése nagyon eltérő. A megoldás pofonegyszerű, létre kell hozni egy olyan tasztatúrát, amelyik igazodik az ember kezéhez és nem az embert kell rákényszeríteni, hogy egy kényelmetlen eszközt használjon. Ezt persze nem is olyan könnyű megcsinálni. A nagy ötlet az volt, hogy középben megtörték a billentyűzetet, mégpedig olyan szögben, hogy az igazodjon a természetes kéztartáshoz. Így a csuklók nem kerülnek kifordított helyzetbe, és az ujjak is sokkal könnyebben érik el a billentyűket. A következő lépés az volt, hogy a most már egyenes csuklóhoz megtaláljuk a legkényelmesebb szögben döntött billentyűt. Rengeteg ergonomiai mérés során alakult ki az a csukló-támaszással ellátott klaviatúra, amely Microsoft® Natural Keyboard néven került forgalomba. Ezzel a termékkel az ergonomusok szerint sikerült megalkotni az ideális, az emberi kéz természetes tartáshoz maximálisan igazodó billentyűzetet. Az új billentyűzetnek a Microsoft® nemcsak a formáját változtatta meg. Elhelyezett rajta néhány új gombot is, amelyek a Windows 95 használatát teszik egyszerűbbé, kényelmesebbé és mellékelte hozzá egy olyan szoftvert is, amely a billentyűzet működése is tökéletesen a felhasználóhoz igazítható.

NEED FOR SPEED

Az autóversenyek kategóriájában manapság csendes pangás tapasztalható, hiszen az utóbbi időben szinte semmi ilyen témájú játék nem jelent meg PC-re. Ez már csak azért is meglepő, mert a nagyobb teljesítményű hardware-ek elterjedése kellemes lehetőséget nyújt a 1. játékyárgatóknak, hogy kényelmesen überejljék az eddigi autószimulátorokat. (Erdékes a játéktérmi gépeknel ez az egyik legnépszerűbb kategória.)

Ezt a kellemes kis állóvázat most rendezes felkavarta az Electronic Arts, aki a Road & Track autósorozattal kooperációban piacra dobta a NEED FOR SPEED-et. A játék már installáláskor is kellemes meglepetést okoz: nem kell külön bootfile-okat írkalni hozzá, mert beéri kb. 500K-val, szépen letesztelgeti a környezetet, és aszerint optimalizálja a különböző paramétereket (amelyek persze letészés szerint állíthatók) — kicsoda eszo!

Az introként szolgáló videomontázsban megismerkedhetünk azzal a nyolc átomautóval (Lamborghini Diablo, Ferrari 512TR, Mazda RX-7, Acura NSX, Dodge Viper, Corvette ZR-1, Porsche 911 Carrera és Toyota Supra Turbo) amelyek nyergében nemcsak a személyesen is felbonthatjuk az aszfaltot.

Az első menü a Control Central, ahol kiválaszthatjuk leendő autónkat, az ellenfel(ek)et (bár itt a verseny típusától függően a program csak a miénkhez hasonló kaliberű típust engedélyez), valamint azt, hogy milyen pályán fogunk versenyezni.

Az előbbi két esetben (a kocsi fotóját választva) végignézzhetjük mind a 8 csodajárgányt, és itt az említett autósorozattól jóval több megismerkedhetünk az egyes típusok műszaki adataival, menetteljesítményével, valamint a történetükkel (megalózó típusok és elődök), és nem utolsósorban megnezzhetünk róluk egy (nemisolyan)róvidfilmet is.

A hat pálya között ki-kí megtalálhatja a lelkivilágának megfelelőit: humoros lelkületű sofőrök válasszanak mondjuk az első három (közötti) pályából, hiszen kétszázötvennel számozodni nemcsak önmagában szórakoztató, hanem a normálisán köz-

lekedők idegesítése céljából is. (Hm, ez így nem egészen pontos, mert elég kevés normálisán közlekedő ember található a köztutakon: maradjunk annyiban, hogy a többi kocsi itt pillanatnyilag betarja a KRESZ alapvető szabályait...) Itt három különböző környezet (város, hegyvidék, tengerpart) közül választathatunk, amelyek egyenként is három gyorsasági szakaszra vannak osztva. Ez egyrészt arra jó, nehogy valaki túl gyorsan megtanulja a pályákat, másrészt meg a célban az egyes szakaszokon elért eredmények összehasonlása alapján hirdeti a program győztest. Békésebb természetűek egyébként választathatnak az utolsó három (végtelelített, vagyis 'kör alakú') pályából, ahol a gigaszok nemes versengését nem zavarják mindenféle ötvennel battyogó jötmént Opelék meg Hondaik... (Van egyébként még egy plusz ilyen pálya is, ami a menüből nem választható, csak győzelem esetén versenyezhetünk rajta a bajnokságban.)

Az Options-menüben különböző nyálánkságok vannak ránk:

— itt választathatunk magunknak versenytípust (az alapállapot a Single Race, vagyis verseny hét másik kocsi ellen, de lehet Head to Head küzdelmet kérni a kiválasztott típus ellen, versenyt az óra ellen, és bajnokságot az összes pályán);

— kérhetünk automatikus vagy manuális sebességváltást (az előbbinél elindulásnál vagy a borulások után csak egyszerbe kell tenni a masinát, aztán nyomni a gázt — legáltalában a következő borulásig...), illetve ABS-t;

— variálhatunk a különböző hangokkal (heavy metal aláfestés, motor- és külső zajok, szöveg);

— állíthatjuk az irányítást, és a gépünk sebességének függvényében módosíthatjuk a grafikat (SVGA, képernyőméret, részletesség, horizont, stb.)

— tölthetünk/menthetünk;

— setupolhatjuk a modemet. Egy géppel ugyanis csak a program által irányított ellenfelekkel küzdhetünk, egymás ellen csak modemen keresztül játszhatunk.

A kezeléssel meg is volnánk. Kez-

désnek például választathatjuk a Lamborghini Diablot, mert annak van magyar vonatkozása is: ez a típus tartja ugyanis a Traffipax által hitelesített budapesti sebességrekordot (tavaly egy virgoc úriember 192 km/h sebességgel jött le a néplépti felüljáróról egy ilyenel), bár lehet, hogy a jobb eredményeknek útját állja a gyenge minőségű rendőrségi fotoapparátok lassú zárkioldása...

Elsőre kezdetünk mondjuk egy Head to Head versenyt a városban, mert egyrészt elég szórakoztató lelkődödni a jövő-nemő nyárspolgárokat az útról, másrészt meg így nemcsak a másik autóval fogunk versenyezni, hanem még egy párral, amelyek jellegzetes fekete-fehér festése, és a tetejükön villogó piros-kék diszkófény nézve keltéséget a bennük ülők foglalkozásáról. (Tűzoltók? — CoVboy) Ha egy rendőr a nyomunkba ered, akkor már nemcsak a többi autóra kell figyelni, hanem arra is, hogy meg ne előzzön bennünket. Ilyenkor ugyanis automatikusan lefékeződik az autónk, és egy szép bírságoló cedulával gazdagabban folytatjuk a versenyt. (Ugyanez az effektus, ha a rendőr úgy ér utol bennünket, hogy közben felkenődünk valahova.) A céduला utáni második figyelmeztetés egy csőre töltött karabély szemében jelenik meg — mivel ilyenkor egy időre kivonunk bennünket a forgalomból, az adott versenyt nem is folytatjuk tovább.

Apropó, felkenődés! Míg fel nem fedezzük a fékezés újította kaprázatos lehetőségeit, egy darabig meteorológiai tévhitekkel fogunk szolgálni az ámokfutásunkat vizsgáló városiaknak (Alacsonyok szállnak a Ferrarik — eső lesz...) Szerencsére egy-egy ütökés alkalmával nem esünk ki a versenyből, mindössze annyit kell tennünk, hogy landolás után a menetirányba fordulunk — aztán már nyomulhatunk is tovább.

Az autónkat egyébként három kameraillesítésből is vezethetjük, de visszajátzásoknál akár nyolc kameraillesítés közül választathatunk. A képernyő felső részén látjuk az aktuális pálya(szakasz) rekordidejét, mellette a jelenlegi időket, a piros szám a



Lamborghiniim van, a kanyarodás még nem tökéletes...

sebesség (mértföld/órában, természetesen), majd a sebességi fokozat, a távolság az aktuális szakasz végéig, és végül a pillanatnyi helyezéznök és a versenyzők száma látható.

A szakaszok végén értékelést kapunk a helyezéseznokről, futamidőről, átlag- és csúcsebességünkről, valamint a szakaszon futott rekordokról, majd megjelenik a zárómenü, amelyből ki- illetve továbbéphetünk, de innen nézzhetjük meg a versenyről készült videofelvételit is. A Replay a teljes versenyt lejátsza (bár akár egy normál videolejátszóval, itt is ugrálhatunk megadott helyekre), a Highlight Reel csak az izgalmasabb pillanatokot (előzések, ütökések, stb.).

Most nem kezdék itt dicsimunnyszokat zengetni arról, hogy mennyire precíz a grafika, milyen látványos és izgalmas a játék, milyen elképesztő gyorsasággal fut a játék, meg hasonlók — legjobb lesz, ha inkább mindenki nagyon gyorsan személyesen is megnezz! Nem hinném, hogy valaki is megbánná...

Egy külön elismerés azért még jár a szerzőknek azért, hogy a játékot úgy készítették el, hogy nemcsak a Pentium120-as erőművekkel rendelkezők élvezhetik, hanem gyakorlatilag bármilyen 486-os környezetben is tökéletesen (és nem utolsósorban: villámgyorsan) fut, amennyiben néhány disztolelemként szolgáló salangot lemisszantunk belőle.

Hm. Szemléletmást megszűletett az autóversenyek új királya. Vagy inkább királynője, hiszen a játék nemcsak jó, hanem szép is. Azt hiszem, ez végzőnsök bőven elég is lesz — minden benn van.



Feltűnés nélkül előzőm a szernyákok: 220-át a leálló sávbán, és persze belülről



A Viper már majdnem megvolt, csak sajnos fennakadtam egy kosza Opelen



Min. Config: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

8	7	
	9	8



NYELVMESTER
Kezdő angol v. 1.3
A nyelvoktató CD segítségével hatékonyan elsajátítható az angol nyelvvel, amelyhez segítséget a CD-n található hanganyag is hozzájárul.
Ára: 7.000,- Ft



NYELVMESTER
Haladó angol lecke.
A CD-n 8 és 16 bittes anyanyelvi hanganyag található. A beszédanyagok kimondását eredeti anyanyelvi szövegekkel segítik.
Ára: 5.600,- Ft



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



Angol-magyar műszaki és tudományos szótár
A szótár nem szótár, hanem a technológiai fogalmakra, hanem gyakorlatban merő más tudományágak kifejezéseit.
Ára: 16.000,- Ft



PICDÍC pour Windows
Francia-Magyar Multimedialis Képes Szótár
PICDÍC for Windows
Angol-Magyar Multimedialis Képes Szótár
Francia-Magyar Multimedialis Képes Szótár
A szótár nem szótár, hanem a technológiai fogalmakra, hanem gyakorlatban merő más tudományágak kifejezéseit.
Ára: 16.000,- Ft



PicDÍC English, Part 1
Multimédia Nyelvoktató Videoképzés az élő nyelvi megértéshez
A CD segítségével megtanulhatja megérteni az élő nyelvet, megfigyelt és elsajátíthatja az egyik legnehezebb nyelvi feladatot, a gyenge alábbi használatát és nyelvi környezetben azaz, társasági helyzetekben és nyelvi tudását.
A CD-t témák szerinti kiválasztott hírtípusok - végrehajtást lehetővé tevő - keresés, töltés és nyelvi funkciók teszik teljessé.
Ára: 4.800,- Ft

10-, 11- illetve 12 db CD-ből álló sorozatok:



4.900,-

DEATH DINOSAUR SAFARI
CRASH OF GOLF
IMAGINATION
F-14 TOMCAT
MEDIEVA FOOTBALL
ALDUBOSS BIRDS
SAVAGE EMPIRE
F.F. PUZZBALLS
ALDUBOSS MAMMALS
TEST DRIVE III



5.900,-

BOY WORKS
MICROCOSM
CYBERPLANS
JURASSIC PARK
SLEEPWALKER
SPECTRE VR
SHADOWLANDS
THE PSYCHOTRON
RETURN TO RINGW.
JUTLAND



6.900,-

THE LEAMINGS CLUB
MEGARACE
TEEN
THE VORTEX
CYCLONES
JAMMET
DRAGON'S LAIR
NOVASTORM
REUNION
THE JOURNEYMAN



ANIMATION FESTIVAL
ATLAS
W.W. FACTBOOK
DOOM
KARAOKE
KINGS QUEST V
MEDIA CLIPS
CONSUMER GUIDES
STELLAR 7
TIME MAN OF YEAR

5.900,-



CORRIDOR 7
BEYOND PL. EARTH
HELLCAP
WHO SHOT J. ROCK?
SING ALONG KIDS
MOZART
NATIONAL PARKS
PHOTOMORPH
PRINTMASTER GOLD

6.900,-



EXPLORING WIN '95
SIRIUSNET
THE JOURNEYMAN P.T.
INTRO TO C. MUSIC
INTERACTIVE
WEBSTER'S ENCYCL.
DRAGON'S LAIR
DR. RUTH' ENCYCL.
MAD DOG NUREE
SING ALONG KIDS 3

6.900,-



ACTION 100
AUTO ALMANAC
DINOSAUR SAFARI
MEDIA MAGAZINE 2
WORLD WAR II
MATHEMATICS
ENCYCLOPEDIA
SMART PHOTO CD
MEDIA MAGAZINE 1
TEXT CUT
WINTOOLS

4.900,-

KORONGVILÁG I-II.
Ára: 840,- Ft + áfa



8.344,-



4.640,-



6.104,-



7.224,-



5.594,-



5.594,-



7.224,-



6.104,-



7.224,-

Az itt látható CD-k utánvétel is megrendelhetők a MIXIM Kft. címén:

CD megnevezése	MEGRENDELŐ	Ára (nettó)
Összesen		

Kérjük kivágva, levél hátuljára felragasztva, vagy zárt borítékban elhelyezve címünkre elküldeni! A nettó árhoz 25% ÁFA is járul!

MIXIM

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

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

ASCENDANCY



Ez itt egy szolid bolygó éppen fejlődés közben



Körülbelül így kellene nyitás után festenie a dolognak

A Logic Factor Ascendancy-ja nem csak egyszerűen egy Master Of Orion-klon, hanem inkább a továbbfejlesztése. Bár a játék fő keretén semmit sem változtattak, mégis teljesen másképpen néz ki az egész. Aki nem ismeri a Master Of Orion, az sürgősen vegyen egy CoV 42-1 és lehetőleg a játékot is. (Viszonylag régi játék, elég olcsón meg lehet kapni) A MOO ismerőinek figyelmét a kezelésre és a grafikára hívnam fel.

Az Ascendancy kerettörténete nagyon "egyszerű": meg kell hódítani a galaxist. Ehhez egy szál bolygóval kezdünk, ahol lehet mindenféle építeni, mindaddig, amíg van kivel építtetni és fenntartani. Ha ezt sikerül beépíteni mindenféle hasznos épülettel az első néhány évszázad alatt, akkor a 300-500. év körül megszületik az első hajónk is, és elindulunk a csillagok útján meghódítani a galaxist. Innentől egészen zűrös dolgok történnek: mindenféle más emberke is pont ezt akarja csinálni! Természetesen mindeközben a tudomány is fejlődik, és ezzel a bolygók és hajók is egyre modernebbek lesznek. Valahol az 5. évezred magaságában már mindenképpen elődt a parti — remélhetőleg a mi javunkra. (Ha ez nem sikerül, akkor olvassátok el a készülő nagy leírást...)

Eme kerettörténet, mint már említettem abszolút ismerős lehet. Azonban a kezelés teljesen eltérő. A MOO-ban központi szerepet játszó pénzelosztás itt egészen másképpen történik: nincs is pénz a játékban (hoppá!). A megépített épületek arányában történik a különböző dolgok fejlődése — ezt is láttam már valahol... Egy-egy bolygó sajnos egyszerűen csak egy dolgot csinálhat, ami egy picit irreális, és erősen megneghezíti a játékot. Kicsit SimCity-s beütéses van egyébként a bolygófejlesztésnek, no persze sokkal kisebb területen építkezhetünk.

Szakítottak a 2D-s megjelenítésrel is, legalábbis részben. Például a tudomány fejlődését szemléltető ábra is 3D, amit mindenféle irányba forgathatunk, az igen hasznos lehet, mert egy idő után képtelen leszünk eligazodni rajta. Másik kijelzősbeli alapvető eltérés, hogy az egész 640x480x256-ban játszódik, emiatt az ember rögtön Pentium után kapkodna. Ez felesleges, egy DX4/100-

on egész tűrhető sebességgel futott. Sőt több nap — azért aludni is kell néha — folyamatos játék alatt sem fagyott ki. (Szép teljesítmény... — CoVboy) Talán ezért volt a jól- és nagyszerű DOS alatt megvalósítan!

Sikerült semmit sem írnom eddig a kezelésről, pedig folyton ezt emlegetem! Nagyon nehéz helyzetben vagyok, amikor azt kell leírnom, mert végülis már a MOO is teljesen egyszerűvé lett. Leginkább azt kéne kiemelni, hogy minimális a szöveg, és maximális a képi információ. A rengeteg szöveges lista teljesen eltűnt, helyüket szép kis képek vették át. Például a bolygók listáján csak a bolygó neve és az éppen készített épület/hajó íródik ki szövegesen, minden más képes formában jelenik meg. Bolygók — itt egy csillagrendszerben lehet több bolygó is. Ehhez kapcsolódóan kétféle motort tehetünk bele a hajónkba, az egyikkel a csillagok között, a másikkel pedig a bolygók között mozoghatunk. Visszatérve a listához, hajóépítésnél is hasonló dolgok vannak. Megjelenik a hajó képe, mérettől függően néhány üres kockával. Ezután a felszerelés különböző típusait egy-egy megfelelő nyomógombbal választhatjuk ki. Ha például a fegyverek ikonjára kattintunk, akkor megjelennek a különböző fegyverek képei, melléjük a nevük. A MOO-ban a kép teljesen hiányzott.

A kezelést nagyon könnyíti az a lehetőség, hogy szinte mindenről egy (két) gombnyomással lehet egy rövid leírást kapni, ehhez a Shift+bal click szükséges. Az elején van egy Tutorial, ami csak azoknak szükséges, akik még nem látták MOO-t...

Az egyetlen hely, ahol a MOO szinte egy az egyben visszaköszön, az a diplomácia. Megjelenik egy jó nagy állókép, és alatta egy listából lehet kiszűrni, hogy éppen mit akarunk mondani. Mivel nincs pénz, nem is lehet kereskedni. (De nem is hiányzik különösebben!) Viszont az ellenfelek sokkal intelligensebbek — ha erősek vagyunk, akkor jönnek kuncsorogni technológiáért meg szövegetéért. Ha meg gyengék akkor — ostoba, de becsületes módon — jönnek üzengetni, hogy háború van.

Van persze néhány negatívuma is a játéknak, az egyik ezek közül a számítógép gyengesége. Másfelől,

ha a saját bolygóink menedzselését rábízzuk, akkor csodásan elrontja. Igaz, van aki ezt is egy jó dolognak tartja, mert ez is csak nehezíti és változószerűbb teszi a játékot. A valós életben sincs időnk minden aprósággal magunk törődni egy nagy cégen belül, és sajnos az alsóbb szintű vezetők mind hülyék... Amikor már veszíteni kezdenénk, akkor lehet visszakapcsolni a bolygók kézi vezérlésére. Egyébként az ellenséges AI módosítása már elkészült, Antagonizer modul néven jön ki, ingyenesen. Jelen pillanatban még betáteszt állapotban van.

Másik igen komoly hiba a csata lefolyásában van: egy fordulóban csak egy hajó léphet. Tehát ha egy rendszerben van három saját, meg egy darab ellenséges hajó, akkor először lő az 1. hajónk, majd a 0

hajója, majd a 2. hajónk stb. Szintén feleslegesen bonyolultnak tűnik a hajók mozgatása: az összes útbaeső csillagrendszeren egyesevel kell végigvezetni a hajónkat, amit sokkal egyszerűbb lenne egy parancssal megvalósítani. (Mellesleg a MOO-ban egy parancs volt...)

A végső értékelésnél is nagy bajban voltam: a játék ötlete nagyon MOO utánérzés. Azonban — az értékelési táblázatban nincs benne, hogy mennyire lopott a játék. Ha csak úgy magában nézzük, MOO-tól függetlenül, akkor azért elég jó.



ChX

Felvettem a baráti kapcsolatot a mammutokkal



Ha jól látom, itt valami korrekt űrhajó készült



Min. Config.: 486/DX2-66
8MB RAM, 2xCD ROM,
VESA SVGA

77

88



A Command & Conquer egy ritka jó játék — legalábbis azoknak, akik úgy érik ebben a műfajban. A Dune II egyenes továbbfejlesztése ugyanis, és ez a régi játékok is sokaknak kínálnak még ma is kellemes perceket. Nem is szólva az új játék 2 CD-nyi méretéről. Nem persze ez a 2CD videót is tartalmaz — hogy pontosan mennyit az nehéz megmondani, mert a Westwood maga is különböző adatokat mond: hol 40, hol 60 percnyi videóklipeket emleget.

A szakosas stratégiai játékokkal ellentétben a Command & Conquer (és az összes hozzá hasonló játékban) nem a logisztikai problémák vannak a hangsúly. A logisztika alatt értendő a csapatok élelmisszerrel, löszszel, üzemanyaggal ellátása, szállítása stb. Ehelyett real-time-ban kell megoldanunk egy csomó problémát. Az egyik maga a real-time: sajnos az a tény, hogy nincs a játék fordulóokra osztva, néha megoldhatatlan helyzeteket teremt. Lehet, hogy az akciójátékról átnyergelteknek tetszik ez a borzasztó gyors ütem, de nekem igen gyakran nem. A fentebb említett problémákat három fő csoportba sorolhatjuk: a fejlesztés, az építkezés, és a harc.

A kezelés ismerős lehet a Dune II-ből, persze ez már egy továbbfejlesztett verzió. Lényeges például, hogy nincs korlátozva (programból) az egységeink száma. Nem persze a pénzünk határát szab, és az ellenség is gondoskodni fog arról, hogy ne maradjon túl sok életben. Az új egységek közül a különböző légi egységeket említeném: A10-ek, szállító helikopterek, repülő, és mindenféle egyéb nyálánkság. Mindegyikkel lehet le- és felszállni (micsoda újdonság!), csapatokat felszedni, bombázni, stb. Nemcsak a valóságban létező, hanem kitalált és egész fura nevű cuccokat irányíthatunk: VTOL Orca Fighter Craft (VTOL Orca Harcijármű), Raptor Attack Cycles, Devil's Tongue Incinerator tanks, (Ördögnyelv hamvasztótank), Air Cushioned All Terrain Landing Craft (Léggárnás, mindenütt szállási képes jármű), Mammoth Heavy Battle Tanks. (Mammut nehéztank)

A legtöbb CD-s játéknál szerintem jobb a zene, és túl sok probléma sincs vele, ugyanis csak a digitális csatornát használja a CD-ről leemelt hangok lejátszására. A grafikát nagyon kellemesnek és a játékhoz illőnek találtam, de semmi forradalmi új nincs benne. Mivel 320x200x256-ban fut, nem is nagyon lehet, sajnos.

Többesemélyes játékra is nyílik mód, és nem is kell két példányt vásárolnunk a játékból! (?) — CoVBoy) Ha csak ketten játszanak akkor mindkét félnél lehet egy-egy CD, és mehet az aprítás — egymás mellett vagy egymás ellen. (Ugyanis az első CD a GDI, a második a NOD.) Azt hiszem, még nem volt soha olyan játék, ahol a játék készítői engedélyezték volna ezt. Mivel nincsenek cheat gombok a játékban, és a program elég masszív önellenőrzést hajt végre kétszemélyes üzemmódban, ezért csalni se nagyon lehet.

Egyszemélyes üzemmódban, mint már említettém, igencsak elfájlíthat a dolog. Az új AI (a számítógépes intelligencia) meglehetősen kemény ellenfél.

Pár szó a kerettörténetről: A nem túl távoli jövőben felfedeznek egy értékes ásványt a Triboriumot. Természetesen rögtön megindul az öldöklő harc érte. A harc fő részvevői a Globális Védelmi Kezdeményezés (Global Defence Initial, GDI) és a gonosz Nod Testvériség.

Ugy érzem, felesleges is lenne több szót vesztíteni a játék dicséretére, inkább mindenféle tippekkel tölteném a helyet — az eddigi alapján már úgyis elődönthetted, hogy kell-e neked a játék.

Újdonság a roppant egyszerű csapatösszevonás: lenyomott egérgombbal rajzoljuk ki a kívánt egységeket, s attól fogva azok összevontan tevékenykednek. Természetesen akár egy egész képernyőre is rámondhatjuk, hogy ez mostantól fogva egy csapat.

A C&C tréfasága lehetőségeit — amelyek nem elengedhetetlenül szükségesek — a billentyűzetről értehetjük el:



Ez a legjobb arc az egész játékban: valami Jim vagy Joe

G: Terület őrzése. Ki kell választani egy csoportot, majd a G leütésével újratába küldeni őket. Et-től fogva mindenki, aki nem mi vagyunk, löni kezdenek.

X: Csapat oszloji! Ezután nem lesz túl könnyű őket eltalálni — mekkélskor célszerű.

F7-F10: Törkép jelölések. A Ctrl+F7...F10-zel helyezhetünk el egy-egy ilyen jelölést, majd az F7...F10-el ugorhatunk rá.

<CTRL>-#: Ctrl+#számgomb is használható a csapatösszevonásra.

0-9: Az előbbiekből kreált csapatot teszi aktívá. (Igy 10 csapat között tudunk villámgyorsan ugrálni. Nagyon kis hasznos dolog.)

H: A Construction Yardot teszi aktívá és rajzolja ki a képernyő közepére.

N: A következő egységet választja ki és teszi a képernyő közepére. (ezentúl KK)

<HOME>: Az aktuális egységet KK teszi.

<ALT>-#: Az Alt+#számjegygomb a megjelölt számú csapatot teszi KK. Ugyanaz, mint a szármegyogomb magában és Home.

Kurzor módosítók:

CTRL: Támadó kurzort ad. Így lehet pl. a saját egységeinket is felapirítani. (Hát az nagy kaland! — CoVBoy)

ALT: Mozgást parancsol az egységekre akkor is, ha azok állanak és harcolnának. Roppant mókás például amikor ellenséges gyalogságot irtunk pár tankkal. (Ld. még "úthenger"...)

CTRL+ALT: Valaminek az őrzése. Ki kell választani egy egységet, majd Ctrl+Alt mellett click egy

épületen. Az egység órjáratozni fog az épület körül, ellenség utáni vadászva. Ugyanígy lehet őket egy másik egység védelmére is kirendelni. A legszöbb az egészben az, hogy akár egy ellenséges egység védelmére is kivezényelhetjük őket, de ennek feltehetően nem fogjuk sok hasznát látni.

Néhány stratégiai tipp:

- A ládák meglehetősen fontosak.
- Egyszemélyes NOD üzemmódban a Templom felépítéséhez meg kell találni a ládákat a 6, 10, 12. (A NOD Templom egy hasznos kütyü, ugyanis nukleáris fegyvereket tesz lehetővé.) Ezekhez a ládákhöz vagy le kell rombolni egy pár ellenséges épületet, vagy egyszerűen el kell adni őket. Ha a küldetés végéig sem sikerül megtalálni őket, akkor sajnos ez a lehetőség ugrott.
- A saját épületeinket eredeti áruk 50%-ért eladhatjuk. A Construction Yardot mondjuk ne adjuk el...
- Ellenséges épületeket célszerű lehet elfoglalni. Nemcsak eladni tudjuk őket jó pénzért, hanem olyan egységeket is gyárthatunk, amiket különben nem tudnánk.



ChX

Kép szöveg nélkül (lényeg, hogy győztünk)



Néhány páncélcocsi, amire nem figyelünk



Min. Config.: 486, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB/Adlib

	77	
	87	

THE BRITISH Micro Machines SPACE MINIATURES 2 TURBO TOURNAMENT



(Vehicle Graphics és Attributes) kezesztől tervezhetünk új járműveket és adhatunk nekik új jellemzőket. A Test Course ponttal tesztelhetjük a új járgányt a szerkesztett pályán (feltevé, ha a pályán végighalad utvo-nal folyamatos, van kijelölt start/cél, és sehol sem metszi önmagát), amit aztán a következő pontban lemeze-menthethetünk. Egyébként a szerkesz-tési kedvet növelendő a Code-Masters a PC Attack c. játéksíjág-gal karöltve egy kis versenyt is sze-rvezett: a legjobb és legkeményebb pályákat tervező emberek között 17"-os monitor, három 4x sebessé-gű CD-ROM-ot és egyéb nyaláksá-gokat sorolnak ki, továbbá a pálya-művek felkerülnek az MM2 további-akban legyártott sorozataira is, mint kiegészítés (az enyémen is van már négy).

Szóval elég súlyos es a játék. Némi szórakozást ugyan jelent kez-deben, különösen ha véletlenül beesik egy-két ismerősöd, akik egy felőrányi ökörködésre vágnak a gép előtt, aztán már mennik is — de nem igazán tudom elképzelni magam, ahogy a hosszú téli estéken újabb 10-15 pályát szerkesztsek magam-nak, mert a játékban levő harmincat már félálomban is lenyomom. Jó, persze az a grafikaiból, meg tulajon-képpen az egész kivitelezésből ki-derül, hogy elsősorban a fiatalabb felhasználókat célozták meg a játék-ka egy-két könnyed és gyors kikap-csolódás részeit — de ha esetleg harmadik érelj is óhajtanak szüni ebből a csodából, akkor adigra nem ártana, ha kitalálnának valami aprócska kis extrát is.



Min. Config.: 386/5X-25
4MB RAM, 2xCD-ROM,
SB vagy Gravis

5	6
7	5

radnunk). Ilyenkor bonust kapunk, amit az oldal levő kijelző mutat, majd a verseny az utolsó nyeresői pozíció-tól folytatódik. Ha annyiszor előztük le az ellenfelet (vagy ő minket), hogy a kijelző betelik, akkor a versenynek vége — egyébként az összecsapás három körön keresztül tart, és a cél-ba éres után az lesz a győztes, aki többször győzött az ellenfél ellen (ha az állás döntetlen, akkor jön a "hite-len halál", vagyis az első nyert pont dönt). Nyilván itt is csak győztesként juthatunk a következő pályára, kü-lönböző életet veszünk.

A Super League a bajnokság, ahol a játékosok négy darab négyes osz-tályba vannak sorolva. Természetes-zen mi az utolsóban kezdünk, és a cél az, hogy megnyerjük az elsőt. A bajnokság négy különböző pályán zajló háromkörös versenyből áll, az első helyezett kap négy pontot, a második hármat, és így tovább. Ha a négy verseny után az első helyen végeztünk, feljebb jutunk eggyel, ha az utolsóan, akkor kiesünk.

A Time Trialsban a játék 30 pályá-gon próbálhatunk egy-és háromkö-rös időrekordokat felállítani (egyed-ül), de egyébként itt lehet begyako-rolni is a pályákat az előbb említett versenyekre.

A főmenü következő opciói 2-4 já-tékos esetére vonatkoznak. A Single Race itt ugyanaz, mint az előbb a Head to Head, csak egymás ellen, a Tournaments a bajnokság, a Time Trial pedig verseny a legjobb köridé-jéért. A Party Playnél akár 16 játé-kost is megadhatunk egyszerre, amelyek kiesése alapon játszanak Head to Head küzdelmet páronként.

Az Extra Optionsban a nevével el-entéltben semmi extra nincsen: ki-íráthatjuk a játékosok képe me-re, hogy milyen eredményeket értek el-ig, lehalikthatjuk a zenét, variál-hatjuk a képernyőméretet, kikapcsol-hatjuk a szöveget (úgyszincs sok) és joystickot kalibrálhatunk.

Most jön az öröm azoknak, akik-nek már végérvényesen az agyuka ment a jólét: a neve Construction Kit, és akár teljesen újratervezhetjük vele az egész játékot. Az első ponttal egy előzőleg szerkesztett pályát próbál-hatunk ki, a másoddikkal átszerkesz-telhetjük, a harmadikkal pedig akár egy teljesen újat is gyárthatunk. Az első opcióval adunk nevet a pályának, a másoddikkal pedig húsz különböző blokkokból állítjuk össze a megfele-lő terepet. A Course Graphics pont-nál adhatjuk meg a pálya három fő összetevőjét: a felszínt (Surface) és a hátteret (Floor), ebből a kettőből 10-10 fix darab áll rendelkezésre, és a blokkokat, amelyeket egy egyszer-ű rajzolóprogram segítségével újrar-zolhatunk. A következő két menü

"Marha nagy várakozás előzte meg az akármilyen bigyula megjelenés-ét..." — általában így kezdődik a szabvány játék leírása. Most viszont nem egy szabvány játékról lesz szó, tehát maradjunk annyiban, hogy semmilyen várakozás nem előzte meg a megjelenését, ami persze nem gátoolta meg a CodeMasterst abban, hogy kiadja a MICRO MACHINES 2. részét. Akinek az első-höz esetleg nem lett volna szeren-csége (szerencsétlensége), az nem veszített semmit, mert ezzel nyugod-tan bepótolhatja a mulasztásait.

Ha valaki nem tudná miről van szó: ez egy sima autóverseny a jó öreg 64-en lefektetett "minimál art"-hagy-mányok alapján, mindazonáltal kicsit feltupírozva a PC-s igényekhez. De lássuk részletesebben, hogy miről van szó:

A játék tudomásunk szerint csak CD-n jelent meg, ami mondjuk annyiban csodálatra méltó, hogy mivel ki-bontva allessz összesen 15 Megát foglal el, nyugodtan lehetne floppy szerzője is mondjuk úgy 4-5 lemezen (jó, persze manapság minden CD-n jelenik meg, még a 3 lemezes 5TH FLEET is, szóval ezt most hagyjuk).

Az installálás gondolom senkinek sem okoz különösebb problémát, bár mondjuk a program nem kimondot-tan rajong a QEMM- vagy az EMM386-típusú memóriamanager-ekért — de erről egyébként úgy- is ordítani fog indítás után (ha ilyes-mi szalad, akkor szerinte gondok le-hetnek az animációkkal — ennél mondjuk nem volt baj, annál inkább kánys volt viszont a hang...)

Az első műsorszám a játékosok számának kiválasztása: igazán él-vezetes persze akkor lesz a játék, ha legalább négy versenyző össze-gyűlik a monitor előtt, de azért bizo-nyos kereteken belül még a gép el-nye is lehet esélyünk. A többi menü-pontot hagyjuk kicsit későbbre, né-zzük mi a helyzet az első ötben:

Mindenekelőtt az irányítást állíthat-juk be, majd meghatározhatjuk a verseny módját (bármit választunk, a comics-figuráknál kiválaszthatjuk, hogy melyik játékosunk akarunk len-ni, és egyből nevet is adhatunk neki).

A CHALLENGE egy sima háromkö-rös verseny a négy induló között. Ezek közül mindig az első kettő fog továbbjutni a következő futamba (Training Camp, Driller Killer, Sand Castles, Pinball Pursuit — Idáig ju-tottam berhelés nélkül, egyébként 25 verseny van), amennyiben a gép ellen kell végeznünk a továbbjutáshoz, különben elvész egy "életünk" a háromból. Bonus életet kapunk, ha egy-más után háromszor az első helyen végzünk. Az első pálya valószínű-leg senkinek nem okoz gondot, his-zen — elvileg — mindenkinél gyor-sabbak vagyunk. A második már egy kicsit cikisebb lesz, mert egy rakás helyen le lehet zuhanni a pályáról, és az ellenfelet valaminet a fűrég-pep is kilökhethet. Mivel valaminel gyorsabbak vagyunk a többieknél, itt nem az ellenfelet, hanem a pálya jelentéi majd az igaz kihívást. A gond a harmadik pályán kezdődik, ahol mondjuk nem lesz "külső ellenség" (mint mondjuk az előbb a fűrök), de igencsak kanyargós, szóval a "csak nyomom a gázt"-típusú autóversé-nyekhez szokott játékosoknak itt nem terem valami sok babér, mert ők igen hamar elszállnak a vízbe. A negyedik pálya egy flipperben játszó-dik, ahol lezuhanni nem lehet, viszont az ütőkről meg a gombákról szépen vissza szoktunk pattogni...

Egy másik versenytípus a HEAD TO HEAD, ahol csak egyetlen ellen-féllel szállunk szembe. Ugyanazokon a pályákon zajlik mint az előbb em-lített futamok, de itt a feladat az, hogy minél több alkalommal annyira le-hagyjuk az ellenfelet, hogy kiszalad-jon a képernyőről (egyébként néha nem is muszáj ehhez a pályán ma-

Elképesztő küzdelem folyik az abroszon



Igy készül az új Hungaroring



MARCO POLO

Az utóbbi időben nemigen jelent meg kereskedelmi-stratégiai játék. Ezt az úrt ugye csak betölteni az Infogrames cég CD-s játéka, meg lehetőséget sikerrel. Mint a címből kiderül, a XIII. századi Kínában vagyunk, ahol egy velencei kereskedő szerepében kell minél nagyobb vagyonra és hírnévre szert tenni. Az induló "vagyon" 600 arany, ismertségünk pedig a nullához közelít, úgyhogy lesz mit tenni. A reputációt különféle küldetések végrehajtásával növelhetjük, a vagyont elsősorban kereskedelemmel (de a küldetések is jelentenek némi anyagi támogatást). Nézzük, mivel töltötték meg Infogrames-ek a CD-t!

Az indítás után a főmenübe kerülünk. Itt mindjárt fény derül a program egyik nagy előnyére: a Documentation menüpontját az adatbankba kerülünk, ahol szinte minden megtudhatunk Marcoról, Kínáról, a mongolokról, a kor technikájáról, stb. Természetesen az információk képekkel vannak megtámogatva, és izlés szerint halgathatjuk vagy olvashatjuk őket.

Miután kellő tudást magunkba szívunk, tekintsük meg a főmenü további pontjait:

- **Start a Game:** Új játék kezdése
- **Resume a Game:** Kimentett állás visszatöltése. Ha az állásban szereplő játékosok közül valaki már nincs jelen, akkor kirúghatjuk azzal, hogy feladjuk vele a játékot (ld. később).

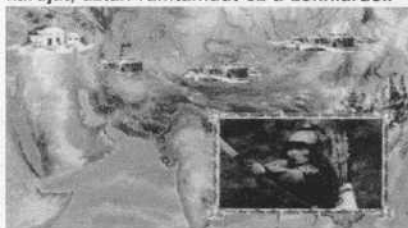
- **Carry out a Mission:** A játékbán szereplő küldetések közül játszhatunk le egyet. A küldetés nehézségét a jobb felső sarkban látható lovas figura jelzi.

- **Documentation:** Ld. feljebb
- **Exit Game:** Kilépés (na de illet...) A játék legtöbb helyén a bal felső sarkban elérhető a Travel Log, azaz egy rövid összefoglaló jelenlegi helyzetünkről.

Néhány kezelőbillentyű:

- 'F1': Segítséget ad a kiválasztott ikonról
- 'F2'-'F3': A hangerő beállítás
- 'ESC': Pause, valamint egy menü:
- Travel Log: Az előbb említett Travel Logtól eltérő helyzetjelentés
- Purchase Summary: A legutóbbi néhány tranzakciónak nézhetjük meg itt
- Missions in Progress: Megtekinthetjük, hogy éppen milyen küldetéseken dolgozunk

A fenébe! Már majdnem eladtam neki Atilla kardját, aztán rámtámadt és a zokniárus..



A kereskedelem izgalmai: "Monoton üget a süppedő homokon, a sivatag lova, a tétova teve tova..."

- **Saving the Game:** Állásmentés. 4 állásunk lehet, a program okos módon megkérdezősít minket a C: drive gyökérkönyvtárába ment...
- **Exit:** A játék elhagyása
- **Quit Game:** Az aktuális játékos feladja a küzdelmet. Kapunk egy értékelést, aztán visszlát...
- **Restart Game:** A játék újrajrzedése
- **Jobb alsó sarok:** Az aktuális játék folytatása

Válasszuk most a főmenüből az új játékot! Be kell állítanunk a játékosok számát (több játékos esetén hetente van váltás), a játék hosszát (hetekben), valamint a kezdő évszám (az árak ára és minősége függ tőle). Ezután nevet el kell neveznünk főhősünknek. Nincs nagy választék: lehetünk Antonio, Giovanni, Niccolò, esetleg Stefano. Ha többen játszunk, az egyes játékosok a nevük kezdőbetűjével jelennek meg a főtérképen. Még meg kell adni, honnan indulunk (Layas, Karakum, Tolbonur, Ondorsum vagy Quinsai), és már játszhatunk is (a város minden játékosnak ugyanaz lesz). Ha Marco Polót óhajtjuk leutánozni, akkor Layasból induljunk.

Két fő cselekedetünk lehet: utazgatunk, vagy a városokban ténykedünk. Utazás esetén az egyik térkép látjuk (váltani közöttük a jobb alsó sarkban lehet), elsősorban a kicsit (Local Map). A főtérkép (Overall Map) viszont jól használható tájékozódásra, itt láthatjuk az egyes települések méretét is:

- **Háromtornyú vár:** Egy terület fő-

városa. Nincs belőle sok, viszont érdemes egy ilyen sűrűn utbaejteni, ugyanis hihetetlen árakat képesek produkálni, azaz nagy hasznot csinálhatunk. Fontosabb urak általában fővárosokból várakoznak csekélységünkre.

- **Kéttornyú vár:** Átlagos város. Közepes árak, közepes emberek. A keleti parton elég sok van belőlük.

- **Egytornyú váracskák:** Falu, ilyenből aztán van dögvöl, Alacsonyok az árak (kevés az ár), de azért esetleg itt is bukkanhatunk érdekes figurákra.

Utazni a kívánt város kiválasztásával lehet (az aktuális városn clickelve be megyünk), persze csak ha van elég kajánk a karavánunk számára. Utazgatás közben sűrűn érnek támadások, ezért egy kevés profit után majd némi segítséget fogunk felelődni.

Menjünk most beljebb, irány a városok.

Mindenekelőtt egy fontos dolog: a városban minden komolyabb akció (vásárlás, eladás, audienca, karaván szervezés) egy napot emészt fel.

Amikor belépünk egy településre, a külvárosban (külfaluban) találjuk magunkat. Itt a következő lehetőségeink vannak:

- **Trip:** Utazgatás, vissza a kistérképhez.

- **Caravanserai:** A karavánunk összeállítás, részletesebben ld. később.

- **Town Centre:** A város (falu) központja, elsősorban vásárolgatni fogunk itt, de az audiencaik is

innen érhetőek el. Részletesen ld. később.

- **End of Week:** A jobb alsó sarokban az aktuális hét végére ugorhatunk (több játék esetén a következő játékos jön). A többi városi menüben a jobb alsó sarok mindig visszalelépést jelent.

Mielőtt ismertetnénk a két fontosabb városi menüpontot, ismerkedjünk meg a vétel/eladás képernyővel!

Afól egy szalagon három adat látható:

- A vásárolni/eladni kívánt árak darabszáma. Bal clickel csökkenthetjük, jobb clickel növelhetjük a mennyiséget.

- Az ágyaságár. Ha kereskedőnél vagyunk, itt is el a növelés/csökkenés, azaz LEHET ALKU-DOZNI! Talán szükségletlen részletezni, hogy ez mennyivel szórakoztatóbb teszi a játékot...

- A vétel/eladás végösszege. Ide clickelve hajthatjuk végre a tranzakciót.

A bal felső sarkban vagyonunkat látjuk, középben a megvásárolható/ eladható ár mennyiségét és neve, jobb oldalt pedig általában az összes árunk súlyát és a karaván teherbírása áll. A jobb alsó sarok szokás szerint a visszalépés.

Nézzünk be a karavánzerájába. Itt költöttek az árak, nem lehet akudni, viszont óriási különbségek lehetnek egyes városok között. A következő lehetőségeink vannak:

- **Food** (élelem vásárlása): 10-es csomagokban tápot vehetünk. Célserűen jól feltankolni, ugyanis a karavánba felvett minden ember naponta egy egységnyi kaját fogyaszt. Legalábbis utazás közben; városban érdekes módon nem éteznék a kollégák (az állatokról nem is beszélve, azoknak utazás közben sem kell kajaja)... A jobb felső sarkban most nem a terhek/teherbírás látható, hanem az, hogy hány napra elég a kajánk, valamint hány adag van nálunk összesen.

- **Escort** ("hadsereg"): Célserűen megvédenünk a rablóktól a karavánt, itt szakképzett harcosokat alkalmazhatunk. Nincs béruk, csak egyszer kell őket megvásárolni. A bal felső sarkban a súlyviszonyok helyett a védelmünk erőssége látható. A választék:

- **Lancer** (lándzsás): Alig felgyverzett gyalogbeka, túl sokat ne várjunk tőle.

- **Archer** (íjász): Ó már jobb srác, távolról tudja nitkítani az ellent.

- **Knight** (lovag): Páncéiba csomagolt lovas. Erős is, gyors is, drága is. Azért jó boltot csinálunk vele.

- **Portage** (teherhordó): Ha már védelmet szeretnénk a karaván mellé, növeljük meg a háztartás méretét, ne egyedül árvalkodjunk az a szegény teve, amivel indulunk. Lehetőségek:

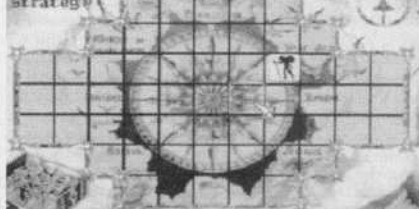
- **Porters** (teherhordó): Gyalogos teherhordó. Nem sokat ér.

- **Horsemen** (lovas): Az előző meglovasított változata. Valtamivel jobb.

- **Camel drivers** (teve): A tevének már nagyobb hasznát vehetjük.

- **Waggon** (kocsi): A legdrágább, következésképpen a

A nehéz gazdasági helyzet miatt csökkenett létszámú közeledik a karaván



legjobb teherhordási eszköz. Amint nagyobb mennyiségű áru szállítására van szükség, feltétlenül investáljunk be egy ilyenbe.

- Strategy (a karaván felépítése): Rabiótamadás esetén elég fontos lehet, hogy a karaván egyes elemei hogy vannak elhelyezve. A táblácska eléggé magától értetődő, pakolhatjuk a muksókat ide-oda. A bal alsó sarokban található dobozra clickelve az aktuális figurát eladhatjuk. Kezdetben természetesen az a jó stratégia, hogy a teherhordók legyenek közepén, körülöttük katonaság. Később látni fogjuk, hogy az egyes utakon a támadások mindig ugyanabból az irányból jönnek, így kellő tapasztalat birtokában jobban felkészülhetünk a harcra.

Most pedig menjünk be a város (falu) központjába. Két fontos lehetőségünk van itt:

Az első az audiencia. Ez bizonyos esetekben tényleg audiencia, néha csak találkozó érdekes emberekkel, sokszor pedig csak információgyűjtés. Audienciaon kaphatunk küldetéseket, és ugyanitt tájékozódhatunk megbízóinkat a végrehajtásról (és persze felvehetjük a jutalmat). Elsősorban a fővárosokban hasznos, de a kisebb településeken is érdemes megjártani.

A másik lehetőség a játék lényege, a piac. Itt vásárolhatunk, valamint, ha van a birtokunkban valami árny, eladhatunk. Mindkét cselekedet ugyanúgy zajlik le, csak a kimenetel ellentétes.

Elsősor ki kell választanunk az árucsoportot. 6 csoport van: fűszerek (spices), ruhaanyagok (fabrics), műtárgyak (arts and crafts), fegyver-

zet (arms), fémek (metals), drágakövek (gems). Minden egyes csoportban 6 árucikk található, ezeket nem részletezzük, válasszunk ki egyet, és a vétel/eladás képernyőre kerülünk. A csoportok leginkább arktegőriákat képviselnek, így a pénzünk növekedésével nem fogunk a karaván nagyarányú bővítésére szorulni. Természetesen nem minden áru (és kategória) elérhető egy városban, ha valami nincs, akkor a neve helyett egy "Not Available" feliratot láthatunk. Előfordulhat, hogy a név helyett egy "Ordered" felirat jelenik meg, ez azt jelenti, hogy az illető cikk szállítása folyamatban van, azaz hamarosan megvásárolható lesz.

A kivánt áru kiválasztása után kezdődhet az alkudozás. Természetesen a kereskedők vételnél pófátlanul magas, eladásnál pedig pófátlanul alacsony árakat fognak ajánlani. Nyugodtan mondjunk nekik fele/dupla árát, erre valószínűleg ők is tesszenek újabb ajánlatot. Jó stratégia, hogy a saját felajánlásunkon mindig csak egy keveset változtassunk, amikor hosszas sírakozás közepette rohamosan fogunk közeledni hozzáink. Jo példa erre egy páncél vásárlása: 2444-es induláskor a legértünk 1222-t, és végül 1416 aranyért miénk lett a hucuka. Erdemes egyébként a kereskedő árának felénel kevesebbet is próbálkozni. Legfeljebb kirug, és egy nap eltelik. Eladásnál nem ilyen jó a helyzet, ott általában meg kell elégednünk a kereskedő ajánlatának másfélszeresével (persze lehetnek kivételek). Hogy mit hol érdemes venni és eladni, az majd ki-alakul a játék során (mint az ELITE-ban), de olyan cuccot, ami kapható a városban, semmiképpen ne próbáljunk eladni, ugyanis neveltséges árra számíthatunk érte.

Ezek alapján valószínűleg mindenki képes lesz elindulni. Ha esetleg az elején gondok akadnának, itt egy gyors indulás:

- Induljunk Layasból, vegyünk gyapjút (wool)
- Acreben adjuk el a gyapjút, és menjünk audienciára a papál legatúshoz, kapunk egy küldetést (szent olaj kell neki)
- Layasban vegyünk egy levét
- Sevastóban az audiencia megkapjuk az olajat
- Trebizondban vegyünk egy páncélt
- Acreben adjuk le a legatúsnak az olajat, kapunk egy újabb küldetést. A piacon adjuk el a legatústól kapott cuccokt és a páncélt, így már lesz kis pénzünk.

Magára a játékra egy szó panasz sem lehet. A teletöltött CD-n rengeteg történelmi információ kapott helyet, és játék megjelenése (grafika és hangok) is igen tetszetős. Az egyetlen igazi negatívum a sebesség: még egy 4-szeres sebességtű CDROM-mal is igen sok időt vesz igénybe az állandó töltögetés. Tovább lassítja a játékot a rengeteg képernyő (mind-egyiknél további töltés), ezek természetesen sötétítés/világosítás módszerrel cserélődnek, ami elvárható, de néha jó lenne, ha ki lehetne kapcsolni. Így tűnik, a program a szokásos 1 MByte XMS fölött nemigen törődik vele, hogy mennyi memóriánk van, pedig talán még 4 MByte-is beleférne minden városi dolog (a digit beszédet, zenét, és igen sokakat leszámítva), és ez igen sokat gyorsítana a játékot. Ha már a memóriánál tartunk: elég nagy marhaság egy CD-s játéktól, hogy 575K base memory-t igényel, hiszen ez szinte minden esetben EMS használatát jelenti (pedig a játéknak nem kell).

Röviden: ismét egy játék, amelyből további pár nap munkával igazi csemegét csinálhattak volna a készítőik. Kezd már kissé unalmas lenni, hogy a t. cégek ennyire ostobák. A kereskedős játékok kedvelőinek minden bizonnyal nagyon fog tetszeni a Marco Polo, de lehet, hogy a lassúsága sokakat elriaszt majd. Azér mégis cool game...

Bryan



GRAFI X SHS

Kereskedelmi- és szolgáltató Kft.

Budapest, X., Jászberényi u.72. Telefon/Telefax: 262-5243. Postacím: 1388 Budapest, Pf.: 96/100.
Nyitvatartás: H-CS.: 8.00-18.00, P.: 8.00-14.00

A GrafiX SHS Kft. a tőle megszokott színvonalon új, kiváló minőségű terméket ajánl szíves figyelmükbe!

Number Nine 64 és 128 bites grafikus gyorsító kártyák most igen kedvező, bevezető áron!

Minden Number Nine termékre 5 év garanciát adunk!



a csapat felállításán, valamint meg-
nézhetjük az ellenfélét. Hangulatsci-
nálónak egy pár másodpercre informá-
l minket a stadionról (capacity - a
befogadókapesség, attendance - a
meccs iránti tényleges érdeklődés (a
nézők száma), valamint a stadion
rövid története). Jópofa. Az
időjárásjelentés is itt kapott helyet.
A meccskezdet érdekes, egy hatal-
mas, a játéktérre kiirt Kick off felirat
jelenik meg. Ez sajnos ott is marad
2-3 mp.-ig, így mire látnánk hogy mi
is történik tulajdonképpen, egy ko-
molyabb ellenfél már a tizenhatos-
sunknál járhat (ha az övé a kezdő-
rúgás). Térfelhasználás, kezdesi jog
nincs. A nézőpont a program legna-
gyobb pozitívuma, tudomásom szeri-
nt ilyet csak az ós-Strikerben lát-
hattunk eddig. A kamera mindig há-
tultól követi a labdát, így nagyon jó
térhatást értek el, tényleg élethű.
Negatívuma a megjelenítésnek,
hogy a távolabbi játékosok már (ér-
telemszerűen) nem olyan részlete-
sek, és nehéz egy jó indítást kivite-
lezni. A kommentátor valószínűleg
elhagyta a papírjait, mert csak jó
védéseknél, szabadrúgásoknál, be-
dobásoknál és persze a góloknál
beszél (egy bárki tudna egy mérkő-
zést közvetíteni...). A bírós is egy
egységiesen: nyolc játékos fekszik
mar a földön, de az istenért nem tűn-
ja. Ha mégis így, azt olyan erővel teszi,
hogy a sárga és piros lapok csak úgy
röpködnek ki a zsebeiből. Hm... Csav-
arnai nehéz, mert a rúgás gombra
szinte azonnal fő a játékos, nincs idő
oldalra húzni. En úgy voltam ered-
ményes, ha kb. 45 fokban szögben a
tizenhatos sarkáról eresztettem meg
a lövést. Szemből nehéz gólt lőni.
Szabadrúgásnál egy pontozott vonal
mutatja a lövés irányát, ez ötletes. A
jövő másik tűzgombjával előrenézhe-
tünk a lövés irányába, előre-hátra
mozgatásával pedig a rúgás hosszát
tudjuk szabályozni. A büntetőt így
irreálisan nehéz értesíteni (ha egyál-
talan kapunk) - egy nyíl rohan jobb-
ra-balra a kapu előtt, és ha nem pon-
tosan a szélére lövünk, a kapus ki-
védi. Egy ilyen kapust installálhat-
nának a magyar csapatok is... A régi
Strikerben a bedobást is a szabadrú-
gáshoz hasonlóan lehetett irányí-
tani, itt visszatérték a standard mó-
dszerhez, a gép a mozgó játékoshoz
dob (akkor is, ha az egy jó helyzet-
ből kimegy a bedobást fogadni - akár
a pálya teljes oldaláról! - ugrik az
akció. Grrrr). Viasszajzásas termé-
szetesen van (szerezéscsere csak
akkor, ha mi rúgnak gólt), addig foly-

fatódik, míg a tűzgombra nem há-
gunk. Ha ESC-et nyomunk, megsza-
kad a mérkőzés, és az ellenfél nyer
2:0-ra. Szünet a gyakorlatban nincs,
mert a lefújás után rögvést a kezdő-
rúgás jön. Competition-óknél View
groups mutatja, hogy ki-kivel csap
majd össze, az esetleges View
groups menüpont a csoportmérkő-
zések állását tárja elénk. Exit-re ki-
lép, itt menthetünk állást (Save),
visszatérhetünk a játékhöz (Resume
game), vagy végérvényesen elhagy-
hatjuk a játéket.

A hibák ellenére jól játszható
a program, már csak a szép grafika és
a szokatlan nézőpont miatt is érde-
mes vele foglalkozni. Nehézségi fo-
kozatot nem lehet állítani. Lehet,
hogy ez csak nálam gond, de a joy
kalibrálásával problémáim voltak. A
különálló install program segítségével
beállított joystick soha nem mű-
ködött normálisan, mindig "futott"
valamilyen irányba. Ha a játékból áll-
ítottam be (Options menü), akkor jó
volt, de minden egyes új betöltésnél
már újra pontatlan volt, újra kellett
kalibrálni.

Összefoglalás: egy négyest kap-
hat. Szép, kicsit nehéz, de még játsz-
ható, jó hangok, tűrhető zene. Egy
mai program hatalmas előnye, hogy
DX2-66-on is megfelelő gyorsasá-
gunk bizonyult. A bugyuta, ferditett
nevek nagyon nem felseknek ne-
kem, szívesebben játszom egy kis-
ségebbi, de reális neveket tartal-
mazó programmal mint egy ilyenell.
mert szerintem nagyot dob a hangu-
laton. Szorgalmasaknak viszont itt
van a kitűnő editor. Igaz, játék köz-
ben csak akkor vesszük észre a válto-
zást, ha játékosunk valamilyen
okból kifolyólag (gól, szabálytalansá-
g...) képernyőre kerül egy felirat és
egy arckép formájában. Focirajon-
goknak feltétlenül ajánlom, de ha
összesen egy fociprogramot lehetne
rendszeresíteni egy gépen, a
Manchester választanám, mert ná-
lam ő a favorit.

Kozy



Min. Config.: 386/33,
4MB RAM, 2xCD-ROM,
SB/GUS/Adlib

65	
66	

Szomorú (és másnapos -az emberfia mindig abba fojtja a bánatát, amire meghívják) vagyok a tegnapi este lejátszott mérkőzés miatt. Real Madrid - Ferencváros 6:1. (Egy-arál már van új: Ferencváros-Real Madrid 1:1. Az az előző csak nyomdhabba, vagy az ellenfél volt lreal Madrid - CoVboy)Csak pár pillanatra gondolhattuk, hogy a magyar labdarúgás megújí az európai szintet - közzöhetetlen a zöld-fehér (és szívemnek úgy kedves) gárdának. Mit tesz ilyenkor egy focit kedvelő számítógép tulajdonos? Előves egy olyan játékot, mellyel visszajuttathatja a magyar labdarúgást az őt megillető helyre (VB győzelem). Mazsolázgassunk az újabb anyagok között. FIFA Soccer '94 - hmmm...nem rossz, de kicsit idejétmúlt és már nem ellenfelem a program. Lothar Matthaus - nem használ GUS-t, ennek ellenére kiváló - de csak német felsőterületen kergethetjük a bogyót. Manchester United - az előző egy az egyben, plusz van GUS, editor, játékosváltás - mosnagyan a legjobb ilyen témaú game. Striker 95 - noscsak, noscsak. Ezt a nevet már hallottam valahol. Há persze (Homlokon csattanó tenyér) 92-nyet a boldogult emlékei Amígán nagy robbantott vele a Rage software - úszerű nézőpontja miatt. Úgy lát-
szik a Rage-nél sem szoktak új játéköketeket kiagyalni - a régi sikerreket tuningolják fel. Divatos irányzat, de az eredmény sok esetben nem elegendő. Nos, figyeljük le, most mit sikerült összehozni.

Az intro után a főmenübe csőp-
penünk.

Friendly match - barátságos mérkőzés, legalábbis elvbem. Hoppá - hát itten rengeteg csapat van, kéremszépen! Hungary - csodálatos! Kicsiny Földünk majd' összes válogatóttal Klubcsapatok európai focinagyhatalmak legfelső osztályából! Ezt komálom! De mi ez a baromság? Hogy írják ezek az Aston Villa és a Chelsea nevé? Már megint egy olyan program, amelyben "mókásan" ferditett nevet kaptak a csapatok és a játékosok. Ez miért jó? Így is ugyanannyit kell gépelni... Mindegy. A Page Up - Page Down billentyűkkel választhatjuk ki, hogy melyik régió illetve ország csapatait jeleníts meg a baloldali mezőben (magyar klubcsapatok sajnos nincsenek), ahonnan az iránybillentyűk és az Enter segítségével kiválaszthatjuk az általunk irányított gárdát. A név mellett a C a számítógép, a P a játékos csapatát jelöli. Ellenfelet nem kötelező választani - kaphatunk véletlenszerűen is.

Competitions - championship-et (egyesen kiesési rendszer), league-

et (körmérkőzések), knockout-out (színtén egyesenes kiesés), world cup (világbajnokság) játszhatunk. Ha eldöntöttük, hogy honnan fogunk kieseni, az előbbieken említtet csapatváltásait mőkát kell végigjárni, majd indulhat a meccs.

Practice - gyakorlás. Kellemes opció, szükség is van rá. Shoot out-nál a tizenegyesrúgó képességünket, Field practice-nél a mezőnyjátékunkat fejleszthetjük.

Options - zene, videó, kommentár ki/be kapcsolása. In/outdoor match - a szabadban (Outdoor) nyomunk vagy teremfocival (Indoor) rendeztetjük meg a nagyérdeműt. A különbség a textúrán kívül abban nyilvánul meg, hogy a teremfocinál nincs partdóbs és szöglet - a labda visszapattan a játéktérbe, ezáltal sokkal pergőbb lesz a játék. Az oldalfalat passzolóshoz is ki lehet használni. A pálya mérete ugyanakkora, a játékosok száma ugyanannyi mindkét esetben. Match length - játékidő, 2 - 10 percig tarthat a buli. Végül az irányítást is itt állíthatjuk be (Controls), keyboard, key/joy és 2 joy jelenti lehetőségeket.

Edit teams - ez rettentő szimpatikus. Átirhatjuk a csapat nevét (Edit team name), állíthatjuk a játékosok nevét, arcát, haját, száját, orrát, bőrszínét - nem vicc, mindez a valóság - az Edit team squad menüpont alatt. Természetesen a mezzsín is változtatható (Edit kit). Team settings: Formations a felállítás, Strategies a játéktípus meghatározása. Swap player - két játékos felcserélése (nem éreztem szükségét).

Load game - a szokásos I/O menü, érdekessége, hogy mindenfajta küldemények (liga, kupa stb.) külön "könyvtára" van, melyben őt állásnak van hely.

Ha mindent beállítottunk, kezdőd-
het a csata. Még egyszer állíthatunk

Na tessék! Egy kicsit nem figyel od a ember, és már is ló egy gólt! Az ellenfél



DARKER



Városka záróra után, (gép)madártávlatból

A *Psygnosis* 1995-ben valóságos játéközönnel lepté meg a nagyrészt, azek között volt pl. a *Discworld*, amely számos sorstársunk rekesz-izmaira gyakorolt káros hatásokat. Nem követvén a manapság divatos minden-dígi-csák-a-játék-hiányzik trendet, a patinás cég sorra jelenteti meg a színvonalas gémekeket. Ebbe a sorba tartozik a *Darker* is.

A játék története valami olyasmí, hogy egy békés civilizációt megtámadtak a nagyon gonosz, valamint erőteljes technikai fölényrel rendelkező szomszédai, és csak néhány hősiés pilóta képes velük szembeállítani úrkompból kialakított "vadász-gépén". De ha már egyszer ellenlünk, akkor meg sem állunk a Halonok (ők a gaz ellen) fővárosáig, porig romboljuk azt is. Addig azonban igen sok megpróbáltatáson kell átesnünk.

Maga a játék leginkább az akció kategóriába sorolható, bár vannak benne bizonyos szimulációs elemek; kb. annyira tekinthető szimulátornak, mint mondjuk a *Comanche*. Az egész világ vektorosan van megvárosítva, minden fellezett poligonokból épül fel. A terep alapvetően sötét, és lehetőséget ad fénylőrások alkalmazására — ezt a feladatot a készítő

kiválóan oldották meg. Az objektumok szép részletesen meg vannak csinálva, a közeliek shade-eltek. A robbanások más elven mennek, azt érdemes megnézni. Az eddig leírtak ellenére az engine villámgyors, 486-on gyönyörű finom a mozgás, de 386-on is remekül játszható. A játék lehetőségeit remekül bemutatja a demo *A Glimpse Underground* című része.

Pár szó a kezelésről:

- A megfelelő nehézségi fokozat kiválasztása után a levegőben találjuk magunkat kis kompunk fedélzetén. A kezelőbillentyűk:
 - 'Kurzor fel/le': Dőlés előre/hátra
 - 'Kurzor balra/jobbra': A gép döntése, fordulás
- (Az irányítás egyébként egérrrel és joystickkel is megoldható.)
- 'Space': Tűzelés az 1. fegyverrel
- 'Alt': Tűzelés a 2. fegyverrel
- 'E': A motor ki/bekapcsolása
- 'Enter': Egy lökület adhatunk a motornak, egy bankot felhasznál az energiatartalékból. Összesen 5 bank van, induláskor mind feltöltve.
- '1': Hagyományos pukkantó kiválasztása 1. fegyvernek. Nagyjából a gépfegyvernek felel meg,

- forduláskor a lövedékek a géphez képest ellenkező irányba repülnek.
- '2': Az ellentétes irányú csúzli kiválasztása 1. fegyvernek. A lövedékek itt az előző tüköképeként mozognak, azaz minél inkább fordulunk, annál jobban tartanak a kavicsok a fordulás irányába.
- '0': A 2. fegyver egy célkövetős rakéta legyen. Kezdetben csak egyfajta rakétánk van. Miután befogtuk az ellenséges gépet a célkeresztre, tűzelés után a rakéta megpróbálja az utvonalt követni. Ha a másik gép haladását irányunkra kb. merőlegesen mozog, akkor szinte biztos, hogy melé megle...
- 'Ctrl': Tartusk nyomva valamely kurzorgomb mellett, az adott gomb 'erejét' állíthatjuk így be.
- 'BackSpace': Fékke. Nem sok hasznukat láttuk.
- 'Escape': Kilépés a játékból. 'Q' megnyomására tényleg kilép, egyébként továbbmegy.
- 'Pause': Pause
- 'Caps Lock': Ha be van fogva egy ellenfél, ezzel a gombbal törölhetjük a célzást
- '...': Zoom a külső nézetekben
- 'F1'-'F7': Váltogatás nézetek között
- 'F9': A részletesség állítása
- 'A': Ha nyomva tartjuk, a gép igyekszik tartani a magasságot
- 'J': Joystick inicializálása
- 'M': A lövedék-nézopont állítása. Ha bekapcsoljuk, akkor bármely fegyverrel történő tűzelés után a "kamera" a lövedéket fogja követni, amíg az "életben van".

Ha az irányítást egyszerű sikerül megszokni, akkor nagyon kényelmesnek érzi az ember (különösen egérrrel és joy-jal), viszont problémákat okozhat a játék nehézsége. Egyrészt, mint az irányításból kiderül, a sebességünket egyáltalán nem állít-

hatjuk tetszőlegesen, másrészt elegendő egy ütközés, és végünk. Az ellenséges lövedékeket valamivel jobban bírja a röpcsi, de itt sem rózsás a helyzet. Igazi kihívást jelent a játék, igen nehéz teljesíteni.

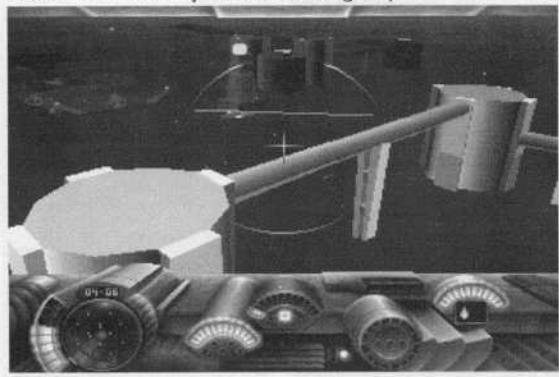
Osszegésében többnyire jót mondhatunk a *Darkerről*: remek, hangulatos grafika, jó hangok, és élvezetes játékmenet, legalábbis a stílus kedvelőinek. A *Psygnosis* tulajdonképpen kitett magáért, és mondhatnánk, hogy csak így tovább, ha nem ók maguk lennének saját maguk mércéi...

Bryan

Min. Config.: 386/33, 4MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS/AdLib

	6 5	
	6 6	

A perspektíva egyre sötétebb és sötétebb (már ezek a vödrök sem tudnak jobb kedvre hangolni)



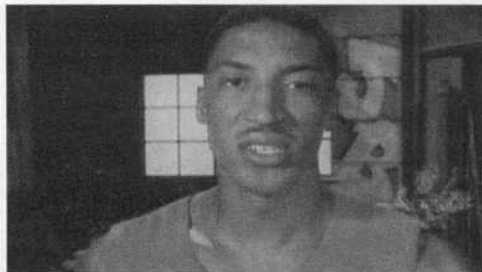
4M COMPUTERBONTÓ Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfekvő és leselejtezett készülékek nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő computerek!!!

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

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

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

Használt számítógépek adásvétele
A használt számítógép értékének beszámítása vásárlásnál!



Nicsak! Tejeszacskó legyen, ha ez a kevéssé jóképű gyerek itt nem a Scottie Whisky a Chicago Booze-ból! Szoktam látni a Shortdarázsban...

Jó estét, jó szurkolást kívánok! Ezen a héten is új forduló volt az NBA-ben, ami elképesztően izgalmas összecsapásokhoz hozott. Sajnos ezekről most már hátra nem lesz szó, viszont a téma iránt érdeklődőknek tudjuk javasolni a kedd éjszakai parkolást a TS Sportgrázsbán. Ehelyett most streetball lesz, amit jelen esetben nem az Adidas, hanem a Digital Pictures fog szponzorálni — már amennyiben küld nektek egy tiszteltetlen példányt az új játékból. (Ha nem küld az se különösebben nagy baj, mert nem maradtok le semmiről...) A DP arról híres (vagy inkább hírhedt) Uncle Sam földjén, hogy az egyik legnagyobb konkurenciát jelenti az *American Lamer Games* játéknak alcázott CD-mozsajainak, amelyekben néha lehet lóni, már amennyiben ezzel nem zavarjuk az aktuális filmlejátszást. A DP valamennyivel szelidebbre veszi a figurát, mert van néhány olyan 'interaktív mozija' amelyekben nem lóni kell. Na jó, mondjuk ott van a CORPSE KILLER vagy a NIGHT TRAP, amiben lóni kell — na de van olyan is, amiben nem kell lóni. (Itt most kicsit leragadtam ennél a lövöldözős témánál, de aggodalomra semmi ok: mindjárt kibontakozok.) 'Nemlövős' például a KIDS ON SITE, amelyben egy építőipari szakmunkás hanyattot sorsát kísérhetjük végig, vagy mondjuk a SLAM CITY, amiről — bármennyire is nem derült ki az eddigiekből — ezt a cikket próbálom megírni.

Itt egy streetball-játékos szerepét fogjuk alakítani, akinek születtekor

a kedves mama az Ace nevet ajándékozta, és nomen est omen-alapon az a fixa ideája, hogy megnyerje a városi streetball-bajnokságot.

Az első kellemes meglepetés akkor ér, amikor fel akarjuk installálni a programot — ugyanis nem kell felinstallálni: direktből fut a CD-ről, következőképpen kimarad az életünk-ből a config.sys file-unk szokásos tömörítétele. (Hajj számoltam, több kellemes meglepetés nem is lesz.) A program indítás után szépen körbenéz, hogy mi a helyzet hardware-ügyben, és a meglévő környezettel összhangban indítja a játékot. Ez mondjuk egy valamelyes felhasználóbarát játéknál magától értetődő lenne, de a t. készítő a sok gyönyörű sallang mellett rendszerint megfeledkezik arról, hogy ha az egyszerű lóma felhasználó már súlyos szotyinkért megvette (?!) — **Hook kapitány** — a műüket, akkor nem azzal akarja az üres perceit kitölteni, hogy helyet gyártogat a különféle extra igényeiknek. Azt azért tegyük hozzá, hogy a Gravismen cuccait csak hozzavetőlegesen találta el a SLAM CITY, és ez javítás előtt némi kerregést eredményezett a szövegekben — de figyelembe véve, hogy mennyi néger bukkan fel a képernyőn, ez akár stilszerű ranggalásnak is felfogható...

Az intro kábé 4-5 percnél moziabban ízeletit is nyújt belőle, hogy milyen 'játékra' is számíthatunk: a képernyőn megy egy film, amiben hol az egyik, hol a másik játékos hajintja be a labdát a kosárba (vagy mellé). A teljes képernyős videolejátszást két

saját szabadalmazási technológia segítségével biztosítják, amelyek nagyon szép neveket viselnek, de most épp' nem jutnak eszembe, mert a reklámfűzet beesett az asztal alá.

Térjünk rá a nagy 'feladatra', azaz most jön a teljes megoldás. A streetball-bajnokságban négy mezei ellenfelünk leszén. Na, meg egy profi. Utóbbi esetleg ismerős lehet azoknak, akik tudják, hogy a Chicago Bulls nem Al Capone barátai köre — **Scottie Pippennek** hívják ugyanis ezt az utolsó illetőt. Nem tudom, mennyit fizethettek ennek az úriembernek a szerepléséért, de azsszem az üvegbetétek visszaválása még nem fedezte a kiadásait. Persze valahol megértém, hogy megpróbálták egy ilyen népszerű sztár megszerezni a játékhoz: valahogy el kellett adni ezt a produktót. (Ezzel az erővel magyar cégek is csinálhatnának ilyen sportjátékokat, mondjuk HUNGARY VS TURKEY címmel. Jobb clikre Kiprich elesik. Bal clikre ugyancsak. Bármely clikre pedig reklamál. Biztos nagy siker lenne!)

A 'mérkőzés' annyiból áll, hogy hol az ellenfél, hol pedig szerénységünk támad. A kurzornyílakkal körözünk jobbra-balra a palánk előtt. Ha mi játszunk a támadót, akkor a fel nyíllal ugunk fel, és a labdát akkor dobjuk el, amikor eleresztjük a billentyűt. Ha rossz ütében adjuk elő a dolgot, akkor az ellenfél természetesen blokkolja a dobást, és ő következik támadással. Védekezésnél ugyanígy blokkolhatunk mi is, a le billentyűvel pedig labdavezetés közben lehet megpróbálni szerelni az ellenfelet. Gondolom magától értetődik, hogy az egymás után következő ellenfelek egyre jobb képességűek. A bedobott illetve hárított támadások alapján növekszik/csökken a respektünk, amely alapján új ellenfél kapunk — már amennyiben megnyerjük a jelenlegi ellen a mérkőzést. Aki akar némi könnyítést, az az ellenfél kiválasztása előtt beugorhat az OPTIONS-menübe: itt a tréning-módot bekapcsolva a játék közben segítség kaphat az ellenfél gyenge pontjairól, beállíthatja, hány percig (vagy pontig) tartson egy találkozó, stb. Menet közben nyilvánvaló, hogy több speciális dobásfajta ('pincer', zsákolás, stb.) alkalmazható — de ezek éppen az adott helyzettel függnek, szóval majd mindenképp ment közben kipróbálja magának.

Na, ennyi volt a 'teljes' leírás. A játék vizuális élménynek nem rossz, már csak azért is, mert az egyes akciók között egy csomó intermezó van (a lányok bedumálnak a nézők közül, az ellenfelek hecelnek, stb.). A gond az, hogy a játékról ordít, hogy valamilyen játéktérmi gépről írták át számítógépre; pontosan azt a típust képviseli, amibe az ember néha időtöltés címén beleszór pár hüszaszt. Egyszer — de számítógépes játéknak szerintem teljes-séggel alkalmatlan. Nemcsak a játék típusa miatt, hanem már csak azért is, mert teljes képernyős videolejátszást élvezhetően megoldó hardver azért még elég kevéske van kis hazánk otthonában.

Csak fanatikus kosárlabda-rajongók vagy csókonyós nyerni vágyók bírhatnak ki vele hosszabb időt. A legklasszikusabb marhaság a végére maradt: a játék négy CD-n jelent meg, nyilvánvalóan szem előtt tartva a kedves játékos megmozgatását is — holott az egész cucc, úgy ahogy van, bőven ráférhet volna egyre is.

Klárta Jenő

Negro, a Har Lemmings sztárja, hiába védekezik

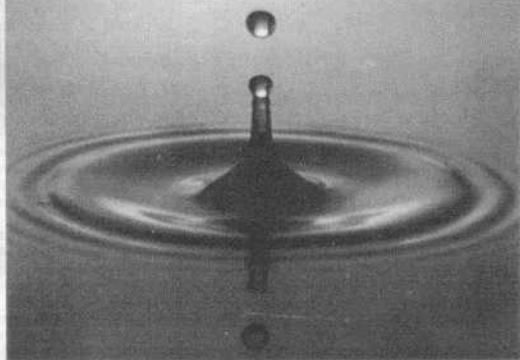


Min. Config.: 486, SMB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS/stb.

	x 4	
	3 2	

Gravis UltraSound Ace

ULTRASOUND



1992-ben jelent meg az első UltraSound kártya, és igen gyorsan hihetetlen népszerűsége tett szert. Az ok egyszerű: ára kb. egy kategóriába esett a Sound Blaster kártyák árával, viszont képességei messze felülmúlják az SB-k képességeit (az AWE32 csak később jelent meg, és lényegesen drágább). Ráadásul az új kártya Sound Blaster-kompatibilitással is dicsekedhet, mint az rövid idő alatt kiderült, inkább szegénykezhet, mert a szoftveres emuláció finoman fogalmazva is sármalmas, különösen az FM-szintetizátor esetében. A módszer elég neveltségű: az emulátorprogram elfogja a portírásokat és olvasásokat, és feldolgozza őket. A portkezelés elfogására csak védett módban van lehetőség, így ez általában EMS használatát jelenti. Sebab, mondaná az egyszerű felhasználó, ott csücsül a GUS mellett egy Sound Blaster is a gépben, majd használjuk azt...

Hát itt kezdődnek a problémák. A digitális hangokkal nincs baj, de az FM-nél sajnos a GUS rálát az AdLib portjára (388h-389h), így a Sound Blaster (vagy AdLib) használata kissé problémás lesz.

Az UltraSound második nagy baja a memória. A kártyára feltett memória nagy ötlet, de az 1 MByte-os limit kissé szűknek tűnt már a kártya megjelenésekor is. Sajnos, a bővítés nem olyan egyszerű, ugyanis a GUS központi chipje, a GF1 csak 20 címveállal rendelkezik, így a címzés felső határa 1 MByte.

A harmadik baj a GF1 sebességével van. A kártya reklámjában ugyan 32 csatorna és 44.1 kHz-es lejátszási frekvencia szerepel, de ez sajnos együtt nem igaz: a 44.1 kHz-et csak 14 csatornáig bírja, a csatornaszám növelésével csökken a frekvencia, 32 hangnál már csak 19 kHz (!) lehet. Valamint javít a helyzeten, hogy a csatornák polifonok, így egy akkord lejátszásához elég egyet

használni.

Röviden és leegyszerűsítve ezek azok a fő problémák, amelyre a Gravis-nek megoldást kell találnia, ha még jobban előre akar törni a kommersz piacon. A kommersz piacon, mert a GUS a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető profi kártyának.

Tavasszal már ígértek egy új kártyát, de erről egyelőre még nincs hírnök. Szintén tavasszal jelent meg a GUS Ace, amely félmegoldást kínál a fent említett problémákra.

Az AdLibbel való összevezesztést a legcélsebb módon oldották meg: van a kártyán egy jumper, amivel letilthatjuk az AdLib-emulációt.

A második és harmadik problémán csak akkor segít a kártya, ha már van egy GUS vagy GUS Max a gépben. Ezek mellé ugyanis az Ace be-

tehető második kártyaként, így a maximális memóriának összesen 2 MByte, a 44.1 kHz-cel játszható hangok száma pedig 28. Nyilván ehhez kell az is, hogy az alkalmazásaink kezeljék az eltérő portcímeket elfoglalt kártyákat. Ráadásul Magyarországon az anyagi vonzsal sem lebecsülendő.

Az analog-digitális átalakítót kihagyták. A GUS 8-bites konvertere kissé neveltségűen halott az egyébként 16 bites kártyán, a GUS Max-nál pedig kiderült, hogy a 16-bites AD-re sincs igazán igény.

A GUS Max-ban bemutatott szerény képességű mixer sem szerepel az Ace-ben. Van viszont egy bemeletünk, és az erre csatlakoztatott jelet a kártya automatikusan rákeveri a saját kimenetére. Így lehet hathatós együttműködést kialakítani a GUS Ace és egy másik GUS, esetleg egy Sound Blaster között.

A GUS Ace alapján 512K memóriával rendelkezik, ezt egy újabb 512K-s modulal bővíthetjük 1M-ra a

lára GUS Max. A modul ára 4000+ÁFA körül mozog, úgyhogy erősen megfontolandó...

Keyébbé fontos változás a kártya mérete: nem hosszabb a buszcsatlakozónál. Elegendő szép eredmény ahhoz képest, hogy a GUS és (főleg) a GUS Max milyen méretekkel rendelkeztek.

Hát ezek lennének a GUS Ace újdonságai. Nem sok, de elég kényes pontokon nyúltak bele az eredeti kártyába, most elég jó vételnek számít, várhatóan elég sikeres lesz a piacon. Elképzelhető, hogy a Gravis egy kicsit még pihenteti az új kártyát, hogy az Ace hozzon nekik némi hasznot.

Végeztül egy apróság a GUS-ról, amit valószínűleg sokan nem tudnak.

Ismert tény, hogy az UltraSound minden hangot 44.1 kHz-en (illetve 14 csatorna fölött a csatornaszám által meghatározott maximális frekvencián) játszik le. Ez idáig nem új dolog, ugyanazt a lineáris interpolációt csinálja hardverből, amit a modplayerek Sound Blasteren szoftveresen valósítottak meg. Ez természetesen csökkenti a processzor terheit. A fontos az, hogy az interpolációt MINDIG 16 biten csinálja. Ennek jelentőségét lássuk egy példán keresztül:

Van egy 11.025 kHz-es, 8-bites hangunk. Ha ezt beadjuk a GUS-nak, akkor minden két minta közé további harmat illeszt, ezek nagysága olyan lesz, hogy szépen felfelé induljunk (esetleg le) velük az első mintától a másodikig. Ha a két minta között pl. 1 a különbség, akkor 8-bites interpoláció esetén csak egyet lépünk felfelé (lefelé), viszont 16 biten ugyanúgy meglesz a 4 lépcső. Természetesen ne várjunk a 16-bites hangokat megközelítő minőséget, de a hagyományos 8-bites hangokhoz képest lényegesen jobb eredményeink lehetnek.

Most akkor tényleg vége. Várjuk szerettel az új UltraSoundot, amelynek valószínűleg ismét valami hihetetlenül szerény nevet fognak kitalálni...

Bryan

TRUE WAVEFORM SYNTHESIS • 32 VOICES • 16-BIT PLAYBACK • EASY INSTALLATION

ULTRASOUND ACE

AUDIO CARD ENHANCER

A waveable add-in card that brings professional music and enhanced digital effects to any Sound Blaster or compatible FM sound card.

Supports ULTRASOUND™, WINDOWS™ 3.1, SOUND BLASTER™, MT-32 & GENERAL MIDI

Gravis

Bővebb információ:

PIXEL Multimédia Kft.

1055 Budapest, Rákóczi u. 13.

Tel.: 266-6059, Fax: 118-6651

CD-i

És Isten mondta vala: "Látván az emberek határtalan gyarlóságát, megteremttem a CD-t."

Aztán a fotelban hátradőlvé egy jó nagyot röhögött — lévén születési rendellenességként rendelkezett egy csöppnyi szadizmussal. Természetesen nem közvetlen módon teremté meg eme torzszüleményt, mivel ekkora szadizmust még az Istenek tanácsában sem néznek jó szemmel: megkreálva néhány impozitort (nevezük Philipsnek és Sonymak őket), teljesen tiszta maradt a keze és még a showt is páholyból élvezhette. Az isteni alkotást követve pár év múlva, az impozitörök hada megmutatván a földi halandóknak csodás találmányukat, oly mértékű lávát indítottak el, hogy azt még Isten is csak a legpervverzibb álmaiban remélhette. (Persze közben ő sem télenkedett, serényen osztogatta a rosszbanlétosebb arcusokat. Ilyeneket mondott például, hogy "Légyen multimédia!"), meg hasonlók.)

Most, száználmas porhüvelyünkben tengelve életünket, érezhetjük csak igazán áldását ennek a genezisének, mert a két kreáció folyamányként az előbb megnevezett gyártó (pontosabban mindkettő) 1986-tól egy kolosszális fejlesztésbe fogott, amely manapság már leginkább egy jól szituált darázsészke-e hasonlít.

1986-ban — mikor már a CD igen-igénst létezett — a Philips újabb fejlesztésbe vágta fejlesztéjét, nevezetesen a CD-i, azaz a Compact Disc interactive megalakításába.

Maga a CD-i egy teljesen új lemezformátumot igényel (igen, lemezformátum), mivel ez idáig csak a Red Book specifikáció létezett. Ez utóbbi az audio CD formátumát írta le (ECC, EDC, DATA, etc. elhanyagolható és egy seccorban).

Tudvalevő, hogy az interaktivitás, egy multimédia "szakszó", mely egy program vezérlési intelligenciájára utal. Valami olyasmit értenek alatta, hogy ha én mondjuk egy mozi közben azt akarom, hogy az aktuális állapotot mérten, az 5. másodperctől szeretném továbbfolytatni vizuális élvezkedésemet, akkor az mindegyes egy cliket igényel az egérről, és akaratom depependenciájaként a program máris onnan folytatja a mozi lejátását. Nos, ha már szó esett a mozirol, mint a multimédia szerves részéről, akkor könnyen elképzelhető, hogy az éppen nem más, mint egy Red Book kompatibilis felirással rendelkező CD, amely nem igazából tud más adatot tárolni, mint raw audio, (képtelen esetleg code-ot, vagy képfelirásokat tárolni.) Ezt nevezik ugyebár "multimédiának" ... Persze itt nyugodtan lehet vitakozni, hogy mit értünk ez alatt, de részemről azt tudom mondani, hogy ez csak egy divatszó, amivel egy applikáció eladási példányámat akarják növelni.

Tel-mítud az idő, és 1992-ben a Philips bejelentette magát a CD-i formátumot, mint egy teljesen új rendszert,

ami egyben önálló lemez specifikáció, s mint a jövő otthonainak univerzális szórakoztató eszközt. Akár csak régebben az audio CD-hez, a cég ehhez is kiadott egy könyvet: a címe Green Book, és ez tartalmazza a lemezformátum, valamint a lejátszóval (Nem számítógép!!!) szemben támasztott követelményeket.

Valójában ez a lejátszó nem más, mint egy saját operációs rendszerrel megáldott célgép, melynek input eszköze a mouse-tól a távirányítógépig terjed, a háttértárolója pedig a CD-vel ekvivalens. Ismét lehet azon vitatkozni, hogy miért nem neveztem számítógépnek, holott meglehetősen átgondolt architecture, továbbá még komoly operációs rendszere is van. Számomra túl kevés a vezérlési lehetősége, hogy számítógép legyen és maguk a fejlesztők is a populáris réteget irányozták meg vele, semmint a 15 fokra légmentesített számítógéppontokat. (Személyes tapasztalatom, hogy egy filmszakmából vágó a digitális AVID rendszert — amelynek alapja egy MAC — nem tekintli a kényerét jelentő számítógépnek.)

Ez idáig mind szép és jó, de kérdezhet az átálgember: mire jó ez az egész? Nos, nem kell sem monitor, sem szakszimeret és egyéb navalya ahhoz, hogy egy, a napi munkában megfáradt (teszem azt, nem informatikával foglalkozó ember, mert ki hinné(!?), ilyen is van, még...) ember midőn kikapcsolódásra vágyik, élvezhesse a számítástechnika előnyeit. Hazamegy, betesz egy Vivaldi (vagy Tankcsapdá) a lejátszóba, aztán meghallgatja. A gyermeke is némi könnyed szórakozásra vágyik (CyberPunk egy világ ez, a retkebe), játszani szeretne, nagy és csúnya bácsikat szeretne kinyílfantani a kicsi, de rendes pasival. Ő is berakja a CD-t, majd a Tv-n teljes képernyőre futva, kúszva, szaladva, mászva csinálja ki, a Siliconon rendelőit, és MPEG-ben tárolt csávókat.)

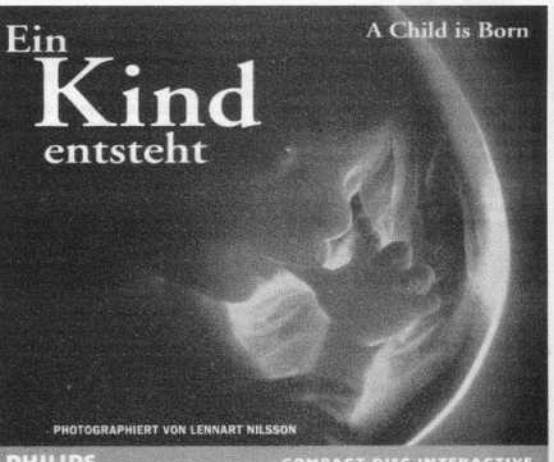
Hát persze, legyintethétek, ezt ma már minden PC tudja. De milyen áron? Itt nem csak a credit minőségemre gondolok, amit le kell perkálni egy PóCőért, hanem arra a minimális ismeretre (néha nem is oly) csekély, mint hinnétek), amely az üzemeletéséhez szükséges.

Ha megkérdéznék valakit, hogy milyen minőségben képes egy PC lejátszani egy MPEG-et (akár hardwar-és utón), akkor ugyebár a legtöbben azt nyilatkozzák, hogy: "Tök kawl, anyám hasában nem láttam ilyet!" Én erre inkább azt javallanám, hogy mielőtt még valaki hasonló ki-jelentést tenne, nézze meg CD-i platform alatt egy MPEG-et. A különbség már-már irritáló, természetesen a CD-i javára.

A következő kérdés, ami most felmerül: én erről miért nem hallottam még? A tényeket sajnos nem lehet eltitkolni. A Philips volt akkora baromri (bocsánat, de így van), hogy egy ily'nácórúen megtervezett rendszert

Ein Kind entsteht

A Child is Born



PHOTOGRAPHIERT VON LENNART NILSSON

PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

egy elképesztően rossz marketing politikával körített. Az eredmény: elég kevés eladott CD-i, sőt, az is lehetőséges, hogy a Philips-et kiűtik a nyaregblő digitális videó terén, vagy akár a PC-k multimédia gépként való emlegetésével. Ez utóbbi pláne ingerlő lehet néhány ember szemében, ugyanis a multimédia nem abból áll, hogy szép képeket és gyors animációt le tud játszani a gép, hanem abból, hogy szép adott vason (melyet képességei alkalmassá tesznek a multimédiára) egy jól megtervezett, pontos metodikára épülő programot futatunk. Végiggondolva az utolsó állítást, ilyen program azért jóval kevesebbet létezik, mint amilyen töménytelen mennyiségre ráragasztják azt a címkét. Sajnos a Philips van annyira vasmarku, hogy csak az általa ellenőrzött és jóváhagyott applikációkat lehet időnyelni CD-i alá.

Pedig előbbi jócskán vannak a vetélytársakkal szemben. CD-i alatt nincsenek olyan problémák, hogy jajjjjjj, ezen a CD meghajtón nem fut a doom, mert 50x-es sebességű CD kell neki, lassú ez a VGA, meg nem Pentium és különben is, abból is 4 prociis, asszimetrikus rendszer kell, 50G háttértárral... Bitről bitre specifikált szabvány határozza meg a környezetet, amelynek egy árva tranzyóval sem kívánhat többet az applikáció (elvieken...).

Adott ugyebár egy CD amire 670 Mega körüli adat ráfér. Mondjuk a program kódja ebből elvisz 200K-t (jó, akkor 1 Megát, most mindenki boldog?) és még mindig marad vagy 600 Mega (a többit elviszi a Table Of Contents (TOC), Lead-in, Lead-out, Fixing rész). Ha ügyesek vagyunk (mármint a fejlesztők), akkor erre a több, mint fél gigára rányomhatunk vagy 70 perc videót, hanggal, amiből a csoda az, hogy olyan minőségben, hogy egy VHS videó lejátszó sírva fakadna, ha látná, meg persze ha lenne könyvszatórnája. Vagy felrakhatunk mondjuk csak 30 min. videót, és a többit felhasználjuk RTF file-nak (később info), de akár felvehetünk audio tracket is (ez nem nagy találmány, de az már igen, hogy minden egy eszközön keresztül jön ki,

nem kell kábelezni, továbbá az audiora még rá is tud mixelni a CD-i).

Kicsit részletesebben infók:

A rendszernek saját képfomátuma van, amiben egy 384x280-as kép, természetesen true kálor, mindegyes 100 kilobyte-ot foglal el. Minőségromlás az eredetihez képest perze tapasztalható, de ez egy közepes minőségű Tv-n szinte láthatatlan marad. A formátum neve DYUV (aki rendelkezik némi videós ismerettel, az azonnal látja a három komponens nevét: YUV). Az elkódolás kicsit hasonlít az Amiganál használtas HAM-rol. Ezenkívül még vannak a CLUT (Color LookUp Table) típusú képek, amelyeken inkább a program vezérléséhez használatos képfelirásokat tárolják.

Ha nem Red Book audio tracket használunk, akkor az audionál rendelkezésünkre áll háromféle formátum: A, B, C. Természetesen mindegyik formátum tömörített és hardwar-és dekódoló áramkörrel rendelkezik. Itt a tömörítésnél nem kell semmi extrára meg napfnyetőre gondolni, pusztán egy ADPCM áramkör van benne. A hangmintái 16 bitesek mindhárom esetben. A-ti pusztu letárolásnál 44.1KHz, B-nél 37.8KHz. C formátum esetében pedig 18.9KHz mintavételezéssel. Számomra igen megdöbbentő dolognak hatolt (pozitívan), hogy a Philips bátyó azt mondta: "A narrátor hangjához nem kell 44KHz, az felesleges pocskolás." Nos, igazuk volt (megint csak egy szimpla Tv-n hallgatva), mert csak alig hallható torzítás jelentkezik, melyet képesek vagyunk a néző (ill. hallgató) számára eltüntetni az eseménydús programfelépítésével.

Még egy fontos megköltés miatt kellett tömörítést használni az ún. Assetskekhez. Egy standard CD sebessége ugye 172.26 Kbyte, Nos, ebbe a sávszélességbe bele kell szűfölni ugyebár egy hangot egy képet (most még MPEG nélkül) és néhány vezérlő byte-ot. Ha nem lenne tömörítés, akkor egy szimpla 320x200 kép trukeálórben sem férne bele. De ha éppen beleferne, ak-

kor is hol maradna a hang, amitől mozi a mozi? Slideshowra még egy Kodak PhotoCD is képes.

Korábbiakban szó volt egy bizonyos RTF fileformátumról. Nos, semmi komolyabb dolgot nem említenek meg a szektor elhelyezkedéséről stb. csak annyit, hogy látni lehessen a nagyszerű filozófiáját a rendszernek:

Van kép, van hang... Ezek külön fabrikát sem érnek most a mi számunkra, szeretnénk ott szinkronizáltan lejátszani. Amikor mondjuk a narrátor levegőt vesz, akkor például jó lenne, ha bejönne egy kép, és mondjuk a gombot lecsereglődnének. Megvágjuk a hanganyagot, mert ugye minden normális MM fejlesztése során (már persze, ha lehet bármiféle MultiMédia normális), megrajzoltatjuk a gályázó grafikusokkal a képet, és ekkor minden ASST (CD-i terminológiában ez a gyűjtőnév a szövegnek, képek, hangnak) rendelkezésünkre áll. Windowsban ugyebár valami fantasztikus szűrés, ha szeretnénk akárcsak egy AVI file-t normálisan lejátszani. Túl sok CPU időt eszik, nem SCSI-s CD meghajtónk van, és még csak nem is DMA-s, aztán hol akád, hol nem. Ráadásul még csak nem is lehet a program számára értelmezhető vezérlőpontokat elhelyezni az AVI-ban... CD-i-nál ez jóval barátságosabban fest kel generálni egy ún. green file-t, ebben a képek vannak felsorolva, a szekvenciában levő audio file(ok), valamint az egyes képek elhelyezkedése időben. Ha a script kész, lehet generálni az rtf-i (Run Time File-t). Mikor a CD-i alatt elkezdjük lejátszani az RTF file-t, néhány dolgot megkap a fejlesztő segítségképpen. Ha az RTF file elért egy képváltáshoz, az operációs rendszer (OS-9) kap egy jelet (most csak nevezzük így) és utána már alkalmazást válogatja, hogy lekezelje-e, vagy sem. Ekkor le tudjuk kezelni a képváltást, kakukkolhatni lehet a gépet stb. Elhelyezhető kétféle marker (jelző) is a Run Time File-ban: az egyik az end of record (EOR), amely egy berögződött programozási stílus alapján általában az interaktívitas pontjainként

szolgál, ezekre tudunk ugrálni lejátszás közben. A másik egy trigger elnevezésű ketyere, ezt is tudjuk bárminek használni, de inkább maradjunk az egyszerű interaktivitás nélkül esztendő.

Na, evezzüd sekélyebb vizekre: Mostanában nagyon felkapott téma lett az MPEG, ki tudja miért, már az MTV (Munkanélküli Tuskók Vegyesbrigádja) is MPEG kódolva sugározza adását. Az alap CD-i nem tud MPEG-et lejátszani, ellenben kapható hozzá egy kártya 30-35.000HUF körül (bár utolsó értesüléseim óta inflációdot a forint), amely valós (!) Plug&Play képességgel rendelkezik. Apuci (már megint) hazaviszi a kártyát, amit a sarki market-ben vásárolt, ezt a kis 2.5 centis lapos dobozt beilleszti a gép hátoldali kialakított vágatba és máris (!) élvezheti mondjuk a legújabb szexfilmjét. Semmi jumperelés, csavározás hegyek...

Eredetleg a Philips nevéhez fűződik az MPEG specifikáció is. Általában sok tévéné terjed róla, tehát akkor egy kevés vaktítás ebből is:

Az MPEG 1-et az ISO 11172 szabvány specifikálja. Ez némi adatvesztéssel dolgozó algoritmus, ami a kép bizonyos részeit kidobja és 'behelytesíti' egy algoritmusmal, ami lehet például mozgásvektor, vagy valami hasonló nyálkáság. Ehhez szükségesítik egy bázisképet (key-frame), amiből a folyamat a későbbiekben derivál. Ebből kiderül, hogy az algoritmus nem adja vissza az eredetinek megfelelő képet és a hozzátartozó minőséget. Ha valaki nagyon el akarja játszani a sasszemű, akkor esetleg észreveszi a minőségromlást, de még így is bőven lekörözi a sima lengyelipiaci videókat. Általában a képi információ emészté fel a legtöbb tárolókapacitást, így az audio csatornára mindössze 224 Kilobit sávszélesség marad, vagyis ebbe illik beleszólalni.

A CD-i operációs rendszere valami ősi Unix-mutáció, amitől minden józan életű fejlesztő akut vakbajot kap. Persze ez rejtvé marad a (fel)használó előtt, nem kell beadni a Cé

kettőspontot. Az akarat megvolt, valahogy megsemm jött össze a rendszerfejlesztő flúknak a normális gondolkodás, így biztos jó párszor csuklik egy-egy bácsi, mikor egy applikációfejlesztő színi kezd a felmenőt.

Mivel valaminek illik fejleszteni, adnak hozzá C fordítót, ill. Assembler compliert. A C fordítóról valami háromnapos tehenévgétermék jut az eszembe (ami specie nem tejszármaék). Még a standard file kezelés sem a megszokott unix alatti, a corderek valami egyedít akartak alkotni... Hát sikerült nekik. Nem szabad a dinamikus memóriakezelés használni, nincs megoldva a garbage collection - a fenébe!

Mag a gép tartalmaz egy 68070-es procit (aszsem), ami a 68020-nak a továbbfejlesztése, kimondottan a CD-i számára. A memória lekezelése hardware szinten a szokásos motorola. Ja, amúgy négy független képsíkja van a doboznak, amit szabadon lehet linkelni, előhozni, backgroundba rakni, és egyéb nyálkásokok. Természetesen nem valami eszemre nagy felbontásra kell gondolni, hiszen a TV kevés valószínűséggel bírja a 1600x1200-as felbontást 120Hz-el. A gép hardware-ből képes előállítani két képsík közötti átúteszt DYUV és CLUT között, vagy vízkereszt.

Feljötték a CD-i, de a régen szabványba foglalt dolgok nem változnak, inkább magán a gép felépítésén korszerűsítének: kevesebb am nagyobb integráltságú alrendszernek váltják fel az elavult IC-eket. Nagyon érdekes volt például, hogy mikor az első MPEG-1 decoder-t kihozták a CD-i rendszerbe, híres volt a gyors melegeződéséről, mely néha "szervi" problémát is okozott. Egy kis idő elteltével kihozták a korszerűsített változatot, amelynek üzemeltetése közben már nem kellett leilcolosni a szobát héliummal.

Létezik hozzá külön fejlesztőgép, amiben még floppancs is van, a hátulapján egy SCSI-1 csatlakozó terpeszkedik, meg egy emulátor in,out, etc.

Hogy van-e létjogosultsága a rendszernek? Melyebb elemzés végett célszerű egy piackutató céget felkeresni, inkább a saját tapasztalataimat írnam le:

A megjelölése időpontjában még csak gyerekcipőben járt a multimédia PC-n (azóta sem sokat fejlődött), és akkoriban valóban nagy durranás volt. Azonban itt is jelen volt a nagyszerűen megtervezett rendszer, rossz marketing politika szindróma (Ája EISA) és mindannak ellenére, hogy egy populáris rétegnek szánták a gépet, nem jutott ki egy szűk keresztmetszetű világból. A későbbiek folyamán akár digitális videóként is lehetett volna használni, de ezt is elszurta a Philips. A világom mindössze 1 millió darabot adott el belőle 1994-ig bezárólag. Persze az 1 millió sem elhanyagolható szám, tehát folyamatos fejlesztések kísérik a CD-i útját. Ma, amikor már csak sznobizmusból is minden normális ember multimédiára vágyik (hiába, azt hallotta a TV-ben, hogy az biza nagyon jó), kezd nagyobb létjogosultságot kapni a CD-i. Mindezt leszámítva, a piac már rétegződött és elég csekély tartászelet jut ebben a

Philips egyedi rendszerének. Azonban néhány cég akik fantáziát látnak a CD-i rendszerben, megpróbálják felkarolni. Na persze nem holmi jó-téményképpen, hanem szilárd üzleti megfontolások alapján.

Az egyik ilyen kis cég az IBM, mely első nekifutásra megpróbált küzdeni a CD-i ellen, a saját DVI fejlesztésével, majd 1994 végén a COMDEX-en bejelentette egy periféria kártyát dob ki a PC-re, amivel a CD-ROM-mal felszerelt PC képesé válik lejátszani az CD-i lemezeket. Ez ugyebár annyit tesz, hogy egy teljes motorola procsis rendszert egy kártyára integráltak egy MPEG kártyára. Tehát egy mamutbő beadta a derekát. A CD-i további sikere még így is erősen vitatható.

Mostanában egyre jobban kezd kikéződni a harc pár konszern között. Nem is maga a CD-i, mint multimédiás rendszer zavarja a nagyok szemét, inkább a benne rejlő digitális video lehetőség. Régebben volt már egy háború a Philips-Sony páros és a Matsushita között, szintúgy video ügyben, nevezetesen a Beta és a VHS szabványok kapcsán. A VHS jóval kevesebbet tudott nem csak szakmai berkekből nézve, hanem egy laikus számára is (pl. rosszabb volt a rögzítési minősége, nem is elhanyagolható mértékben). Ettől függetlenül mégis a VHS került ki győztesként, s ma szinte mindenki VHS-t használ, leszámítva a profi felhasználókat és a stúdiókat. Megismétlődni látszik a versengés, hiszen a Matsushita nem kínál többet a rendszerével, mint pusztán egy digitális videót CD-n. Ellenben sokkal hatékonyabb üzletpolitikával próbálják kiadni és számos más gyártót is égiszük alatt tudhatnak (mint pl. az amerikai Thomson).

Mivel a digitális videóhoz kevésnek tűnik a 670 Mbyte, ezért mindkét fél részéről folyamatosan van a CD szabvány továbbfejlesztése. Itt ismételen látszatlanlonyel rendelkezik a Philips, hiszen ő már bejelentette az új 3.7G (ez még a kisebbik) CD szabványát. A holland cég még elkövetett két baklövést:

1. A fejlesztőkről próbálják be-kasszírozni azt a pénzt, amit először a felhasználóktól próbáltak. Következésképp egy normális fejlesztőkörnyezet, amely még nem foglalja magába a hardvert, magyar pénzben az 1 millió felett jár.
 2. Tavaly Bécsben a Philips megpróbált bevezetni egy MPEG endocódot DeltaVx néven, ami realtime-ben próbálta letömöríteni a video információt. Néhány apró hibája volt csupán: akkoriban 70.000\$-ba került és mindennek tetejébe az ún. eseménydus frame-ekel hibásan tömörítette le. Azóta már kijötték a konkurensek egy olcsóbb, jobb rendszerrel.
- A két cég csatározásának hasznos-elevőzése és perdöntő tényezője minden bizonnyal a laikus felhasználó lesz, aki mindig is megszabta a piacot. Jómagam, mint CD-i fejlesztő és felhasználó egyelőre a Matsushita oldalán állok.

Bye!
Bármilyen kérdés, vagy szídes lenne, jöhet a szokásos címre:

psycho@master.fok.hu

PHILIPS
Interactive
Treasures of the Smithsonian
PHILIPS

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁN- SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apró- hirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

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

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdaból kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Kezret: 100 % felár

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

C64

C64 játékos felhasznált programok cseréje lemezre. Listát és választórteket kérek. Levél cím: **Bátor Lajos**, 191 Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. Tel.: 282-3535

C-64 eredeti játékok 100/dtk, felhasználtak 200/dtk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Választórteket lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markótfányos u. 20. Tel.: 56420-544

Eredeti C64-es programok átadása, vételre, cseréje lemezre. Választórteket lista. Havonta ajándékosztás! Cím: **Hauzer Arpad**, 2936 Baj, Béke u. 11.

Megjelent C64-re: **The Lost Castle 2.** című szöveges kalandjáték (Basic Ára: Diskkel együtt 220,- Ft. Cím: **Csepregi Iván**, 7453 Meryme, Arany J. u. 17.

Amiga

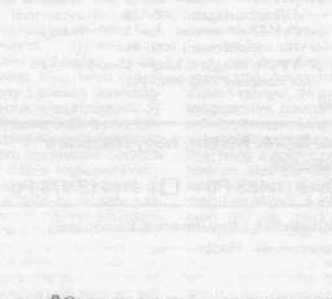
Vérem! Dél-Keleti Tartomány Amigáil Klub alapítás céljából jelentkeztek a Birodalmi Főmagnusnál **Kovács János**, 5516 Kőrösladány, Baross u. 9/1.

Amiga 500-as kiűnő állapotban olcsón eladó 1 MB-ra bővítve lemezekkel, mouse-sal, joy-jal. Cím: **Kotroczo Krisztián**, Békéscsab, Áchim út. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306.

PC

AMD486 DX4/120 VIA chipsetes 515A 2VESA 3PCI atlaplap + 4MB 32 bites RAM: 49.000,- Ft, SONY CD055 2x-es CD-ROM 12.500,- Ft, Zoltrix 14400 Voice Fax/Data Modem 11.500,- Ft. Tel.: 203-7476 - Erdősi Gábor

Feladó:



COM-WARE Kft.



SZERKESZTŐSÉGE

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

Eladó 386SX33-as 32Kb cache alaplap (4.000,- Ft), WD 80MB-os winchester (8.000,- Ft), Commodore 1230-as 9 tűs mátrixnyomtató (Epson FX 80, IBM Proprieter kompatibilis: 10.000,- Ft). Cím: **Branyiczky Zoltán**, 2600 Vác, Althalm u. 10. Tel.: 06-27-311-509

Eredeti PC CD-ROM programok eladók! **Novastorm, Rebel Assault: 4.000,- Ft, Lost Eden, Full Throttle, Myst: 3.500,- Ft, Overlord trio (3 CD sw): 3.000,- Ft, Asterix, Return to Zork, Agg: 2.500 Ft, Simtel (2 CD sw): 2.000,- Ft, Wing Commander 3 (4 CD): 6.000,- Ft, Keszofit1, National Parks, Tevi Win CD: 1.500,- Ft, Mantis: 1.000,- Ft, Valamint 7 db CD-R disk (arj-zip) 3.500,- Ft/bb áron eladó. Siess, mert csak 1-1 példány van belőle! Hívj, meggyezünk... Cím: **Kummer Miklós**, 9700 Szombathely, Szé. Imre Herceg út 95. Tel.: (94) 323-274 - egész nap.**

Eladó 1 db. 386SX alaplap + alaplapra integrált ATI WONDER SVGA monitorvezérlő 512Kb RAM-mal + IDE HDD, FDD controller + 4MB RAM (ez külön is). Cím: **Eberhardi Gergely**, 1181 Budapest, Havanna u. 61. XI/41. Tel.: 291-9445

Keresem a következő játékokat kicsi és nagy lemezben, Theme Park, Street Rod 2, The Perfect General 2., NETWORKS. Megvenném, esetleg beszerelném őket. **Vastag Gábor**, 3529 Miskolc, Perczel Mór u. 23.

PC-sek figyelem! A legújabb CD-s játékok nagy választékban, olcsón eladó. Ugyanitt PC-s játékok cseréje. Cím: **Ih. Szűcs Károly**, 4244 Újfehértó, Béke u. 20.

Vírusmentes, szabadon másolható PC programcsere. Küldj listát vagy felbőlyegzett borítékot a listámért! **Harsányi Zoltán**, 4030 Debrecen, Vukovics Sebő u. 12.

Eredeti PC CD-k eladók: Command & Conquer, Crusaders, Magic Carpet 2., Mortal Kombat 3., Need for Speed, Screamer, Fatal Racing... stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 217-8812 vagy 215-1507

386DX40 + 120MB HDD + 4MB RAM + 14" SVGA monitor + 1MB VGA + 1.2 FDD + SoundBlaster 2.0 + aktív hangfal + egér + 50 db lemez. Ár: 78.000,- Ft. Tel.: 1-485-602. **Bagota Gábor**

Keresek régi, olcsó laptopot (XT286, Hercules, 20MB, 640Kb...) Cím: **Hartmann Péter**, 1025 Budapest, Fejéződalmál út 54. vagy E-mail: **Hartik@ludens.ELTE.HU**

Olcsón eladó: 486-es alaplap (ISA), Intel 486DX33-as processzorral 11.000,- Ft-ért, 386DX 40-es alaplap 7.000,- Ft-ért (AMD proc!) Érdeklődni lehet. **Toth Csaba**, Tel.: 06-30-402-936

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

Eladó egy 250MB-os COLORADO JUMBO STREAMER, kazettával 14.500,- Ft-ért és egy 120MB-os WESTERN DIGITAL winchester 12.000,- Ft-ért. Cím: **Endrőli Balázs**, 9023 Győr, Pusztaszéri u. 24. Tel.: 96412-689.

Eladó 486DX2/66 proc. 486 alaplap, S3 Trucolor Graphics Accelerator (VESA), GUS 11M hangkártya, Sony GDV 83A 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 mindem mindenne van.) Ugyan: (este 6 után) 06-24-365-774 **Pongrácz Viktor**

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-mal. Tel.: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**
386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14" SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1.44 FDD SB 2.0 hangkártya + hangfalak + egér + 20 db lemez. Ár: 130.000,- Ft. Tel.: 22319-474. **Szabó Barnabas**

Eladó egy MEDIA MAGIC 16-os hangkártya (kompatibilis PR02-vel (8 bites, sztereo), 16 bites CD lejátszás). Hozzá eladó egy "nagy" felhajtó. Ár: 11.000,- Ft. Cím: **Ih. Jvanics Endre**, 7632 Pécs, Nagy Imre u. 60.

Vírusmentes PC programcsere. Főleg demók, játékok és zenei modok érdekelnek. Ugyanitt C64 programcsere. Listát és választórteket küldj! Lemezre is kúldhető! Cím: **Varga Zoltán**, 9731 Kőszeg, Pf.: 9.

Ingyen adok vagy cserélek szabadon másolható (shareware) PC programokat. Küldj listát vagy felbőlyegzett választórteket a listámért. **Tilly György**, 1139 Budapest, Rozsnyai u. 5.

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció szines SVGA monitorral rendelvül kedvező áron eladó. 1 év garancia! Tel.: 06(30) 502-804 **Mátrai László**

Eladó az alábbi konfiguráció: 386-DX40 MHz, 128KbCache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512" Drive, 512 Kb u. kártya, 4Mb RAM, 14" Avion LR SVGA monitor, joy (Warrior) + egér + 15 db lemez (3X) Irányár: 92.000,- Ft. Cím: **Pápa Roland**, 2133 Szőlőliget, Határ út 30.

80286-20MHz alaplap AMD processzorral, kifogástalan állapotban eladó. HEADland chipsetes, így EMS-t tud emulálni (divertet lemezes adok) másrészt UMB-1. Ár: 5.000,- Ft, áfa nincs! **Vida Szabolcs**, 8200 Veszprém, Lóczy 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

REKLAMÁRON (!!!) eladó egy lényegesen felbőlyegt Olivetti PCS33-as (4Mb RAM, 120 Mb HDD 3,5" és 5,25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet: **Dinya Gábor**, 1766 581.

Keresem a Super Street Fighter 2-öt vagy a Street Fighter 2 Turbo-t PC-n megvételre vagy cserére. **Tabajdi János**, 6090 Kunzentmiklós, Pápa u. 9.

Egyéb

Eredeti Spectrum 48/128-as programok eladók! Hívj vagy írd: **Sóos Tamás**, 2600 Vác, Kiskőrös 17. Tel.: (27) 311-901

SEIKOSHA SP-1000VC printer készítőnyelv keresem megvételre, vagy cserélve ludok adni **C64-re C nyelv**, vagy JCL HS-64 assembler leírást. **Darázs Ferenc**, 2030 Erd. Fűtő u.4. Telefonszám munkaidőben: 206-5320.

Megrendelem a következő kiadványokat utánvétellel előfizetéssel

- ... pl. CoV Évkönyv '93/94 (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel csak 398,- Ft)
- ... pl. CoV Évkönyv '95 (Ára: 598,- Ft, előfizetéssel csak 498,- Ft)
- PC-s játékok 1.
MÁR NEM VESZÜNK FEL RÁ ELŐJEGYZÉST!
- ... 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!

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) hirdetései(t) felkeltették a figyelmemet. Kérem, hogy

részemre a cég(ek)ről bővebb információt küldeni szíveskedjenek. Kódszám(ok):

Lapunk 1995/11.
(Nr.62.) számában a
következő cégek
hirdetési találatok
(zárójelben a kódszámuk)

- 4M Computerbontó (0013)
- ACOMP Kft. (0025)
- AUTOMEX Kft. (0038)
- AXICO Kft. (0040)
- Boomerang Computer (0053)
- Commore Gyorsszervíz (0088)
- ComputerBooks Kft. (0105)
- CROCUS Kft. (0117)
- DERKO HW (0138)
- ECOBIT (0152)
- Gábor Dénes Főiskola (0197)
- Grafix SHS Kft. (0202)
- H.F.H. Kft. (0215)
- HELIX Computer (0236)
- KoBak Kft. (0388)
- Kossuth Multimédia Klub (0401)
- Microsoft Hungary (0411)
- MIXIM Kft. (0425)
- Multimedia Meeting Point (0972)
- MUSZERTECHNIKA Oktatás Kft. (0491)
- PC Doktor Szaküzlet (0533)
- PIXEL Multimédia Kft. (0592)
- Software Station (0678)
- 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, Nyíregyháza, Pécs,
Salgótarján, Sopron, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár,
Szolnok, Szombathely, Tatabánya, Vác, Veszprém,
Vörösbény, Zalaegerszeg

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



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



© KIADÓI SZOLGÁLTATÓ ÉS KERESKEDELMI KFT.

COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U.12.
LEVÉLCÍM: 1253 BUDAPEST, PF. 71.
TEL.: 1751-564, 1753-591.
FAX: 1753-591

Könyvajánlatunk:

Nagy: Kézikönyv az adattömörítéshez - ARJ, PKZIP & Co.	1.298,- Ft
Stolnicak: Hírázatokról kezdő felhasználóknak	1.376,- Ft
László J.: Hangkártya programozás Pascal és Assembly nyelven	1.568,- Ft
Kovácsné-Pergelné-Benkó: Mindenkinél 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-Kriszák: WORD for WINDOWS 6.0 kisokos	498,- Ft
Nagy-Spányik: COREL DRAW 5.0	795,- Ft
Fűz: 3D animáció és grafika a PC-n - lemezmeléklettel	1.283,- Ft

PRINTER KELLÉKANYAG POSTA

HP • EPSON • OKI • CANON • SAMSUNG •
CITIZEN • PANASONIC

festékszalagok, tonerek, festékpátrónok,
utántöltők nagy választékban rendelhetők.

Budapest 10.000 Ft felett ingyenes házhozszállítás!

Vidékre utánvétellel!

Kérje részletes tájékoztatónkat!

T/F: 149-7909,

HELIX COMPUTER 9-17 óráig

DERKO HW STATION

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

Ij, ha bármi hardware érdekel, biztossan megegyezünk; és az is lehet, hogy
időközben már bővült a választék! Telefon: 291-2318

Levelezési cím: Miskolc, 1128 Budapest, Felső u. 18.

DERKO HPC99 HARDWARE S.C.
DGBKO PL 01/679 PUBLMBLE S.C.

Megnyílt! Virtual World PC CD Shop

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

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- Ingyenes áristát, részletes katalógust küldünk, ha megadod a címed!

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24
Direkt telefon: (06-20) 348-246
XT/AT tápegység javítás és
VIDEO szervelés is!

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

11.rész

A mai részben néhány hasznos trükkre térünk rá, segítségül hívva az X-mode-ot. A scrollozás témáról szerintem azért még mindig van mit írni, úgyhogy most többek között megpróbáljuk megírni a Second Reality végét. No nem az end-scrolleret (azt majd később), hanem azt a részt, amikor a képernyő felső részén jobbról balra bejön egy kép a mérete tetszőleges, de azért nem árt, ha kifér a képernyőre), és ezzel párhuzamosan alulról felfelé valamilyen szöveget (vagy képet, vagy bármi, tökmindegy).

Nem árt, ha megfogdolunk néhány dolgot, ami előbevalógnak. Az ügyebár magától értetődő, hogy (az X-mode felépítéséből adódóan) az lesz a legjobb, ha minél kevesebbszer kell kimásolni az adott képet a normál RAM-ból a video memóriába (hiszen csak 4 fordulóban tudjuk kitenni a képet, ami ügyebár 4-szeres lassúságot eredményezne a normál 13h-s módhoz képest). Ezt a kímélősidit már egyszer megnéztük, a lenti PutPic rutin egy kissé jobban optimalizált, mint a régi volt. Igaz, ennek hatását most nem fogjuk látni, hiszen úgy rendezzük a dolgokat, hogy minden képet csak egyszer kell a PutPic meghívásával kitenni.

Az ügyebár világos, hogy a képernyő látszólagos szélességét (vízszintes kiterjedés) magasabbarra kell állítani, mondjuk ha 320X200-as módban vagyunk, akkor pl. 640-re, azt úgy képezjük el, mintha két képernyőt egymás mellé raknánk, és a címzésű a memóriában folytonos, tehát ha a bal oldali képernyő első sora végetérf, akkor jön a jobboldali első sora, majd a bal második sora stb.) Természetesen nem csak azt adhatjuk meg, hogy a kettő közül melyiket lássuk, hanem pixeles fomsággal állíthatjuk, hogy a 640 byte hosszúságú sorból melyik folytonos 320 byte-ot akarjuk látni. A vízszintes sorok látszólagos hosszát a 3d4h port 13h-s regiszterében állíthatjuk, de mivel X-mode-ban vagyunk, ahol a CPU egy byte-on 4 szint "lát", ezért csak 4 pixelnként tudjuk változtatni, tehát a megfelelő értéket osztani kell 4-gyel (pl. shr valami,2). Ez a port úgy működik, hogy a 3d4h-ra küldjük, hogy mely regiszterrel akarunk foglalkozni (pl. mov dx,3d4h; mov al,13h; out dx,al), s ezután a 3d5h-n írhatjuk/olvashatjuk (mov dx,3d5h; out dx,al; in dx,al), de akár egyszerre is írhatjuk (pl. mov dx,3d4h; out dx,ax — ilyenkor természetesen AL-ben a regiszter száma van (13h), AH-ban pedig az a byte, amit ki szeretnénk küldeni bele).

Miután a látszólagos képernyő szélességét megnöveltük, nem jelent gondot a vízszintes scrollozás sem; egyszerűen csak növeljük/csökkentjük azt a pozíciót a videomemóriában, ami a bal felső sarokban fog megjelenni. Ezt ügyebár a 3d4h port 0c1/0d1h-s regisztereiben tehetjük meg. Az előbbi a pozíció felső biteje, míg utóbbi az alsó. A kirasít is így történik, mint az előbb. Ha pl. 1-1-et írunk ide, akkor az egész képer-

nyő eltörlődik jobbra, 4 pixellel (persze grafikus képernyőn, X-mode-ban). Hogy miért pont 4 pixellel, azt gondolom már mindenki meg tudná magyarázni. Természetesen azért, mert a CPU csak 4 pixelenként látja a video memóriát — így többet lát belőle, de a kifinomult látása lassabb, mint egyébként. Meg lehet oldani azonban, hogy 1 pixeles fomsággal scrollozzunk vízszintesen, X-mode-ban. Ehhez a 3c0h-s port 13h-s regiszterét hívjuk segítségül (még véletlenül sem keverendő össze a 3d4h-s port 13h-s regiszterével!). Ennek az írása már különbözik az eddigiektől: A 3c0h-ra először a kívánt regiszter számát kell kiküldeni, majd ugyanide a beírandó értéket. Tehát értelemszerűen nem lehet egy out dx,ax-szel elintézni az egészet. Ebbe a regiszterbe azt kell beírni, hogy hány pixellel tolja még az előzőekben beállított értéket kívül jobbra a video kártya a látható kép középsőmért. Az értéke nyilván 0-3-ig terjed, de hogy ne legyen olyan egyszerű az elintézés, meg szorozni is kell kettővel, így a lehetséges értékek 0,2,4 és 6. Ezek beállítása után még a 3c0h-s portra egy 20h-s értéket kell kiküldeni (egy regiszter, tehát szigorúan csak miután beírtuk az előző regiszterbe szánt értéket!), ami engedélyezi a képet, különben nem látnánk belőle semmit.

Az alsó rész felfelé scrollozásának megvalósítása a felső képernyőrész balra scrollozása mellett első látásra kemény dolognak tűnik. de egy kis trükkkel könnyedén megoldható. Segítségül hívjuk a split-et. Talán emlékeztek meg, ez a VGA-nak az a funkciója, miszerint egy általunk meghatározott sorban a kép kirajzolását a video memória 0. byte-jától folytatja. Tehát ha az alsó képet a video memória elején építjük fel (mondjuk a 0. sorotól a 100.-ig legyen az alsó kép, persze 640 pixel széles, de a jobb oldali 320-as részt nem látjuk, tehát az egy kihaználatlan rész, azonban nem lehet másképpen megoldani), a felsőt pedig a 100. sor után (640*100/4=16000 byte), és a bal felső pixel pozícióját is ide állítjuk, aztán majd szépen tologatjuk jobbra. A felfelé scrollt pedig nagyon egyszerűen megvalósíthatjuk azzal, hogy a split pozícióját szépen egyre csökkentjük, tehát egyre hamarabb kezd előlről a kép felépítését a videokártya, ergo az alsó kép mindig fentebb kerül.

Akkor szólnék még kissé részletesebben a video-memóriából videomemóriába történő másolásról, amit már egyszer megemlítetttem ugyan, de enniben ki is merült a dolog. Ez a dolog is természetesen csak X-mode-ban működik, s itt olykor igen hasznos. Arról van szó, hogy egyetlen movsb utasítással át tudunk másolni 4 egymás "atalt" lévő pixelt, de a forrásnak és a célnak is a VGA kártya memóriájában kell lennie, valamint szigorúan csak egymás alatt, tehát csak a 4-gyel osztható X koordinátájú pixeleket lehet így mozgatni, de ez általában nem okoz gondot. Főleg a függőleges irányú scrollozás megvalósításához lehet felhasználni, persze csak akkor van

érteime, ha neadjisten nem az egész képernyőt (ill. a split felső részét) kellene scrollozni, hanem csak egy kisebb részt. Ilyenkor célszerű úgy megteremtetni a körülményeket, hogy alkalmazható legyen ez a kis trükk (megfelelően elrendezni a képernyőt, hogy az X koordináták jó helyre essenek stb). A használati kis előkészítést igényel, de ezt elég egyszerű megcsinálni, persze csak akkor, ha időközben nem állítjuk át. Először is ki kell választani az 1. írásí módot úgy, hogy a 3ceh-s port 5-ös regiszterének alsó két bitjén adjuk meg, tehát a 0. bitet törölni kell, az elsőt meg 1-re állítani. A többihez jobb, ha nem nyúlunk, mert másra vannak fenntartva. Ezután mind a 4 plane-t engedélyezni kell írása, amit már mindenki tud, hogy a 3c4h-s port 2-es regiszterében tehetünk meg, amennyiben mind a 4 alsó bitjét 1-re állítjuk (a többi nem használt, és tetszőleges értéket fel, ezt használjuk ki a PutPic eljárásban is, amikor ezt a bitmaszkot úgy forgatjuk, hogy amelyik bit kifutott, az a másik oldalra bejőjön, így megspórolunk egy feltételes vizsgálatot).

Végül a Bitmask regiszter kellene nullazni, ez határozza meg ugyanis, hogy a kirasítás mely plane-re kerüljön a CPU adat, és melyike az, amit beolvasunk a video-memória forrásbyte-jaiként. Ez a bitmask regiszter a 3c0h-s port 8-as regiszterében. Ezek után nem marad más hátra, mint megfelelően előkészítve a DS:SI-t és ES:DI-t a movsb utasítással annyszor 4 byte-ot másoljunk át egyszerre, amennyit csak akarunk. A művelet után persze nem árt a bitmask regiszter bitjeit visszaállítani 1-re, de persze csak akkor, ha akarunk látni valamit abból, amit ezután ki próbálunk írni a képernyőre.

Ennyi magyarázat után nézzük meg a mai demo forrást, ami a következőkét végzi: egyszerre beúszik jobbról balra valamint lentről felfelé egy felirat, az első trükkkel, ezek után a felső kép felmászik a másolási trükk segítségével. A program COM-RA fordítható, és közvetlenül futtatható.

```
.model small
.code
.386

org 100h
Start:    jmp     Entry

Screen_XSize equ 640

J a jól ismert X-mode-ot beállító rutin
ModeXOn_ PROC
    push    ax dx
    mov     dx,03d4h
    mov     ax,0014h
    out     dx,ax
    mov     ax,0e37h
    out     dx,ax
    mov     dx,03c0h
    mov     ax,0e04h
    out     dx,ax
    pop     dx ax
    ret

ModeXOn_ ENDP

J A split pozícióját adhatjuk meg, BX-ben
J a 200. ill. 240 soros soroknál 2-vel kell szorozni!
SetSplit PROC
    mov     dx,03d4h
    mov     ax,07h
    out     dx,al
    inc     dx
    in      ax,dx
    test    ebx,1
    jf      sz1
    jmp     sz1_16
    jmp     sz2_2
    and    si,255-16
    out     dx,al
    dec     dx
    mov     ax,039h
    out     dx,al
    inc     dx
    in      ax,dx
    test    ebx,2
```

```
J Az első kirajzolandó pixel kezdőcímet
J állítja be. (EEK-ben 30n, és pixel-es fomsággal)
SetVMEStart PROC
    push    ebx
    J először a 4 byte-os felbontással működő
    J offset-et állítjuk át (alsó/felső byte)
    shr     ebx,2
    mov     dx,03d4h
    mov     al,0dh
    dec     ax
    mov     ah,bh
    out     dx,ax
    pop     ebx
J ezután az első 2 bit határozza meg
J a 4 byte-on belüli eltolást
J Ezt most nem használjuk ki, mivel sajnós
J a split alatti képet is eltolná, s ez azt
J eredményezné, hogy a felfelé jövő kép szeme.
J Ezért a vízszintes képet 4 pixelenként mozgatjuk
J balra, de ez nem annyira szarvó.
    mov     dx,03c0h
    mov     al,13h
    out     dx,al
    mov     al,b1
    and    al,3
    shl     al,1
    out     dx,al
J a kép engedélyezése
    mov     al,20h
    out     dx,al
    ret
ENDP

J Egy sor hosszát állítja be, BX-ből
SetRowLen PROC
    mov     dx,03d4h
    mov     al,12h
    mov     ah,b1
    out     dx,ax
    ret
ENDP

J A split pozícióját adhatjuk meg, BX-ben
J a 200. ill. 240 soros soroknál 2-vel kell szorozni!
SetSplit PROC
    mov     dx,03d4h
    mov     ax,07h
    out     dx,al
    inc     dx
    in      ax,dx
    test    ebx,1
    jf      sz1
    jmp     sz1_16
    jmp     sz2_2
    and    si,255-16
    out     dx,al
    dec     dx
    mov     ax,039h
    out     dx,al
    inc     dx
    in      ax,dx
    test    ebx,2
```



```

jz SS_3 ; villogásmentesen változtathatjuk
or al,64 ; a képet
jmp SS_4 WaitVTrace PROC
and al,255-64 mov dx,3dah
out dx,al in al,dx Entry: mov ax,13h
mov al,18h int 10h mov ah,9
mov ah,bl ;_Wait1: jz ;_Wait1 mov si,640*128/
dec dx in mov dx,3dah call ModeXOn_ 4*472/4 mov di,640*118/
out dx,ax mov al,8 call CirScreen 4*472/4
ret jnz ;_Wait2 mov bx,Screen_XSize/4
ENDP mov call SetRowLen
; normál képet másol RAM-ból X-módban
video ram-ba ; DS:DI -> ES:DI
; CX/FP - X méret/4, Y méret ; Ez lenne az a bizonyos video membe
; AMB - 11h,22h,44h,88h (visszaintez
eltolás 0-3 pixellel)
FP_Count dw 0 ; másozlást elvégző függvény
PutPic proc dx,FP rCX,FP
mov FP_Count,4 mov PROC
bx,Screen_XSize/2 mov dx,3dah
sub bx,cx mov ax,0F02h
mov word ptr dx,ax out dx,ax
cx:FP_1+2,bx mov dx,3ceb
mov word ptr dx,ax out dx,al
cx:FP_2+1,di mov al,05h
mov word ptr dx,ax out dx,al
inc dx
cx:FP_3+1,bp in al,dx
mov word ptr dx,ax and al,0Feh
inc dx out al,2
cx:FP_4+1,si out dx,al
mov bx,cx dec dx
mov dx,03c4h mov ax,08h
mov al,02h out dx,ax
FF_Loop2: out dx,ax
FF_Loop1: movsb
add si,3 mov dx,Screen_XSize/2
dec cx sub dx,cx
jnz FF_Loop1 mov bx,cx
FF_1: mov dx,1234h rep movsb
mov cx,bx CV_1: mov cx,bx
dec bp jnz FF_Loop1 call SetSplit
rol ah,1 add si,dx
FF_2: mov di,1234h add di,dx
FF_3: mov bp,1234h dec bp
FF_4: mov si,1234h ret
inc si word ptr
cx:FP_4+1 dec FP_Count
jne FF_Loop2
ret
ENDP
; ez lenne a két "kép"
Pix PROC
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov dx,03c4h
mov ax,0f02h
out dx,ax
xor ax,ax
mov di,di
mov cx,6553b
rep stosb
ret
ENDP
; az A20 vonal kezelése
; kapcsolódás
ea2: in al,64h ; olvasásának
; előkészítése
jz ea2
; a port olvasása
or al,02h
; az A20 bekapcsolása
mov ah,al
; az A20 bekapcsolása
mov al,6dih
; a port írásának
out 64h,al
; előkészítése
ea3: in al,64h
test al,02h
jnz ea3
; az új adat kiírása
mov al,ah
; a portra
ea4: in al,64h
; várakozás a
test al,02h
; billentyűtámpuffer
jnz ea4
; kiürülésre
mov al,0aah
; a-billentyűzet
out 64h,al
; engedélyezés
ea5: in al,64h
; várakozás a
test al,02h
; billentyűtámpuffer
jnz ea5
; kiürülésre
sti
; interruptok engedélyezése
ret ; visszatérés
EA20 EndP
; a kikapcsolás hasonlóan megy, csak egy sort kell megváltoztatni:
[...];
in al,60h
and al,0f0h ; eredetileg OR
AL,02h
mov ah,al
[...];

```

A végéhez remélem nem kell túl sok kommentár. Itt végeztek el a már sokszorosan megbeszélte dolgokat, a képek kikapcsolását, a scrollozásokat, várakozás egy billentyűre stb. Viszlát karácsonykor!

DoT

Az A20 vonal kezelése

Az Assembly-tanfolyam befejező részében a RealFlat kapcsán szó volt a memória 2. megabyte-jának furcsaságairól. A probléma azóta sikerült megoldást találni: tényleg az A20 vonallal volt a probléma, nevezetesen az, hogy XMS-nélküli, vagy XMS-sel, de a HMA használatára nélkül nincs bekapcsolva. Így aztán természetesen jöttek a fagyások. Ez az apróság ismét elég sokat elmond az Intelről...

A megoldás az, hogy kézzel, portszinten kell bekapcsolnunk az A20-vonalat. Ez a módszer akkor működik, ha nincs XMS, ugyanis az XMS-manager hajlamos az A20 vonal macerálására, így hibába kapcsoljuk be, ő önbátalmulag ki-kapcsolhatja. Kénytelenek leszünk az XMS-driver függvényeit használni.

A következő szubrutint bekapcsolja az A20 vonalat:

```

EA20 Proc
mov ah,4300h
int 2fh
cmp al,80h
; van XMS-driver?
je xit
; ha van, kiüresít
cli
; interruptok tiltása
ea0: in al,64h
; várakozás a
test al,02h
; billentyűtámpuffer
jnz ea0
; kiürülésre
mov al,0aah
; a-billentyűzet
out 64h,al ; letiltása
ea1: in al,64h
; várakozás a
test al,02h
; billentyűtámpuffer
jnz ea1
; kiürülésre
mov al,0a0h
; az A20-hoz
out 64h,al
; várakozás az elektronikusár vissza-
futására, így

```

```

out 64h,al
; kapcsolódás
ea2: in al,64h ; olvasásának
test al,01h ;
; előkészítése
jz ea2
; a port olvasása
or al,02h
; az A20 bekapcsolása
mov ah,al
; az A20 bekapcsolása
mov al,6dih
; a port írásának
out 64h,al
; előkészítése
ea3: in al,64h
test al,02h
jnz ea3
; az új adat kiírása
mov al,ah
; a portra
ea4: in al,64h
; várakozás a
test al,02h
; billentyűtámpuffer
jnz ea4
; kiürülésre
mov al,0aah
; a-billentyűzet
out 64h,al
; engedélyezés
ea5: in al,64h
; várakozás a
test al,02h
; billentyűtámpuffer
jnz ea5
; kiürülésre
sti
; interruptok engedélyezése
ret ; visszatérés
EA20 EndP
; a kikapcsolás hasonlóan megy, csak
egy sort kell megváltoztatni:
[...];
in al,60h
and al,0f0h ; eredetileg OR
AL,02h
mov ah,al
[...];

```

Ha van XMS, akkor nem nyúlunk az A20 vonalhoz (biztos, ami biztos). A procedúrát legelőszörűbb az inicializálóprogramba kell (a szeptemberi számban közötti forrásba):

```

[...];
push es
pop ds
call EA20 ; az A20
engedélyezése
mov ah,9
mov dx,offset Ready
int 2fh
[...];
XMS-driver mellett annyival kellemetlenebb a helyzet, hogy mindig a programunknak kell gondoskodnia az A20 vonal kezeléséről. Legelőszörűbb ezt a szeptemberi számban közölte AllocX és FreeX procedúrák megírásával tehetjük.
```

Az A20 vonal bekapcsolása az AllocX eljárásban:

```

[...];
mov word ptr PHA, bx
mov word ptr PHA+2, dx
mov ah,5
; az A20 vonal lokális
call [XMSCTL]
; engedélyezése
pop ax
clic
ret

```

Az A20 vonal visszaállítása a FreeX eljárásban:

```

[...];
mov ah,0ah
mov dx,XMSHNDL
call [XMSCTL]
mov ah,6
; a lokális engedélyezés
call [XMSCTL]
; megszüntetés
ret

```

Azért a lokális engedélyezést/tiltást használjuk, mert a lokális tiltás után az A20 vonal engedélyezés előli állapota áll vissza.

Remélhetőleg több probléma nem fog adódni. Biztosan senki sem tudhat, az Intel-procészorok bármilyen perverz megelégedésre képesek. Az így már teljes értékű RealFlat használatához mindenkinek sok sikert kívánok.

Bryan

PC CODE-orgás

Kezdjük azzal, ami az előző részből kimaradt, az egér magasabb szintű kezelésével. Ez nem része a BIOS-nak, ezt már az egérmeghajtó valósítja meg, levéve a vállunkra a portszintű kezelési nehézségeit. Az egérdriver figyeli a bejövő megszakitást, kiolvassa az elmozdulást, a beállított érzékenységeket és korlátok figyelembevételével lépteti a pozíciót átaló változóit, ha engedélyezve van, aktualizálja a kurzort a képernyőn, és ha igény van rá, végrehajthatja más programok rutinját is, melyek feldolgozhatják a friss változókat. A driver szolgáltatásai az INT 33h-val érhetők el.

A leggyakrabban használt szolgáltatások:

AX = 00h Az egérdriver inicializálása
 AX = 0 minden rendben, AX = 1 hiba
BX = az egér gombjainak a száma
 0 = nem 2
 2 = 2
 3 = 3
 -1 = 2 III
 Hercules kártyáknál mielőtt meghívnánk, írjunk a 0:449h-ba 6-ot a nulladik, illetve 5-öt az első képernyőlap használatához.

AX = 01h Az egérgörzör megjelenítésének engedélyezése

AX = 02h Az egérgörzör megjelenítésének tiltása

AX = 03h Az egér helyzetének és a gombok állapotának lekérézése

BX = a gombok állapota
 Bit Gomb
 0 bal
 1 jobb
 2 középső
CX = vízszintes koordináta
DX = függőleges koordináta

AX = 04h Az egérgörzör helyének megváltoztatása
CX = vízszintes koordináta
DX = függőleges koordináta

AX = 05h A gombok lenyomásának vizsgálata

A vizsgáló gomb számát a BX regiszterben adhatjuk meg. A kimenet:
AX = a gombok állapota mint a 3-as szolgáltatásnál
BX = a gomb lenyomásainak száma az utolsó lekérés óta
CX = az egér vízszintes koordinátája a gomb utolsó lenyomásakor
DX = az egér függőleges koordinátája a gomb utolsó lenyomásakor

AX = 06h A gombok felengedésének vizsgálata
 Az előző szolgáltatással analóg, csak ez a gombok felengedését vizsgálja.

AX = 07h Az egér vízszintes mozgásterületének megadása
CX = legkisebb koordináta
DX = legnagyobb koordináta

AX = 08h Az egér függőleges mozgásterületének megadása

CX = legkisebb koordináta
DX = legnagyobb koordináta

AX = 09h Grafikus egérgörzör definíciója

Ezzel egy 16x16 pixeles kurzort definiálhatunk, melyet a driver grafikus képernyőmódnaknál használhat. Meg kell adnunk egy úgynevezett "hot spot"-ot, amely azt mondja meg, hogy ez a 16x16-os maszk mennyivel legyen eltolva az egér által mutatott ponttól. A hot spot a mutatott pontnak a maszkon elfoglalt helye. Koordinátáit a BX és CX regiszterekben adhatjuk át:
BX = a hot spot vízszintes koordinátája (-16..16)
CX = a hot spot függőleges koordinátája (-16..16)

A kurzor alakját két maszk határozza meg:

A képernyőmaszk bitjei azt mondják meg, hogy a kurzor alatt kép mely pontjait kell megtartani és melyeket kell törölni. Ez a maszk ES művelettel lesz a képernyőre kirakva.

A képernyőmaszk kirakása utáni kép mely bitjeit kell invertálni. Ez a maszk tehát XOR művelettel lesz kirakva. Mindkét maszk 10h szövből áll, minden sorra egy szó jut. Minden pixelhez egy bit tartozik, a legbaloldaltibbhoz a 15., a legjobboldaltibbhoz a 0.
ES:DX = a kurzor alakját leíró maszkok mutatója [**ES:DX**] = képernyőmaszk, [**ES:DX+10h**] = kurzor maszk)

Látható, hogy itt egy pixelhez csak két bit tartozik, lehetetlenné téve az igazi többszínű kurzorok megvalósítását. Szép dolog a CGA-kompatibilitás, de azért az újabb szabványokban (MS-MOUSE v6.x, stb) már igazán csinálhattak volna egy 256 színű kurzort is... 256 színű módokban egy kicsit furcsán viselkedik ez a fajta kurzor, ugyanis az megy, ha egy pixel nullázunk (képmaszk=0, kurzor maszk=0), ha viszont 1-be állítanánk (kép=0, kurzor=1), akkor a pixel színe 31-es lesz, ha pedig invertálnánk (kép=1, kurzor=1), akkor csak az alsó 4 biteit invertálódik. (Hála Istennek a változtatlanul hagyás (kép=1, kurzor=0) működik.)

AX = 12h Nagyméretű grafikus kurzor definíciója

Az előzőhöz hasonló módon adhatjuk meg a kurzort, csak itt a kurzor tetszőleges számú sorból állhat, a szélessége pedig 16 bármely többszöröse lehet (persze értelmes határok között). A paraméterezés egy kicsit megváltozott az előzőhöz képest:
BH = a kurzor szélessége / 16
CH = a kurzor magassága
BL = a hot spot vízszintes koordinátája
CL = a hot spot függőleges koordinátája

ES:DX = mutató a maszkokra

AX = 0Ah Szöveges egérgörzör definíciója

Szöveges módban kétféle kurzort definiálhatunk:

Hardver kurzor
 Itt egy villogó kurzorunk lesz, melyben a villogó rész karakteren belül kezdőd- és végső sorát adhatjuk meg.

Szoftver kurzor
 Itt a grafikushoz hasonlóan

képernyő- és kurzor maszkot adhatunk meg, de mindkét maszk egy-egy szó, és a karakterkódhoz ill. attribútumhoz vannak hozzáteljeselve ill. XORolva.

Mellesleg a "hardver" elnevezés félrevezető, mert ezt is az egérdriver rakja ki, semmilyen hardver-támogatás nincs a dologban.

A paraméterek átadása:
BX = 0 Szoftver kurzor
CX = Képernyőmaszk
DX = Kurzor maszk
BX = 1 Hardver kurzor
CX = Kezdő sor
DX = Vég sor

AX = 0Bh Fizikai elmozdulás kiolvasása

Az utolsó kiolvasástól számított elmozdulás, az egység az egér által érzékelhető legkisebb elmozdulás ("mickoy"-nek is nevezik, 200 dpi-es egéremél pl. 0.127 mm)
CX = vízszintes elmozdulás
DX = függőleges elmozdulás

AX = 0Bh Saját megszakítási rutin beállítása

Ezzel a szolgáltatással beilleszthetjük a saját rutinunkat a megszakítási láncolatba. Megadhatjuk, hogy milyen esemény (elmozdulás, gombok lenyomása ill. felengedése) bekövetkezésekor kerüljön a vezérlés a rutinunkra, amely ekkor megkapja az egér állapotát leíró adatokat is. A rutinunknak RET Far-ral kell visszatérnie. A szolgáltatás paraméterezése:

CX = a hívó eseménykombináció
 Bit Esemény
 0 elmozdulás
 1 bal gomb lenyomása
 2 bal gomb felengedése
 3 jobb gomb lenyomása
 4 jobb gomb felengedése
 5 középső gomb lenyomása
 6 középső gomb felengedése
ES:DX = a rutin címe

A rutin által használható értékek:

AX = a hívó esemény
BX = a gombok állapota
CX = a kurzor vízszintes koordinátája
DX = a kurzor függőleges koordinátája
SI = vízszintes fizikai elmozdulás
DI = függőleges fizikai elmozdulás

AX = 14h Megszakítási rutinok cseréje
 Ugyanúgy új megszakítási rutint

illeszt be, mint az előző szolgáltatás, de ez visszaadja a réginek a címét és hívási maszkját is. Az új maszkot és címet a CX és az ES:DX-ben adhatjuk meg, és ugyanitt kapjuk a régi értékeket is.

AX = 0Fh Fizikai/logikai elmozdulás arányának beállítása
CX = vízszintes mickey-k száma 8 piksel elmozduláshoz
DX = függőleges mickey-k száma 8 piksel elmozduláshoz

AX = 13h Gyorsítási határ beállítása
 Ha az egér fizikai sebessége egy adott értéket meghalad, a logikai sebessége duplájára nő.
BX = határsebesség mickey/másodpercben

AX = 1Ah Érzékenység beállítása
 Ez a szolgáltatás egyszerre végzi el a 0Fh-s és a 13h-s feladatát.
BX = vízszintes érzékenység
CX = függőleges érzékenység
DX = határsebesség

AX = 1Bh Érzékenység lekérdezése
 Az előző szolgáltatás fordítottja, az értékeket ugyanazokban a regiszterekben adja vissza.

AX = 10h Tiltott terület megadása
 Az kurzor megjelenítését tilthatjuk ki egy adott területről ezzel a szolgáltatással
CX,DX = a bal felső sarok vízszintes és függőleges koordinátája
SI,DI = a jobb alsó sarok vízszintes és függőleges koordinátája

AX = 1Dh Az egérgurzor által használt képernyőlap beállítása
BX = a képernyőlap száma

AX = 1Eh Az egérgurzor által használt képernyőlap lekérdezése
BX = a képernyőlap száma

AX = 1Fh Az egérriver letiltása
 Visszaállítja az INT 10h-t és az INT 74h-t, ezenkívül visszaadja az INT 33h-nak az installálás előtti értékét.
ES:BX = a régi INT 33h
 A sikeres letiltást AX-ben 001Fh-val jelzi. (A teljes letiltáshoz a visszaadott INT 33h-t kell még beállítanunk, és a drivert eltávolítani a memóriából.)

AX = 20h Az egérriver újraengedélyezése
 Az előző szolgáltatás elleneltje. Sikeres engedélyezés esetén AX-ben 0020h-t ad vissza.

AX = 24h A driver verziószámának és az egér típusának lekérdezése
AX = 1, hahiba történt, különben
BX = verziószám
CH = az egér típusa (soros egémél 2)
CL = a használt IRQ sorszáma

A példaprogram átváltja a képernyőt 320x200x256 MCGA módba, majd megjelenít egy teszt-ábrát és rajta egy 16x16-os grafikus kurzort. Az egér mozgásakor a koordináta kiíródik a bal felső sarokba, a két (szélső) gombbal pedig a kurzort változtatjuk a 16x16-os és egy 48x16-os között. Továbblépni a két gomb egyidejű lenyomásával lehet. Ezután egy szöveges tesztábrát kapunk, amin a kurzor inverz attribútummal jelenik meg, és az alatta lévő kisbetűket nagyra cseréli és viszont. Kilépni szintén a két gomb egyidejű lenyomásával lehet.

program egér_test2;

```
uses crt;
const
bigcursor:array[0..1,0..15,0..2] of word=
({$FFFF,$FFFF,$FFFF},
{$E000,$7FFE,$0007},
{$C000,$3FFC,$0003},
{$83F0,$0000,$1CE1},
{$87F8,$0000,$1CE1},
{$8738,$0000,$1CE1},
{$8700,$07E0,$1CE1},
{$8700,$0FF0,$1CE1},
{$8700,$0E70,$0CC1},
{$8700,$0E70,$0FC1},
{$8738,$0E70,$0781},
{$87F8,$0FF0,$0781},
{$B3F0,$07E0,$0301},
{$C000,$0000,$0003},
{$E000,$0000,$0007},
{$FFFF,$FFFF,$FFFF}),
($0000,$0000,$0000),
($0000,$0000,$0000),
{$0FFF,$0000,$0FFF},
{$1FFF,$8001,$FFF8},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
{$3FFF,$3FFF,$FFFC},
($0000,$0000,$0000)),
($0000,$0000,$0000));
smallcursor:array[0..1,0..15] of word=
({$0000,$0000,$0000,$1FF8,
$1FF8,$1FF8,$1FF8,$1FF8,
$1FF8,$1FF8,$1FF8,$1FF8},
($0000,$7FFE,$4002,$4002,
$4002,$47E2,$47E2,$47E2,
$4002,$4002,$7FFE,$0000));
```

```
var mx,my :word; { Koordináták }
mb :byte; { Gombok }
a,b :word;
tasr :array[0..1999,0..1] of char
absolute
c :char;

procedure setrgb(n,r,g,b:byte);
begin
port[$3c8]:=n;
port[$3c9]:=r;
port[$3c9]:=g;
port[$3c9]:=b;
end;
```

```
procedure putpixel(x,y:word;col:byte);
begin
mem[$a000:(y shl 8)+(y shl 6)+x]:=col;
end;
```

```
procedure getmouse;
{ Beolvasása az egér pozícióját és a gombjainak állapotát. }
asm
assembler;
asm
mov ax,3
int 33h
shr cx,1
mov ax,cx
mov my,dx
mov mb,bl
end;
```

```
begin
asm
kör ax,ax
int 33h { Egér inicializálva }
mov a,ax
end;
if a<>0 then
begin
writeln('Nem találok az egeret !');
exit;
end;
```

```
asm
mov ax,13h
int 10h { 320x200 grafikus mód }
end;
for a:=0 to 255 do
begin
b:=a shr 2;
setrgb(a,b,b,b);
b:=63-b;
setrgb(a xor 15,b,b,b);
end;
setrgb(31,63,63,63);
setrgb(15,63,63,63);
setrgb(0,0,0,0); { Paletta beállítás }
end;
```

```
randomize;
directvideo:=true;
for a:=0 to 319 do
for b:=0 to 199 do putpixel(a,b,(b+a));
for a:=50 to 269 do
for b:=80 to 120 do putpixel(a,b,15);
for a:=100 to 219 do
for b:= 40 to 160 do
putpixel(a,b,random(256));
{ Tesztképernyő kirajzolva }
end;
```

```
mb:=1;
repeat
if (mb and 1)>0 then { Bal gomb }
asm
mov ax,9
mov bx,8
mov cx,8
push ds
pop es
mov dx,offset smallcursor
int 33h
mov ax,1 { Rendes grafikus }
int 33h { kurzor beállítva }
end;
if (mb and 2)>0 then { Jobb gomb }
asm
```

```
mov ax,12h
mov bh,3
mov ch,16
mov bl,24
mov cl,8
push ds
pop es
mov dx,offset bigcursor
int 33h
mov ax,1 { Nagy grafikus kurzor }
int 33h { beállítva }
end;
getmouse;
textattr:=$0f;
gotoxy(1,1);
write(mx:3,',',my:4);
until (mb and 3)=3;
while (mb and 3)<>0 do getmouse;
{ Kilépés a két gomb egyidejű lenyomásával. }
```

```
asm
mov ax,3
int 10h { 80x25 színes szöveges mód }
end;
c:='A';
for a:=0 to 999 do
begin
tasr[a*2,0]:=c; tasr[a*2,1]:=#7;
c:=succ(c);
if c=succ('Z') then c:='A';
if c=succ('z') then c:='A';
end; { Tesztképernyő kiírva }
asm
mov ax,0ah
mov bx,0
mov cx,77ffh; mov dx,7720h
int 33h { Szöveges szoft kurzor }
mov ax,1 { beállítva }
int 33h
end;
gotoxy(1,1);
repeat
getmouse;
write(#13,ax:4,',',my:4);
until (mb and 3)=3;
```

```
end;

```

Bár az ATA egységek sokkal elterjedtebbek, mint SCSI társaik, azért a SCSI is nagyon erősen jelen van a piacon. Kétségtelenül az ATA gyorsabb kis számú egység esetén, viszont az ATA-2 max. 4 egységgel szemben áll a SCSI 7 (és a SCSI Wide 16 egységével). Az ATA-PI szabvány, ami cserélhető egység kapcsolatát tenné lehetővé egy ATA-2 buszhoz, még nincsen kész. Ezért sok a gond az ATA-PI egységekkel. A SCSI-2 kezdetektől fogva támogatja a cserélhető egységeket. Ez a támogatás ráadásul nem egység, hanem host (vezérlő) specifikus. Tehát a SCSI kártyához kell például CD vezérlő, és minden egység CD-hez. Külső egységek csatlakoztatása nem megoldható az ATA buszhoz annak rövidsége miatt. Lássuk tehát a SCSI szak kifejezések egy részét!

SCSI-1: Az eredeti SCSI szabvány, max. 5MB/s átviteli.

SCSI-2: 10MB/s, cserélhető egység, 16 és 32 bites átvitel

WIDE-SCSI: néven 20, ill. 40 MB/s sebességgel. A 10MB/s miatt

FAST-SCSI: néven is van a SCSI-2. A Fast-Wide SCSI már ugyanaz, mint a Wide-SCSI, mert a SCSI-1-ben még nem volt definiálva a Wide. (De sokkal jobban hangzik, ezért használják)

SCSI-3: Ez még nincs. A számunkra leglényegesebb: a 16 bites átvitelhez szükséges két kábeli integrálták egybe, így a "Wide SCSI" egységek a piacon SCSI-3 szerinti csatlakozást megvalósító SCSI-2 egységek.

Nos következnek rövidke BIOS magyarázó sorozatunk. Fogalmam sincs egyelőre, hogy milyen hosszú lesz, de a biztos hogy egy számba nem fér bele.

Kezdjük talán az elején, mert az nem árt/hat! Miről is akarok szólni? Az alaplapokhoz legfőbbbször csak egy chipos ízet jár, amiből a CMOS-ról csak a legkevésbé, különösen az "elvadaltabb" opciókról. En valamivel (kém.) többet fogok szólni erről az egészből, de sajnos minden lehetséges BIOS opcióról persze nem lesz szó. Természetesen mindenki saját felelősségére piszálja a saját CMOS-át. Javaslom a CMOS mentést, és a CMOS reset jumper megkeresését mielőtt belenyúlsz. EN SZÓLTAM!

Egy hasznos program az AMISETUP, ami regisztrál felhasználóknak egész részletes infókat osztogat. Nem regisztrál állapotban is lehet sok mindenre, mert egy csomó opciót tudunk módosítani, amit a BIOS setup nem hagy.

BIOS: Basic Input Output System. Minden számítógép hardvernek szoftverrel kell dolgoznia (különben az "ócskavas" titulus kaphatja meg, esetleg a "roncs" címre pályázhat). Ehhez kell valamilyen nagyon alapszoftver, ami lehetővé teszi, hogy a ki- és bemeneti eszközöket valamilyen szinten kezelje. (Ez néha értelmetlenül magas szintű ért, mint az AMI WinBIOS hibéit értegmeghajtója). Természetesen az sem árt, ha átnezi a gépet, hogy működik-e egyáltalán. Ez nevezik POST-nak (Power On Self Test). Néhány régi PC képtelen kezelni bizonyos új eszközöket, mert a BIOS képtelen kezelni. Ilyenkor valamilyen szinten egy meghajtót kell installálnunk: ez le-

SCSI

het az alaplap BIOS kicserélése (mai árak mellett inkább az egész alaplapé), saját BIOS-sal rendelkező kártya, és szoftver meghajtóprogram.

CMOS: Complementary Metal Oxide Semiconductor. A BIOS feladatai elvégzéséhez bizonyos paramétereket, a hardver beállításait elmenti egy kis (64-128) CMOS RAM-ba. Ez a CMOS-t egy elem táplálja, így aztán nem veszti el a kikapcsolás, így a tartalmát. Természetesen lehetne NVRAM-ban is tárolni, de valamilyen okból (talán az NVRAM ára) ragaszkodnak ehhez a régi megoldáshoz. Az NVRAM egy cseles elem, mert egy EEPROM mellé egy RAM van huzalozva, és a RAM-ban lehet írni/olvasni, ki-kapcsolóskor pedig az EEPROM-ba írja a RAM tartalmát. (Ehhez akár egy kondenzátor is adhat elég feszültséget.) Eleinte a CMOS az óra IC része volt, mostanra (általában) beolvadt a chipset-nek nevezett igen bonyolult, sokfunkciós IC-be. Így azából az elem helyett is inkább egy NICD akksi használunk. Sőt, a Dallas Semiconductor egyik Nov-RAM-nak nevezett technológiája is terjed: itt egy 10 év élettartamú lítiumcellát ragasztottak a chipbe.

Chipset: Mint említettük ez egy igen bonyolult IC, rengeteg funkcióval, de néha több IC-vel valósítják meg. Általában ebben az IC-ben van a buszmeghajtó (ISA, MC, EISA, VLB, PCI) elektronika, a memóriavezérlő logika, a cache memóriát kezelő egység, billentyűzetvezérlő, a PIC (Programmable Interrupt Controller), a DMA, stb. stb. Különböző típusú chipset-hez külön BIOS-nak kell tartoznia. Néhány rendszeren integrált alaplapon csak a CPU, a chipset, a két BIOS IC (BIOS és billentyűzet BIOS), egy óra IC, és egy csomó memória IC, részben cache memória, és normál memória.

Ha bekapcsoljuk a gépet, először a POST fut le, mint említettük. Ha ez nem sikerül, akkor az AMI BIOS csipogás kezd:

Csipogások száma:
1: DRAM frissítési hiba. Az alaplap DRAM kezelő kihalt.
2: Paritás hiba az első 64K-ban. Vagy a DRAM kezelő vagy az alaplap RAM hibás, esetleg csak nincs rajta paritás IC. Mindenki figyelmét felhívom, hogy ne a paritás IC-n spóroljunk, mert nagyon megszívjuk! Az árkülönbség nem olyan nagy a 32 és 36 bites modul között, és a "titokzatos" PC elcsalások egy (nagy?) részét egy bihi-ba okozza, ami a DRAM-ban következett be. A fizikai, ténylegesen tönkrement IC-ken kívül vannak, a nem reprodukálható ún. "soft" hibák. A DRAM tokja alfa részecskéket bocsát ki, és ezek elég "zajt" okozhatnak, hogy olvasásnál bil-hiba lépjen fel. Ez után a frissítésnél ez a bit visszairódik, így válik a hiba "állandóvá". Ha írunk ebbe a cellába, akkor persze eltűnik, ezért "soft" hiba. (Ha "hard" hiba,

akkor semmilyen szoftveres megoldás nem segít). Ha van paritás (esetleg ECC azaz hibajavítás), akkor legalább észlelhetjük a hibát. DOS alatt kapunk a BIOS-tól egy csomány hibáüzenetet, de a hiba nem tud továbbérteni. (Mert a hiba lehet pl. egy adatállományban is, így yvínyóra mentve eléggé sikerül tartósítani a hibát) Valami Unix rendszeren alatt jó esetben csak egy task döglik meg (mert a rendszer azonnal leövi, amint paritás hiba keletkezik), ha pedig a rendszer-magban következett be a hiba, akkor az egész rendszer leáll. Ha pedig ECC memória van a gépben, akkor jön a jó módka:

```
"soft error corrected at address
0x00343487 pattern 0x0004000"
```

Nemcsak megtalálja a hibát, hanem ki is javítja! A Pentium-okban (64 bites darabok olvas a memóriából) pedig a paritással bíró SIMM-eket egy jó chipset automatikus ECC memóriának hasznosít, ez a chipset áraban szinte nem jelent különbséget. Még egyszer: ha játékon kívül bármire használunk akardó a gépedet, akkor ne azon a pár ezer forintot spórolj, amit a paritás jelent! Sajnos megjelennek hamisított paritással bíró SIMM-ek, amik egyszerűen kiszámolják a kiolvasott bitek paritását, és azt adják vissza. Az egyetlen megoldás az, hogy egy IC katalógusban megnézzük az IC-ke-t...

- 3 csipogás az első 64K RAM-ban jelez hibát.
 - Az időzítő IC kihalt.
 - CPU hiba.
 - 8042 — A20 kapu hiba. A CPU nem tud védett módba kapcsolni.
 - Virtual Mode Exception hiba. A CPU egy Interrupt Failure védelmi hibát jelzett.
 - A videómemóriában írás/olvasási hiba. Ez az egy nem végzetes hiba.
 - ROM-BIOS Checksum hiba. A ROM IC-k tönkrementek.
 - CMOS Shutdown regiszter hiba. Valószínűleg a CMOS visszaadta lelkét teremítőjének.
 - Külső cache hiba.
 - Hosszú sipzsó: Minden rendben lefutott.
 - Hosszú&2 rövid: Videókontrollor hiba. A videó ROM halt ki fellehetően.
 - Hosszú&3 rövid: Ez is a videórendszerben talált hiba. A DAC vagy a RAM pusztult ki.
 - Rövid: A POST nem sikerült.
- Ha valamelyik üzenet előkerül, akkor próbáljuk a hibásnak jelzett egységet újra a helyére tenni, mert lehet, hogy egyszerűen rosszul tettük a helyére. (SIMM moduloknál gyakori, de van aki a CPU-t is fordítva teszi a helyére)

Most már megpróbálhatnánk belepni a CMOS setup-ba. Ez általában a DEL, ESC, CTRL+ESC, CTRL+ALT+ESC gombokkal történik a POST alatt/után. Néha a CTRL+ALT+ESC bármikor belepelt a setup-ba. Az AMI BIOS-ok egy

részénél a bekapcsolástól folyamatosan nyomva tartott INS gomb törli vagy átörjóra a kiterjesztett részek tartalmát. Ez régebbi AMI BIOS-oknál igen hasznos, ahol az XCMOS-nál közvetlenül a regisztereket lehetett babrálni leírás nélkül...

A standard CMOS Setup képernyőről nem írnek sok okosságokat, mert teljesen felesleges. Az egyetlen értek ami ismeretlen lehet, az a Wpocmg, meg a Landing Zone. Imádkozás óvinyókról íri, de ezeket talán mellőzném, az utóbbi 6-7 évben gyártott vinyók úgyse érdekel, mi irunk ide. A 92 második felvéve óta pedig az összes BIOS IDE vinyó detektáló, utmnál is fel van szervezve, szóval még annyit se kell törődünk vele, mint eddig. A billentyűzet (teszt-jének) letiltása valamilyen server-ben lehet érdekes.

No akkor következzen az érdekesebb rész, az ADVANCED CMOS SETUP, ill. (BIOS FEATURES SETUP AWARD típusoknál). Sajnos nehéz egyértelműen elhatárolni, hogy melyik opciók hol fordulnak elő, például az AMIsetup meg sem kísérel dönteni. Ha van egy Auto Configuration opció, az csak kapcsolg ki, mert különben nem babrálnatunk bele semmibe. A BIOS piszkálása előtti biztonsági teendőkről már szoltam — csak tömören megismételném: ne engem meg a CoV-t szidd, ha valamit elbáráltál. Minden BIOS más, azok közül senki nem mondta, hogy az úgy van, ahogy én leírtam. (Bár ez utóbbi remélem)

TEMPATIC RATE PROGRAMMING: Ha a billentyűzetünk támogatja, akkor lehet programozni a sebességet.

TEMPATIC RATE DELAY (ms): Milyen hosszán kell lenyomva tartani egy billentyűt, hogy ismételn kezdje.

TEMPATIC RATE: Az ismétlődés sebessége karakter/másodperce vetítve.

ABOVE 1 MB MEMORY TEST: Az 1MB feletti terület ellenőrzése. Ajánlott kikapcsolva tartani, mert semmi értelme. Egyrészt elég sokáig tart, másrészt például a HIMEM.SYS 6.2 DOS óta amúgy is átnezi a memóriát. Ha memóriahibára gyanakodunk, akkor minden memóriamenedzser nélkül egy jó diagnosztikai programmal fussunk végig a memórián hibák után.

MEMORY TEST TICK SOUND: Hagyjuk Enabled-en, ilyenkor szépen kerreg memóriellenőrzés közben (ha nem kötöttek ki a hangszórót, mint én). Ez jó arra, hogy halljuk, a gép megy, és egy idő után meg szokjuk a sebességet, és ha piszkálni próbáljuk a gépet, akkor meghalljuk, hogy gyorsabb/llassabb lett.

MEMORY PARITY ERROR CHECK: Emelitem már, hogy érdemes bekapcsolva tartani, és ehhez a körülményeket megte-rementeni. Az Intel Triton (zseniális) nem támogatja a paritásellenőrzést, csak a Triton II. A GUS meg nem hajlandó SB-1 emulálni, ha ki van kapcsolva.

HARD DISK TYPE 47 RAM AREA: A 47-es típusnak nincs szabványos helye. A 0:300 mindenesetre az elfajta BIOS kiterjesztéseknek van fenntartva, és a legtöbb mai kártya nem szemetel ide. Így nyugodtan tehetjük 0:300-ra. A DOS 640kb-ébből nem érdemes ezzel 1kb-trabolni.

WAIT FOR <F1> IF ANY ERROR: Amikor a gép POST-ol és olyan hiba történik, amiről még működőképes a kimeneti rendszer, akkor kirírja a hibát. Megkér arra is, hogy nyugtázzuk a hibát az F1 leütésével. Ezt leltelhatjuk, de általában nem érdemes. Billentyűzet nélküli server gépeknek viszont igen.

SYSTEM BOOT UP NUMLOCK: A Numlock be/kikapcsolás állása boot előtt. Saját személyes izésünkön dörthet nyugodtan e kérdésben. A DOS 6.x-ben lehet egy NUMLOCK= parancsossal a CONFIG.SYS-ben, ami ezt az opciót eléggé feleslegessé teszi.

NUMERIC PROCESSOR TEST: Ez egy cseles opció lehet. Ha van koprocinn (486DX, Pentium, Pentium Pro) kiadva beépített, akkor kapcsoljuk be, különben ki. És hogy miért cseles? Mert a legtöbb BIOS extender nem fut, ha van koprocinn a gépben és ez ki van kapcsolva. Valószínűleg valamilyen bekapcsoló vagy hasonló utasítás van a háttérben.

WEITEK COPROCESSOR: Ha Weitek koprocinn van, akkor kapcsoljuk be. Mivel a Weitek procik egy olyan memóriaterületet át kommunikálnak ami csak vérdelt módban érhető el, ezért normál DOS alatt meglehetősen kevés hasznát látjuk ennek a segédchipnek.

FLOPPY DRIVE SEEK AT BOOT: Szeretted a frissen sló floppy meghajtót? Ha nem, akkor kapcsolod ki ezt az opciót, mert feleslegesen terheli az egész fejmozgató mechanizmust és a fejet. Ez is egy öskövület. (Vannak zseniális BIOS-ok, ahol csak AMISSETUP-pal lehet ezt kikapcsolni)

SYSTEM BOOT SEQUENCE: Melyik meghajtót keres először az operációs rendszert a rendszer. Ha ezt C:,A: -re állítjuk, akkor az összes "tisztá" boot virus ellen egy egész hatékony megoldást sikerült találniunk. Persze vannak olyan állapotok is, amikor file-ban és boot szektorban is terjednek (de bunkó!). Viszont ha valami elromlik, akkor vissza kell állítani, hogy boot lemezt tudjunk használni. Ha éppen egy olyan ember gépen állítottuk át, aki nem ismeri a CMOS setup-t, akkor az sajna nem fog tudni mit kezdene vele. Ha meg C:,A: -n van, és sikerült egy boot virust össze-szednünk, akkor híphetjük azt, hogy tiszta lemezzel boot-oljunk, amikor valójában a vírusos vinyóról sikerült.

SYSTEM BOOT UP CPU SPEED: Általában a HIGH megfelelő, ha boot gondjaink vannak, próbáljuk ki a LOW beállítását. A Ctrl-Alt+is állíthatja beállításra.

EXTERNAL CACHE MEMORY: Ugyanúgy, mint az előző, ezt is csak akkor kapcsoljuk ki, ha valami gond van. Különbösen overclock/proc csere után fordulhat elő, hogy túl lassúvá válik a cache ram, és nem képes jól működni. Szerencsére a modernebb BIOS-okban állítható a cache wait state-ek (erőli később) száma is, így nem kell mindjárt kikapcsolni. Egyébként géplassító opcióknak (pl. egy régebbi játéknak) is ideális.

INTERNAL CACHE MEMORY (CPU INTERNAL CACHE): Ezt csak akkor kapcsoljuk ki, ha nagyon le akarjuk lassítani a gépet. Esetleg az OS/2 install csak ak-

kor fut le, ha ez is le van kapcsolva, az előzővel ellát. De az OS/2 fut rendszeren. Ez az install sajnos ilyen. Mindkét cache-re igaz, hogy ha olyan procin/alaplapon kapcsoljuk be, ahol nincs a megfelelő cache, akkor a gép valószínűleg nem nagyon fog menni.

Ezt a két utolsó opciót néha összevonják:

CACHE MEMORY: Disabled/Internal/Both. Kikapcsol/csak belső/mindkettő.

FAST GATE A20 OPTION: Ez egy nagyon szép állattajta. Az XT összesen 1MB memóriát tudott címezni, amihez ugyebár 20 címvonalra van szükségünk. 2-nek a 20. hatványa az pont 1048576, ami az 1MB byte-ra átszámolva, és mivel bináris írjuk le a címet, ezért 20 jegyre lesz szükségünk, azaz 20 címvonalra. Ezeket A0-tól A19-ig számozzuk. Az AT-nél a Vingt-öt előéréshez pontosan az kell, hogy a 21., azaz az A20 vonal engedélyezve legyen. DOS alatt pedig az A20 bekapcsolásával válik elérhetővé a HMA. Ez a szegmenscímezésből következik, azaz FFFF—X alapállapotban a 0000-s szegmensbe mutat a túlcsordulás miatt. Viszont ha van 21. címvonal, akkor az első 65520 byte előérését valószínűleg is ezzel a bizonyos FFFF—X címmel. A kérdés már csak az, hogy ki fogja kapcsolgatni ezt a bizonyos vonalat. Ugyan teljesen érthetetlennek tűnik, de a billentyűzet vezérlő 8042-es procit kapcsolja. Ez egy elég lassú valami, így ez a kapcsolgatás is igen lassú. Azonban 286 felett már sok más, gyorsabb mód is van erre. Mivel az A20 kapcsolgatása viszonylag sűrűn történik meg egy 386-os memóriamenedzser jelenlétében, ezért a billentyűzet vezérlő lassúnak bizonyulhat ehhez. Ez billentyűzethibák a fog okozni, amiből a "leragadt shift" a legismertebb, ezt javítják ki ennek az opciónak a bekapcsolása. A HIMEM.SYS-nek lehet, hogy meg kell mondani, hogy a kapcsolgatásnak most már van másik módja, ez a MACHINE kapcsoló. Ennek részleteit megtalálhatók a DOS kézikönyben, de mivel ez ritkán szükséges, ezért nem is vesztetünk rá szót.

TURBO SWITCH FUNCTION: A turbo kapcsoló engedélyezése. Nem érdemes bekapcsolva tartani.

PASSWORD CHECKING OPTION: Jelszóellenőrzés. A rendszerhez ill. a setuphoz való hozzáférést tilt-hatjuk le. Természetesen ebben ne bízzunk meg, mert aki nagyon bele akar nézni a rendszerbe, az etől még meglehetősen. Az AMI rendszerben a default jelszó AMI. Award esetén B10STAR vagy újabb verziókban AWARD_SW jelszavak általában jól jöke jelszónak — így ez teljesen használhatatlan. (Az egyik példát n teszteltem: a kintlévő összes 10+) AWARD-os gépet nyitotta az AWARD_SW.)

SHADOW MEMORY CACHEABLE: A RAM gyorsabb, mint a ROM. Ha ezt még cache is megint, az csak jó — DOS alatt. Mivel a Linux os más hasonló rendszerek nem használnak BIOS-t (Win95 IGEN), ezért a shadow ilyenkor értelmetlen, mert csak a memóriát találja.

VIDEO ROM SHADOW C000,16K:

Mint már sokszor leírtuk, alaphelyzetben 0xA0000-0x0FFFF területen alaphelyzetben nincs RAM, mert ez a különböző bővítmőkártyáknak van fenntartva. (Az Intel egyébként 1978 táján kiadott dokumentumban arról ír, hogy 640K-nak minden single-user alkalmazáshoz elegendőnek kell lennie, a szegmeltelt memóriamenedzselés miatt.) A legtöbb gép azonban itt "elrejt" a RAM-t, ezért "hiányzik" oly sok gépen 384K. Pl.: a BIOS csak 16000K-ig számol 16384 helyett 16M esetén, ill. 7808K-ig 8MB esetén. Ezt a RAM-t felhasználhatjuk egy kis géppótlóként. A BIOS általában lassú EPROM-ban: 120-150ns, 8-16 bit szélességű IC-ben tárolódik. A RAM ezzel szemben 60-80ns általában, és 32 bites előérés. A Shadow on állása mellett a ROM tartalom átmásolódik a RAM-ba, és az használódik a ROM helyett azontúl. Természetesen csak Video BIOS-sal rendelkező gépeken van értelme ezt az opciót használni, azaz EGA/VGA kártyákkal. Ez újabb, ún. Flash BIOS IC már eléggé gyors, azonban csak a rendszerbusz sebességével lehet elérni, aminél a memórialeérés sokkal gyorsabb. Olyan BIOS-oknál ahol amúgy is "elvezik" az a 384K, nem is vesztítünk ezt bekapcsolva. Természetesen a Flash BIOS felújításához lehet, hogy ki kell kapcsolnunk ezt az opciót ideiglenesen. Vannak ezenkívül még olyan kártyák is, amik nem a "szabványos" címekre telepednek, ilyenkor a kártya saját programját kell használnunk a shadow végrehajtásához. Bizonyos rendszerek sajnos szeretnek kipusztulni, ha a BIOS-t shadow-zzuk, a legismertebb az Xfree86. Legelőszörűben nem shadow-zni amúgy sem a 386 Unix-ok alatt, mert — mint már említettünk — azok úgyse használnak BIOS-t.

Néhány kártya BIOS-a vagy egyéb memóriája nem csak a a0000-ffff címre pakolja be magát, hanem közvetlenül a 16MB alatti tartományba is. Bizonyos BIOS-ok (jellegzetesen a PCI sinhez készületek) képesek ezek egy lukat fenntartani a címtartományban. Ezt a lukat például megfelelő cím és hosszal (Ez csak 2 hatvány lehet, 2k-16M) adhatjuk meg. De van amikor egyszerűen a 14-16MB közötti területet lehet luknak kijelölni. Ide kapcsolódik még a **256/384KB MEMORY RELOCATION:** Ez az A000, B000, D000, E000 szegmenseket mozgatja a kiterjesztett memória végére (384K-nál az F000 szegmenst is). Ezeket a területeket nem lehet shadow-t alkalmazni, és sajnos DRAM-ig működik. Lehetőség, hogy az OS/2 és a Windows sem fut e mellett. Viszont az eredményül kapott 256K/384K megéri a megüldést.

VIDEO ROM SHADOW C400,16K: Ez egy másik szegmense a videó memóriának. Enabled ajánlott itt is, de a fenntek mind igazak ide is.

ADAPTOR ROM SHADOW C800,16K: Ez! Viszont tegyük Disabled-re. Ezeket a címeket (C800-E000) a hálózati meg egyéb speciális kártyák használják. Egyáltalán nem jó ötlet minden területet shadow-zni. Például a hálózati kártyák RAM puffere ezt

kifejezetten nem viseli el. Viszont a legtöbb másodlagos videokártya ezt a címet használja, és mivel általában lassúak, — legjobbjuk Hercules — ezért a shadow-zás sokat emel rajtuk. Még egy tipp, csakis profi behatóroknak: ha olyan BIOS-unk van, ami képes az írás leállításra nélkül shadow-ozni, akkor lehet UMB blokkokat kreálni ezeken a területeken. Ezek lényegesen gyorsabbak lesznek, mint ami a V86 üzemmódot használó 386-os menageret előállítanak. (QEMM386, 386MAX, NETROOM, EMM386)

ADAPTOR ROM SHADOW C000,16K: Disabled. Néhány vinyóemeghajtó használja ezt a területet.

ADAPTOR ROM SHADOW D000,16K: Disabled. A legtöbb hálózati kártya (NIC — Network Interface Card) alaphelyzetben itt működik.

ADAPTOR ROM SHADOW D400,16K: Disabled. Néhány floppy meghajtót is kezelő kontrollerkártyának van egy BIOS-a a D400-D7FF címenek.

ADAPTOR ROM SHADOW D800,16K: Disabled.

ADAPTOR ROM SHADOW DC00,16K: Disabled.

ADAPTOR ROM SHADOW E000,16K: Disabled. Ide lehet például tenni az EMS frame-t, mert valószínűleg nem lesz utána senkinek.

ADAPTOR ROM SHADOW E400,16K: Disabled.

ADAPTOR ROM SHADOW E800,16K: Disabled.

ADAPTOR ROM SHADOW EC00,16K: Disabled. Azok az SCSI kártyák, amiknek e címen BIOS ROM-juk, azok gyorsulhatnak ha engedélyezzük. Viszont amelyiknek RAM-ja van, azok pedig nem fognak működni, ha ez engedélyezve van.

Néhány SCSI kártya nem használ I/O címeket, hanem olyan "BIOS" címeteket tart, amelyek írhatóak. Ezek valójában I/O portok, így sem shadow-zni, sem cache-elni nem szabad őket. Mindenképpen jó tanács a SCSI kártya dokumentációját tanulmányozni ilyen trükkök után. (Az igen értejtjed Adaptec kártyák szerencsére semmi illyet nem tesznek)

SYSTEM ROM SHADOW F000,16K: Ez itt a rendszer BIOS shadow-zása. Azt hiszem van annyi gyakorlatotok, hogy kitálajátok: DOS/Windows alatt kapcsoljuk be, különben meg kapcsoljuk ki.

BOOT SECTOR VIRUS PROTECTION: Disabled. Ez nem véd a boot/vírusoktól, csak minden bootszektort írást engedélyeztet a felhasználóval. Természetesen csak DOS/Windows alatt van értelme, és csak olyan vinyókkal, amit az alaplati BIOS kezel. Az SCSI/ESDI eleve nem ilyen, és egyébként sok saját BIOS-os ATA-2 (EIDE) vezérlő is van. Rendkívül idegesítő tud lenni ha pl. OS/2 Boot Manager-t használunk, mert annak muszáj beletérni. A SYSTEM BOOT SEQUENCE: C:,A: -ra állítása elegendő. Ha nagyon paranoiás vagyunk, akkor esetleg be-rakhatunk egy VIRSTOP-ot az F-prot-ból vagy valami hasonló rezidens víruskeresőt.

WORKS FOR WINDOWS '95

Nagy reményekkel kezdtem hozzá a *Microsoft Home* család legújabb tagjának, a *Works for Windows 95*-nek installálásához. Véleményem szerint ugyanis a *Microsoft* fejlesztő csoportjai között a *Home* stábjuk az egyik legképzesebb társaság. Bizonyított erre az *Encarta 95* vagy a *Publisher 3.0* (ez utóbbi sajnos még csak béta). Azt remélem, hogy ezekhez hasonlóan a *Works* is gyors, kis méretű, de sokat tudó program lesz.

Első benyomásaim alapján úgy látszott, hogy túlzottak voltak a reményeim. Az installálás ugyanis 25 MB-ot vett igénybe, és hát az ablakok sem csattogtak szemképrázta-tal gyorsasággal. Közelebbről szemügyre véve a programot azonban rájöttem, hogy nem olyan rossz a helyzet. A programfile-ok valójában csak 5 megát foglalnak, a többi a wizardok, helpfile-ok, clipartok és egyéb kiegészítők foglalják. A sebessége is egészen jónak mondható, a wizardok kivételével sehol sem volt zavaróan lassú, a gyorsaság egyébként is elég relatív fogalom a *Windows 95* alatt. És hogy mennyit tud a program? Nézzük, mit is tartalmaz.

Elsősor is van benne egy leegyszerűsített *Word* szövegszerkesztő, és egy leegyszerűsített *Excel* táblázatkezelő. (Rosszindulatú személyek ugyan azt mondanák, hogy nem leegyszerűsített, hanem lebutított, de véleményem szerint a felhasználók nagy többsége még annyi opcióit sem használ ki teljesen, amennyi a *Works*-ben rendelkezésre áll, nemhogy az *Office* teljes menürendszerét.) Nagy meglepetésemre, található benne egy egyszerű, de jópofa kis adatbáziskezelő is. (Kizártam tartom, hogy ezt az *Access*-ből ltrák volna át, de ha mégis, hát az anyja sem ismerne rá.) Végül és utolsósorban tartalmaz még egy kommunikációs modult.



A *Works* indításakor először a *Task Launcher* bukkan fel, ahol meg kell határozni az elvégzendő feladatokat. A *Task Wizards* menüben rengeteg tevékenységhez található sablon különböző kategóriákban (pl. üzlet, háztartás, stb), az önéletrajz írásától kezdve a személyes vagy üzleti telefonkönyv létrehozásáig. A feladat kiválasztása után a wizard a felhasználó opciói alapján testre szabja, létrehozza és megnyitja a szükséges állományokat.

Megtéríthető a korábban már létrehozott állományok listája (*Existing documents*), s ezek közül bármelyik egyetlen gombnyomással újra megnyitható. Ha listá lappal szeretnénk indulni, akkor a *Work Tools* menüben kiválaszthatjuk a használni kívánt programrészt a már említett nagy közül.



Lehetőség van a *Task Launcher* kihagyására is, ha az opcióknál megadjuk, hogy egy elmentett munkaterületet (*workspace*) betöltésével induljon a *Works*. Így automatikusan megnyitásra kerülnek a munkaterület elemeltései használt állományok, és megfelelően beállítodnak az ablakok.

A szövegszerkesztő (Word Processor)

Mint már említettem, a szövegszerkesztő gyakorlatilag a *Word* leegyszerűsített verziója, a felülete és a menürendszere szinte teljesen megegyezik azzal. Természetesen a menürendszerből hiányoznak a *Works* által nem támogatott funkciók. Tudja olvasni a *Winword 6.0* dokumentumokat, ami egyébként teljesen megegyezik az *Office 95*-ben található *Winword 7.0* formátumával. Sajnos ugyanezt menteni már nem tudja, csak a *Winword 2.x* és a *DOS* *Word* formátumokat. Természetesen tud olvasni és menteni néhány elter-

jedtebb formátumot, például *WordPerfect*, *WordStar*, *RTF*, *TXT*.

A szövegforgató parancsok között minimális változás a *Word* parancsaihoz képest. Nincs például kettős aláhúzás, a margók beállításakor nem lehet megadni a kövnykötés szélességét, egyszerűbb lett a több hasábos oldal állítása, vagy fejlec és tábléc megadása. Lehetőség van a formátumok elmentésére és visszatöltésére, a *Works*-ben ezt a funkciót *Easy formats* névre keresztelték át.

Újítás, hogy a toolbaron lenyitható fontlistában minden betűkészlet neve a saját típusával van kiírva. Ez persze néha zavaró is lehet, mert a symbol készletekből nem sok látszik, továbbá a fontok állandó töltögetése lassítja a listában való lapozást. Szerencsére a *Format/Character* menüben a hagyományos módon is meg lehet adni a betűtípust.

A *Word*-ben megszokott módon a szövegbe beilleszthetők táblázatok, grafikonok, *ClipArt*, *WordArt*, képek, megjegyzések, illetve bármilyen regisztrált *OLE* objekt. Az *Office* kezeléséhez hasonlóan, ha a beillesztett elem szintén *Works* állomány (pl. egy táblázat), akkor ezt aktiválva átalakul a menürendszer az elem típusának megfelelő parancsokra.

Az eszközök (*Tools*) között megtalálható a helyesírás-ellenőrző, a színinima-szűrő, és a szöveválasztó, valamint formanyomtatványok, körfelvetek készítése. Érdekes lehetőség, hogy a szövegből kijelölt címszó alapján (*Lookup reference*) keresni tud az *Encarta* és a *Bookshelf* adatállományokban.



Sajnos az *AutoCorrect* és az *AutoFormat* hiányzik a *Works*-ből, pedig ezek tényleg tipikusan olyan funkciók, amelyek elsősorban nem a profik, hanem az egyszerű felhasználók számára jelentenek nagy segítséget.

A táblázatkezelő (Spreadsheet)

A szövegszerkesztőhöz hasonlóan a táblázatkezelő is szinte teljesen megegyezik a "nagy testvérrrel". Első pillantásra meg sem lehet különböztetni az *Excel*-től, a felülete és a menürendszere ugyanúgy épül fel.

A kompatibilitás oly mértékig terjed, hogy tökéletesen tudja olvasni és írni az *Excel* állományokat. Képes az elterjedtebb formátumok, mint a *Lotus 1-2-3*, *dBase*, *stb* kezelésére is.

Teljes mértékben tartalmazza az *Excel* alapfunkcióit, a cellák kezelése, számítások elvégzése, a formázások ugyanúgy történnek. A képletek írásához az *Easy Calc* nyújt segítséget, és lehet grafikonokat készíteni, bár nem olyan sokféléket, mint az *Excel*-ben.



Nincs benne a *VBA* programozási nyelv és a párbeszéd-ablak tervező, de tapasztalataim szerint ezeket a funkciókat amúgy sem szokták használni sem a kezdők, sem a profik. Az egyszerű felhasználóknak ritkán van igénye ilyen speciális lehetőségekre, a profik igényét viszont ez már nem elégíti ki, ők inkább valamilyen fejlesztőrendszert használnak.

Az adatbáziskezelő (Database)

Ahogy már korábban is mondtam, meglepett hogy a *Works* adatbáziskezelő is tartalmaz. Nem azért, mint-ha nem lenne rá szükség, hanem azért, mert a felhasználók általában nem szokták átlátni a táblázat és az adatbázis közötti különbséget. Az alábbiakban néhány szóban kifejttem, hogy miért érdemes adatbázist használni. (Attól eltekintve, hogy muszáj, mert a telefonkönyvek mindig adatbázisban vannak, a kommunikációs rész is azt használja.)

A táblázatkezelőben egy téttel általában egy sorban tárolnak, az adatbázisban ezt rekordnak nevezik. A rekordok nagy előnye a sorokkal szemben, hogy egyértelműen azonosíthatók, mindig lehet tudni, hogy melyik rekord van, és hogy melyik helyen. A táblázatkezelőben nekünk kell figyelni arra, hogy melyik az utolsó sor, hány soros a fejléc, nincs-e

Tárolja adatait CD-lemezen!
CD-felírás 2.900,- Ft
CROCUS Kft. Tel./FAX: 405-5714

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 valahol üres sor. Ha egy rendezett listába, például egy névsorba be kell szűrni egy új tévelt, a táblázatkezelőben ez elég kényelmetlen. Az adatbázisban viszont nem kell azzal foglalkozni, hogy fizikailag hova kerül az új rekord, majd amikor kilistázzuk a névsort, biztosan a megfelelő sorrendben lesz.



Az egy tételhez tartozó adatokat a táblázatkezelőben oszlopokban tároljuk, az adatbázisban pedig mezőkben. Az egyik fő különbség a mező és az oszlop között, hogy a mezőknek saját azonosítónevük van. Ha be kell szűrni a táblázatba egy új oszlopot, elcsúszhatnak a számítások hivatkozásai. A rekordban viszont akárhány mezőt akárhová szúrunk be, a neve alapján mindegyik egyértelműen azonosítható. A másik fő különbség a mező és az oszlop között, hogy a mezőknek típusuk van. A mező típusa meghatározza, hogy annak milyen tartalma lehet, ez segíti a hibás adatbevitel elkerülését, és könnyebbé teszi a számításokat.

Az adatbázisban a rekordok felvétel

tele nem csak táblázatos formában lehetséges, hanem meg lehet tervezni tetszés szerinti adatbeviteli képernyőt (*Form design*), s ezen az ablakon (*Form*) keresztül kényelmesebben, és hibabelelőzéssel lehet bevinni az adatokat.

Miután feltöltöttük az adatállományt, tetszőleges keresési feltételek alapján (*Filters*) kiválaszthatjuk a szükséges rekordokat. Ezen rekordok alapján készíthetünk egy jelentést (*Report*), amelyben tetszőleges rendezés és csoportosítás után a kívánt formátumban nyomtathatjuk ki az eredményt. A csoportosítás arra használható, hogy bizonyos értékek alapján részeredményeket lehessen számítani. Például ha a kiadásaimat egy adatbázisban tárolom, akkor a kiadás dátumának hónapja alapján csoportosítva a rekordokat, megkaphatom, hogy havonta összesen mennyi kiadásom volt. Mivel teljesen változó, hogy egy hónapban éppen hány tétel kiadásom van, ugyanezt a feladatot táblázatkezelőben csak rendkívül körülmenyesen lehet (ha ugyan lehet) megoldani. Az összesítésen kívül más számításokat is lehet végezni, például átlagérték, darabszám, minimumérték, maximumérték.

Természetesen adatbáziskezelőként a Works meglehetősen tapadós megoldás, főként azért, mert nincs programozási nyelve, és nem lehet relációkat megadni az adatbázisok között. Azt is sajnálattal kellett tapasztalnom, hogy nem kezeli a Microsoft saját adatbázis formátumát, az

MDB-t. Gyakorlatilag a dBase III és a dBase IV állományok kívül semmilyen adatbázist nem ismer, bár tud importálni text file-okból, és a korábbi Works verziókból.

Tetszett viszont, hogy az Access "számláló" (*counter*) típusával ellenlétben, amely automatikusan egyesével nő minden új rekord beviteléhez, a Works egy "sorozat" (*serialized*) típust használ, s itt meg lehet adni tetszőleges kezdőértéket és növekményt.

A kommunikációs modul (Communications)

Ez a programrész elsősorban a modernes telekommunikációt támogatja, magyarul egy közönségs terminál, de a faxmodemen keresztül van fax küldésére is. Elméletileg lehet leve üzeneteket (E-mail) küldeni, de csak a MS Exchange-n keresztül, ami nem része a Works csomagnak.

A terminál a sima TTY megjelenítésen kívül támogatja az ANSI és a VT100 emulációt. Továbbá ismer még két kevésbé elterjedt VT emulációt, de ezzel ki is merült az összes tudása, pedig szerintem nem ártott volna legalább egy Avatar módot beiktatni. (Az Avatar egy időben rendkívül népszerű volt, mert sokkal tömörebb kódokat használ mint az ANSI, és bizonyos feladatokra még ma is sokan használják.)

A file átvitelhez Kermit, Xmodem, Ymodem és Zmodem protokollok állnak rendelkezésre. Ez gyakorlatilag

teljesen elegendő is, mert mostanába a BBS-eken a Zmodem használata a legelterjedtebb, sikeresen kiszorította a régi Xmodem szabványt. (Ez nem is csoda, figyelembe véve a kettő közötti sebességkülönbséget.) A nagygyépes hálózatokban még ma is a Kermit a szabvány, bár elvételre találkozik Zmodem protokollal is.



A terminál támogat még néhány alapvető funkciót, mint a beérkező karakterek lementése (*capture*), vagy a hívások automatizálása (*script*).

Mindent összefoglalva, szerintem a Works 95 egészen jól használható rendszer, nagy előnye az Office-szal szemben, hogy jóval szerényebb erőforrásokat igényel, és természetesen jóval olcsóbb. A tudásintje elegendő az otthon előforduló feladatok elvégzésére, akár hobbi, háztartási, vagy üzleti (pl. egyéni vállalkozók) célokra. Sőt, bátran merem ajánlani olyan irodák számára is, ahol csak egyszerűbb rutinfeladatok kell elvégezni, mint levelezés, körlevelés, belső dokumentumok, ki-bebelső nyilvántartások, statisztikák.

MŰSZERTECHNIKA OKTATÁS

Várjuk jelentkezésedet számítástechnikai tanfolyamainkra!

WINDOWS'95:



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.

Project 4.0: nov.13-15.

Világhálózatok: dec.8.

Jelentkezési határidő:

a tanfolyamok kezdete előtt 1 héttel.

Vállalatok, cégek részére

külön is indítunk tanfolyamokat!



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

PC CD CLUB KoBaK

1942 Pacific	Indycar Racing	4,390	Shadow of
Air War	Inferno	3,990	Darkestness
Alone in the	International		Shanghai
Dark 3	Soccer	1,440	Great M.
Apache			Slimcity 2000 Coll.
Arc of Doom	Johny		Sim Town
Armored Flat	Mnemonic	4,490	Sink Or Swim
Battle Beast	Kingdom	3,990	Skin At Big Horn
Bioforce	Kyrandia 3	4,490	Space Pirates
Bureau 13	Little Big		Star Trek 25*
Chessmaster 4000	Adventure	3,990	Syndicate Plus
Clockwerx	Lost Eden	3,990	Tank Commander
Command& Conquer	Mad Dog H.L.	3,990	Terminal Velocity
8,390	Magis Carpet	3,990	The Daedalus Enc.
Com Advent.	MechWarrior2	4,490	The Grandest Fleet
Starship	Megarace	2,490	The Psychotron
Creature Shock	Bloodnet	4,490	Theme Park
Cyberia	NBA Live '95	3,990	Tornado
Cyclemania	NETWORK A4	9,650	Transport Tycoon
CYBERWAR	NHL Hockey '95	3,990	U.S.Navy F
Descent	Novastorm	3,670	USS Ticonderoga
Doom II	Outpost	2,990	Under a Killing
Earth Siege	PGA Tour-Golf	3,990	Moon
Blown A	Phantasmagoria	8,990	Virtual Vegas
FIFA Soccer	Primal Rage	8,850	Werewolf vs.
Fighter Wing	Privateer	3,280	Com.
Flight Unlimited	Quarantine	3,990	Wing
Fortress of Dr.	Rebel Assault	4,990	Commander II
Radiaki	Red Baron	3,990	Wing
Freddie Fish	Renegade	3,990	Commander III
Full Throttle	Rise of the Triad	3,990	Wings of Glory
Harpoon II Deluxe	Rugby World Cup	3,990	World Atlas V.5.0
Hi-Octane	Sakura	1,210	X-COM II
Inca II	Sea Wolf	3,130	X-WING Collector

A közzét árák tartalmazzák az Áfát.

Tagoknak 10% kedvez. Nyitva H-P : 9-18, Sz-V : 9-13,
1024.Margit krt.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Shareware-info

Több olvasónk kérésére elindított egy shareware rovatot, reméljük tetszeni fog! (Ha nem, akkor abbahagyjuk) Anyag mindig lesz bőven. Először is a víruskeretéről.

Mindenki kedvenc **OneHalf** vírusának azonos nevű irójából érkezett új verzió: 1.55. Ez (végre!) jól írja ezt a szemetet akkor is, ha több partíció van a vinylön.

F-prot-ból is van új, **2.20**-as. A program már hosszabb idő óta a leghasználtabb darab, mert nagy hatékonysággal talál és irt ki mindenféle kártékony szemetet a gépből. Egyetlen kis hibájának tartom, hogy kibíráhatatlanul lassan fut lemezről, márpedig egy efféle program gyorsan fut lemezről.

TBAV-016.50-es érkezett. A csomagban több hasznos eleme van, legismertebb talán a **Tbscan**. Ez majdnem mindent heurisztikusan keres, és talál meg nagy alapossgággal. Az új verzió ezt fejleszti tovább, erősen csökkentve a hamis riadók számát. Ez még roppant hasznos darab a **Tbutil**. Ez egyszerű lementi a CMOS-t és a partíciók táblát, hát-ha később még kell. Másrészt pedig beinstallál egy picit rutint az MBR-be, ami megvizsgálja az lnt 13 értéket, a bootsector CRC-t, és a szabad memória nagyságát. Ugyan elképzelhető, hogy ezek sztimmelnek, mégis van egy bootvirusok, de az egyelőre ismeretlen technikát használ. Nem ismert semmilyen olyan módszer ugyanis, amivel úgy lehet bootvirust készíteni, hogy a fenti paraméterek valamelyike ne változzék meg. A **Tbsetup** nevű programmal készíthetünk minden könyvtárra egy anti_vir.dat-ot, amit később felhasználhatunk eredetiség ellenőrzésre és a visszaállításához is segítséget nyújthat.

A **OPV 1.7a** már magában is megtehetően érdekes darab. Még érdekesebb azonban, hogy a töröprográmja is megjelöl, legalánsan tekinthető módon, az Internet-en egy orosz emberke jóvoltából. Magában a **OPV**-ben elsősorban az az újdonság, hogy nyomtatni is tud PostScript printerre, akár színesben is. Azoknak, akik nem ismernek ume kis programcskát: Eredetileg JPEG file-ok igen gyors megtekintésére született, SVGA-t is ismerő képnéző. Mára azonban többféle formátum mindenféle manipulációjára képes program vált belőle. Ami igazán érdekes, az az, hogy az új PNG formátumot is támogatja. Múlt ősszel az Unisys úgy döntött, hogy 15 év parlagon heverő szabadalmának érvényét szerez. Ezzel az összes GIF-et használó program irójának fizetnie kellene az Unisys-nek. No persze erre nem fűt a foga az embernek, így hát kitaláltak egy új formátumot. Ez lett a PNG, ami először is truecolor, másrészt teljesen szabadon használható, a zip-pel azonos tömörítést használ. Ugyanígy lehet letöltes közben is találgatni, hogy mi van a képen, mint a GIF-nél. E mellett még rengeteg hasznos (és kevésbé hasznos) dolgot építenek a készülő szabványba, ha megszületik egy (valamennyire) végleges verzió, akkor még részletesen visszaírták rá.

A **Wiz** nevű filekeresés is megérdemel némileg hosszabb méltatást. Az első ami már az első futásnál megdöbbentő, az a sebessége. Mivel átéli a DOS-t, és sávonként ol-

vassa végig a vinylot ha szükséges, meglehetősen gyors tud lenni. E speciális elérés ellenére is dolgozik a legtöbb röptörölt (Stacker, Dspace) által készített lemezeken, sőt az új 3.5-ös verzió már CD-ken is gond nélkül működik. A keresendő file-okat meglehetősen kellemesen lehet megadni, a DOS wildcard-ok helyett a Unix wildcard-ok egy kis részelt használhatjuk. (Egyébként a 4DOS is ezeket használja) E mellett dátumra és méretre is korlátozhatjuk a keresést. A megtalált file-okra pedig ráereszhetünk egy tetszőleges DOS parancsot. E mellett képes archivokba is belesánni, sőt ezt több mélységben is hajlandó megtenni. A megtalált file-okról pedig CRC-1 számot (ugyanazt, amit Pkzip vagy az Arj), ezeket kijelzi, a végén pedig az ősszegüket írja ki. Így lehet könnyen, gyorsan ellenőrizni egy teljes partíció másolását. Ezt is megdöbbentően gyorsan csinálja. A mai vinylók méretét mellett egy ilyen program elengedhetetlenül szükséges.

Kedvenc DOS Shell-jainkból is érkeztek új darabok: **Dos Navigator 1.39** és **Volkov Commander 4.0** (shareware).

A **Volkov**-ban jelentős újítások fedezhetők fel az lns gomb ismétlést. Ennek egy hibája van: hihetlen nehéz utána olyan, hasonló programot használni, ami ezt nem tudja. Mindazonáltal köszönetet kell mondani **Bajusz Péter** kollégánknak, aki ezt az ötletet '92-ben kitalálta és megírta. (Alapokú TSR programként minden programozópalánta próbálhatja megírni az lns-t ismétlőve tevő programot) Növekedett az angol dokumentáció mennyisége is. Sok hiányt javított ki Volkov bátyó, amikkel mondjuk még soha nem volt alkalom találkozni. ("Windows NT alatt a nem-írás alkonytárak törlése helyesen működik" — ilyenfajta hibákról van szó.) Egy fontos dolog jelent még meg: a könyvtárfa automatikus újraolvasása kikapcsolható. Így ha létrehozunk, majd törölünk egy ideiglenes könyvtárt, akkor nem kell bevárunk néhányásznás könyvtár újraolvasását. Néhány szóban a VC egyéb hasznos tulajdonságairól: Van benne egy TSR Manager, amivel a VC után töltött TSR programokat lehet kidobálni. Ez és minden "extra" letíthető a kompatibilitási gondok megoldására. Betömörítlen menüből tudunk, a !@ szimbólum hatására elkészül egy lista az éppen kijelölt file-okról. (Most van fejlesztés alatt egy segédprogram, ami egy lista alapján jelölje ki a file-okat) Egy másik módszer, néhány file-ra: a Ctrl+I beírja a parancsorbba az éppen kijelölt file-ok nevét. Gyakran lehet hasznos az automata szeleltetés és összefűző lemeze is: Ha egy file-t másolunk lemeze és nem fér ki, akkor megkérdezi, hogy folytatás-e (nyilván lemezcsere után) vagy hagyja abba. Amikor pedig olyan file névre akarunk másolni/mozgatni, ami már létezik, akkor megkérdezi, hogy hozzáfűzze-e. Egy praktikus használatra ennek Pkzip-pel szeleltet-

ZIP file-ok vinylön összegyűjtése, ugyanis ez a szeleltés csak annyi, hogy a file következő byte-ja már másik lemezen van. (Ezt az ARJ/RAR/AIN sokkal jobban csinálja) Másik gyakori trükk az, hogy bejelölve néhány file-t (akár *. *.al) egy névre mozgatjuk őket, állandóan a p-tűtől (aPpend), amivel villámgyorsan össze lehet forrasztani sok kis file-t egy nagyobb. Lekérhetjük még a jobb ill. bal panelen látható könyvtárak elérési útját Ctrl+I] Ctrl+J gombokkal. Programozóbb hajlamúknak jól jöhet, hogy hexa üzemmódban működik editor a beépített viewer, mind a beépített editor. Mindezen lehetőségekben az a szép, hogy sokkal kisebb (nincs 64K) és sokkal gyorsabb, mint az NC. (Az NC-féle Wpview keresése igen lassú, nem cache-el másol közben, mint a VC, stb.)

A **DOS Navigator 1.39** sem hozott semmilyen forradalmi újdonságot. Vannak akik nagyon kedvelik rengeteg új lehetőségért, de sokan nem tetszik. En az utóbbi pártba tartozom, mert képtelen vagyok átszokni az Alt+betűről az Alt, betűre. Ez előbb említett rengeteg lehetőségéből néhány: van egy Temp: drive, ahol nem file-okat, hanem azok helyét tárolja a DN. Ezeket később egy helyre másolhatjuk, vagy egy archivba betömöríthetjük. Az archivba tömörítés a DN-ben úgy történik, hogy például ZIP:akami.zip file-ba másolunk vagy mozgatunk. Ismeri az ARC, ARJ, BSA, BS2, CHZ, HA, HAP, HYP, LHA, SQZ, ZIP, ZOO, HPK, RAR, LIM, UC2 kiterjesztést és az ehhez kapcsolódó tömörítőket. Ismeri még a TDR kiterjesztést is, ami az Arvid videostreamer tartalomjegyzéke. Sajnos nem képes Arvid szalgatot (még?) lemezre menteni. Egy másik, kissé rejtett lehetőség a Ctrl+Enter leütése a ... nevű könyvtáron (mindig a panel tetején van). Ekkor az alsó sorba nem a két pont kerül, hanem az aktuális panel path-ja. A másolás még a VC-énél is gyorsabb, mert nemcsak a normál menüben, hanem az EMS/XMS-t is igénybe tudja venni. Ráadásul ismer, egy a Wiz-hez hasonló direkt lemezlelés is (ez kikapcsolható). A VC ősszes lehetősége megtalálható itt is, kivéve a TSR manager-t. A beépített DBF nézőgetővel a memo mezők is megtekinthetők. Háttérbe is tehető menüalulmúlort is kapunk vele. Teljesen OS/2 kompatibilis, ami meglehetősen ritkaság az efféle programok között. Ha e program mellett döntünk, akkor igen sok másik segédprogramra nem lesz szükségünk — viszont meglehetősen nagy méretűvel és a Norton Commander (klónoktól) szokatlan kezelésével meg kell barátkoznunk. És persze, lehet hogy még mindig van benne egy csomó hiba. A DN legnagyobb baja az volt, hogy állandóan rengeteg bug bukkan fel, mivel ez a verzió még igen új, nem láttam még ilyen értelmű visszajelzést.

A hálózatot járónak következik

néhány hasznos program. Az első mindjárt három, ha nem is túl friss, de elég hasznos program. A **NETRUN** COM file-okat konvertál végrehajtható (!!) 7-bit szövegfile-okká. Ez egy roppant érdekes mágiá, érdemes megnézni a kódot, látni, hogy majdhogynem bintéknél készült el. Második hasonló kis csoda a **NETSEND**, ami futtatható ASCII SFX file-l készült. Azaz fog egy file-t, betömöríti és ASCII szöveg formára kódolja, majd rárak egy szintén ASCII kibontót. A trió harmadik tagja a **NETPIC**, ami önmegjelenti, szintén levelben GIF képeket készít. Természetesen egy trío mindig négy tagból áll, negyediknek az uu40s.zip (smart uudecoder 4.0) tekinthetjük. Ez egy mindig működő UUdekódoló. A legtöbb másik UUdekódoló lazán behúlyul a **Usenet**-ből meg egyéb helyekből kiszedett többszese UU kódolt file-októl a részek közé iktató "személ" fejlécdatok miatt. Ez a program nem akad ki, hanem szép nyugodtan visszaközd mindent, amit csak eltalálunk.

Egészen friss a **Hiew 5.03a**. A **Hiew** egy meglehetősen speciális, de igen hasznos jószág. Először is hasznosítható szövegkezelésre, mivel négyféle sorvégjellet ismer: a CR/LF-t, ezt tipikusan az MS-DOS rendszer használja sorvég jelzésre; a Macintosh-féle sorvégjel, a CR-t; a Unix-os LF-et, és végül a nullás ASCII kódú karaktert. Ez így bőven elegendő is, esetleg még a \$ karaktert a hülye DOS stringek miatt lehetne betenni. A szövegben természetesen lehet keresni is, erre is nagyon alkalmas a program, ugyanis e téren a leggyorsabbok az általam ismert programok között. A keresésen kívül még szerelní is tud a **Hiew**, szintén igen kellemes sebességgel. Ez így magában sem lenne érdektelen, de érdemes továbblépni. A következő üzemmód a hexa nézőgetés. Itt már ténylegesen is tudunk szerkeszteni, de sajnos egyszerre csak egy képernyőt. Szintén itt találkoznak először az EZE fejléc nézőgető és szerkesztő részével. Természetesen megadott offsetre is ugorhatunk. Kijelölhetünk egy blokkot is, amit aztán elmenthetünk és vissza is tölthetünk. Ezután következnek a legjobb szerkesztő: a 386 assembler/disassembler. Sajnos a szerkesztésnél még mindig csak egy képernyőt írhatunk ki. Találhatunk itt egy kvázi-assembly nyelvben programozható kódoló-dekódoló részt is. Ez ami az 5.03-as verzió újdonsága: a keresés történhet wildcard-dal is. Például (Decode üzemmódban) F5 F7 mov ax, ?; megtalálja a mov ax, 555-1-t, és a mov ax, sp-1-t. A call ?-re keresve megtalálhatjuk a rövid hívásokat, call ?-?; re pedig a hosszúakat. Ha már találtunk egy call y jmp parancsot akkor nagy örömmel üdvözölhetünk az utasítás mellett egy számot, amit leütve megtekinthetjük, hogy hova is ugrott a program. (Persze ha nem jöpp bu volt a parancs...) Ez végül: több file-t is kezelhetünk a segítségvel.

gallózikókra gondolok, de azokra is, azaz szintén 'len' lenni Microsoft, az gondolat oda véletlenül kerültek?!

Ja, még valami az anti-Microsoftistáknak: én soha nem fogom elfelejteni a Microsoft-ot egy gesztusát, ami arról szólt, hogy egy nálunk publikáló ifjunc (CNH néven próbálta híressé tenni magát) írt egy nem túl pozitív hangvételű cikket egy bizonyos MS-alkalmazásról. Ezek után az e-mail címre kapott egy üzenet, miszerint szívesen veszik, ha az ötletével segíti a fejlesztő munkáikat, vagy akár beszélje egy fejlesztésbe. Dehát ez nem csak rá vonatkozott, hanem mindenki másra is! Ha valakinek valami gondja-baja van a MS-cuccokkal, akkor van e-mail címük, telefonjuk, faxuk (hiába, jól menő cég!). Ott minden ember előadhatja a problémáját — ne engem piszkáljon velem, mert egyik MS-applikációt sem írtam. (Sajnos...)!

De térjünk vissza a levélhez, ahol még mindig Microsoftól van szó. Itt írod barátom, hogy 'meghogy az Encarta '95 csodálatos'. Már ne haragud, de asszem erről én követtem el azt a pár kusza sort (jó, nem írtam alá, mert nem szeretnék híres lenni), de ha jól emlékszem, akkor én nem írtam róla olyat, hogy csodálatos (ilyet már csak elvből sem írok, mert csodálatos maximum én vagyok). Már ne haragud, de ott az én véleményem szerepel, ami szerint az ENCARTA '95 az egyik legjobb ismeretterjesztő program, amit idáig láttam. Ha bonyolultnak és kezelhetetlennek találod, akkor ezt tiszteletben tartom (ajánlatom esetleg helyette a HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS-ot, az esetleg nem hadiadra meg túlzottnak a képességeid), mint szubjektív véleményed, de nálam mondjuk egyszerűen sem fagyott le. Persze elképzelhető, hogy két különböző verziónál láttam (én a véglegesét, de azt azért tegyük hozzá, hogy ha ilyen kérdéssel jössz, hogy 'kif érdekelnek az okori piramisok vagy a festmények', akkor nem igazán van miről vitatkoznunk. Neked van igazad...

Problem#2: Há! igen, sok a hirdetés. Régen tényleg kevesebb volt. A magyarázat nagyon egyszerű: szükség van rájuk, különben már reg csödbe ment volna ám azért nem szerepel jelenlegi tarvalék között. A reklámokoz azok ugyanis, akik életben tartják az újságok döntő többségét — és nem a verők. Jó, ez mondjuk ilyen újságakra nem megpöle, de akkor is tény. Egyébként a tv-ben is sok a reklám. Irjál oda is, hátha által ti kevesebb lesz. Mindazonáltal nem látom az összefüggést, hogy ha 'a sok zöfelűtől nem kirugnánk', akkor mitől lenne kevesebb hirdetés? (Sebaj), azért kirugom őket. Biztos, ami biztos.) Persze, ha előfizetnek jövő évre mondjuk tízezer, akkor én itt most leteszem nektek a nagysűtköt, hogy egy kanyi hirdetés nem lesz jövőre. (Te egyébként előfizettél már?) Ez szerintem jobb módszer, mint a kirugdosás.

Problem#3: A programozás alapjait kicsit nehézkes lenne egy ilyen hullámp keretben belüli ismertetni, de azért mi tettünk egy kísérletet (ld. ASM-tanfolyam). Azt azonban elfelejtőd, hogy a CoV-ot nem csak olyanok olvassák, akiket az újságok érdekelnek. Azzal az óhajoddal, hogy a 'játékíráskoz értelmesebbek és humorosabbak is lehetnének', végképp nem tudok mit kezdeni. Mindenképp megvan a maga szellemi szintje, és azon kívül — ha a szerzőink esetleg nem értek volna el azokat a magasságokat, ahol te tartózkodsz, akkor azon sajnos nem tudunk segíteni, esetleg elvitakozhatunk rajta, hogy ók vannak alacsonyban, vagy te vagy túl magasban. Lehetnének humorosabbak a leírások, de asszem nem ez az elsődleges céljuk. Raadásul a humor nem

egyikukkal, amit gondolok térszerónként meg lehet hívni (de ha ez is lenne, akkor sem lenne értelmesebb tölde egyetlen cikk se).

Problem#4: Bocs, de a Postában a 'különszámot' én humornak szántam. Gettoval egy negyed óráig röhögünk rajta. Sajnálom, ha humoratlan lett, de nem intézkethet körkéréseket minden sornál az olvasóinkhoz, hogy ezt humorosnak tartja-e vagy sem.

U.1.: Nem kezdünk M.A.G.U.S.-rovatot, egyrészt mert Verebes mestert nem sikerült megszerveznünk, másrészt — mint te is mondtad vala — 'alapanyagot minden fantasy boltban lehet szerezni'. Meg lehet, hogy nem lenne elég humoros.

U.1.2: Nem tudom. Kérdezd meg tölde.

U.1.3: Mert kővöl. (Getto azt mondja azért, mert ő van kővöl.)

U.1.4: Jó! Úgy lesz. De nekem az a gyánúm, hogy nekem ez a 'humoros' szó már kezd egy kicsit ruházódni a szürkeállományodra...

Hogyan ismerkedjünk lányokkal?

Dzál! Sajnálattal közlöm, hogy pillanatnyilag nincs előírve semmi. Bár a lábam lehet, hogy kalóz veres (örve van), mert amikor lemegek tölde vágni (focizni), és belsővel erősebben megküzdöm a labdát: 'auuuuuuuuuuhh!' kommentár kíséretében heveredek a földre. Feltételezem a CoV '58-ny megjelenése után kapdai pár olyan levelet, amelyben okoskák megírják, hogy ók azt tanítáitán nem érdekli ennek a srácnak a nyomora, meg így meg úgy meg pláne. Ezeknek azt üzenem, hogy... (Mielőtt még elhamarkodott üzenetekbe kezdenél, jelezem, hogy ideo első jelölésed óta az egész ország hónapról-hónapra lélegzett visszafelé (vagy figyelj a CoVbo Postát, hogy mielőbb értesüljön legújabb offline-ba került aktrészredőid). Bizton állítom, hogy mindenki teljes szívvel szurkol neked, sőt, több nagylelkű jelentkező is akadt, aki ajánlatotla segítségével, ha esetleg önerőből nem sikerül volna semmide elrontanod. Egyébként javaslom szolgáltatásaitkal melőbb igénybe venni, mert közel a karácsony, és csodálkozok, ha azt nem gipszban talótnéd.)

A nyár elején előáztartom, hogy most az aztán összezsedegek egy tartos (nyár) barátotól, meg akkor is ha egy nyár 3 hónapig tart (mondjuk innen visszanézve ez elég furcsának tűnik)...na gondolod. Már előre ki is néztem magamnak (szőke, nek szedem. dombos meg minden...). Aztán láttam az utcán is...
Azért valószínűleg több esélyem lett volna, ha a haverom (szőke, meg minden...) nem bántul bele a profijába és 'iii!' felkiáltással nem szalad el (nem mintha ezt nem töltem tanulta volna, bár én az 'iii'-n + grimaszon kívül egy 'De szép vagy!'-ot is hallaltak, hadd örüljön a liba), de azért az első 3 másodpercben (amikor mentem vissza vízgyorral) szerintem nem volt oka, hogy bunkózzom velem. Utána már volt. 'Jó lenne ha visszamennél a szőke barátoddal?'. Bizonyára az egész TAKE DEAD bébe szereplés.

Nem értem, mit váncolozott a Millérrrel a levele olvasása közben, pont inkább hümmögöttök kellene, hogy 'Hál igen, ilyen az élet!' (Hümm.) (Dürr! — Getto)

Amikor a BRAVO lev. rovatában (még mindig ez a legjobb) ilyeneket lehet olvasni, hogy: 'Van a szobám falán egy TAKE THAT kép és Mark mindig olyan furcsán néz rám. A barátidimre nem. Lehet, hogy lerhas vagyok tölde?' vagy 'Szaknak a barátommal? Mikor veie vagyok mindig úgy érzem, hogy megcsalott Michael Jackson!'. Há! Nem csoda, ha nincs esélyem. Ezek-

nek a lányoknak meg azt üzenem, hogy várjanak nekem talárad Markra, meg Jackora, ilyenek kelének nekik. És persze ezt: 'lo. De van nekik egy rossz hírem: a múltkor írt a Take That meg a Jacko is. Sajnos ók bele szerelmekek. Sorry. Bár azt hiszem a bp-i lányok nem ilyen beépítettek. Legálábbis amikor 1 (2) napra felment és akivel a Panorámában (sajnos csak) dumáltam nem volt az. Tudom, tele van transzvesztálával.' Szóval nekem azért jób.

Itt meg... Kimentam a strandra, szétrugdostam a 15 éveseket és... Nem találtam senkit! A picikre (15) öszintén mosolyogtam (igaz ez a mosoly nálam megvetőt is lenézöt jelent, de legalább őszinte), majd hazamentem.

Halottalák ám a Dzsüszentusz ré dióban (CoVbo 28 éves...). Hát ez szomorú. Azon viszont már röhögtem, amikor azt mondták: 'AIDS: Veled is megtörténhet'. Eddig amilyen remekül rendezgettem az ételtem, azért furcsán kenne, ha megtörténne...
A CoVrül 1-t értek a néppel abban, hogy az újság egyre gyengébb lesz. Nem (csak) azért, mert a reg számban nem volt MIKI(-ng) levél (bár a #12-től már lehetők ilyen próbálkozások), de akkor még volt stílusosa a lapnak, meg különben is... Nem értem pl. mér' írtok ilyen CD-s szemetekről. Vagy ha már annyira 'ismeretterjesztők' akartok lenni mér' nem inkább az adatekellőket érdekteltek (sok képpel és kevés dumával)? Meg minden.

A másik bánatom, hogy vége a Kisasszony-nak. Pedig a Báró igen rokonszenves karakter volt. Azért a Dallas-ban Jockey is szimpatikus fickó.

Kár, hogy mostanában már nem 2 CoV-ot küldtök. Amúgy előáztartom, hogy veszek még 2M RAM-t, hogy ha mégis meg lenne vmielyik prg. amiről írtok (nincs) akkor azért talán induljon is el. Mit gondolni mit mondatk a 'boltban'? 'Hát sajnos eddig még nincs 1M-s meg nagyobb. Talán 2-3 7 ml'va'. Az! A lap végére a szokásos 3 karakter nekid is: bye! MIK(-ng)!

CoVbo: Kedves darabokban lévő barátom! Mely sajnálattal vettem tudomásul, hogy pillanatnyilag minden tagod ép, azaz életed visszaszűlyedt a hétköznapok szűrkéségebe. A levelek azért szolgálnak néhány tanulsággal: egyrészt az ismerkedési technikád a Nagyerődeműnek, másrészt a Bravo-levelezésnek. Azonnali hatállyal előfizesked rá. Vagy megpróbálkozhatál a levelezéssel is. Ha igazán kibontakozhatnál! Ilyen levelek tudnék válaszolni (és mellesleg nem kapnék olyan leveleket, hogy csökken a Posta színvonala!) Halottalák a Juventus rádióban? Jézus! Hogy kerültem én oda? (Bár a Getto mondta, hogy a múlt hónapban egy párszor kissé furcsán jelentem meg itt a HQ-n, de nem hinnem, hogy annyire rosszul lettem volna vamiakor). Legálabb nyertél velem egy zoknit, vagy csak az AIDS-et reklámoztam?...

Sztájl

Hi Tehézn's? (teposóbój (TTBoj))
Élég régen napilapoztam. Jenőtök batyjait kezim által traktáltott postai küldemény. Most is csak azért írok, mert ma kaptól el az ihlet (meg a BKV ellenő). Már kb. 10 alkalommal rendítottam be a postafiókádotkat a leveleimel. Nem fog a lottid, hogy egykire se választott? Há! nem is csodálom, ha egész nap a tehézn's-rt vakarászod ki a körmeid alól veie! Külömben, hogy me rástól kezdjen meghallalnod, a Kovbojpostád egyre sz- mártól (Kösz). A nép hangja lsten hangja...! Már az egy mondatra jutó ASPIRIN adagomat is a feleire csökken tettem! Kovboj! Lehet nálalok rendeini CoV-pólot (2 db kérd...
Es idelgyel te kis nyálás! Ha erre a levemre sem

Meglepő hír valamelyik napilapunkból...

Vesztett tehén Pálinkaházán

A zirci szőlőkezelő állatának óhása-százezer forintba kerül



A veszett tehén agresszív állat. Az állatvadászok köztük kétféle típus létezik a szőlőkezelő állatának óhása-százezer forintba kerül

Fantasztikus COV nyereményzőn!

ÖN NYERT! Kedves Hölgem/Uram! Valószínűleg életében most először (és lehet, hogy utoljára) kapja meg azt a lehetőséget, hogy egyik percéről a másikra milliómossá legyen! ÖN NYERT! Nincs más dolga, mint egy alkalmas tárgyat lekoparja az Ön saját, személyre szóló sorsjegyeről a Y E R O M E Z O T - és máris megtudja, hogy melyik földjárt nyerte meg, amit ÖN GARANTÁLTAN megkap! Csak itt és most! ÖN NYERT! Nem kell semmit vásárolnia, nem kell semmit megrendelni (nem ügynöki munka) - káparjon és ÖN MAR NYERT!

(A játékosok csak az nyereményekhez juthatnak el)

FŐDÍJAK:

- 3 autó: tetszőlegesen kiválasztott sportkocsi a NEED FOR SPEED-ből
- 3 ház: tengerparti villa Malibuban vagy Karibuban (váltászatból)
- 3 Getto: ÖN két hét alatt hízhat 15 kilót! (pénzvisszafizetési garancia!)



ÖN NYERT!

A játékosok csak az nyereményekhez juthatnak el

WIN! WIN! WIN! WIN! WIN32 Error! WIN! WIN! WIN! WIN!

százalék, kénytelen leszek felkündeni párosban barátomat, hogy kicsit módosítsak az árcképeid a Fa Estő-ápolójukkal! Isten áldjon bennéket (meg az adható-ság...!) Amigavalóan Boronyhét

CoVboy: Nincs pótló, már elfogyott száz év. Köz a levelet, küldheted a kopasz barátaidat. (A "külömben"-külömben "n"-nel írják.)

Ismétlés

Údv CoVboy!

Bár a levelet neked címeztem, az egész stábnak szólt! Hát bizony térvég elég éles kritikát kaptatok mármint azt a CoV 60. számában szerepelt (Pulitzer-díj). Ez a levele is kritika lesz, egy kicsit megfogalmazottabb stílusban. Ha érdekel olvasd elő és válaszolj, ha nem, olvasd elő, válaszolni nem muszáj. **(Úgy látom, az olvasásnál sehogys nem tudok kibújni.)** (Inkább az előbbi válaszod, ha lehet. Kösz.)

En hűséges CoV olvasó vagyok, majd' az összes szám megvan, az ötödik számban még levelem is jelent meg (ígaz, hogy csak leírást tartálék, de hát az 5 éve volt). A legelőször rögtön előfizettem, de aztán később ismét előfizettem, mert nagyon szeretném módon, előfizetlek néhány PC user rovatot. Ez pozitív. De az újságból az előbb említett leírások nagyon hiányoznak nekem. Régen ha egy időben jelent meg több újságban ugyanarról a proggyról leírás, 100% hogy a CoV-os leírást választottam, pont azért mert szinte emelte a játék színvonalát és ráadásul sokkal pontosabb leírások voltak, mint a konkurens lapokban. En nem fogom elképzelné, hogy "hagyj el az előfizetést, nincs idődd ilyen leírások készítésére, ezért megcsináltok a munkát. De legelőbb náha, mikor jön egy olyan játék, ami érdemes erre, álljon neki az az illető és csinálja meg a leírást! Ezek rendkívül fontosak voltak számomra, hiszen azt SIERRA/LUCASARTS/DELPHINE-maniában szenvedtem (-ek). SOTAMI rulez! Maniac Mansion rulez! Zak McKracken rulez! SexCD, Microsoft Home sux!

És itt a következő problémán! En végig azt hittem, hogy egy "normális" lap vagyatok, persze vindovs értelemben. Erre jöttök vele a szöveggel, hogy a "lap részt vesz...". Bevallom végül is én készítettem leírást. Ez egyszerűen undorító! Hogy lehet, kérdem, hogy lehet egy DOGS CD-re egy oldalt épíztarolni? Vagy az ART GALLERY'it, akik valamikor azt írták, hogy meg foglakoztok bonyolult shot'em up-okkal, csak egyszerű, észt, gondolkodást nem kívánó kalandokra, stratégia-ra fogtok szakosodni, hogy tehetitek meg olyat, hogy egy egész oldalt szenteltek a Crime Patrol-nak? Minek kell berakni, el****ni egy oldalt, ha úgyis csak azt írtátok le, hogy milyen ócska ez a játék, és hogy milyen rendez ez a mixim, hogy kölsönádat. Vagy ott van a Planet Strike, "Végre egy DOOM klón". Most minek kell két oldal, ha úgyis utáltjátok a Doom-klónokat? **(Elnézést. En utalom, a többiek általában szeretik.)** De nem folytatom, még számtalan példát említhetnék. A Computer Világ szerintem teljesen lejárták magát az ilyenekkel. Nem hinném, hogy nagy titkot árúlnék el az én ismeret-ségi körömben a CoV népszerűsége erősen konvergál a nullához, pedig régen mindenki tölem kérte kölsöt.

Csak jártam elől a számat, hogy minek nyomtatok ilyen CD-leírtéket, mikor hát én is tudom rá a választ: a REKLÁM! AÁÁRRRRHHH!!!

REKLÁM! Ezért nagyon utalom a reklámokat. Ki-űst kapok tőle, Fuj! Nem ismerem az anyagi helyze-teket, ezért nem tudom, hogy mennyire van szükség-reklámra. De ez akkor is túlzás. Nem mondok, hogy szerintem erre még Nektek sincs szükségetek (a francba!). Undorító!

Élég kellemetlen lehet ha az ember kezébe nyomnak egy North American... CD-t, hogy csinájón leírást róla. Ez kötelező? Gondolom az, különben CoVboy messze előzött meg titeket, hogy jöttök csak a reklám. Szerintem Gregorik András nem a Vallejo (mármint Getto, csak Vallejo) címre értette a "bőnyő MIXIM reklámt", ha nem az egész újságra, amennyit közzétesen igaz a van. Adnának inkább Command and Conquer CD-t helyet-űk, vagy valami normálisat. Shit!

Ná jó befecszem. A levelem nem arról szólt, hogy mostantól ne küldjétek újságol mert kiűtése leszek, sőt az user rész nagyon is hasznos számomra. De nagyban lehetne emelni az újság színvonalát néhány radikális lépéssel. Persze ez nyilván lehetetlen, de legalább a CD-tesztek húzzák el a belüket az újságól. A CoV egybék-többre továbbra is a kedvenc újságom maradt a JP-G mellett. (Mondjuk jó sem cseckedhetnek ki ve a leírásokkal, de ott is jók az user rovatok.) Aubert Gábor, Pécs

És csak egy intermezzo. Már vége a nyárnak és közeleg a tél... 'Ez meg Függeltem Adó.)

- tehénbillog... főr Eliz...Getto. Szagold meg CoVboyfriend... (Sniffsniff. Hmmm. Billog rulez a stílusúv változ.)
- kaja egy Gettonnak és Müllernek és Misinek... (Ilyen nem volt. A Postán nem lehet feladni 50 kg-nál nehezebb csomagot.)
- Dadának Beas Box cím (Howdy Military Police (MP)) (Átapszálom).

Néhány bölcsesség:
10 ERV A KALOZPROGRAMOK MELLETT
1. Hál'istennek nincs fejlesztő duma...
2. A kalózszoftver újabb, továbbfejlesztett verziójához is ingyenesen juthat hozzá...
3. Aki a szoftvert nem tudja hatékonyan kezelni, s nem tud angolul és milliomoms, az még mindig vehet jogtiszt szoftvert, és attól se tud majd angolul.
4. A oktatóközpontok tanfolyamain további látóvát szabadítják meg...
5. Ha már lopták egy új vírusirtót, akkor már jöhetnek a kalózprogramokkal hozott vírusok is.
6. A kalóz a program elcsorásásával nem ismer el semmit...
7. A kalóz a programok terjesztésével előldözhet a szoftver könnyebb elérhetőségét.
8. Ha most nincs lövöd, hoínap se lesz.
9. A teljes jogú használatú váláshoz komoly anyagi "vesztésesség" után kerülhet sor...
10. Keressen meg egy szoftver forgalmazót és nézze már meg az árakat!!!

Szerző: NONAME Mini diskette 100% Data error BSA RULEZ! I don't hate them...
I hate Windows, I hate Doors,
I hate every civil wars...
Tadami (Tada.wad)
"I'm your best and newest subscriber...
Metallica rulez!!"
Hadd legyenek én az első, aki Boldog New Year kíván Neked! **(Kösz. Pezsgővel szokás, de az ráér a következő levelemben.)**
That's a heavy mail bag...Jo a moonka Jenő...le ne nyúdí!
This program is registered to Lenín, the sixth...
Menjen a **"ba a vizkészlet járuléki! **(Itt a T. Szerző a művét díszítő számos matrica egyikével társalog. Néhány érdekesebb: "Oktober 5. Tehenté-támoga-**

CoVBoy: A fenébe! Férlételem a levelet, hogy erre is válaszok majd a Postában, azt most jóvá rá, hogy tulajdonképpen ugyanezeket az észrevételeket már egyet megválaszoltam az első leve után. (Sebab, most már nem tőlöm ki, ha ennyit pötyögtem olvasgatásomat egy kicsit).

Hi CoVboy + others!
A CoV cool, de még jobb lenne, ha több lenne a (fel)használói. Círháttérük új hardverokról is. Pl. megírhatnák volna, hogy létezik már hatszoros sebességű CD-ROM drive, P/120. Microsoft No More! Don't look through the Windows! **(Igen ezek mind léteznek — CoVboy)**

Lehetne kép egy PC demóiból a borítón, az Amiga helyett (100% PC?). **(A vágyad kivételesen azonnal teljesült.)** Képzeld CoVboy, létezik paprika, gesztenye ízű sör. Régen azt olvastam valahol, hogy egy évig vállajja a gép sugárzását 99%-kal csökkenteni. Lehetőségek ez? Ha igen, mennyire kerül és hogyan lehet ezt elérni? **(Hogy MIT vállalnak?)**

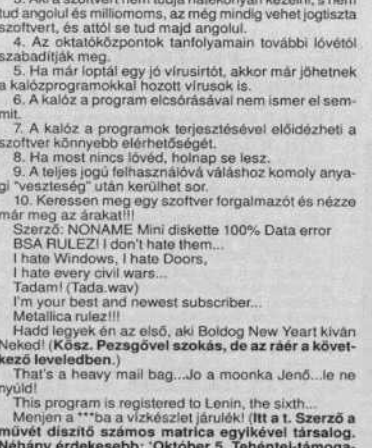
A Naplóban (Veszprém megye napilapja) volt egy cikk a második francia föld alatti atomrobbantással kapcsolatban (95.10.02. 6. oldal). Lehetőség van tiltakozni az atomfegyverek ellen (lásd a mellékelt cikket). Gondolom hátha érdekel valakit. A Népszabadságban ilyen nem volt. Ma a véleményem a dolgról?

Ha levelem akármelyik részét beraknád a Postába, légszükség a nevemet ne közöld le! Az eredeti cikket, ha szükséges, el tudom küldeni. Please, CoVboy válaszolj a kérdéseimre. Küldtem választörítékot. Megathann 'n' megaby(t)el Gabriel 'G' GaB De, Veszprém

CoVBoy: Nekem mi a véleményem? A tiltakozás lehetőségéről vagy az atombomba robbantásról? **(Van mind a kettőről.)** Tiltakozni minden ellen lehet, csak nem érdekel senkit. A franciák attól még a to-vábbiakban is robbantgatni fognak, függetlenül a to-vól, hogy én (meg mások) tiltakoznak-e ellene, vagy sem. Az atomrobbantásról az a véleményem, hogy **ostobaság**, mert semmi értelme és ehhez képest túl sok pénzbe kerül. De ha valaki akar tiltakozhat, mondom a címet: BOCs Alapítvány, 6003 Székesfehérvár, P/f. 7. Bumm! A sugárzó monitor mindenképpen vidé el ehhez a kft-hoz egy 99%-os csökkenté-re, de erre étető szükség csak akkor van, ha a gonosz francúzok a házatok alagsorában hajtják gó-re a közelebbi föld alatti atomrobbantásukat.)

Hey Hól Megjött a Szabadság!
Küldtem nektek előjegyzást, én ne kavarjátok, ott van legelőbb... **(KI tudja kiválogatni ebből a sok cuccból?)**
Jó lenne, ha a Koczka Csaba (9511014050) nem láté-zó fickót (my name is Barna) törölték a nyilvántartásotból? Kösz!

Küldtem pár cuccot:
- sört, levélrás közben elfogyott. **(Legalább az üveg-betétet elküldhetted volna. Az is valami.)**
Amstel sörörcsupok, hátha nyerez veie... **(Jó ötet.)**
Úgyis be akartam rendezni a csekkék igazoláselvé-re helyett, mint CoV-küldvelemre. **(Ez lesz a null-szeria.)**
- BUG-ot arra az esetre, ha esetleg illegális CD-tek tesztelték, majd halljuk... **(Mini-mikrofon. Úgy tünik, kissé gyengekedik.)**
- keksz: kréker (cracker) to hungry Getto... **(Nyimnynyambó!!! — Getto)**
- GET WAR CD KSZ DIZALYÁN...POSTASUK... **(OS/2 Warp beta-verzió. Számításmást nem nyerte meg**



tás! "Szabadság", "Telefon!", "stb. Honnan az ördögöl lehet ilyen cool plecsniket szerzőni?) Store in a kewl dry place
Thank to Larry, Metallica, BSA, G6s-ser, Amstel, etc...
JDS (JDanisoft Ltd.) It nedek egy kis előgázt/ra Nimitz stb. Ügyben, erre megcsúnt az Action Theatre sorozat...
Hát ez great... Még fog hallani rólam - KSL, JDS, AP
Koczka Barna, Jászfelsőszentgyörgy

III Made in Hungary

Adjunk hátát az Úrnak, hogy most (és valószínűleg a jövőben is) újra jelentkezhessen Made in Hungary-rovatunk, amelyben a magyar korszakú CD-kről, programokról adhatunk hírt nektek. A hála természetesen nem elsősorban az Urat illeti, sokkal inkább azokat a fejlesztőket (és nem utolsósorban: kiadókat), akik energiát és — főleg — pénzt fektettek abba, hogy a magyar szoftverpiacot is megpróbálják európai színvonalra hozni, ha máshol nem, hát a multimédia újságok között. Anyag hál'istennek akad (ha már ennyit emlegetünk, akkor talán most már lepillanthatna ránk), de most mindegyiket néhány multimédia újságra hívnánk fel a figyelmet. Ez annál is inkább aktuális, mert most jelent meg egy kalapnyi a Compair '95 alkalmából. Az alábbiakban a szivemet meglentető kis ungaszecsze nációfilling mellett elsősorban kritikát fogllok találni — de ezt remélhetőleg úgy a készítők, mint az olvasók is inkább az építő szándékunk, és nem a delirium tremensnek fogják tulajdonítani. Remélem, senki nem reklámnak fogja fel az alant elterülő sorokat (vagy ha mégis, akkor valamilyen vérgyenyevénen félreértett), sokkal inkább kedvezésinál. Azonkívül az sem egy utolsó szempont, hogy az alább bemutatott CD-k következő száma ráok van utalva: amennyiben nem tünnetelték ki bizalmatokkal, nyilván inkább előbb, mint utóbb, meg fog szólni, egy szegényebbé válik az egész magyar számítástechnikai élet, hiszen a maga módján mindegyik egy érdekes színelőadás (a kis) hazai palettán. So:

Korongvilág 95/2.

Kezdjük mondjuk a Korongvilág 2. számmal, amit mondjuk roppant érdeklődve vártam, mivel az első szám meglepően színvonalasra sikeredett. A másodikik szám arculatát ugyan a készítőik logikailag egy kicsit átvezették (előnyére), de a CD tulajdonképpen ugyanazon az úton halad tovább, amit az első számban elkezdtek kitapasni. Alapvetően az egész tartalom azt sugallja, hogy az ifjabb (tizen- és huszoneves korosztályokat) célozták meg a CD anyagával — ehhez képest meglepő, hogy milyen igényes kivitelezéssel lepték meg a felhasználókat. A CD-újságoknál egy kissé szokatlan, hogy van demo-opció, ami hosszas összeoglalót ad a CD tartalmáról — mivel most úgyis erről lesz szó, ezt akár át is ugorhatjuk.

Az első fejezet a *Szoftver*, ami nevéből adódóan, néhány szoftverszemlélettel kezd, majd a CD-közvetítésre kerül. Ezeknek egy része ismeretterjesztő szoftver (*Voyage* in Egypt, Michelangelo, 500 Nations, stb.), a másik pedig inkább közérdeklődésre számot tartó cikk. (Zárójelben (ilyenben) megjegyezném, hogy célszerűbb lett volna nem összekeverni a két témakört, azaz külön cím-

ző alatt tárgyalni a szoftvereket és az internet-ismereteket, Microsoft-hireket, stb.)

A második fejezet az elsőlől adódik: *Hardver*. Itt igen szerencsés módon főleg olyan eszközöket választottak ki bemutatásra, amelyek széleskörű elterjedésére a jövőben bizonyítható számíthatunk (VR-sisak, CD-írók, optikai tárolók, stb.), továbbá elértek attól a szörnyű szisztemától, hogy egy hardver minőségét a műszaki adataival igyekeznek bizonyítani (egy műszaki embernek természetesen ez így korrek, de egy átlagfelhasználónak általában nem túl sokat mondanak a különböző paraméterek — sokkal inkább érdekli a gyakorlati felhasználás).

A legnagyobb érdeklődés gondolom a harmadik menüpontnak (*Játékok*) szól. Itt 18 aktuálisnak számító játék ismertetőjét/leírását találjuk meg (*Across the Rhine*, *EuroFighter 2000*, stb.), továbbá a *Kóstoló* részen ízelítőt is kaphatunk egy párból. Ez mondjuk egy kicsit biódiá számomra, több köböl is: — a megjelenést tekintve, nem tudom, hogy a jövőben sikerül-e igazán aktuálisnak maradniuk a szerzőknek;

— nemigen hiszem, hogy egy leírásnál valaki pont két géppel rendelkezik (az egyiket játszék, a másikon meg olvassa a megoldást); — az előbb említett téma meg egyébként is a mi asztalunk, szóval jobb ha nem csinálnak itt konkurenckiáknak, mert már hára lehúzzuk ám a CD-jüket! (hehe...)

A *Film*, *Könyv*-menü nevéből adódóan a kulturális élet hivatalú támogatni. Az első rész gondolom látványosabb lesz, hiszen 10 újonnan bemutatásra váró film promóciós klipjét, illetve rövid ismertetőjét nézhatjuk meg. A könyvekénél pedig egy kalap (1 kalap=5) megjelenésre váró vagy újonnan megjelent számítástechnikai könyv rövid ismertetőjéhez lesz szerencsés(fenségűnk).

A *Zene*-menühöz nem akarok semmilyen kommentárt fűzni. Van benne két-három reklám ószi programajánlatként, továbbá 11 CD-ajánlat azokból popcorn-rock anyagokból, amik mostanság fognak megjelenni (utóbbiakból némi ízelítőt is kaphat, aki mindenképpen erre van rászorulva).

A *Fantasy*-menühöz nem nagyon tudok hozzászólni, mert egy cseppet messze áll tőlem ez a dolog, de gondolom avatott fantasy-örültek ebben a叔atnyit fejezetben biztos megtalálják az öket érdeklő témát (*Shadowrun*, klubcímek, M.A.G.U.S., stb.).

A *Tallózó* újdonságoképpen a *CoV* *Építészeti szimuláció*, néven futó bevezetőjének az ide kvantált megfelelője is lehetne, csak persze jóval nagyobb méretekben: itt minden megtalálható, ami néhány percnyi szellemi kielégülést okozhat a Star Trek-től a karatéig, az 5-ös BMW-től az Airbrushig, meg a jógd tudja még meddig — nézd meg!

Na igen, van még a *Hirdetők* menüje, ahonnan azért hiányolom az Omó liposzszermet, a sztyudiólájnit, meg főleg a titkokat (csak két kalória van benne!) — de ez manapság már megszokott.

Lehet, hogy ez nem derült ki a fentebb lelt kritikán megnyilvánulósköböl, de a CD nagyon tetszik nekem. Tartalmilag klasszikusan olyan, hogy a fiatalabb korosztály bukkik rá, a kivételében pedig az idősebbek (lelassultak) sem találhatnak semmi kifogásolnivalót (marha dizájnos az egész, azonkívül a szerkesztők többnyire ügyeltek maximálisan kihasználni a multimédia nyújtotta lehetőségeket). Remélhetőleg ilyen stílusban készül majd a következő száms is. Egy valami nem tetszik (a *Voyages* in *Egypt*ben előforduló ökörségeken és a rakás gépelési hibák kivételével) hogy már sokáigra használ valaki, akkor legalább megismerkedhetne a költözéshez nyújtott káprázatos lehetőségekkel is...

ABCD 95/3.

Folytassuk a multimédia-tornét a legkelemesebb megcsepetéssel, nevezetesen az ABCD 95/3. számmal. Ha valaki ezirányban nem lenne elég tájékozott, úgy azzal közölném, hogy ez a CD-újság — egy kísérleti szám után — 1994-ben indult és mostanában az ötödik (vagy hatodik?) számát tart. Ezidáig szerényeségek személyében úgy elt ez a CD-magazin, mint a közepkörű felhasználó réteget megcsepető, ööö... hogy is mondjam?!, kissé száraz valami. Az első két szám után mely is fogadtam, hogy többet a bűdös életben nem leszek hajlandó megnézni ilyen CD-t. Ehhez képest máris megszerzem a fogadtalmam, mert a Compair alkalmából tarthatam magamnak az egy ívet is (ha mára nem, akkor esetleg jó lesz majd a kutyánkah aprortfánk) — na most ehhez képest pótlót megcsepettem, amikor megcsepettem. Uj fogadtalmam is tettem azonnal: a jövőben elmegyek szellemi sztriptiz-

táncosnak (levetkőzöm az előítéletteimet)...

Ezt a lémezűságot mintha teljesen kicserélték volna: igaz, hogy a tartalmát egy csöppet eklektikusán válogatták össze, de akkor is: Izlés tekintetében momentán a lehető legteljesebb hazzal CD-leadványok közül — ebben aztán frankón mindenki megtalálja a neki passzolótémát! Na nézzük, hogyan is fest ez a tartalom vonatkozásában:

A bejelentkezéskor utáni első pont a *Hálózat*, amelyen egy kalap igen érdekes cikk vár előadásra. Remélhetőleg mindenki az előző mondat igyében alapján cselekszik, és nem fogalokozik azzal, hogy a különböző szerzők különböző elképzelések alapján születtek meg a cikkek. Remélhetőleg legközelebb több idő lesz arra, hogy valamilyen egységes formába öntsék a dolgokat.

Az *Arccal a gép felé* pont egy szolid turmix a felhasználó szolgáltatásban. Az almenő első része a 3D programozás örvényes vizeire nyit csónakberletet, a második pedig a Windows alatt történő játékképfésztesekről nyújt nem perspektívát. A harmadik pont nem igazán illik az előző kettőhöz: alapvető témája a Quake és a hozzá fejlesztett környezet. (Aki nem tudja, mi az a Quake, az olvassa el a cikket, vagy kövesse figyelemmel Szabó László legújabb sorozatát az interneten, ami a szoftverbűnözés szörnyű mélységeit tárja elének a maga valójában. Quake Fény a címe...)

A következő fejezetünk MIDI-ügyekben tájékoztatja a felhasználót — ehhez különösök ötletek/ kritikákat nem akarok hozzáfűzni, mert hőt kuka vagyok a témához, és nem is érdekel különösképpen... Ugyanez vonatkozik a *Műdszer* menüre is — talán jobb, ha minden önszorgalomból végigolvassa... A *Sajtókülső* nem kell különösebben sok szót vesztetnie: a Népszabi '91-92-ben létezőt *Ma erről nem írunk* c. rovatát elevenít fel a fanyarabb humor kedvelőinek. Ezenkívül a *Magyar Narancs*, a *Számítástechnika* és az *Interklick* vonatkozó rovatát hivatalú megjeleníteni, bár tegyük hozzá, hogy nem értelemiten cenzúra is működött (csak az utóbbit lehetett elolvasni).

A *Böngészés* szintén egy pótlót eklektikus menü: a *Visual Basic* mellett frogat az *ArcView*-ről (a demója egyébként rajta van a CD-n is), továbbá van egy cikk az újonnan épülő budapesti hidról is.

A következő műsorszám (*Műhely*) különböző fejlesztésekkel foglalkozik. Ez nem feltétlenül csak számítástechnikai témát jelent: a magyar



CD-kiadók és -kiadványok bátrén-des listája mellett jól megfér például a némi önkéklámmal tarkított eszmefutatlás a multimédia CD-k által formadalmazott tömegkommunikációról, vagy a Mercedes-gyár új modelleit bemutató cikke.

A *Galéria* a művészleteket célozza meg: itt találunk némi számítógépes művészetet, egy rövid cikket egy számítógépes grafika-kiállításról, filmőrülteket pedig van a 'Forrest Gump'-ból egy promóciós klip elemzéssel, valamint az R.E.M. 'Losing My Religion' c. videoklipje teljes hosszúságban, angol és magyar szöveggel, valamint egy filmesztétának tűnő úr boncolgatásával a klip képi megvalósításáról.

A tartalom vizsgálatát természetesen a *Koncert*-menünél kezdem, ugyanis valami epedő vágy hajtott, hogy megismerjem a legújabb techno-acid-trens-zsátöbbi-opuszokat, és jól kiröhögjem magam, hogy miféle személet rá lehet szólni a római, görög, római, görög... Ugyan egy kicsit csalódtam, mert rögtön egy URH-cikkkel kezdődik az egész. Ez egyébként a borítóra is rá van nyomtatva, de hiába méregettem elkerkedeztem szemmel, a Getto lehejtő aztal, hogy ez biztos, nem az az URH. Aztán megissák az az URH volt. Oh, vidám ifjúságom könnyed, optimista tánczeneje!...! Asszem a cikk szerzője valami rockkritikus lehet (vagy valami hasonló, valahonnan marha ismerős a neve), de ennek ellenére az URH szövegeinek, számszámleteinek és rövidke pályafutásának bemutatása révén szinte tökéletes képet nyújt a nyolcvanas évek első felének jelentősége magyar underground-zeneikarairól (Kontroll Csoport, Európa Kiadó, Római, Görög, Római, Görög... stb.) Devalva a főszerzők pályafutásáról egészen napjainkig. Ez nekem mondjuk nagyon tetszett, de nem tudom mennyire fogja meggyerni azoknak a tetszősége, akik ezt a CD-t meg fogják nézni: az egyik felét ugyanis az URH idejében még óvodás (vagy jó esetben is az általános iskola első éveté taposó) ifjanc volt — a másik meg pártitákról. Na mind-egy.

A *Koncert*-menü többi része is eléggé a 'rétegzene'nek van szentelve: van egy interjú a Budapesti vendég szereplő Laurie Andersonnal, egy áttógo cikk Marton Eva operárekesztőről (nem tudom, mennyire érzi jól magát az előbb említett kettő között), egy 'interaktív' cikk a Kortárs Látás, a Nézetek és a Nézetek továbbá egy képport a WOMUFEST-üzenetéről. Az elmondottakból kiderülhet, hogy a zenei rész szerkesztése olyan, hogy még a derék juhász Előd is megirigylhetné...

A következő menü az, ami — az URH-n kívül, persze — véglegesen a szivembe zárta ezt a CD-t a *Vágvölgyi's Americana 1. (Detroit Rap)* címet viseli. Nem tudom, ki lehet ez a Vágvölgyi nevű figura (kicsit tájékozatlan vagyok a művészeti életben), de ma másért nem, hát az ő produkciójáért mindenképpen érdemes lesz megvenni a CD-t. Ez az úriember ugyanis se többet, se kevesebbet nem tett, mint nyitott szemmel (vagyis videokamerával) körbejárt az amerikai autópálya fellegvárban, és fotókat, hangokat és megmutatja, hogy hogyan néz ki belülről az az ország, amiért jelenleg az egész világot rajong. Tartalmi ismertető helyett talán elegendő lesz idezni a mottó egy részét: *Apokalipszis — megcsák atomháború sem kellett hozzá. Az információk autisztrádáról pillantunk*



Jé, ott a Menyhárt, agyában a kopasz cenzorral

... vissza a detroiti vaskorra, ami még nem jelenti, hogy ez ne lehetne a jövő. Némi penszékelt akceleráló élet az ipari társadalom temetőjében... William Gibson és Aldous Huxley biztos adna neki egy róluik elnevezett díjat...
A *Már történelem*-menü egy kis politikát csempész eddigi szolid entellektuál csapongásainkba. Itt három aktuális képportot találunk a Fekete Doboz archívumból (jó, nekem most aktuális, mert október 20-án írom ezt az egészet, de ha november 7-e körül olvassátok, már az se rossz — majd mindenki elődönti magának, hogy melyik is volt az igazán Nagy Októberi Szocialista Forradalom...), valamint részleteket a *CIA World Factbook '90* (gy.k.: 'Térségi Könyvek') CD-ről (ami azaztán asszem már van frissbé is) és a 'Magyarország politikai atlasza' c. kiadványból.

A következő menü a *(A Bakonyban)* ismét a 'szokásaink' szerint, most valami egészen más - koncepció jegyében született. A készítőik gondoltak a geológusokra is, mert itt lehet kis földtani csapongásoknak lenni az a gyantulás szemlélődő. Ez mondjuk engem nem kötött le örökig, de lehet hogy valakinek éppen ez a heppje — ha lenne rá kereslet, mindenképpen jeleznék, mert akkor esetleg mi is kihozunk egy 'Kavics Világ'-különzést (vagy lehet a címe 'Kő kő?')...

Az utolsó témakör (*Könyvespolc*) az, amire teljesen felesleges egy szót is vesztegetni: az a számvány ugyanis, hogy az alapvetően reklámozókat akar szolgálni: aki fizet, annak írnak a könyvről. Már ne haragudjok a t. készítőik, de azt azért kövte hiszem, hogy egy ilyen szellemi beállítottságból Készített CD-n pont erre a 6-7 könyvről kellett írniuk! Hetente legalább 10-20 könyvüdjönös jelenik meg, tehát még egy finnyásabb izlésű tollnok is összehozhatott volna egy legalább tiszser ekkora méretű recenzenti is a könyvpia üdjönösárára. A CD többi részéhez képest ez itt egy kalap szó! (már elnevezés...)

No, ez volt az ABCD 95/3. tartal- mi ismertetése. Valószínűleg idáig már kiderült, hogy nagyon bírom a CD-üjságokat — már amennyiben egy csöppnyi sajátos arculattal is rendelkezők. Ez alatt azt értem, hogy a magazin nem akar beállni a pillanatnyilag sikeres trendek sorába, hanem megpróbál valami egyéni izt vitni a produkcióba. Persze van egy pár egészen kicsi apróság, ami nem tetszett benne:

— A charsetek állandó variálása, különös tekintettel azokra, amelyek nincsenek magyarul (kaipaos ú-k, ó-k, meg ilyenek). Jó, tudom, hogy minden ilyesmi rohamunkában készülő (meg egyébként is: jobb, ha a CoV-ban nem dumálók ilyenről), de azért erre a jövőben nem ártana odafigyelni;

— a főszerkesztő munkája (bocs). Abszolút nincs egyetemes arculat (jó, persze lehet, hogy egy kicsit sarkos vagyok, a népek esetleg tetszik a papagáj-stílus), kiváló cikkek mellett — nyilvánvalóan töltelekkt — csapnivalóan rossz irományok (vagy mondvajon úgy: béta-verziók) szerepelnek, stb.

— elképesztően eklektikus az egyes témakörök összeállítása (azt azért megkérlek, hozzá, hogy ez lehet egyben előny is).

Ezek az apróságokom kívül minden tetszett. A CD nemcsak magyar, hanem nemzetközi viszonylatban is egészen sajátos tartalmával tűnik ki, amit akár kísérletként is tekinthetünk abban az ügyben, hogy mire képes az ez új számítógépes média. Engem leginkább a boldogult emlékeztető VOLT c. üjságra emlékeztet, ami azért elég komplex kulturális média VOLT, mert ahhoz képest, hogy elvileg egy alternatív rockújság alakult lenni, elég széles skáláról merítettek alanyanyagot a cikkeikhez. Miért hasonlítom egy rockújsághoz a mostani ABCD-t? Egyszerű: a szerzők

— szembem a mai újságok nyomozó többségével — szemlétomást szerettek is azt, amiről írtak (érténi ugyanis nem elég hozzá, bár az sem hátrány), és nem az óráber-komplexus alapján által neki ilyen valmiről valmit. Aztán a maguk kis világán belül megpróbálták újságírni is művelni, tekintet nélkül a vesztéségre (akarom mondani a tetszési indexre). Kérdés az, hogy ha a továbbiakban is ilyen tartalommal fognak megjelenni, hogy fogadják ezt a Zsánklódon, Dallason és McDonaldsen edződtőt tömeg. En mondjuk biztosan megveszem (ha a tartalás névre hallgató, egyébként bevált módszerrel nem jutok hozzá), de legyen szabad rognatnom a készítőiket, egy évről vásárolgatás után elő akarom fizetni az említett VOLT c. üjságot is. Azonnal csödbe mentek...

CDX Magazin 2.

Ugyiszintén a Compaire jelent meg a CDX jubileum (második) száma. Ha valakinek nem mondana

semmit ez a név, akkor egy pár szó róla: a lemez, a PC-X Magazin mellékállása, amiből ezidáig kettő darab jelent meg (ezt egyébként a sorszámozásból derítettem ki, de azért a biztonság kedvéért rákérdeztem az elkövetőknél is). Ez persze csak a jelenlegi állapot, mert jelen CD borítóján azzal rogiatják az ártatlan vásárlót, hogy ezentúl kéthavonta jelentkeznék vele (leszámítva persze a nyári szünetet, ami a dolgozónak (meg a szerkesztőnek) azért jár). Ha jól látom, akkor körülbelül azt pakolják rá, amit — mivel egyelőre meg lemezmeléklet nélkül jelennek meg — az üjságban nem tudnak publikálni. A stílus ugyan nem igazán egyezik a fentebb ismertekéktől két multimédia üjsággal, mert inkább a világszeret divatos CD-trendbe próbálnak illeszkedni: gyűjtemény a manapság aktuális shareware/premium/meg ami még ráér anyagokból. Tehát a CD-X sokkal inkább tekinthető egy önállóan megjelenő coverdisknek, mint mondjuk a CD-ROM produktnak, csak a tartalom az elmondottakból köv- dök is. A legnagyobb helyet természetesen a mostanában megjelent játékok demoi foglalják el. Van belőlük egy szép nagy rakás (20-30 körül, egyébként nem számlátom), csak a legjobbakat említve: Need for Speed, Apache Longbow, Actua Soccer, Sim Tower, Bing (nahát, az aztán elég súlyos), Magic Carpet 2., Primal Rage, státtöbbi... Temájukat tekintve tulajdonképpen ugyanebbe a kategóriába tartoznak a 'Patch és utility programok' címszó alatt levő cuccok is, amelyek a, khm, kézenkőzőn hozzád kerül programok működési rendellenységeit hivatottak a kívánt irányba terelni.

Egy másik méretes kupac a shareware-programok. EDS-beletartoznak a Windows és DOS-játékok is (persze a minőségükről elég sokat elmond, hogy shareware-ek), de főleg egyszerűbb felhasználói programok (CD-s akkárím, képnéző, zeneszerektető, stb. — ja, meg egy keresztreféltvényszerkesztő is!) vannak. Van egy 'Other Side lemezújság' névre keresztelt opció is, ahol a tartalom szerint valami lemezújságnak kéne szerepelnie — nekem mondjuk itt is a shareware-ek szerepeltek, de sebak...

Kicsit kilóg ugyan a sorból, de mindenképpen bizonyos rétegeknek szép adagnyi örömet fog okozni a Demo Discout, ahol egy csomó egyszerűbb felhasználói program, demótrükk meg ilyesmi forrasa található, oktatásképpen a tényleg vágyók számára.

No, mi van még? Van egy kellemes kis képösszeválogatás (főmóndában: slideshow) az ősi ECTS-re megjelent játékokról. Akarom mondani az játékok képeiből, amelyekről a kiállított már legalább egy-két képét tudtak mutatni. Van meg egy kis (meg egy nagy) Microsoft-tyéma is benne (Na ugye! Nemcsak a CoV van 'tél' velük!...), egy pár újabb MS Home és MS-egyéb termékről, meg természetesen a hasonló típusú CD-k elmaradhatatlan darabja: Win 95 Beta... Ja, meg még van egy külön fejezet a hirdetéseknek. Az fontos!

Mint a tartalomból kiderül, a CD-X elsődleges célja, hogy a modeldem nem rendelkezőknek elérhetővé tegye a világ különböző site-jain lejáró szöveg- és képi világot, a rendelkezőknek — jelentős telefonszámlát megspóroljon. Mondjuk szintem szerencsés lenne bna, ha nem önálló kiadványként, hanem inkább coverdiskként jelenne meg a továbbiakban, bár lehet, hogy ezt nálam jobban tudják a kiadói...

DEMOLITION



Nagy heló minden demorajongónak! Remélem nem sirtatok sokat, amikor megláttátok a CoV 61-et, és sehol nem találtatok benne egy árva demorovatot sem. Az a helyzet, hogy Basq bátyákatok sürgős dolgai olyannyira elfoglalták, hogy nem jutott ideje kedvenc foglalatosságára, a demorovat elkészítésére, illetve a pálcikaemberek ugrádozásán való heveny röhögésre Getto apánkkal. De hát semmi gáz, újra itt vagyok, újra demokkal.

Először is pár olvasói levélre reagálnék. Merthogy mostanában szerencsére ilyeneket is kapok. A leveleknek igazán örülök, talán még jelzik azt, hogy nem halt ki a demózás utáni vágy az emberekből, és esetlegesen lesznek próbálkozó szellemű emberek is Magyarországon akik fellendítik újra a scene életét. A legtöbben azt kérdezték, hogy a rovatban szereplő demokat hol találhatják meg. Sajnos a szűkös háttérkapacitások miatt egyelőre nálam csak a legfrissebbeket lehet megtalálni, azonban a jövőben tervezem, hogy InterNeten is hozzá lehessen férni az anyagokhoz egy szép kis magyar ftp site-on. Addig is egy kérdés: ha van valami demotok amiről szeretnétek egy kis cikket látni (nem fontos, hogy saját legyen) gyétek fel a ftp.fok.hu incoming/Trash könyvtárba, illetve én is megpróbálom egy pár dologt elhelyezni ugyanitt az érdeklődők számára. Akik pedig nem tudják elérni az InterNetet nyugodtan írjanak a szerkesztőembe, és ígérem megpróbálom enyhíteni demohiányukon. Kaptam egy pár kritikát is, ezeket mindig köszönettel veszem, főleg ha valami építő jellegű javaslat is elhangzik bennük.

Itt a bevezetőben ragadnám meg az alkalmat egy-két magyar scene-

hir leközlésére. Én is sajnálattal vettem tudomásul, hogy a Wildstock '95 elnevezésű party elmarad. A közzétett textfile szerint a szervezők nem tudták megszerezni a díjazásokhoz szükséges pénzt, ezért lefűtük a rendezvényt. Előreláthatólag a Wildstock partyra csak jövő ősszel kerül sor, addig pedig várhatjuk, hogy mikor lesz esetleg Scene2t. Persze, addig is van egy csomó demo, csak sajnós már megint nem magyarokról, pedig a hazai anyagoknak örülnek igazán. Na, ne szomorkodjunk, inkább nézzük milyen újdonságok bukkantak fel mostanában a lemezleádlából...

A soron következő demók a Bizarre 95 és a Remedy party termékei. A Bizarre 95 democompója viszonylag látványos eredményeket hozott, ugyanez sajnos nem igazán volt elmondható a Remedyről. A Bizarre 95 amúgy Hollandiában volt, ahol meglepően sok új arccal találkozhattunk a nemzetközi demoscenén.

Bunghole: Ozone

A *Bunghole Productions* is új bemutatkozó, első munkájuk a Bizarre partyt indított Ozone 64K intro. Az egész introból látszik, hogy a rutin még nem túl nagy a csapatban, de annál inkább értékesnek tűnik ez a próbálkozás. Nem kell megjönnie a címítő, nem környezetvédelmi konferenciára hívna a srákok. (Fővédnök: **Ozon Gyula — H30**)

Az intro indításakor a cím kiírása után egy régen látott shadebob tűnik fel a képernyőn. Minden effekt között egy kis napi bölcsességet hallhatunk, egy egészen szép képernyőre kiírva, melynek oldalán raszter-

csik hullámszik. A bölcsesetek mellett itt tűnik fel a credits is, hogy aztán igazán elinduljon végre a dolog. Az első effekt egy 80-as évekből származó vektorpoint rajzolás, de az objekték egészen pofásak, a felrajzott pontok száma pedig egészen tűrhető. A vektorpontokból álló objekték morfolnak egymásba. A sebességgel legalább nincs gondunk, ez egy 386-on is szuperül megy. A vektorpontok után egy újabb ősrégi ismerős köszön vissza ránk egy váгон plazma-effektus formájában. A plazmákkal a fiúk mindenféle trükköt bemutatnak ami csak eddig ezzel az effektal az embernek a fia kitalált. Egy kicsit a mostani divathoz is igazodva 320*400-as módban is jelenítenek meg plazmát, amely 2 bitplaneból interferál. Na ehhez azt hiszem jár egy kis magyarázat is, mielőtt kiejtené a kedves olvasó a kezéből kedvenc újságját. A plazma valószínűleg mindenkinek világos, igen, az a maszat a képernyőn ami úgy néz ki, mintha olajat csepegtettek volna a pocsolóyára. (Van asszociációs képességem, ugye?) A dologt lehet bonyolítani egy kicsit az interferenciával. Készítenünk kell még egy bitplane-t, ahol szintén egy plazma megy, de természetesen más mozgásfázissal, mint az első. A két kép tartalmának a különbségét kirajzoltatva pedig igencsak érdekes jelenségeket kaphatunk, ami mellesleg nagyon látványos is. Persze mindez igen triviális van így megfogalmazva, úgyhogy nem kell nekilátni gondolkodni, hogy vajon milyen programmal lehet ezt megvalósítani. A plazma kollekción után egy szép kis tűz-effekt jelenik meg, apró hátránya, hogy a barátságos 80*25 tűz felbontásban. Aztán nagyjából el is felejtett az alkotók fantáziája és túrléme, egy gyors Star Wars scrollerrel lezárják az intro-t.

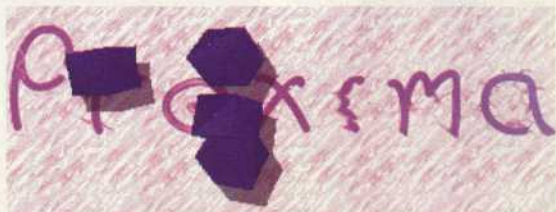
Proxima: Odin

Ehett második szerencsés intronk a *Proxima* Odin című alkotása, melyet a Remedy partyt adtak ki. A Proxima viszonylag régebbi csapat,

de sosem rukkoltak elő semmi látványosabb alkotással. Jó szokásukat most is megtartották, és egy viszonylag átlagos minőségű 64K intro-t produkáltak. Az intro elején egy átlagos minőségű Proxima logo jelenik meg. Az érdekesség, hogy ez a továbbiakban egy alap lesz, melyen árnyékoltt filléd kockák futnak keresztül. A kockainvázó után egy viszonylag bonyolult kard jön elő. A baj csak az, hogy bonyolultnak bonyolult ugyan, de nem túl szép. A kard pörgése után a greetings veszt át a terepet, amelyet pompásan eltalált csúnya designnal hajtanak végére. A lista után végre valami látványosabb dolog érkezik, nevezetesen egy copper effekt, egészen pofásan, a divatnak megfelelően 320*400-ban, majd ebben a barátságos videomódban bitplane interferenciát láthatunk, amiről már a korábbiakban is esett szó. Az intro végét a credits lista zárja, valamint a mi arcnk, amely körülbelül úgy nézhet ki, mint anno az FTC-Ajax meccs 90. percében... (Anti acid — CoVbo)

Massive: Arabicum

A *Massive* is fiatal csapat, a Bizarre 95-6n pedig rögtön egy demoval indultak. A csapatot 8-an alkotják, többségükben holland fiatalok. Egyen szeptember 9-10-én, a partyt nem arattak átútot sikert demojukkal, érdemes megemlíteni, mert kisebb hibái ellenére is nagyon szépen kidolgozott alkotással állunk szemben (esetleg háttal, de az iszonyú kényeimtelten). A demo futtatásához egy standard-nem mondható konfigurációt ajánlott, vagyis egy DX2-66, Vesa Local buszos videokártyával (persze lehet PCI is...); Mindezeket túl az optimális működéshez szükségesünk van egy SoundBlasterre vagy egy Gussyra, valamint a géppen legalább 1MB XMS-re. A demo rögtön a credits kiírásával kezdődik, de nem a "szokványos" módon, hanem 3D extrude fontokkal. Az egyes kiiratások közötti váltáskor a képernyő egy textúrázott gömb pörög át. A credits után egy szép textúrázott plane jön be, majd megjelenik a kezdőképek. Innen a zene vált, gyorsul, és ez utóme egy Lightshaded Phong torus gördül be, meglepően szép sebességgel. (Még 386-on is tűrhető volt!) A torus után egy szép kis 3D holdcscsika jelenik meg. Ennek igazán örültem amikor megláttam, legalább van benne egy olyan objekt ami nem minden demóban szerepel, és nem a 3DS-hez adják, hanem esetleg saját készítmény. A köder állítása sze-



rint ez az object 18.720 face-ból van, bár szerintem ez nem igen látszik a végeredményen. A lemenő hold utolsó sugarainál egy újabb torus libben be a képernyőre, a változatosság kedvéért kockás pizzamában (na ja, először a holdat lótták fel, csak aztán a pizzát). A kockás torust egy morpholó plane követi, az alakja vízcséppre hasonlít. A háttér időközben vált és egy madár jelenik meg. Az objekt animált, és talán nem is kell mondanom, hogy Phong is. A következő részben egy új ötletet láthatunk a variációkra. Ezúttal az alkotók a plazma és a textúrázott alagút című jeleneteket keverték egybe, ezzel egészen csodálatos képet varázsolva az amúgy már cigifüstölő sárga monitorunkra. Az akció után egy rendelet sakktablea jelenik meg háttérként, felette egy futót mozgató, ami természetesen Lightsourced is, Phong is (erre majd kitalálunk valami rövidlést). A futóba után egy gyönyörű 2 bitplanes interferenciát láthatunk egészen egyedi designnal. Az interferenciát újra egy kis textúrázott alagút követi, majd a credits, szintén nagyon szép 3D fontokkal, ahogy az elején is. Az egész demót egy lassú zene és az endscroller zárja. Mindent összevetve a fiúk nagy rutinnal rendelkeznek. A zene egészen eltalált, a design is szépen sikerült, azonban hiányolom belőle a koncepciót. Majd talán legközelebb...

The Clan: Who Cares...

A *The Clan* már tavasszal megmutatta, hogy igenis tud jó minőségű kódot legyártani. Akkor az Envy című intro-t adták ki, amely fantasztikus sebességű environment mapping technikát mutatott be. A Who Cares Anyway már önálló demo, a kód itt is gyönyörű, a kivitelezésről sajnos már nem nagyon lehet ugyanezt elmondani. Design nagyon kevés van, és az sem túlságosan eltalált, a zene pedig nem igazán illik ehhez a demohoz. Mindenesre a demóban felvonultatott technikák miatt érdemes közelebbről is szemügyre venni ezt az alkotást, amely szintén a holland Bizarrre '95 party-n indult. A szokásos setup után a demo egy nem túl igényes renderelt logoval kezd. A ló mellett a credits kiírása történik meg. Az első nagyobb effekt egy Who Cares Anyway logo és egy Lightsourced Phong objekt párosítása, amelynek érdekessége, hogy a felirat által vágott objektokról van szó, ráadásul a sebes-

ség is igencsak szépre sikeredett. Az objekt eltűnése után a terepet két darab teaskána (**Real-time Pirx — CoVboy**) veszi át, a változatosság kedvéért őket egymással vágják az alkotók. A vágásról már korábban volt szó. Ez az effekt egy picivel több processzoridőt igényel, mint a sima forgatás, hiszen itt a felrajzoláskor le kell vizsgálni, hogy az objektoknak melyik poligonjai látszódnak az aktuális pozícióban, és ennek megfelelően természetesen csak a látható részeket szabad felrajzolni. A teaskánák után a greetings lista jön, amely egy rendelet háttér felett jelenik meg. Aztán jönnek az igazi érdekességek. Egy vízcsap objekt pörög be oldalról a Bizarre logo fölé. Az egészben az az izgalmas, hogy a vízcsapból szép lassan egy vízcsépp esik alá, természetesen a háttér mintázatával a felületén. Ott követi egy üvegfelellettel rendelkező gömb, amit a buli kedvéért az alkotók még morpholnak is. A gömb után egy régebbiről ismert Environment mappert torus jelenik meg, a poén kedvéért persze ő is változtatgatja az alakját. A torust egy újabb üveg objekt követi, majd két darab morph üveg torus veszi át a helyét. Amikor már kezdünk igazán csodálkozni az alkotók még elképzelésnek minket két újabb torussal, melyek morpholnak, Environment mappede és vágottak is. Ráadásul a sebesség még mindig elegendő. Több ötletre azonban nem teltelt a csapatból, így gyorsan abba is hagyják az egészet egy endscrollerrel. Ismét a szokásos csapda: super code, no design...

Psychic Link: Juice

Egy kicsit régebbi anyag a *Psychic Link* remekműve, ez még ugyanis az ASM 95-ön indult, de ez természetesen semmit nem vesz el az értékéből. Merthogy nagyon jó demót csinált a *Psychic Link*. Egészen szép design, csodás grafika, gyors code és egységes koncepció jellemzi az egész demót. Ha végre elindult a csoda — mert igencsak fagyásképes a kis aranyos — akkor két 3DS face-t láthatunk, amint éppen gyakorolják a "szemümből villámokat szórunk" című tornagyakorlatot. Ez sajna elég csúnyán néz ki, gyorsan le is veszik a képről és hirtelen egy logot dobnaq elénk, majd a credits következik, szerintem elég csúnya színösszevágatásban. Nem baj, ahogy egyre előrébb haladunk a demóban, egyre szebb effekteteket fogunk majd látni. Mindjárt itt jön egy szép textúra: egy plane-ré fűszelítve egy víztűző. Gyakorlótáblák már tiszta, hogy ezek után mi jön. Hát persze, hogy a 3DS kedvenc kacsája, sok kicsi kacsával együtt (OOOOHHH, Chuckychucky!!! — már sejtem mikor kell ezt ordítani) (**Három chucky van, de egyébként nem rossz, fiam! — CoVboy**). A kacsamama és gyerekei az árnyékkal együtt gyorsan távoznak, merthogy nekik sem tetszett a felületi tükröződés sebessége, amely nem a kacsákra lenne jellemző, inkább másik kedves háziállatunkra,

a Posta szimbólumára (nem tudták, hogy csiga lesz az új?). A kacsázás után a greetings jön, egészen érdekes módszerrel. A greetings lista egy morph vektorfont kiíratással történik, de előtte arvó envy mapped gömbök zuhognak el. A greets után egy gyönyörű nagy torus jelenik meg environment mappinggal, a sebesség pedig még a kacsáknál is lassabb, ellenben szépen néz ki. A következő part egy fractal landscape világ, amelyen végighúsa a kamera. A terepen néha feltűnik egy *Psychic Link* logo is, amint éppen kiemelkedik a "falajból". A kis gyűjtemény után egy tőhoz érkezünk újra, hálstennek most nem kacsák jönnek, csak a tő felületé kezd el hullámlani. A csodás effekt után kijutunk a landscape-ről és behúznak minket a csőbe, vagyis egy textured alagútba, amely nem csak textúrázott, de morphol is. Egy gyors fadeout után a zene vált, és kissé gazdagabb designnal egy mandel zoomer jelenik meg. Ezt azt hiszem nem kell magyaráznom: Mandelbrot fractal keletkezéssel. A fractal közben ütemesen bevillan néha a képernyő, hogy ezzel egy kis életet vigyen a mozgásba. A mandel zoomert időközben kombinálják a srácoq egy kis copper tologatással. A mandel rész után egy kis raszter interferenciát láthatunk szédítő sebességgel. Az interferencia rész néha egy textured objekt szaktítja meg, a part vége után pedig tisztán csak a textured objektok maradnak. Itt is egy kis trükköt visznek a dologba, tükrözéssel több ezer objektot jelenítenek meg a képernyőn. Az objektok után egy szép logo következik, majd egy nagyon design endsequence, egy rövid animáció egy oszloppal, melynek a tetején egy Juice logo fedezhető fel, természetesen textured Lightshaded objekt formájában. És kész!

Orange: Television

Még egy maradvány az ASM 95-ről az *Orange demo*. Az *Orange* egészen fiatal csapat, mégis volt bátorságuk az ASM 95-ön a demo kategóriában indulni, és nem is rossz munkával. A demojuk futtatásához 4MB RAM, GUS vagy SB, és mini-

mum 386 konfiguráció szükséges. A demóban — mint majd látnuk — megsokolt effekteteket láthatunk, az érdekesség az, hogy nem a megszokott formában. Ezért is érdemes legelőször egyszer megnézni. Az indítások egy hullámozó logo jelenik meg, először a csapatnév, majd a demo címe. A kiírás után egy interferencia jelenséget látnuk, majd később ezt kombinálják egy zoomerrel egy bázis. Közben megjön a credits is, szép vektorfontok formájában áthullámlanak a képernyőn. A vektorfont után újra az interferencia zoomer rutiné a terep. Ezúttal mindenféle örült interferenciát és palettaváltást láthatunk, a lényeg, hogy pompásan néz ki. A rutin után egy hullámoztatást látnuk a korábban megismert bázisról. A báziska után újra interferencia, de ezúttal 2 bitplanes, csak hogy jobban nézzen ki. Amikor a fiúk megunták ezt, gyorsan egy zoomoló vektorpoligon zuhatagot raktak elénk. A háromszöglet után egy plazma effekt jön, amit a későbbiekben a srácoq kombinálnak kedvenc rutinjukkal a bitplane interferenciával. Aztán újra a jól ismert manus arc jön be, ezúttal egy csodaszép plazma zoomerrel kombinálva a dolgot. Az ént elfogyott a srácoq kombinációs készsége, kiraktak még egy rajzolt képet és gyorsan Int21h-t hívtak...

Ennyit mára a csodálatos demovilágról. Ja, és amíg nem felejttem el, Gondolom néztek már a rovat képeit, amelyek általában az éppen szóban forgó demokból vannak. Sajnos ezek a képek nem mindig mutatnak olyan jól, ezért néha más képet is érdemes lenne felhasználni. Ezúton kérek Benneteket, ha netán egy grafikus lán köztetek, küldje el részünkre munkáját, és nagyon szívesen közöljük itt a rovatban. Természetesen nem baj, ha a kép már indult versenyen, de azért egy alapvető minőségűt nem árt, ha elér. Előre is köszönet a munkáért. Ja, és természetesen továbbiakban is várom leveleiteket, kérdéseiteket, kritikáitokat a demokkal vagy a zenékekkel kapcsolatban a basq@master.fok.hu InterNet címre, illetve az esetleges anyagokat az ftp.fok.hu incoming/Trash könyvtárba.

BASQ



THUNDERSCAPE



Abban semmi feltűnő sincs, ha valaki mákostésztráról álmodik. Akkor sincs igazán gond, ha káposztás-tésztráról. De ha kockás térépekről, akkor már nagy gondok vannak! Páadásul mind több szintből áll, titkos ajtókkal, karokkal, gombokkal, rácsokkal, aknákkal és teleportokkal fűszereze. Ocsmány!

Ha valaki az eddiejékből nem jött volna rá, a THUNDERSCAPE című SSI stuff került a kezünkbe. Régebben ilyen-olyan CD-melléklettel megjelenő újságok jóvoltából már elérhető volt a játék demo verziója. Akkor olyan tül sok jót nem gondoltunk róla, de szerencsére az a demo nagyon különbözött a teljes verziótól, igen kellemes csalódást okozva.

A Tárkély-rovatban már olvashattuk róla, hogy SSI-ék saját, nem TSR-tól, öncinált (vagy licenccelt, találjátok ki a jót) világra kezdte meg hódító túremját ezzel a remekművel. Ennek a kalfiorral ócegnok Golden Box engine-je után volt egy kis stílusváltás, jött ugye az EOB, és a többi DUNGEON MASTER-stílusú hack-and-slash, akár egy kissé kibővített, megszerpített változatban (mint pl. a RAVENLOFT vagy a MENZOBERRANZAN). Itt már volt automata térépkészítő is, kimondhatatlanul nagy örömnökre. Minden azért maradt a szokásos 2D dungeon, bár több szinten/módon. A sorból kissé kilógott a DARK SUN-ozózat eddig megjelent két darabja, hiszen mindenről már alaptan adtak térépképet, így a játékosok koncentráltak arra, amit a leginkább szerettek: a harcra és/vagy a fejtörőkre. Ennek a rendszernek megvolt az az előnye, hogy a csatákban nem a gyors egér-gombok határait számított, hanem lehetett agyatiakozni egy kisebb adaggyal taktikára is, nem az üsd-és-fussz módszerre. A Golden Box-sorozatból ide átmertették ezt a pozitívumot. A jelen művel az SSI RPG-1 között egy újabb mérföldkőhöz van szerencsénk, aminek van jó és rossz oldala is.

Hogy mindenki kedvet kapjon a játékhoz, kezdjük a rosszal! A játék-ter 3 dimenziós lett, és ha nem is

olyan módon, mint mondjuk a DESCENT (a gravitációról ugyanis nem lehet megfelekezni), azért arra jó, hogy az automata térépképet jónéhány helyen használhatatlanná tegye. Sajnos olyanira nagy beka-varás ez a 3D a síkhoz szokott világunkba (pl. sík papírra jegyzetelnék, rajzolunk, sík papírra a CoV is, ha minden igaz) **(Egyetlen szavada kerül, és a következő számló lubrikált lesz! - CoVboy)**, hogy a legzűlkésesebb helysínképek hibája is szerethető volna térépképek kreatíni, a végeredmény mindig egy áttekinthetetlen grafitalmaz lett. Pedig annyira igyekeztünk... (most tessék elképzelni egy ószinte arckifejezést egy torma hegyű 2B-s Koh-I-Noor grafitcseruzával és egy rózsaszín pandamacs, kínai radírral...)

A jobbkéz, hogy a csata kiválóan lett megoldva, és az egész programnak a kezelhetőségéről kevés rossz szót tudunk mondani. Szinte kitűnő, és ebbe persze annak is bele kell tartoznia, hogy gyors! Ezenkívül a szerepjáték rendszerre is itt lett dolgozva, kifejezetten számítógépre írt "kockákka" (pl. 9, 5, 7 oldalú), opciókkal (mondjuk ennyi védelmi érték eléggé lassítaná a papíros játékok), bár azért még a kezdő is látja, hogy a készítőik számára nem volt ismeretlen az AD&D...

Ahhoz, hogy megismerkedjünk ADEN világával, kellő keretet biztosít a játék, bár a horrornak szánó részek nem igazán jönnek elő ezzel az engine-nel (ennek ellenére is, így is hatásos volt, amikor a szemünk sarkából megláttuk, hogyan oson a hátunk mögé a bányarém-Nether-beast).

A világról az az összbenyomásunk támadt, hogy még egész értékes dolog sültet ki belőle, ha továbbra is ilyen lelkiismeretes és a lehetőségekhez képest ötletgazdag emberek kezében hagyják az építést, és nem teszik olyan alaposan tönkre, mint mondjuk a TSR-ék az egyik legjobbnak ígérkező világukat, a Dark Sun (és itt egyáltalán nem a Prism Pentadra gondolok!)

Az már a játék introjából kiderül, hogy a világ egyik jellegzetes feelingjét a Gyűrűk Urában is megismerhető érzés adja, amikor is a gonosz messze túlerőben van a világon, és majdnem mindenki egy közös célért küzd, ami közelebről az étel normálissá tétele. Leginkább a találati háborúhoz lehetne hasonlítani, amikor szinte sohasem lehet elfelejteni, hogy milyen kevéssé hasonlít ez a világ mondjuk egy nyugodt szociális otthonra.

A másik lényeges feeling egy map-napság elég gyakori szerzem az új világok alkotásánál, azaz hogy kevéssé jött össze a hagyományost valami újjal. Jelen esetben ez az új a gőz-közlekedési szakképzés, a gőzvetőtől kezdve a gőzműzönyig. Amolyan első ipari forradalom keveredik a varázslással, és így jön létre a mechatéma. Sok másik világban is előjött már ez az ötlet - akár itt van rögtön a Shadowrun -, de itt a specifikáltást az adja, hogy a technológia még eléggé kezdetleges. Ebben a megvilágításban sikerült újat adniuk.

Egyébként az SSI ígéri, hogy ehhez a világhoz elég sok mindent meg fognak jelentetni, regényektől kezdve a 12 éveseknek kitalált gyűjtőre is való kártyákig (a mi fiatalágunk idején ez még a kártyanaptár cseréje volt, ami azért összehasonlíthatatlanul olcsóbb volt - megusztuk). Sőt, ha lehet nekik hiinni, még papírrPG is lesz belőle! Az mindössze a rendszeren fog megbukni.

Az installálásról pár szót. A játék elég szép helyet el akar foglalni, maximummal 107 megát, ennek nagy része digi hang, további 30 megá pedig animáció. Az utóbbi kettőt csak akkor tegyük fel, ha tül sok a hely a viryón, mert TENVYLEG normális sebességgel láthatunk még egy duplász CD-n is.

A játék CD-je úgy van felosztva, hogy a 2-23. trackig audio CD (ebből 14 felett csak háttérhangok), így nyugodtan élvezhetjük a zenét a gép bekapcsolása nélkül is. Meg kell hagyni, elég színvonalasra sikeredett a muzsika. A játék indításkor egyébként mindenféleképpen keresi a CD-t, még ha minden lent van a viryón, akkor is.

A játék a hangkártyát olyan szempontból igényli, hogy össze legyen köté a CD-vel a kimenet, így egy forrásból hallhatjuk a digi hangokat és a játék zenéjét (a hangkártyát tehát igazából csak digi lejátszására használja).

Az irányításáról inkább beszéljék a kézikönyv, bár megjegyezzünk és kiemesszük emlekként, úgyhogy most egy kis technikai rész következik.

A játék közben használt gombok leírásakor elfeledkeztek párról, de nemcsak a kézikönyv írta, hanem a README író is: a két zölögletes zárójellel nézhetünk fel/le, az S/L gombra bejön a DISK menü, az X-szel meg azonnal kiugrik a DOS-ba. Ez utóbbi nagyon veszélyes, vigyázzunk rá, főleg, hogy a D (guggolás) gomba alatt van.

Az F4 gombbal olyan hasznos infókat tudhatunk meg, hogy mi a program verziója (maúnk 1.00), és melyik térépken, milyen koordinátákon vagyunk (X, Y, Z). A csatákat gyorsíthatjuk, ha #1: kikapcsoljuk a fegyverek animációját, #2: kikapcsoljuk bal gombbal a játékmódot.

A játékban a CONFUSE FOES ikonja nem hasonlít kifejezetten a kézikönyvben leírajtó ikonra, sokkal inkább a SHIELD BASH ikonjára (egy kisebb bug). A botokban nekünk szidentyvan sem működött az IDENTIFY, akárhogy is próbáltuk, nem adott több infót pl. arról, hogy MAGICAL LONGSWORD vagy MAGICAL LT. CROSSBOW.

Első feladatunk egy normális parti összehozása lenne. Nem ajánljuk nagyon a QUICK kreatíni módot, a gép sok felesleges dolgot pazarolja el a drága skillpontokat (bár tulajdonosságértékéből így jobbakat is ki lehet dobni).

A fajok és nemek választását az Olvasóra bizzuk, nem lesz döntő jelentősége a játék során. A tulajdonosság értékeinek összeállításakor azért nem azt szem előtt tartani, hogy mindegyik karakter harcolhat egy körben, itt nincs olyan, hogy a hatósó csak nyílatzhatnak, szálfegyverrel harcolhatnak. Ebből következik, hogy mindegyiket meg is támadhatja az ellenfél is.

Az egész játékban nincs lehetőség a pihenésre, így a varázslatpontok csak az igazi idő múlásával jönnek vissza. Ennek köszönhetően a varázslókra elég ritkán akar rászorulni az ember (nekünk főleg gyógyításra kellett). Innen már látszik, hogy főleg harcosokra lesz szükség, egy tolvaj és gyógyító mellett (ez a kettő akár lehet egy figura is). De még ez utóbbi kettőnek is szorítsunk fegyverforgatási skillre pontokat.

A skilltek elosztásával kapcsolatban nem azt egy kis tanács, mert jónéhány skillt ki lehet hagyni az életünkben!

A fegyveres skilltek közül az Axes/Maces-t azért ajánljuk, mert ezek a fegyverek elég jól beveznek, és csak a kukacokra hat kevésbé (de még azokra is) a Crushing-téle sebés,

Gábor Áron rézövagya még nincs felvirágozva...



amibe a legtöbb ilyenfajta fegyver tartozik. A *Pole Arms* is jó nagyokat tudnak csapni, ráadásul megkapják a *Cutting*, vagy (pl. háromágú szigony, azaz trident) esetében az *Impaling* kétszeres sebesszorozóját. A *Martial Arts* csak nagyon magas skilllel használjuk, de akkor többször is támadhat egy körben az emberkénk, mint hagyományos fegyverrel, és idővel egy ökölcspapás akár 250 HP-t is levihet (persze *Attack for Vitals* támadási mód esetén). A *Bows* és a *Firearms*, azaz az íjjakkal és a lőfegyverekkel kapcsolatban megjegyeznék, hogy az erőbónusz nem számít a sebésbébe (még *composite bow* esetén sem!), de a játékban nem ismert a lőszer fogalma, így egész használható fegyverek lettek (ellenben pl. a DUNGEON MASTER-rel).

A *Knife skill* akkor lehet segítségünkre, ha a játékos másik kezében is szeretnénk fegyvert használni, a legjobb ilyenkor a *Stiletto* (*Impaling*) vagy a *Kuk(r)*.

A *Cast's Spells* képesség növelésével többféle varázslatot tudunk majd mormolni (a *kézünk* is szerepel ebben az *Intelligence-re* is szükségünk lehet, de nekünk ez nem tűrt fel, csak az, hogy a manapontok számát befolyásolja), az igazán hasznos varázslat a *Heal* és az *Aid* (egyébként rengeteg scrolt találhatunk majd a *Játék* folyamán).

Ha hátba akarjuk bökni az ellentel, ahhoz előtte el kell rejtezködni, ebből lesz a *Hide*, és ehhez szükség lesz a *Stealth* skillre. A hátbaszúrassal akár ötszörös (jél) sebészt is tudunk okozni, de ehhez hozzátartozik, hogy csak minden második körben.

Nem-harci skillreke ne költösznek sokat, mivel a boltok kvázi használhatatlanok, így rögtön kiesik két skill, a *Merchant* és a *Pick Pockets*. A *Xenology* hogy nem lesz annyi szükség, főleg így az igazán fontos infók az egyes szörnyekről elmondjuk mi magunk. A *Fast Talk*ról csak annyit, hogy nagyon hasznos lehet nagyon magas érteken, de jónéhány ellenfél egyáltalán nem hajlandó szóbaállni velünk, akár azért, mert születése óta nincs megfelelő hangképző szerve, akár azért mert csak. Mindenki döntson maga. A *See Secrets*re azért nem, mert ahol fontos, hogy megtaláljunk egy rejtett ajtót, ott szólnak, és a térképen ha minden igaz, meg lehet látni. Ha meg nem, akkor boccs. A *Lock Picking* skillre azonban még néhányszor nagy szükségünk lehet.

Ha valaki egy ideális partit akar létrehozni, akkor még egy dolgotra szükségük lesz: a berhelésre. A kimentett állások mind tömörítettek, de a csálni szeretők mérhetetlen örömeire a karakterek tulajdonságait mindenféle tömörítés és kódolástól mentesen megtalálhatjuk a SAVE.DAT file majdnem legvégén (pár száz byte-tal a vége előtt, névvel együtt). Legegyszerűbb, ha a tulajdonságokat és az XP-et írjuk át. **(Na és mi lesz a játék örömeivel?! - CoVboy)**

A karakter nevéből számított 155-158. byte az XP, a 29-32. és 33-36. a HP, a 74-75. az MP, és a 9-28. byte-ig terjednek a tulajdonságok értékei, két példányban. Fontos, hogy szintenként annyi skillpontot oszthatunk el a karakterek között, amennyi a DEXTERITY illetve INTELLIGENCE tulajdonságai, így azokat legalább



Biztos, ami biztos, veszek ilyen bádogbogyót is

berhelésig nem árt jó magasra feltenni (kábé 500-1000 elég lesz). Berhelés után viszont tessék visszaállítani, mert ha minden igaz, a program kábé 50 felett nem veszi figyelembe az értékeket, noha kiírja.

Az aranyat egy példányban lehet megtalálni a file legvége előtt 7-8 sorral (pontosabban helyzetet nem adnánk, hazi feladatnak esetleg jó lesz a keresgélés...).

Egy másik fontos berhelése akkor lesz szükség, ha valamilyen tárgyat nem találának meg. Tegyük fel, hogy nem tudjátok tisztán kivenni a leírásból, hogy hol van a CAPSTAN KEY C (ez a Vanguard Vár 2. szintje), mentünk állást az első szint vége előtt, a feljárónál. Ne menjünk még fel a 2. szintre, mert akkor nem fog működni, de ha már megtörtént, akkor menjünk vissza az első szintre, töröljük le az adott kimentett állás könyvtárából a Vanguard Vár 2. szintjét jelölő állást (ami valószínűleg a jelenleg legnagyobb sorszámu LEVEL.X.DAT file), és úgy végezzük el a következő lépéseket: lépünk ki a játékból, és egy normális diskétdatáról coppyzzuk a memóriába a "CAPSTAN KEY C" szöveg kezdetétől a "CAPSTAN KEY D" szöveg kezdetéig, keressük meg mondjuk a "CHAMBERLAIN'S KEY" feliratot, és annak a kezdetéig PASTE. Ezután a CAPSTAN KEY C-t a CHAMBERLAIN'S KEY helyén találjuk.

A játék szempontjából nem közömbös, hogy ki milyeneket tud sebezni. Ilyenkor tartsuk szem előtt a *kézünk*nyomán található sebészi táblázatot, különösen akkor, ha el is akarjuk olvasni...

Ami ott található MAXIMUM DAMAGE mód félreértésekre ad lehetőséget: azt mutatja, hogy maximum mennyi lehet az az érték, amit sebezhet a fegyver szorzások előtt, tehát mennyit számíthat bele az erő adta bónusz. Ezután következnek még a szorzó, ha *Attack for Vitals* (sikertől függően egész nagy értékekig) vagy *Mighty Blows* (3x) lett választva, majd a páncél felfogta érték levonása után a fegyver típusától függő sebésze (*Crushing/blunt* - 1x, *cutting* - 1.5x, *impaling* - 2x). Egyébként az *Attack for Vitals*-szal kapcsolatban olyan érzésünk támadt, hogy az adott fegyver használati idejétől függően (és a skilltől kevésbé függően) nőtt a sebésze értéke (így lehet talán, hogy a *Martial Arts* használó karakterünk egész hihetetlen összegeket sebezett, amivel csak Demon Slayer 500 HP feletti sebészei vetekedtek).

mindig mi üssünk először, mert minden ütése talál, és ha "nem dobjuk meg a mentőt" vagy miafene, akkor szépen atomjainkra esünk szét. A halálamágia gyógyítja az élőhóltak nagy részét. Jobban sebzí a gölemekeket az elektromosság, a *Smoke* blunt a hideg, a sima skeletont a demont. Varázslatokkal szemben ellenálló az összes repülő agy.

Ha a lista nem is teljes, ezekről ennyi bőven elég. A főbb ellenfelekről kicsit több szót vesztetgünk, hiszen több is múlik rajtuk.

Ezek mindegyike - még *Drool* király is - tud varázsolni, a *Netherbeast* kivételével. A *Dark One* igen érzékeny a meleg dolgokra - itt inkább a tűzre gondoljunk, mint a ferde hajlamokra. A *Netherbeast* jó tulajdonsága, hogy amint megöljük, erősebben jön vissza. Kezdetben 200 HP, később egészen 500-ig felmegey. A nagyobb baj az lesz vele, hogy minden ütése talál, és a szokásos mentő elrontása esetén kedzöletben csak lelassít, majd meg is öl. Ugyanígy gondtal találhatjuk szembe magunkat, ha a *Nyolc* egyikeivel találkozunk, és ők meg ráadásul a varázslatokra immunisak. A *Férgek* Ura nem immunis semmire, de egy csomó kukacot elő tud húzni a zsebéből. Jó neki. A nagy *Anthrax*, a fölően pedig 2500 HP-jával és varázslatra immunitásával kiemelkedik a többi közül, bár érintése egyáltalán nem veszélyes, mert mindössze leszedi az varázslatokat az adott karakterérel.

Jöjjen a pippalmaz után a játék. Feladatunk, hogy ismét megkösdésbe hozzuk azt a magikus pajzst, amit Skelon hozott létre a saját magáról elvezett hágon, hogy így védje az Eszaki Földeket a *Nocturnal*ak (kb. éjfények) és *Sötétek* seregétől. A *Nocturnal*ok eddig nem okoztak igazán nagy gondot, de valamely hatalmas lény uralma alá hajtotta őket, és haddá szervezte a számtalan rémet. Egyik nap ezt a pajzst kikapcsolták, és a sereg elindult a hágó felé, ahol éppen hosszú hetekig elnyúló csatákat vívna a Sugárzó Rend (Csernobili Menhelyszökővények), azaz a jók csapata ellen. A dolgot tarkítja néhány tüsszünzt, amit állandóan tüsszünzt-megszegések követnek, valamint hogy újságrókat gyilkol mindkét fél, azontul hetven év feletti öreg néiket és bácsikat erőszakolnak meg.

Theros nevű orrszarvújú katoná üdvözlő minket, és bebocsájtást kér a csapatba, engedjük meg, mert szükségünk lesz rá, úgyis van egy

Egyetlen mozdulatom elég egy piros filctől likvidálásához



szabad hely. A másik szabad helyet hamarosan egy trollal tölthetünk be. Theros a Vanguard Várnak volt a kapitánya, amikor az ún. Sötét lény (Dark One) megtámadta a seregével az erődöt, és elfoglalta, majd a pajzshoz energiát adott lámpásokkal tönkretette. I elvesztett búcsútétel szeretné azzal visszazserelni, hogy segít nekünk Vanguard Várnánál. A várhoz a trollbarlangon keresztül lehet eljutni, ami a túlparton van.

Ezen a pályán találkozhatunk óriásdarazsakkal és hegyi macskákkal.

A túlparra egy hid vezet, a hidon pedig a trollok jó szokásához híven egy wartburg áll. Ja nem. Egy troll, az a roppant bonyolult Bert nevet viseli, és az időig nem hajlandó minket összábereszteni, míg oda nem adjuk neki a bukóját. Igérjük meg neki, hogy visszakapja. Tehát egy ideig akkor megsemm csak az át.

A játék leírása során csak a fontosabb vagy hasznosabb tárgyakra fogunk kiérni, így a későbbiek során ne is várja azt senki, hogy minden egyes láda helyéről pontos koordinátákat adjunk meg. Aki erre kíváncsi, az rendelje meg az SSI által kiadott hintókat 21. dolcsiért.

Az innesső parton van egy bolt, nem túl használatos cuccokkal (egy ideig nem lesz rá pénzünk, amint van rá pénzünk, addigra meg már sokkal jobb tárgyakat találhatunk a dungeonokban, ingyem), az északra. A bolttól délre van egy bejárat az itteni parti barlangokba, az első elágazás nyugatra rejti Bert szereplő bukóját. Delebbre találunk még egy-két hasznosabb cuccot. A hidon adjuk neki oda a bukót, engedjük, hogy csatfakozzon. Itt jó tulajdonsága, hogy gyorsan regenerálódik, így nem kell rá RAISE DEAD-et pazarolni, mert egy kis idő után automatikusan felébred. Az ereje is egész tekintélyes, 30.

A túlparton keressük meg a liftet (a hidtól délkeletre). Menjünk be, rántsunk a karos egéret, és el is indulunk felfelé. A liftet keletre van egy szobor, találos kérdés-ez kell valószínű, ami PEACE. Ez errele a Sugárzó Rend Fellegvárába érünk (jó pár napos-hetes út után), ami előtt a Vanguard Várba kéne jutni. Ezért keressünk egy feljártót a déli oldalon (vagy ázzunk rá, hogy le ne essünk), ott fel. Ez egy kisebb szint, keressünk meg egy feljártót. Odafent találunk még egy szobrot, válaszoljunk neki, hogy BRAVERY, és mehetünk is a trollok barlangjába.

A trollok barlangja egy előszoba a Vanguard Várhoz. Már ez is a ronda egy pálya, de még nem is közelíti a törpe bányák csúfúságához. Találhatunk kögyököket, és sok-sok trollcsokát és sáskácskát. Megeshet párszor, hogy a barlang falának egyik-másik része úgy dönt, hogy ő most beomlik, és úgy is tesz. Ekkor ki kell magunkat ásni (ehhez - egyelőre - nem kell lapát).

Először két kulcs megszerzésére indulunk: menjünk először jobbra, amint lehet (ki kell hozzá nyitni egy ajtót), majd a balra nyíló elágazást válasszuk, egyenesen (találhatunk egy longwordot is), a következő elágazásnál balra (nem a szakadéknál), itt mögöttünk beomlik a fal, tovább egyenesen, megint omlás, balra, jobbra, fel, és találhatunk két kulcsot, valamint egy sodronyengét. A MOUNTAIN KEY nevű nyugodtan

oldobhatjuk. Vissza a bejárárhoz (falbontások, harcok). A bejárat mellett nem messze van egy felfelé vezető út balra. Itt másszunk fel, és nézzük meg jobbra az első beugrót. Itt is egy kulcs. Menjünk tovább egészen addig, míg egy nagy kapuig nem érünk (kissé északra van), sok trollal. A trollokt őrösk, a kaput pedig nyissuk ki.

Odabent keressünk egy kapcsolót (katt), majd menjünk fel a lépcsőn, és ott is keressünk egy kapcsolót, azt is aktiváljuk, így már kinyithatjuk a teremt közepén lévő emelvényt, aminek mélyén egy forráshoz juthatunk, ami jó hatással van karaktereinkre (bár a játék végigviteléhez nem elengedhetetlen).

Menjünk ki a kapun észak-északkeletre, egyenesen a nagy elágazásig, itt menjünk jobbra, egyenesen. Nyissuk ki a nagy kaput. Odabent jó sok trollt kell lenyomunk, majd keressük meg Drool király ládakulcsát, utána a hozzá tartozó ládat, vegyük ki a szerződését a Sötét lényvel, és égezzük el a közeli parázstartóban. Ahhoz, hogy továbbjussunk, a liftnek egy kódot kell mondani, ami "MALEFICENT". Oljuk le a királyt (akinek a szerződés megsemmisítésével feleannyi HP-j maradt) és a katonáit, majd másszunk be a VANGUARD ERŐD-jébe.

Beérkezéskor hallhatunk egy standard, gonosz hangot - rekedt, elnyújtott, mint aki régóta éjszakai élelet él. (Uaj, megjött az aszony! - CoVbo). A nagyobbik baj, hogy az átvezető hid visszahúzódik. Roppant feladat: keletre találunk két kart, azokkal lehet visszaereszteni a hidat. Ezen a szinten van egy börtön, szabadítsuk ki a szerencsétleneket.

Induljunk a hid utáni első nagy kereszteszédésnél balra, és ott keressük meg a B blokkot (a keleti oldal az északra lévő rácsok között). Elmondja egy helybéli rab, hogy ki kell kapcsolnunk a rácsokban lévő áramot, amit az irányító termekből lehetünk meg (ezek a cellák mellett lévő kulcsos helyiségek), a teremhez kell behelyezni a kulcsot, a rálalator kanyargóját levágni. A rab lábától elmond egy titkos termet, egy léglát kell behelyezni a délyugati folyosó végén található ilkba. Menjünk vissza az irányító szobákba, és úgy tegyük vissza minden kart, hogy zárt legyen az áramkör, minden blokk legyen áram alatt. Metünk fel északra a nagy elágazásnál, ha minden blokk be van kapcsolva, kéken fog világítani az összes lámpa.

Az autopam tökéletesen üzemel ZX-81-emulátoron is



Elnézést, de nem tudom, hogy mi van a képen. Esetleg elmesélhetem a "Piroska és a farkas"-t hozzá, de gondolom, már mindenki ismeri...

pa a bal oldalon a rács előtt. A szemközti falon lévő kart kapcsoljuk át, és mehetünk is fel, csak előtte kell egy PORTCULLIS KEY. Ahol ez a kulcs van, ahhoz szükség lesz egy WARDENS ROOM KEY-re.

A megszerzéséhez induljunk el a rács és PORTCULLIS zár előtt keletre. Itt bejutunk egy olyan helyre, ahol ügyekeznünk kell, mert egy lefolyó mindenképp le akar bennünket szippantani (egyébent ha leesünk, ki-kapcsolhatjuk odalent egy zöld gombbal). Menjünk északra, ott nyissuk ki a nyugatra nyíló ajtót, és meg is van a kulcs. A lefolyónál fussunk át a nyugati kapuzhoz, ott induljunk délre, és meg is találhatjuk a portcullis kulcsot. Felmehetünk a második szintre. Ezen a szinten keletre egy kisebb labirintus van, ahol találhatunk egy teljes páncélt, elég értékes formát. A labirintusban van egy-két teleport, ezeket úgy passzolhatjuk ki, ha a középső részen rákattintunk a falra, mire a lakat elfedi egy álfal, így átugorhatunk kis ügyességgel a nem látható, de máshogy el nem érhető részre.

A második szint nem lesz egy öt-perces hely, ugyanis négy kulcsot kell összegyűjteni, miközben megfelelő irányba ráncigálunk egy nagy fakereket.

Két szintre lehet osztani, és egy csomó rácsot is találhatunk. A rácsokat lehet szabályozni a középső fakerekekkel, mi túl sok rendszert nem találunk abban, hogy az óra járásával megegyező vagy ellentétes irányba húzzuk, mindenesetre nekünk úgy tűnt, hogy az irány számít, nem a helyzet. A CAPSTAN KEY-ekkel lehet kinyitni a felfelé vezető folyosót, ebből mi a C-t nem nagyon találjuk. Valami varázslóval kapcsolatos szoba segíthet, csak hogy mi lyet nem leltünk, és volt egy nem használt CHAMBERLAINS KEY-ünk is.

Az A kulcsot az alsó szinten az északnyugati részen találhatjuk, a csodajátáshoz meg a helyiség lépcsőjét és kapcsolóját is igénybe kell vennünk, mert csak így nyílik ki a kisebb terem, ahol MAUL társaságában bever a kulcsoska.

A B kulcs a felső szinten van, de meg ehhez sem kell rácsot nyitogatni. A délkeleti sarkot keressük meg, ott egy falat kell megnyomni, mert az ugye egy titkosajtó.

A D kulcs az alsó szinten található könyvtárban van, aminek az alsó szint deli rúcsának kinyitása kívülről meg KEEP LIBRARY KEY-re is szükségünk lehet. Ehhez meg egy BEACON MASTER KEY-re is szükségünk lesz, ezt az alsó szinten, a délyugati sarokban található teremben leljük, ennek az ajtaja az északi oldalon van. (Sajnos előfordul már olyan, hogy a kulcs nem volt itt, ez mindenképpen csak bug lehet.)

Ha kész, menjünk a felső szintre, ott az északeletti rácsotl nyugatra nyíló záras ajtót bizergáljuk meg. Odabent kapcsoljuk be a teleportot. Ugorjunk le a balkonról az alsó szintre, és lépünk a teleportra. A szobában meglegjük a könyvtár kulcsát. Menjünk innen ki. Most nyissuk ki a kerékkel a délyugati rácsot, majd a könyvtárájtót zárát. A bentl majmés könyvtáros-néni lemeszárolás közben keressük meg a feljártót. Odafent lehet, hogy azonnal látunk egy kölépőst, de ha nem, akkor nézzünk ki egy szimpatikus kapcsolót, és azt felkattintva előjön. A középső tetején található a kulcsoskát, egy kis grimoire mellett, amin az AID van.

Nyissuk ki a négy zárat, majd a CAPSTAN helyett meglegelő oszlop kapcsoljuk át a kart.

Felfelé menet Theros elvállk csapatunktól. De kar... A harmadik szinthez lehet szerencsénk.

Itt először szabadítunk ki egy Selene nevű el nőt, hogy ismét teljes legyen a csapat. Ő a kór alakú színt deli részének közepén található, csak előtte egy gombot kell használni, mert a föld alá bujt. A gomb kicsit nyugatra van.

Most indulunk el keleti irányba, és az északeletti "sarokban" találhatunk egy zöld gombot, amivel kinyithatunk egy lejárót a keleti oldal

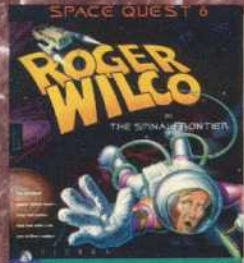
Friss CD-inkből...



9.520,- Ft



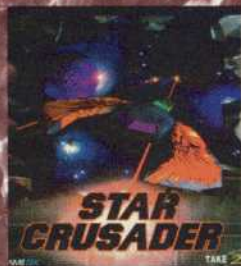
7.992,- Ft



7.992,- Ft



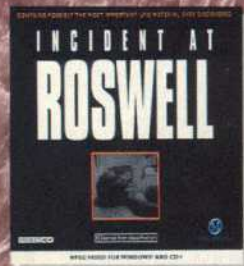
1.999,- Ft



2.800,- Ft



7.992,- Ft



3.992,- Ft



ACTION THEATRE SOROZATOK

A CD-k ára egységesen 2.000,- Ft + Áfa



AKCIÓN!!! Az ACTION THEATRE CD-k megrendeléskor 2 db-nál 10%-, 3 db-nál 20% kedvezményt adunk.

MEGRENDELŐ

CD megnevezése

Ára (nettó)

Összesen	

Kérjük kivágva, levélpap hátuljára felragasztva, vagy zárt borítékban elhelyezve címünkre elküldeni! A nettó árhoz 25% ÁFA is járul!

MIXIM

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

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

közepén. A zöld gomb eléréséhez előbb egy kicsit északabbra (a koponya üregétől egy csöppel nyugatra) keressünk meg egy titkosajtót, ahol egy kart kattintva lift segít minket a zöld gombhoz. Odalent a sok wraith mellett egy legendás tárgyat, a léleklopónak is használatos KASZÁT találhatjuk. Mivel a sarkokban található koponyákat lelkekkel kell megegetni, nem árt ha kézbe vesszük, és lenyomjuk vele az első útunkba akadó gonosz lelkeket (legálább négyet). Ha megvan, adjuk oda a kaszát az egyik koponyának, így már fel is tudunk teleportálni.

Odafent egy kulcsot kell megszerezni (az ottár kulcsát), majd hat drágakövet. A kulcs a déli oldalon van a két kapu között. Menjünk fel az északi oldalra, ott nyissuk ki a zárat, kattintsuk fel a kart, és már be is mehetünk a drágaköveket tartalmazó tá-
 lakhoz.

Ahhoz, hogy rendbeszedjük, először hat drágakövet kéne összeszedni. Kezdjük az északeleti oldalon, az északabbra lévő teremben, a következők teremben - ha az óra járásával megegyező irányban haladunk - a porc mögött egy kéket, majd egy ismét egy kéket (ez már a déli oldalon), aztán a következők teremben a délkeleti sarkban kattintsunk az oszlopra, és ismét egy drágakövet a jutalmunk. A következők teremben egy zöld található (ha nem lenne itt, akkor próbálkozzunk megint az oszloppal). A következők teremben drágák nem lesz, de az utána lévőben ha minden igaz kettő is. A lényeg az, hogy legyen hat darab, és mind a hat ezekben a termekben található. Menjünk be a keletebbre lévő drágaköves tájhoz. A következők sorrendben pakoljuk le a drágaköveket (a táira kattintsunk, és utána beírhatjuk a most következő szöveget): RED, YELLOW, BLUE. A nyugatabbra lévőknél: RED, GREEN, BLUE.

Eddig nem nyitott ki a déli oldalon délre nyíló ajtó, most menjünk oda. A nyugati kapcsolót állítsuk lenti állásba, a keletit fentibe, és már le is mehetünk lített a Sötét lényt meg-agyabugyálni.

A sok hasznos dolog közül a két fehér kristályt gyűjtsük el, és a Demon Slayer nevű klassz fegyvert. A két fehér kristályt tegyük bele a nyugati és keleti oldalon, emelvényen található lámpásokba, és már indulhatunk is a Sugárzó Fellegvárhoz. A fetele kristályokat, amiket megkapunk a varázslóként használható **TEAR OF THE PEAST** egy **CHARM** varázslat, a **TEAR OF THE ANARCH** egy **MAELSTORM**. Távozáshoz használjuk az északi aktiválódott teleportot. Egyébként a Selene is elmegy.

Visszakerülünk a hegycsúcshoz. Most menjünk le a lifthez, keressük meg a keleti oldal közepé táján lévő szobát, mondjuk neki megoldásként, hogy PEACE.

Szükség lesz még persze a derék trollok barlangjában megszerezhető **MOUNTAIN KEY**-re is - ugye nem gondolta senki sem komolyan, hogy tényleg eldobhatjuk?

Az útvonala a Citadellához elég egyszerű lesz: először a hegycsúcs lábaitól kell leereszkedni a törpek bányájába, majd onnan a városukba, ahonnan egy kisebb barlangrendszerrel végítve ismét a városba ju-



Na, megmondtam, hogy lesz itt térkép!

tunk vissza. A városból a következő állomás megint barlangos lesz, majd egy katakomba, végül egy csatorna-rendszer. Már ott is vagyunk a vármál.

A BOWELS két szintje közül az első nagyon egyszerű. Megérkezünk után menjünk el nyugatra, és a harmadik leágazásnál északra (ez az első folyosó északra, a többi terembe vége). Ha az itt található kaput nem tudnánk kinyitni, akkor a megérkezési helynél (dél nyugati sarkok) menjünk be a bal oldalon nyíló második leágazásnál, az északra lévő titkosajtó kinyitása után menjünk tovább északra, itt le kell gyűjtenünk, hogy továbbjussunk. Sok skorpiót kell még leapritanunk, de tartunk keleti irányba, ott találni fogunk egy kijáratot, ami ráadásul nem is titkos. Innen már csak menjünk keletre egészen addig, míg balra meg nem találjuk a lejáratot (az előbb említett folyosó vége). Ezzel az útvonallal megsporolunk egy kis oghre-harcot is. Van amúgy egy említésre méltó gyűrű is a szinten, egy tűzhehly teremben, a tűzhehly szélén.

A második szinten ment el a kedvünk először a térképek rajzolásánál, ha valaki kíváncsi miért, ajánljuk neki az északnyugati csücsököt.

Először szedjük össze 3 SOVC-ot, ami a SAFETY-OVERRIDE VALVE CONTROL vagy minire rövidítése. Ezzel lehet ugyanis felrobbantani a továbbjutáshoz szükséges ajtó zárat kaput. Induljunk el a keletre vivő kis járatban (a starthey teremben a délnyugati sarkok). Menjünk rajta egészen az első leágazásig jobbra, itt balra, balra, balra, és meg is lettünk az egyik SOVC-ot. Vissza a hosszú járata, tovább északra, a második leágazásnál szintén forduljunk be. A harmadik balra leágazásnál fel, és ott menjünk végig, ne forduljunk le, így megtaláljuk a második SOVC-ot. Vissza a kitudulási terembe. A teremből menjünk a balra nyíló nagyobb folyosón, és amint lelép, forduljunk délné. **(Kész. Nem megyek sehova, most még elegem volt! Mi ez itt, Kék Túra? - CoVbo)** Eljutunk a harmadik SOVC-hoz. Most menjünk a bojerhez. Vissza a legutóbbi keresztelődéshez, menjünk nyugatra, majd északra, az első keletre leágazásnál keletre, és a folyosó végén benyithatunk a nagy, fémtartályhoz. Tegyük rá mind a három szelepet, és menjünk egy kissé messze tőle, mert nagyot fog pukkanni, és még bajunk eshet. Ki a teremből, és északra, mert már kinyílnak az ajtó.

Északra. A balra lévő ajtó mögött további ajtókat találhatók, az északi oldalon a második egy gölemet ad, csak hiányzik hozzá a kúpifogócska. A teremből kijövet menjünk egyenesen (nyugatra), és a folyosó végén lévő teremben megjelhetjük a hiányzó alkatrészt, amivel már össze is szerelünk egy NPC-t, a PROTOTYPE 17 névre halgatót gölemet.

Északra haladva az első ajtó a jobb oldalon nyílnak fel, odament a gölemek harcolgatunk egymással. Rohanjunk át a termen, mert elég sok ellenfelet találkozhattunk, ha leállunk bonyódná, a délkeleti sarkokba. Innen menjünk keletre, majd délre, és ott is vagyunk a bányák szintjén.

Akinek van fogalma arról, hogy hogyan nézhet ki egy bányá, már előre fogja a fejét, hiszen ez az a hely, ahol a dungeon készítői a legperverzabb módon kiélthetik fantáziájukat, és igaz, amolyan Flóres-lébi labirintusokat szerkeszthetnek. Akinek meg nincs erről fogalma, annak mellékelünk egy képet a gép automata térképről. **(Itt lesz valahol. Reményeim szerint plusz/minusz 1-2 oldal. Ja, most látom, ott van fent - Mapboj)**

A térkép északnyugati sarkába érkezünk. Induljunk a dél felé számított második beugrón, balra, és egyenesen. Itt lesz három háromválasztásos folyosó, mindegyiknél ott kell átmenni, amelyeken a faian igaz állítva. Az első a legfelső: HEAVIEST - QUICKSILVER, a második a nyugati: MOST MALLEABLE - TIN, a harmadik a WEIGHT MOST - IRON. Találunk egy kapcsolót a továbbjutáshoz.

Most jön egy puzzle, karokkal kell szorakozni ahhoz, hogy továbbmehessünk: állítsuk át a felső és alsó teremben is a déli kapcsolót. Az így elérhetővé vált két kapcsolót szintén kattintsuk át, és már ki is nyithatjuk a következő kapcsolóval az utunkat elzáró rácsot. Menjünk a most elérhető délnyugati sarkba, ahol egy zárat látunk, aminek egy OLD MINE KEY kell. Ezt a kulcsot a teremben északeleti irányban nyíló teremben találhatjuk meg. Menjünk tovább délre, az ajtó át. Délkeleti irányba tartás esetén két lejárót is találhatunk a második szintre. Először nézzük azt a leágazást, ami másodszor található az úton (az első, ha minden igaz, egy zsákutca). Odalent válasszuk a második leágazást a keleti oldalon, és menjünk tovább egyenesen amíg egy zsákutcába nem jutunk, ahol mellesleg egy MINE FOREMANS KEY is van.

Vissza az előző szintre. Menjünk tovább keletre, és a négyes elágazásnál válasszuk a délit, elfordulunk keletre, és egyenesen menve elérhetjük a másik lejáratot.

A második szint, ha lehet még az elsőnél is szebb. A lényeg, hogy az északnyugati sarkba kell eljutni, ott van a lejárát. Induljunk el a második délre induló úton, majd a teremből, ahova jutunk, menjünk ki a nyugatra nyíló ajtón. Kattintsunk a hordóra, és robbantsuk fel (kicsit távolodjunk el tőle), majd induljunk az északabbra nyíló nyugati úton, és koppassuk az első északi járatot, ahol mindig tartunk nyugatra. Most vagyunk egy nagyobb teremben, ahonnan már viszonylag hamar elérhetjük a lejárátot.

Menjünk az északi folyosón, és forduljunk le keletre, amint lehet. Itt a továbbjutáshoz egy gombot kell megnyomnunk, amire felhúzódik az utunkat álló fal. Tovább kell irányban, ha elágazás van, mindig az északeleti preferáljuk. Ha mindent jól csináltunk, egy hosszú folyosóra jutunk, ami hamarosan elfordul északra, és már ott is van a lejárát a harmadik szintre.

A harmadik szinten is mindössze sétálnunk kell, egy darab gombot nem kell megnyomnunk, bár találhatunk egy kulcsot egy ki nem bányászható aranyérben (hehe, ne tessék félreírni: aranyat - és nem mást - tartalmazó érről van szó). Csak éppen a kulcshoz nincs zárt az egész játékból. Ha meg egy épkezlő Sugárzó Rendbéli lovagot akarunk a csapatunkban tudni, meg egy ásóra is szükségünk lesz. Az ásó a tarthelyről délre, nyugati oldalon található teremben van, egy asztalon.

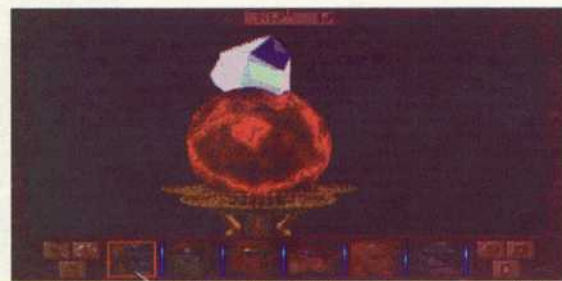
A teremből a nagy üregbe úgy juthatunk el a legegyszerűbben, ha megkerüljük a termet, ami a keletre jutást akadályozza, tehát balra, jobbra, jobbra, és be keletre. Itt rengeteg kukac és patkány között egy rakás vért és hullát láthatunk, amolyan igaz turistalátványosság. Kövessük a vérnyomokat, egészen addig, amíg egy befalozott üregbe nem érünk (délre nyílnak az ürge üregjének ajtjai). Koppogtassunk rajta az ásóval, és már ki is szabadul.

Amikor bemutatkozik, meg nem muszáj rögtön miszlikbe aprítani, ugyanis Lord Brazilink hívják, vagy minire. Hehe. Bár nem ártana bevenni a csapatba, de nehogy azért kildűljék el a szegény Bert nevű trollkat, mert mondjuk Lord Brazilink biztos több az esse... Egyébként ígértessük meg vele, hogy nem próbál majd a kaland során irrogatni, humorizálni vagy ilyesmi, különben halál fia.

A helyszíntől délre van egy hosszabb, kelet-nyugat irányú folyosó, ahonnan elég sok minden nyílik. Menjünk el a keleti végébe, és ott használjuk a lejárátot.

Menjünk tovább keletre, amíg egy nagy terembe nem érünk, ahonnan már nem vezet tovább keleti út. Mind-egy melyik északi járatot választjuk, ugyanoda jutunk. Tartson szorgalmasan északi, északeleti irányba, és már le is értünk a sötétkék törpök városába.

Rengeteg rohagolás lesz össze-vissza, de lerövidíthetjük a játékok, ha lemondunk a törpe város és alapítottjának elpusztításáról, valamint az Alapító kellemes pánccjáról.



Egy érdekes bigyó, de csak később lesz hozzá szerencsések

Rengeteg haszontalan terem van a város két szintjén.

Induljunk délre, át a rácsos, és át a keleti rácsos. Menjünk fel az utunkba eső első ház lépcsőjén (kivülről nyílik, a tér északnyugati háza mellől). Odafent a kapcsolóval kinyitottuk a nagykaput, tovább. Nem nagyon érdemes egyik házba sem bemenni, rartsunk inkább folyamatosan délkelet felé az utcákon. Lenti is vagyunk a második szinten.

Kövessük az első szinten használt módszert végig az utcákon. A térkép délkeleti sarkában menjünk fel az északabbról lévő lépcsőn, így egy kapcsolóhoz juthatunk néhány repülő egy szétröccsentése után (ez az egészben a legvéresebb!) Menjünk tovább északra, és meg is találjuk a lejáratot az Alapítók Barlangjába.

Az Alapítók Barlangjában egyelőre csak annyi a dolgunk, hogy feljárjunk talájunk. Menjünk le. Odafent az északkeleti járatot válasszuk, és menjünk el a végére, ahol találhatunk egy kapcsolót.

Ezzel kiszabadítottunk három götemet, de tovább tudunk menni északnyugatra is. Menjünk északnak amig lehet, majd nyugatra. Itt a délre nyíló járatot keressük meg, aminek az eleje felé van egy zavaros vízű és izú pocsolója is, amiből jobb nem inni. A folyosón menjünk végig, délkeletre találhatunk egy rácsot, ami mögött feljárunk taláunk a második szintre, csak éppen egy másik részére.

Itt megint csak menjünk végig az utcákon, az északnyugati sarok felé, ahol az első szintre juthatunk vissza. Egyébként találhatunk egy csákányt az első nyugatra nyíló házban, csak mi nagyon nem tudtuk semmire sem használni. Található még egy Gnow-féle szatcós- és fegyvertári bolt is, kevés használható cuccal.

Mostani feladatunk annnyival fog nehezedni, hogy le kell győzni a Férges Urát is, sok kukacával együtt. A sötétkéék törpikék istenekét tisztelik. A démon trónterme északra található, szintén csak végig kell menni az utcákon. A terem délkeleti sarkában egy törpe sikoltozik, kiszabadíthatjuk, ha szükségünk van egy társra.

Ha ezt tesszük, ne feledjük, hogy csak akkor jön velünk, ha segítünk neki megsemmisíteni az Alapítók Kövét, a követ, amit a város építésekor először letettek. Ha ez megsemmisül, úgy a törpék számára sem lesz többé szent hely az a város, amit a sötétkéék törpikék elraboltak tőlük.

Eletünkéből nyugodtan kihagyhatjuk a tereméből délkeletre nyíló lejáratot, hacsak egy-két plusz cuccra nincs szükségünk. Innen ismét a második szintre juthatunk, ahol jó sokat ugrálhatunk, ha akarunk, de igazán értékeset csak igazi akrobaták ta-

lálhatnak, akik szép sorban fel tudnak pattanni az északkeleti sarokban lévő ládák legmagasabbikára.

Menjünk inkább a trónteremből északra, egy kapun át. Ha valaki ki akarja hagyni a törpe kívánságát, északnyugatnak induljon, és a sarokban megtalálja a lejáratot abba a barlangrendszerbe, ahonnan előbb utóbb eljuthatunk a citadellához. Menjünk le az Alapítók Barlangjába, azaz induljunk északkeletnek.

Először két kapcsolót kell átkattintatnunk, hogy bejuthassunk a törpék elhunyt királyához. Az első a nyugati oldalán található, a harmadik beugró megkerékezősi helyünlktől. A szakadéka mindenhol vigyázzunk, azonnali halálunkat okozhatja (ez volt a törpék ostromvédelmi rendszere). A másik a délkeleti sarok terméből érhető el, kopogtassuk meg a falat itt-ott, és találunk egy délre nyíló titkosajtót.

Most már mehetünk az északkeleti sarokból nyíló terembe. Egyébeként a szint közepén lévő épületbe is le lehet menni, csak nekünk visszafelé nem működött a kapcsoló. Odafent megtalálhatjuk a helyet, ahol a sötétkéék törpikék betörték Karegh-Kononba. Számunkra ez nem túl fontos.

Az északkeleti teremben egy-két götem leütése után ugorjunk át a déli részre, ahol nyugatra egy állalat taláunk. Kattintsuk át az ott található kapcsolót, és menjünk át a most megnyitlt hidon. El leszünk telepörtálva az egyes szint eddig el nem érhető termébe. Odafent találhatunk egy pajzsot, ami növeszti az egészsegünket egyvel, valamint a szarkofágban Konan (ilyen fantáziadús nevet adtak a törpe-ősnék) páncélját, és a város Alapítókóvét. Kivételes esetben számít, hogy nem lett belőle élőholt, így meg sem kell küzdenünk vele. Visszafelé már nem teleportált megüünk, hanem gyalog,

A mesék valóra válnak: itt van a 'Terüj, terüj asztalkám'



és vegyük irányba a Final Gates-t, azaz a Végső Kapukat, amivel közelebb jutunk a Citadellához.

A következő barlangrendszer egész egyszerű. A kapu számára meg kell oldani egy taláós kérdést. A módszer ismerős lehet az ARENA-ból, ugye? Szerencsére most a megfelelő file-ban meg lehet találni minden taláós kérdés megoldását, így mi is tudjuk a választ arra a kérdésre, ami megfelelő magyar fordításnál nem olyan nehéz, mint az angol, közzétehetően a PASS ígének. Mondjuk neki, hogy TIME. Bent menjünk előre (kevesebb harc miatt válasszuk a keleti folyosót), és a nagy kerékhöz érve tegyük a következőket: PULL, RIGHT, PUSH. Ha nem jönne be, akkor az azért van, mert villenő-generátor használ a gém, ilyenkor két feliratot kell keresni, az egyik a nyugati folyosón, a másik a keletin található. Nincsenek elrejtve, csak sok sáskával és patkánnyal kell harcolni. A két kombináció után pedig minden esetben PUSHT kell.

Hamarosan egy újabb kapu elé érünk, tőlünk balra pedig egy vízforrás. Ezt egyelőre hagyjuk ki, mert csak az első szintre juthatunk vissza. A kaput ki lehet nyitni, csak éppen egy kis áram fog minket megrázni, majd egy halom nagyra nőtt égő ugrik a nyakunkba.

A nagy DRAGONET félszékraok helyen, ahova érkezünk, három kapcsolót kell keresnünk. Az egyik a lejárattól jobbra van, egy kis beugróban, a másik a középső nagy szobor egy oldalon, a harmadik pedig a továbbjutást biztosító átjárótól balra. Odafent néhány nagyobb DRAGONET után a fodoragont, a falkavezérel akaszthatjuk össze bajszunkat.

Keressünk egy gombot a lépcső egyik oldalán, és további öt nyílik - ha mégsem, akkor a lépcső másik oldalán is keressünk gombot. A következő torlasz elmozdítására egy kis szürke gombot kell keresnünk a jobb sarokban. Meg is lett a lejárata a harmadik szintre.

Előrebocsátjuk, nem lesz valami szimpla rész. Minél több puskaporos hordót kell összeszednünk, amikre az utakat elzáró falakat robbantathatjuk ki. Ha a végéhezvélhez kevés lenne a robbanóanyag, nyugodtan ugorjunk le a szinten található folyóba, ami levisz egy új, kisebb méretű 3. szintre. Ott csak arra kell vigyáznunk, hogy idejében próbáljunk meg kikeménygni a vízből, mert Karegh-Konan első szintjén költünk ki. Keressük meg az első palot, deszkát, ami az utunkba - pontosabban a víz útjába esik, ez a folyásiránytól jobbra lesz. Innen még nem tudunk kijutni,

úgyhogy sodródjunk addig, amíg nem látunk egy lépcsőt az egyik sarokban. Ha nem igazán akar kiengedni minket a sodrás, használjuk a SHIFFT gombot, azaz a futást. Innen már szárazon vagyunk, csak néha kell átugrálni pár méteres szakadékokat. Akár 3-4 lóporos hordót is találhatunk a sok baziliszkus mellett.

Visszatérve az eredeti 3. szintre, tegyük a hordót az omlásos falra (nyugatra). Rögtön gyakorolhatjuk is az ugri-bugrit, át kéne szállni az északiból partra. Atugrás előtt, ha minden igaz, találhatunk néhány hordót is. A negyedik robbantás után nézzünk el jobbra, ott lesz egy halom bontóanyag. A következő folyosó végén három irányba is robbantathatunk, igazából a középsőt érdemes csak megkísérelni, mert jobbra és balra csak elég értéketlen cuccot találhatunk.

Menjünk északra, térjünk le egy-két hordóért keletre. Találunk nyugatra egy termet, ehhez át kell ugranunk a folyóra, lesz ott néhány hordó.

Ettől északabbról láthatunk egy szakadékos helyet, aminek az alja tele van dragonetekkel.

Atugrás előtt nézzünk el keletre, és ott robbantsunk helyet. Még keletrebbre, és pár lóporos hordó gazdálalhatunk meg. Mindenképp pár bálkózet kell meggyújtani, mert így nem kell furdódnunk, hiszen megpórolunk egy hordót. Egy nagy kelet-nyugati folyósóra érünk, ami elfordul délre. Menjünk le egészen, amíg csak tudunk, és ha egy olyan helyre érünk, ahol nyugatra és északra robbantható helyet találunk, akkor az egyik oldalt szedjük le, és már szabadda is az út a Kata kombjába.

Ennek a szintnek is egy rövidített változatát adjuk, csak idő kímélése szempontjából. Először egy kriptakulcsra lesz szükségünk, majd három HERO KEY-re és két medálionra: a zaffira és a rubinra.

A kriptakulcsot az északról számitott első nyugati kriptában találhatjuk. Amint belépünk, az ajtó ránkzár, de találhatunk egy gombot az egyik falmelyédsében. Így kinyílik az EK-i bemélyedés, ahol a kriptakulcsos kívül olyan gombot is találhatunk, amivel ismét kimehetünk a folyósóra. Van egy veszélyes terem közepén, mert becsukódik mögöttünk az ajtó, és leereszkedik a plafon, aminek az a következménye, hogy ha idejében nem tudjuk kikepcelni a zárat, szép lassan szétfolyunk.

A kriptakulccsal kimehetünk délre. Vigyázzunk a keleti folyósóra, csak guggolva közeledjünk. Különbön fejbőlmeleg a folyosó két végén lévő szerszámok.

A délkeleti sarokból nyílik egy járat, ahol balra a második beugróban vessük be magunkat, és miénk lehet az egyes számú Hero Key. Itt van egyébként egy urna is, amit a későbbiekben megismerhető csontváz bácsi fájjal, szerinte szentelt vízzel el lehetne pusztítani. Találunk is üres flaskát, sőt, vizet, amivel meg lehet tölteni, de az urnát valahogy nem tudtuk semlegesíteni. Igaz, a víz nem valószínű, hogy szentelt volt, mert a plafonból csöpögött. (Ki tudja, hátha éppen azért szentelt?)

A kriptakulccsal ajtó folyosójáról induljunk északra, és egy puziért találhatunk. A megoldás nem túl egyszerű, ezért segítünk.

Megfelelő gombokat kell benyomni ahhoz, hogy az utat elzáró költöbököt arrább mozdítsuk, illetve kinyíthassuk az utat elzáró három kaput. A következő módszer ajánlott: ke-

ressük meg a déli oldalon lévő harmadik beugró gombját, nyomjuk be. Most nyomjuk be azt a kapcsolót, amit a déli oldal legnagyobb szélén, a keleti oldalon találunk. Bár előtte van egy kőtömb. Így aktiválódott a teleport. A teleporttól északra van egy fal, azon nyomjuk be a gombot, így kinyílik a 3. ajtó. Másszunk a teleportra, elvissz minket az északi félre. Itt nyomjuk be a legészakibb, nem mozgatható kőtömb nyugati oldalán található gombot, hogy kinyissuk az egyes számú rácsot. A kijárat melletti beugró északi oldalán lévő gomb benyomasával a 2. kapu is kinyílik, már csak az a dolgunk, hogy az előző beugró többi oldalán lévő gombokkal elvitelítsük az élénk csuszó kőtömböt.

Bejutunk egy csomó szarkofághoz, a délkeleti sarkban találhatunk egy kulcsot, a WRAITH KEY 8-at. Menjünk tovább nyugatra. A nagy teremben a Nyolc védő többi tagjával is találkozhatsz, de a legfontosabb az, hogy megtaláljuk az összes kulcsot, plusz a HERO KEY 3-at. Egyik sincs túlságosan elrejtve, és ha mind meglett, középen sorban nyitogassuk ki a nyolc ajtót. Odabent vegyük fel a páncélt, de ami a legfontosabb, a zafrin amulettet.

Menjünk vissza a puzzle előtti folyosóra, le a délkeleti sarokba, és onnan induljunk nyugatra. Az elágazásnál egyelőre az északabbi utat választjuk, ahol sok zombit cipözhetünk meg. Bezáródik ugyan mögöttünk meg, az ajtó, de a folyosóról nyílik egy déli ajtó, ahol a keleti falat ki tudjuk nyitni, és odabent egy gombbal kijuthatunk. Ne kapcsolassunk más gombot a zombis rész többi termében, mert magunkra zárhatjuk a rácsot, és azt ezzel a gombbal sem tudjuk kinyitni. A terem északnyugati sarka felé van egy kripta, bent a már említett csontváz. A személye nem túl érdekes, sokkal inkább a mellette található rubin anekdota és HERO KEY 2.

Vissza a déli folyosóra, onnan a délebbi elágazást választjuk, adjuk oda az összes zárnak a megfelelő kulcsot, majd legyünk a déli oszlopra a rubin, az északra a zafrin amulettet. Tovább is tudunk menni egy gombnyomás után a játék legborzalmasabb szintjére, a SEWERS-be, azaz a csatornákhöz. Első feladatunk, hogy átjussunk a túlsó oldalra.

Itt is lehet nyugotn hajózik, sőt kell is. Legelőször szerezünk meg a raktárterem kulcsát. A legegyszerűbb, ha vízbe ugrunk, majd landolás után kimászunk balra (pörög) jobbra-balra, SHIFT-tel, akkor biztos kikereméregsz). Itt keress egy feljártólérát, ami a keleti oldalon van. Innen az első jobbra nyíló ajtóts teremben van a kulcs. Szükségünk lesz egy MANITE PLATE-re, hogy a generátor ránca szedhessük, majd a generátortermem kulcsára. A közelben találhatunk egy kulcsot, amire szükségünk lesz, a 2-es számú raktárban, pontosabban az attól nyugatra nyíló helyiségben. Ezzel nyithatjuk ki a vízfolyást szabályozó terem ajtaját. Kell még egy kulcs az 1-es számú raktárból, és a starthelytől névze az első északra lévő, nyugatra nyíló terem. A négyes raktárban egy MANITE PLATE van.

Most már mindössze a generátor termét nyílt kulcs kell. Ehhez menjünk be a vízfolyást irányító (GATE CONTROL ROOM) terembe, és a délnyugati sarok második ajtaját.

A kapcsolót úgy állítsuk be, hogy egyedül a legalsó lámpa legyen

világoskék, mármint ami a falon lévő térép jobb alsó sarkában van.

Az irányítóteremtől délre lévő helyiségben ugorjunk bele a vízbe, kereszünk egy kart az egyik falon, így kinyílik a kivetető kapu melletti helyiség ajtaja. Odabent van a generátortermem kulcsa. Ha valaki eddig nem tudott volna lenenni a vízbe, annak felgömböztetjük a folyásirányító jobbra lévő gombját.

A generátortermem az irányítószobától északra van, tegyük rá a MANITE PLATE-t a lyukra, és ugorjunk a vízbe. A központi vizaknálnál próbáljunk most nem rögtön lesodródni a legvégére, ki nem nyitható rács, hanem úszkáljunk egy kicsit, és az összes ott található kapcsolót aktiváljuk. Utána úszunk fel az északra található terembe, nyissuk ki a zárat és kattintsuk fel a kart. Ez csak akkor fog menni, ha előtte minden más kapcsoló már aktiválva lett. Már láthatjuk, hogy a fejünk fölött lett egy új hid. Menjünk fel és eddig lezart ajtóhoz, ami annak a teremnek a közelében van, ahol a raktárkulcsot szerezük.

A zárt nyissuk ki (a játékban a gép automatikusan végpróbálja az összes náunk lévő kulcsot, nem kell nekünk kiválasztani), de odaát még lesz elég dolgunk. Messze van még az a kijárat...

A hídval szemben lévő beugróban van egy kulcs, tölve nyugatra egy másik. Ha megvan, induljunk el nyugatra, odalent délre. Találunk egy újabb kulcsot. Északra, kinyitni a két zárat. Első feladatunk, hogy felmehessünk a teremben található feljárón. No, ez azért nem lenne olyan nagy feladat, csakhog időközben elkezd a terem vízzel telődni, aminek megállításához le kell kapcsolni az összes kart, és lehetőleg gyorsan. Először 7 kart kell use-olni, a déli félén van három, kettő a nyugatn, és nyolcból kettő a teremből nyugatra lévő kis beugróban. Ezután a feljáró melletti nagy kart kell átváltani.

Most már odalent is kinyithatók az ajtók. Keressünk odalent egy WATER GRATE KEY-t, ha megvan, menjünk vissza a hidhoz, és most induljunk délre.

Ahhoz, hogy átjuthassunk a terem keleti végéig, használjuk ki a terem közepén található kart, így kinyitottunk egy északi felé nyíló rácsot. A terem északnyugati csücsökében található egy újabb kart, ezzel egy lételemet a teremből északkelet felé.

Még mindig nincs vége! A következő elágazásnál választjuk a baloldalt, ott az első elágazásnál a jobbra, és keressünk egy kart. Utána menjünk vissza ahhoz az elágazáshoz, ami a rácsos terem után volt, és menjünk tovább a jobb oldalán.

Most jön a legundorítóbb rész, amiről mindenki szűkség lett volna térképre. Mi megpróbáltuk, vért izadtunk, több száz méter papírt és ceruzát elpazaroltunk, de sajnos, a sors végzete kikerülhetetlen: nem tudunk épkezláb, áttekinthető megoldást összehozni - képességeinket meghaladja. A Z-tengely mentén is legalább annyit kell össze-vissza máskálni, hogy a legjobb akarattal ellenére is gondot okozott a térkép-készítés. Itt is kapcsolót kell kinyitni, de ahhoz, hogy az utolsó két tőzhöz hozzáférjünk, előtte meg kell lenni egyet, amit mi is csak véletlenül fedeztünk fel. Ekkor felhúzódk egy rács, és a következő útvonalon haladva (a labirintus kezdetétől számítva) elérhetjük a másik két kart.

A navigáláshoz nagyon nagy segítséget nyújthat a Jancsi és Juliska-féle módszer, ahol is különféle tárgyakat szórta el az úton, hogy tudják, merre voltak már. De az lehet, hogy nem is a Jancsi és Juliskában volt **(Biztos, Már amennyire, és Történet nem Krétán játszódik, és Juliska fedőnéve nem Ariadne - CoVboy)**, mindenesetre úgy tetszik, ez a terminus technicus.

Menjünk előre, ne térjünk le a serepre, csak ha muszáj, egészen addig, amíg egy kábé egyenrangú, háromirányú keresztzetedőshöz nem érünk. Itt nézzünk magunknak egy letérő sávot a jobb oldalán. Akkor vagyunk jó helyen, ha a bal oldalán egy zárt rács van, mögötte kukacok, induljunk el a rácsot jobbra, egy lefele vito úton. Odalent találunk egy kart, húzzuk meg, vissza, és a kukacos teremből balra induljunk, mert ha jobbra mennénk, le is esünk, és kezdetlenül az egészet a lefolyótól. Itt már egyenesben vagyunk.

MÁAARIS OTT vagyunk a Citadellánál! Megnyugtatósként: ez már messze nem lesz olyan bonyolult, mint a csatornák. Először a várarokból kéne felkerekedni a bezárt várkapuzhoz, és onnan átrenni a hidon, be a várba. A hid a déli oldalon van, keletről nyugotn fel lehet mászni, csak előtte agyon kell taposni néhány OOZE WURM-ot.

A vízszórók délnyugati sarkánál egyebként az érdeklődők egy spóravetőt tehetnek zsebre.

Először egy másik hidat kéne leereszteni, ehhez két kart kéne átváltani. A nyugati épületbe egy ajtó vezet, ami nyugatról nyílik, odabent kattintsuk fel a kapcsolót, majd menjünk ki a tetőre. Onnan ugorjunk át a gyilkjáróra, vagy hogy is hívják **(Nevézük mondjuk Belának - Béla)** Innen ugorjunk át a másik épület tetőjére, és ott az alsó szinten keressünk egy másik kapcsolót. Ki az épületből, a felvonásos hid mellé, és húzzuk meg az ott található kart is.

Atmehetünk. Odaát a leggyorsabb feljutáshoz meg kéne szerezni egy kulcsot. Induljunk el nyugatra, és menjünk be az északra nyíló terembe (a feljáró után), és az északnyugati sarkban lévő rejtett ajtót keresszük jussunk át a folyósó többi részére. Keverdjünk be a könyvtárba (nyugatra nyílik az északi folyosóról). Most a felső szintjén vagyunk, keressünk egy kilógó könyvet a harmadik polc környékén. Ha bonyotunk, kapunk egy lépcsőt is a lenti szintre. Lent a délnyugati sarokban előtött egy kis kallantórs is, aktiváljuk. Most egy kis ténnyás következik a megjelenő tömbökön, egészen a plafonon majdnem egy magasságban lévő

platóig, ahonnan át tudjuk kapcsolni azt a nagy kart, ami megnyitja az utat a tilkos könyvtárba.

Ha megvan, a terem északi részén megjelent egy lépcső, itt menjünk le, szálljunk be a teleportba, és ott is vagyunk a tilkos helyiségben. A legfontosabb a tilkos sarokban lévő kapukulcs. Szerezük meg, és menjünk vissza a hidig.

Most induljunk előre, egészen a rácsig, a zárt nyissuk ki, tüssük le az ideseregő SHADOW DEMON-okat, és már mehetünk is fel a második szintre.

A második szinten a nyugati oldal ajánlatánál kihagyni az Olvasó életbűt, sok-sok (3) karal, ugrándózással, magmával, csontvázokkal, összereselő falakkal, gölemmel...

Menjünk be a délre található könyvtárba. Most sem annyira olvasgatással töljük időnként, hanem a szokásos szövegekkel. Itt a Thunderscape világában ugyanis minden könyvtáros szükségserűen átletta is kell, hogy legyen, legalábbis távol- és magasgór-bajnok...

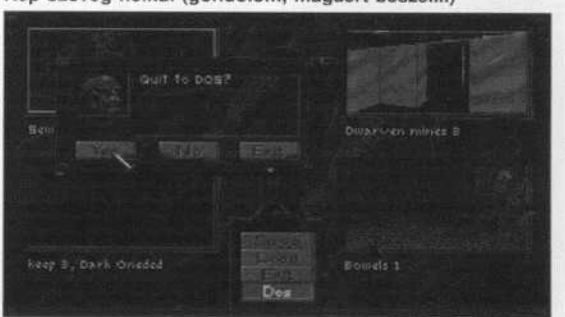
A keleti oldalon találunk egy kapcsolót, a középső beugró végén (zöld színnel). Megnyomva leereszkedik a nyugati oldalon egy polc, amit liftként használhatunk. Gyorsnak kell lennünk, mert idővel ismét felemelkedik, és nem tudunk rámászni... Odalent délre láthatunk egy másik kart, amivel a fenti rész másik oldalán nyithatunk ki két ajtó, mögöttük két MANITE STEAM GOLEM-mel.

A felfelé vezető lépcső az északi sarokban található, és keressünk egy gombot a gölemek lakhelyén. Most már odalent kinyílt a fal, és délre felvehetünk egy DEMON AMULET-t. Tűzzük ki az egyik karakter mellére.

Most menjünk a keleten lévő déli irányú folyosóra. Utközben belénk akad egy elég erős fitt fiatalember, és sikoltozni kezd, miszerint nyitassuk meg Tancsics börtönét. A börtönök a folyosó déli végén található, de ne lácacácsoljunk, hanem a folyosó végére érve azonnal forduljunk be a keleti ajtó, mert hamarosan bezárul, és akkor nem hagyhatjuk ki a térdny nyugati felét az ugrinugrival együtt. Odabent kattintsuk át a kart, a biztonság kedvéért.

Ha jót akarunk cselekedni, kiszabadíthatjuk a rabokat, a nyugati sorn első és utolsó cellában van egy-egy jómódár. Azt ugyan nem tudjuk, hogy valóban politikai foglyok-e, mint ahogy ezt állítani szeretnék, de a jócselekedet jót tesz az önbűncésnek. **(Meg egyebként is jó leszel államtitkárnak, ha esetleg hatalomra kerülnének - CoVboy)**

Kép szöveg nélkül (gondolom, magáért beszél...)



Menjünk be az északon lévő kincskamrába, ott a sülőtől-kőmencsőtől északra találunk egy kalitkát, amiben egy kulcs is van: ASHAK kulcsa. Egyébként itt a kinczkamrában is van pár cella, ahol az arra érdekesek rohadnak. **(Egykori államtikárok...)**

Ezzel a kulccsal menjünk el a keleti cellasor 2. cellájába, nyissuk ki az ajtót, majd másszunk le a rácson.

Idelelt ki kéne egyszer nyitni az Ashak nevű figurát régtől terem kapuját, valamint el kéne jutni a ki nem nyitható terembe, a börtönkapuvál szemben.

Először a démonamulett utasításaihoz hasonlóan utirányt vegyünk: a megérkezés helyszínétől induljunk délre, menjünk végig az első elágazásig, ott északra, keletre, északra, fel az északielteli sarokig. A saroktól induljunk el nyugatra, de az amulett kérésétől eltérően térjünk le az első délre nyíló beugróba. Itt másszunk le, és még is lesz egy kulcs, amit nemcsakára el is használunk. Másszunk vissza egészen az első elágazásig, itt menjünk egészen a délnyugati sarokig, de ott ne a legelsőnél rácson másszunk le, hanem az attól egy sornal északabbra lévőben. Húzzuk meg a kart, és kövesse a démonamulett utasításait.

Ha minden jól megy, egy két ráccsal lelért helyre érünk. A két rácsot a teremben lévő két karral lehet kinyitni, majd másszunk be a kinyílt zugba, és ha a program is hajlandó együttlétködni, egy lift emel minket megfelelő magasságra. Nyissuk ki belülről az eddig zárt termet.

Menjünk le az északi lejárón, csepetézzünk egyet a csontvázakkal, és tegyük el a három kulcsot.

Ha már eddig eljutottunk, vegyük fel az Ashak nevű harcost, aki a börtönrészleg déli felén raboskodik. (Már csak azért is, mert egész jó kinézetű fegyvere van.)

Nézzünk be a déli terembe. A terem déli részén vegyük fel a homokórát, majd menjünk be a központi részébe. Itt hallgassuk meg a két szoborfeleség szövegét, majd nyomjuk az az EBONY és az IVORY KEY-t a tükörbe.

És csodák-csodájával Egy jó ronda, öreg urak csaplat elő a tükör mögül, teljes páncélzatban. Ő Ashak, a Sugarzó Rend edzője. Az igazság, hogy eddigre már Lord Brazil is kábé 50. szintet kell hogy legyen, és ekkor jön ez az Ashak a 35. szintjével.

Mindenesetre menjünk vissza a starthelyhez, a lépcsőhöz, és keressünk egy teleportot (az északi falon, kicsit nyugatra).

Ez kérem már a harmadik, az utolsó normális szint!

Induljunk délre, menjünk végig a főtályosán, egészen addig a jobboldali, ajtóval lezárt teremig, amit nem tudunk kinyitni. Odabent tegyük el a lámpást. Menjünk be az északielteli sarokban lévő terembe, kutassunk itt át mindent, mert mindenhol hasznos dolgokat találhatunk, többek között egy GUARDHOUSE KEY-t és egy GENERATOR KEYRING-et.

Nyissuk ki azt a termet, ami közvetlenül a lépcső mellett van nyugatra. Ehhez induljunk el a nagyterem északnyugati részéből nyíló folyosón. Kis állást nyitogatás után találsuk el a barikádot, a bezárt tartományt, amelyre nem tudunk bekerülni. Most ismét ott vagyunk a lépcsőnél, ahol feljöttünk. Induljunk délre, és keressük meg a két koponyát, akik találós kérdéseket tesznek fel. Az északi koponya azt kéri, amit az éjlyenek megtagadtak tőle, azaz a

fényt, kattintsunk rá a lámpással. A déli azt kéri, hogy mutassuk neki, mi nekünk nincsen. Nagyon egyszerű, mutassuk fel a homokórát. A nyugati azt kéri, hogy mutassuk fel az érvényes vonaljegyünket. Ehelyett inkább bal öklünket rázzuk, és fussunk keletre.

Most bent vagyunk a varázsló termében. Az asztal alatt találhatunk egy kapcsolót, így bemehtetünk a délre nyílt terembe. Itt a legfontosabb a WARPED AREA KEY, de kisebb ötleteket is adnak a játék véghezvitelével kapcsolatban. A gond csak az, hogy itt 4 mana kristályról beszélnek, míg a játékban csak kettő van, és kettővel is kell megoldani, ugyanígy nem nagy generátorszoba van, csak kettő. Lényegtelen.

A teleportok működésbe hozásához szükséges lenne egy fehér kristályra, de előbb szerezzük meg a könnyebben elérhető manakristályt. Ki a teremből, le délre, és az eddig zárt ajtó nyíssuk ki.

Egy ó nagy terembe jutunk, ahol természetesen ugráni is kell majd. A feljárót az északielteli sarokban van, de előtte kapcsoljunk be egy kart, ami nyugati oldalon van, a déli vég felé, és így egy hid nyílik fölöttünk.

Odafent először ugorjunk át az északnyugatra lévő terembe. Itt jó gyorsan kell majd mozognunk, különben fásírtat transziroznak a falak. Menj csak sebesen előre, azaz délre. Mász át a hídon, és vedd fel a vörös színű manakristályt. Az itt található kar a fene sem tudja, hogy mire jó, bár a biztonság kedvéért kapcsoljuk át.

Menjünk a nagy folyosón a bezárt kigyós ajtóra, nyissuk ki a kulcsunkkal, és menjünk a terem legdélekeletibb sarkába, ahol megtalálhatjuk a teleporthoz szükséges fehér kristályt, és egy CAPACITOR KEY-t. Egy másik CAPACITOR KEY-t is találhatunk az elbarikádozott szoba eddig bezárt ajtaja mögött.

Menjünk vissza a varázsló szobájába, a teleportokhoz.

Válasszuk ki a nekünk szimpatikus, legyen mondjuk a keleti oldalon az első teleport!

Ez a leggyorsabb, itt nem kell semmit sem csinálnunk, csak meghúzni az előtűnt lévő piros kart, így leereszkedik a minket elzáró függöny, és a védőfal negyedével végeztünk is.

Menjünk vissza a varázsló termébe az egyik sarokban, külön beugróban lévő teleporttal.

A következő teleport legyen mondjuk az északielteli.

Egy egészen szimpla labirintusba kerülünk, itt a hangtályosán van, hogy észrevesszük-e az elbújtott karokat vagy sem.

Keressünk egy kart a labirintus északnyugati részében, húzzuk meg, és ha várukn egy kicsit, lájuk, hogy idővel visszaugrik az eredeti helyzetébe. Tehát ezzel is sietni kell. Húzzuk meg megint, és keressünk a kartól keletre egy átjárót, ahol a túoldalra láthatjuk a hiányzó CAPACITOR KEY-t. Ha esetleg a terem még nem nyílt volna ki, akkor nézzünk meg egy kapcsolót a nyugati oldalon, középtájt. Ez a három CAPACITOR KEY arra kell, hogy a kondenzátor tartalmú vagy inkább irányító termet, a konditermet ki tudjuk nyitni, illetve a feltöltést indító karokat felcsaphassuk.

Menjünk a délnyugati sarokba, és nyissuk ki a teleportot, így már megint egy piros karhoz kerülünk. Kikapcs.

A következő teleport legyen az északnyugati, itt a gyors laburkára lesz szükség. Amint futni kezdünk, a lábunk alatt elkezd omlani a talaj, kivéve, ha kockás padlón állunk. Használjuk ki a phenóhelyeket, és itt mentegessünk állást. A végállomás egy teleport lesz, ami a harmadik piros karhoz vezet.

A következő teleportnál nézzük a térképet és az iránytűt, mert teljes tele van portokkal.

Addig menjünk, míg nem találunk egy ROUND ROOM KEY-t, a hozzá tartó kulcsyuk pedig a nyugati oldalon van, a folyosó szegletéből nézve, éppen hogy a föld szintje felett.

Itt keressünk még egy gombot, ami aktíválva kiindulási pontunkat, ha a gép adta a térképet nézzük, a jobb alsó körfolyosó beugrójában van.

Most már csak el kell jutnunk a bal alsó sarokban lévő, immár kinyílt teleporthoz.

Ha meghúzzuk a negyedik kart is, odamehtetünk a két fényű védőfalhoz, ami szépen lezuhan.

Kapjuk fel a másik manakristályt. Menjünk be a nagyterembe, és a piros színű plafoncsonköt követel menjünk el a keleti, illetve nyugati manataróba, tegyük a kristályokat a helyükre.

Ha kész, nyissuk ki a konditermet, a zárat. rántsuk fel kis késlekedéssel a karokat. A főteremben kiemelkedik két oszlop, ezeken nyomjuk be a gombokat, majd a középső oszlopon található kart is végig fel.

Hurrá, mindössze annyi van hátra, hogy felmegyünk a tefőre és bérnyomjuk a pajzost aktíváló gombot.

A generátor aktiválásával kinyit-hatjuk azt a két, egymással szemben lévő termet is, amit idáig nem

tudtuk aktíválni, energia hiányában (a WARPED AREA fölött közvetlenül).

Akár melyik teleportot használhatjuk, ugyanoda jutunk. Nyomjuk managunkra az összes varázslatot, amit csak tudunk, a lehető legnagyobb manával, mert varázslásra már úgysem nagyon lesz szükségünk, talán csak az egy-két utunkba akadó nightmare-rel szemben.

Odafent ha valaki akar, körbenézhet, de néhány NIGHTMARE kiirtásán kívül nem sok hasznosat tud elkövetni. Ezze váltak a déli pajciál!

Vegyük célba a déli oldalról elérhető lépcsőt, menjünk fel, nyissuk be, és már rögtön élvezhetjük is az ANTHRAX nevű főkolompos-főgonosz BRAXX kellemes barlontját.

A lehető leggyorsabban rohanjunk a terem végébe, ahol végre hamarosan befejezhetjük ezt a rövidnek nem mondható játékot. Ússuk le a bácsit, lehetőleg varázslások nélkül, mert azok nem nagyon hatják meg.

Ha megvan, az utolsó lépésünk legyen az, hogy használjuk a kapcsolót, ami majdnem kibóki a szemünket. **(Nem látom... - CoVbooy)**

Az fény, hogy a program megéri a pénzt az azok számára, akik már valaha is játszottak egy összetettebb RPG-vel. A játék képernyő-kezelése még gyorsnak mondható, akár a SYSTEM SHOCK-hoz is viszonyítva. A piac mostani terméseihez viszonyítva mindenképpen egy átlag fölötti termékkel állunk szemben, és ezt a jó tendenciát kívánjuk, hogy tartsa meg az SSI, akár az ENTOMORPH, akár a későbbi termékek tekintetében. Hát ennyi.

HáPi



• MULTIMEDIA COMPUTER
• CD-ÍRÁS
• TRINTRON MONITOR
• WINDOWS '95

VIDEOBIT

Sony Multimedia Studio

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

SIM TOWER



rémisztőnek hat, de mikor már vagy 300 figura mozog, igazán bájos, főleg mert ez a sok ember-gép nemcsak mozog, hanem zakatol, zörög, nyivákol, telefonál és kukorékol is. Az élénk városodásból ablakhalmaz nem csak a gép kapacitását akarja csökkenteni, hanem ezeken zajlik maga a játék. A Map Window egy kép a teljes építményünkről. Minél nagyobb szürke pacát látunk itt, annál régebb óta szórakozunk a játékkal. Itt egy csomó érdekes infóhoz is juthatunk az ablak tetején lévő gombok vad nyomkodása árán. Szerintem ezt az ablakot csukjuk be is minél előbb. Az Info Bar pénzünk mennyiségéről és a bérlikon számaról ad felvilágosítást, de ezen keresztül üzenget nekünk a gép (ha pl. egy kétszintes építéser rögön a huszadik emeletet akarjuk felhúzni) és itt láthatjuk az időt is, valamint a ténykedésünk értékeléséről szóló csillagokat. A SIM Tower időszámításában egy hét három napos (2 hét között nap és 1 hétvége — szerintem mielőbb be kéne vezetni nálunk is). Végül a Tool Bar a játék használatához szükséges ikonokat tartalmazza (pl.: bulldózer, hogy csak a legszimpatikusabbat említsük). Aki vadul nekilát építkezni, az hamar rájön a program legnagyobb hibájára is. Ha a sok iroda, társalgó, lift, lakás, szoba, még egyebek építése közben anyagi nehézségeink támadnak (elfogy a stex), nem lehet kölcsönt felvenni, mint azt már megszoktuk az ilyen játékoknál, hanem muszáj megvárni, míg a sok terembeletből összejön akkora anyagi háttér, hogy folytathassuk áldásos tevékenységünket. Emiatt rengeteg a játékban a holtidő, amikor nincs más dolgom, mint gyönyörködni benne, amit a bérlikon szokásos hétköznapijaitk élők, esznek-isznak-aliszanak...., nyugotának, terrorizálnak (kevesebb birtokteimű játékosoknak ajánljuk a Minesweeper-t — alatta a SIM Tower ideje gyorsabban telik).

Hát akkor lássuk csak, hogyan is kell a japánok szerint felhőkarcolót építeni (az, hogy a programot japánok írták, többször is fel fog majd tűnni). Először talán akkor is, mikor egy háromnapos hét alatt akkora házat fogunk felhúzni, amekkorát kis hazánkban 2-3 365 napos évig szoktak építeni....). "Végy egy Tool Bar-t!" — mondja a Galaxis Útitálcáz, és (mint mindig) igazra van. Lássuk! A Pause/Play gombra szerintem mindenki rá fog ismeri, az alatta tobzódó ikonhegyre már kevésbé. Az első sorban lévő ikonok a kurzor változtatják meg: a bulldózer kis

móks kézi-dezintegrátort csinál belőle (érdekes kipróbálni mondjuk egy dugig tömött liften....), a 'majdnem nemzetközö együlés'-sal a liftaknák magasságát/ mélységét tudjuk változtatni, a nagyító pedig nagyító. Azaz a nagyítással szinte bármire cikkelve némi infót kapunk róla. Itt a bérliket tetszőleg tényleg bármire érteni, azaz ha pl. egy mászkáló emberkét nézünk meg nagyítással, az megmondja a nevét (minden embernek külön nevet adhatnak!), hogy éppen honnan hívta tart, mennyire ideges az esetleges sorbanállások miatt, stb. (Ha már itt tartunk: a stresszt a program 3 fokozatban jelzi, stilszerűen minél idegesebb a fickó, a színe annál jobban közelít a vörshöz. Az ismert emberek (vagyis akiknek már adottunk nevet) kék színben pompáznak.) Egy szobáról megmondja a fajtáját (iroda, lakás, kajaldó, stb.) a bérlet díját, az állapotát (bérletré vár-e, hoteleszobánál hogy ki van-e takarítva, mozinál hogy milyen film adnak, éttermenél a vendég száma), és még egy fontos dolgot, megpedig az ott lakó/dolgozók sirmál (hangos a szomszéd, kevés a vendég, csuszik a fű, kerék a labda....). A lobby-szintnél összesített ad a bevételeinkről és kiadásainkról.

Ezek alatt következnek a felépíthető objektumok. Eleinte csak néhány fényt enged építeni, de ha igazán beindul a bolt, vagy harmincéle tizedtől válogathatunk. Az első (és minden tizenötödik) emelet az úgynevezett lobby-szint, ez valami előtér vagy aula-szerűség. A lobby közölsége érdemes ettemekkel teleíteni, meg irrodák hogy azér nagyon várak, aki az étterembe ér. Mivel minél a játék elője, hogy minél többben lakjanak a toronyban, nem ártana lakórezekést is telepíteni. Ilyenből kétfajta van: hoteleszoba (egyágyas, kétágyas, és lakosztály) és örök-lakás (Condo). Az örök-lakás nagyserző befeleltetés, felépíthető nyolcvanzerérről, majd eladjuk 150 vagy 200 rongyérről. Kis az érdeklődés az érte dolgoknak, ugyanis, ha a lakók kiöltöznek, visszakélik fizetnek nekik a lakás árát. A hotel jóval hosszabb távú befektetés jelent, ráadásul kell hozzá Housekeeping (a takarítókódszó birodama) és szervizlift is, de folyamatosan termeli a pénzt. Lakórezekés és iradék illetve éttermek közötti hagyunk kicsit vastagabb falat, mert a lakók allergiasz a zajra. Legjobb, ha nem is rakjuk őket egy szintre ilyen hangos szomszédokkal.

Egy feljöttéskorlában a legproblémásabb dolog az emeletek közötti közlekedés. Ezt liftekkel fogjuk megoldani, de a lobby-szintekről két-három emeletet nem árt lépcsőkkel is összekötönnünk (aztán valamikor lecsérélhetl mozgólépcsőre), máha az emberek azaz zúgnak járn, nem az amúgy is túlterhelt liftekkel. A normál lift aknája 8 fűkelt tehetünk, de csak 30 emeletet bírnak el, ráadásul főkéntként csak 21 emberrel. Az expresszlift már jobb, 42 embert visz el bármilyen magasságig, de csak 15 emeletenként hajlandó megállni. Ha ehhez hozzávesszük, hogy legfeljebb 24 liftet tehetünk a toronyba, és az a bele kell zúfolnunk a személyzeti liftekkel (ezzel jár a takarítókódszó) is, elég nehéz dolog lesz olyan liftrendszert alkotnunk, hogy délután 6 felé (dekorálunk a legnagyobb forgalom) se legyen torlódás.

Épül, fejlődget a toronyuk, és előbb-utóbb, ha mindent jól csináltak, megkapjuk a második, majd a harmadik csillagot. Na itt kezdődik igazán a játék! Kapunk egy csomó új lehetőséget, a lakás meg sírni kezdnek, hogy parkoló kell nekik, meg kórház, a biztonsági szolgáló, és az újrafeloldozó üzemi néha is beszünt. Ráadásul törönnék néha

váratlan események (tűz üt ki, fenyegetőznek a terroristák, ellenőrzik a hoteleszobákat, stb) amik képesek teljesen felborítani a megszokott menetrendünket. Néha úgy féljorsz az addig lassan csordogáló játék, hogy azt se tudjuk, hová kapjuk a fejünket.

Az újonnan építhető létesítmények közül a legfontosabbak talán a parkolók és a kórházak. A parkolók számát kb. úgy lökjük be, hogy minden lakostájlra jusson egy, plusz négy-tíz iródnéknél még egy. Kórházak is jusson minden lobby-szint közé legalább kettő, de ha több, az se baj. Az eddig elég szegényes szórakozási lehetőségeket mozikkal, fogadótermekkel (Party Hall), üzletekkel, és vendéglőkkel egészítsük ki. 5000 illetve 10000 lakónál megkapjuk a nyegvedik és ötödik csillagot is, és újabb lehetőségek nyílnak meg előttünk. Ezek közül legérdekesebb a metrómállomás, ami azaz a kedves tulajdonossal rendelkezik, hogy nem lehet bebuldózerelni, tehát ha kiderül, hogy nem egészen az ideális helyre raktuk, már tölthetjük is vissza a legutóbbi játékállást. Az utolsó épület pedig a katedrális, ami csak a 100. emeletre lehet építeni. Ha ez is megvan, és több, mint 15 ezer lakón van a csillagok helyett a meglistázott TOWER minősítést kapjuk, és bár a játék (a SIM sorozat hagyományához híven) nem ér véget, és építkelhetünk tovább, amit csak a Windows bírja, innentől semmi új nem mutat a program. Nekiláthatunk lerombolni azt, ami fáradtságos munkával létrehozunk. Roppant móks például a délutáni csúcsforgalom kellős közepén kiiktatni (bulldózer) az összes liftet és lépcsőt....

A játék — minden eddigi sirmálkosz ellenére — egész jó. Nagyon meg van csinálva, látszik, hogy a készítő a legkisebb apróságokra is odafigyelt. A torony lakói nem csak úgy "vannak", hanem élnek. A gyerekek iskolába járnak, a hivatalnokok délelben emennek kajálni, a takarítókódszó takarít, az emberek idegesek, ha sokat kell várni a liftre, a gyorsétterem bérletről vitáznak, ha a szomszéd feleséget kislátalkereskedésnek adjuk ki néha esik az eső, ilyenkor kevesebben vannak az étteremben, viszont többen járnak a metrón.... és még sorolhatnánk, de ezt inkább általánál kell.

Akik szeretik az ilyen SIM-eket, azok nagyon jól élelnekze veje. Még azok is, akik túl tudják tenni magukat azon, hogy néha borzad a unalmas a játék, és simán el lehet menni enni-inni-ak.... meg a játékból telik az idő. DOOM és Pinball — mániákusok inkább kerüljék el. Ja, megjelent disken is, sőt van Macintosh verzió is.

H2 - dhhhh Hung /Hancu + Hangya/

Kezdetben vala a sötétség. Aztán megjelent a SIM City. ...és elszabadult a pokol.

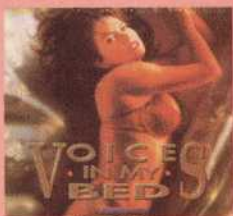
Well, annak idején a SIM City akkora forradalmat indított el a játékgyártásban, amiről azóta is csak a mostanában dúló DOOM-mánia tudott felidomolni. Eleinte csak a Maxie nyomtatás buzdúgn a maga kis SIM-jét, aztán a MicroProse is becszállt a Tycoon sorozattal, ma pedig már boldogboldoglatlan ilyen építgetős játékok gyártásával ül el a szabadidőjét (már amennyi marad neki két DOOM-klon megírása között...). Az igazat megvallva, részünkör a legSIMipatikusabbnak egy igazi kocsmá-szimulátor megjelenését tartottuk volna (mondjuk SIM Pub vagy Drunken Tycoon cím alatt), de a SIM Tower-nek már a dobózat elég volt megpillantani, hogy elszálljon minden ebbeli reményünk: itt "csak" egy gigantikus felhőkarcoló felépítése és menedzselése lesz a feladatunk (vagy, ha rossz kedvünk van, akkor a minél látványosabb tönkretete, amivel mindjárt ragyogó díszletek is tudunk biztosítani a Pokoli torony c. film eseteles új feldolgozásához).

A program installálása során máris akadt két kisebb fintorgni valónk. Az egyik, hogy a játék még 8 megabyte-ot sem foglal el, hát miért kellett ezt CD-n (is) kiadni? Jó, tudom, ott vannak a gonoszcsinyarossz kalózok, akiknek a CD másolata pötyög nagyobb nehézséget okoz, mint a lemezé, meg hogy most a CD a divát, de az ember azért elvárná, hogy ha egy játékot feltesznek arra a nyavalyás ezüstkorongra, az ugyan használják már ki azt a hatszázegynehány megát.... A másik pedig az — lassan már a "szokásos" jelzőt érdemlő — ablakosdi. Igen, ez is csak Windows alatt fut. Sebal, olvéré a processzor- és memóriagyártóknak is meg kell élni valamiből....

Miután a progit felinstalláltuk (10 mp), és bekonfiguráltuk magát (5 perc), akár játszhatunk is. A grafika kezdetben elég

'Sötét, kihalt most a város, kocsmá, diszkó üres már...'





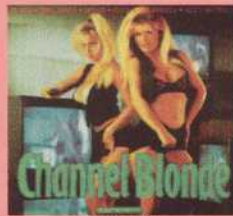
3.600,-



4.800,-



2.400,-



3.600,-



2.400,-



3.600,-



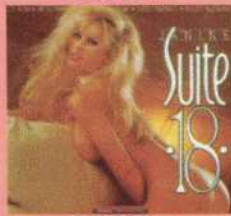
3.600,-



3.600,-



2.400,-



3.600,-



4.800,-



3.600,-



2.400,-



3.600,-



3.600,-



2.400,-



5.925,-



3.600,-



7.700,-



5.800,-



5.800,-

AKCIÓ!!! Sex CD megrendelések 2 db-nál 10%-, 3 db-nál 20% kedvezmény.

CD megnevezése	MEGRENDELŐ	Ára (nettó)
Összesen		

Kérjük kivágva, levél hátuljára felragasztva, vagy zárt borítékban elhelyezve címünkre elküldeni! A nettó árhoz 25% ÁFA is járul!

MIXIM

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

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

AV NETWORKS

Akit a mozdony füstje (vagy a Getto) megcsapott...

En nem tudom, hogy van ez, de mostanában valahogy nagyon mennek ezek az építgetős, 'ga(r)zárdáldoj okosan' - típusú játékok. SIM Ez, SIM Az, meg ilyen-olyan Tycoon-ok, az ember csak kapkodja a fejét a sok gazdasági szimuláció között. (Ennek szép példája látható itt pár oldalal arábé, két igen jelentős szerző tollából származó, mélyenszántó SIM Tower-cikk formájában...) Tényleg, hallottatok, hogy megjelent a SIM City — gyűjtögetős kártyajáték változatban? Megáll az ész... Igaz, a Wing Commander — kártya után ez se volt olyan meglepő. Egyesek szerint az ilyen manager-típusú játékokkal azok szoktak játszani, akiknek a való életben nincs igazán mit a tejbé aprítani (mert ugye milyen jó is beleélnie magát az embernek abba, hogy dolármilliókkal dobálójik, és fél városokat vásárol fel...), hát lehet, hogy kis hazánkban (is) azért egyre népszerűbbek az ilyen játékok, mert egyre többen vannak/vagyunk ilyen helyzetben. Na de félre ezzel a pesszimista szöveggel (bár azért nem hittem volna, hogy ilyen lazán kapcsoláló tudok teremteni a C.E.O. meg a Bokros Lajos között), hiszen a C.E.O.-ra egészen biztos, hogy nem érvenyes a fenti kis eszmeletuttas. Hogy miért? Aki megveszi ezt a CD-t, és olyan gépe van, amit (élvezhetően) el is fut a program, annak biztosan nincsenek anyagi gondjai... (Na majd a játékból lesznek!)

A C.E.O. egyébként az egyik 'ós'-gazdasági szimulációs játéknak, az a TRAIN-nek a továbbfejlesztett változata. Az a TRAIN első verzióját Japánban állították meg '86-ban adták ki (ekkor még nyoma sem volt a 'műfaj klasszikusának' számító SIM City-nek), de a nagyvilág csak '93-ban ismerhette meg a játékot (ez már a negyedik verzió volt, erre utal a C.E.O. alcíme — A IV Networks — is).

Az ember a dobózt a kezébe kapva már kezdheti is vidáman az installálást. Ez a művelet nekem kb. 3 órába került. Ebből kb. 2.5 óra azzal teltelt, hogy olyan gépet keresek, amin a program hajlandó futni. A minimum konfiguráció elvileg 486DX, 4MB RAM, 18, 5MB hard disk space, egy megás SVGA kártya. A 486 után számomra érthetetlen volt, hogy miért nem hajlandó összeférni Sanyí bácsi Cyrrus hyperspeed VGA kártyájával. Na mindegy, ezek itt a gyári kézikönyvben azt ígéri, hogy ez a legjobb, legkezebb, legelőhűbb, legcoolabb, ... stb. építkezős tőzsésed, pénzcsináló játék, ami valaha volt, úgyhogy felrakom, ha addig élek is. Végül is egy mezei 486 DX2/80 + 8MRAM + 4xCD + GUSMAX gépen hajlandó volt elindulni. Lehet, hogy ez tőlünk nyugatra most az elfogadott standard (bár ilyen WIN95-ös időkben bármi gyorsan megkapja a megisztelő 'ócskavas' címet), de itthon Vadkeleten sajnos meg nem az. Sebaj, azért talán akad valaki a vidéken, aki a közlelébe tud férkőzni egy ilyen kisebb atomerőműnek...

A regisztráció felettébb igényes, mindenki töltse ki maga. Egyszer érdemes rendesen megcsinálni, a következő indításkor már elég lesz csak a nevet beírni, és már kezdhettek is a játékok.

A játékból egy nagyméretű üzlet-embert alakíthatunk (pontosabban): a világ harmadik legnagyobb konglomerátumának (na nézd má, milyen

szavakat tudok...), az A-IV Network-nek a vezetőjét, azaz C.E.O.-ját). Hogy ez a C.E.O. rövidítés egészen pontosan mit is takar, arra még nem sikerült rájárnunk (Szerintem Csoki Ewing Operation), de ezt nyugodtan korlátozott értelmi képességeink számlájára lehet írni. Mindenesre valami olyasmi lehet, mint mondjuk a Csoki Jüing, vagy — ölnék tájánál maradvá — a Lajos. Szóval őt a főnök. Ez a szerencés úriember (név szerint Dwight Owen Barnes, mert ugye Larry (Larry Laffer) óta divat elnevezni minden game főszereplőjét itt abból próbál meggyőződni, amiből itthon a BKV-nek, a MÁV-nak, Volánnak, és hasonló társaságoknak, hát ööö... szóval nem egészen sikerül. Azaz elsősorban a közlekedésben fogjuk vad ámokutás... izé szóval cédok pályafutásunkat folytatni, de belekontárkodunk majd a tőzsésed, és lesznek kisebb ingatlan-speculációink is. A lényeg, hogy optimisták legyünk, azaz pénzünk, mint a pelyva, ha csak ölnék és nézünk, a már meglévő cuccainkból bejövő jövedelemmel is egész szépen gyarapodgatunk. Ez egyébként biztos így megy az életben is, (csak az első milliárdot nehéz megszerezni...) mert a játék készítői nagyon büszkék arra, hogy mennyire áéltük meg realis a játék. Lehet benne valami, ugyanis a program elkészítésében részt vettek többek között a CNN Interactive és az Investor's Business Daily munkatársai is, azok meg lehet, hogy értenek hozzá. (Aztán lehet, hogy csak annyit köztük volt hozzá, hogy tőlük láptak a game TV-s meg újságos részeit...)

Kezdjük is a Scenário kiválasztása után egy kis üldögéléssel, ugyanis ha a látványtól nem is esik le az állunk, a zene mindenképpen megégy kis ejtőzést. Alapállapotban tíz pálya közül választhatunk (később biztos lesznek scenario

diskok), ezeken alapszik a kiadó cég igen hangzatos, "Keressük a világ legjobb menedzserét" című pályázata (kissé prózaibban fogalmazva: C.E.O. világbajnokság). Ez egy elég érdekes dolog lehet (hisz nyálcsoportoként: a földj 5000 földön plusz egy kétszemesélyes pákizi út...), bár valószínűleg most, mérkőzést el olvasod, már lemaradtál róla (október 31. a határidő, a döntőt novemberben lesz, Los Angelesben).

So, nézzük a scenariókat (valaki mondjon már valami jó magyar szót erre a "scenário"-ra!):
BERLIN: Bemelegítő fokozatnak is felfoghatjuk, ugyanis már kezdetben miénk a város fele, van egy csomó ingatlanunk, és a transport sector is ki van építve. (Ez egy szép angol kifejezés, magyar megfelelője kb. így szól: "Már mennék a buszok meg a vonatok is!...") Célnék egy modern üzleti és ipari birodalom kiépítése, és persze a konkurrenca tönkretétele.

GÖTEBORG: Problémás a helyzet, ugyanis nincs igazán sík terep, ahová építkezhetünk, és a már meglévő vonathálózat sem igazán népszerű (Takáts Tamás után szabadon: "Zakolat a vonat, mocskosak az asztalok..."), ebből adódóan nem is termel profitot. A közlekedés fejlesztését csak alutagokkal tudjuk megoldani, és azt talán mondani se kell, hogy a földalatti építkezés roppant mód zabálja a pénzt.

SEATTLE: A város két részre oszlik (egy folyótorkolat, vagy az óceán nyúlik be a szárazföldre, már nem tudom, rég voltam Seattleben...), fő feladatunk a két városrészt összekötésére lesz, izlés szerint hidakkal, vagy alutagokkal. Sajnos a játék készítői kihagyták a programból Seattle fő nevezetességeit (Nirvana,

Wizards of the Coast, Super Sonics, stb...), de hát ez van, ezt kell szerelni.

BARCELONA: Mókás egy scenário. A csőrő csokijung alig 80 millió-ócskával a zsebében, bevonul a városba, felvásárolja az északnyugati városrészt, aztán megpróbálja villámgyorsan csöbde vinni a várost addig uráló három gigavállalatot. Hát, elég érdekes lesz... A kulcskérdés itt a kikötő összekötése az iparnegyekkel.

BECS: Talán kissé ismerősebb helyszín lesz. A sógoroknál (a C.E.O. japán és francia készítői szerint) elég nyugis a helyzet. A város nyugati, dímbes-dombos része igencsak megérett már némi fejlesztésre, és a vasúti hálózat is elég kritikus helyzetben van. Nem árt fejlesztőnknek a helyi ipart sem, szóval lesz elég dolgnak.

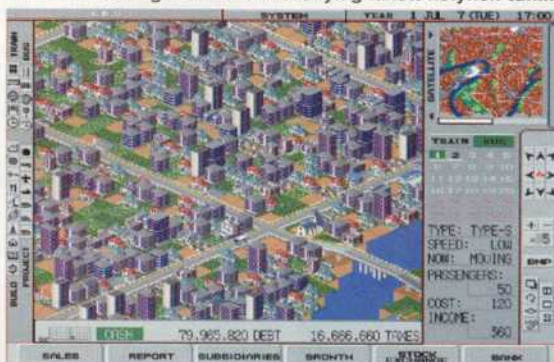
MOSZKVA: Nagy testvérünk nagy városa a rendszerváltás után abszolút katasztrófális helyzetben van, ehhez képest a helyi A-IV kirendelték helyetke kimondatlan rózsásnak tekinthető, ugyanis egy gigantikus összeűgy, hároméves lejárattal kölcsönből kell kihúznunk a várost a sz... szóval jelenlegi helyzetéből. (Csak így zárójelben jegyzem meg, azért könnyű ezeknek a japánoknak néhány ezer kilométerrel szimulálniuk, hogy milyen is az élet a nagy ország pusztában...) A tőzsészen próbáljunk pénzt szerezni, amit erőteljes ipari fejlesztésekbe kell fektetnünk.

PARIZS: A fénycs város... (bár nem olyan fénycs, mint amilyennek mutatja magát, ezt csak az tudja igazán, aki már tévedt el a "Fényváros" árnyékosabb oldalán...) Persze itt a fénycs oldalát mutatja, fő feladatunk a turizmus fellendítése lesz, a közlekedés átszervezésével a turisztikai látványosságok körül iszonyú forgalmi dugók csökkentése (rájuk fér...).

LONDON: Európa legnagyobb városa (bár az angolok nem nagyon szeretik magukat Európába tartozónak vallani). Itt volt először Tube, ami metrónak mondana a svéd, ha beszélne japánul, annak ellenére hogy valójában tubust jelent. Izé, Mosztanára eléggé legrongyolódott az egész (ja, és a jegy is marha drága, viszont könnyen indomíthatóak az ellenőrök), szóval nem ártana kissé rendbetennünk az egész köcérajt.

KAJMAN-SZIGETEK: Ez az egyik legjobb küldetés a játékbán. Abszolút látványosan indulunk: ölnék egy éppen megvásárolt lakatlan trópusi szigeten, pálmák, napfény, félmeztelen

A Moszkvics szgk. otthona viszonylag lakott helynek tűnik



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 minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komp-lett számítógép olcsón, garanciával! Akár teljes raktár-készletek felvásárlása készpénzért!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!**BitMEX BBS.**

Tel.: 267-9918

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

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**

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

AUTOMEX CD CENTER

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

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT.682. oldalán

KERESSE, HOGY KERESSE!

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.

Elképzeléseit segítünk kivitelezni.

FacxInform®

számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjával lekért információk, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Több száz ismertetővel, arlistával, akcióval várja Önt a FacxInform: 267-9916. Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezményrel jár.

–A CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezmény adunk.

–Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.

–FacxInform rendszerünkön ingyen hirdethetnek,

–BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak

–Megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás

Corel Photo CD AKCIÓ!

2875,- Ft helyett

1990,- Ft

100 db szabadon felhasználható fotó, 307x204x8x16Mcol.

PD/CD-ROM

A többször írható CD technológia mely forradalmasítja a multimédiát.

Műszaki paraméterek:

- Kapacitás: 650 MB
 - Adatátvitel: 870 kB/sec (PD), 600 kB/sec (CD)
 - Elérési idő: < 200 ms
 - CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis
- Bevezetői áron most 239.000 Ft + ÁFA

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.

Elképzeléseit segítünk kivitelezni.

Kodak PCD 960

PhotoCD Lejátszó
43.000,- Ft + ÁFA

MULTIMÉDIA HARDWARE

- Aktív hangfal 2 x 50W 8.990,-
- Aktív hangfal 2 x 4W 3.300,-
- Panasonic 4x IDE CD-ROM 23.900,-
- Samsung 4x IDE CD-ROM 23.900,-
- SONY 55E 2,4 x 12.990,-
- SONY 76E 4x speed CD-ROM 25.900,-
- Sound Blaster 16 MCD ASP 21.000,-
- Sound Blaster AWE 32 CSP 44.000,-

ZipDrive

A legújabb, a legkisebb és leghordozhatóbb drive. Tömege mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű, 100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/perc adatátvitel, zajmentes technológia, jellemzi.

Ára: 39.900 Ft + ÁFA
Lemezár: 4.000 Ft + ÁFA

**FATAR**

MASTERKEYBOARD -ok az AUTOMEX KFT-től

Studio 49	24.500,-
CMK 49B	26.500,-
Studio 490 Plus	31.500,-
Studio 610	39.200,-
Studio 610 Plus	49.200,-
Studio 900 cabinet	132.000,-
Studio 900 flight case	162.000,-
Studio 1100 cabinet	172.000,-
Studio 1100 flight case	226.000,-
Studio 2001 cabinet	280.000,-
Studio 2001 flight case	310.000,-

Kiegészítők

MPI orgona pedál	34.900,-
WFP 1/10 szimpla pedál	3.000,-
WFP 2/15 dupla piano pedál	5.000,-
WFP 3/10 tripla piano pedál	7.000,-
VP 26 volume pedál	5.000,-
PS100 oktáv változó	2.000,-

**Enciklopédia**

A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 1072 kedves kutyát mutat be képekkel, videofelvételekkel. A lemez angol és magyar nyelven is tartalmazza a szöveges információt.

**Interaktív PUSZTA**

Humoros hangvételű, hazai erotikus CD, amely bemutatja a magyar pusztát „szépséggel”, egyórányi film-nyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű.

**6 Nyelvű EURÓPA Szótár**

– 6 nyelv
– 300.000-es szókincs
– könnyen tanítható
– asszociációs készség
– szöveget szavanként fordít
Hamarosan megjelenik: Európa szótár legújabb CD.

**CD-ROMtár III.**

A CD-ROMtár III. száma ismét tartalmazza számos program jászató demóját, egy teljes magyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést, változatlanul bruttó 499 Ft-ért.

**Bodyworks 4.0**

A már ismert profi kiadvány 4.0 változata. Kiegészítve több mint 25 rendelővel Virtual Reality modellel, 45 videó jellemrel, 165 képpel, 300.000 szavas szótárral együtt.

**Oceans-Ms Home**

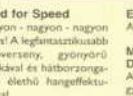
700 cikk, 100 !!! videóklip, 1000 foto és 1000 hangeffektus, és ez mind az oceanline.Természetesen ez a Microsoft.HOME sorozat gondozásában.

**Werewolf vs Comanche**

Az eddig megjelent két legjobb helioptereszsimulátor.Természetesen a két harczi heliopteresz egymásnak is érezhetőek, akár egy modernen készült.

**Need for Speed**

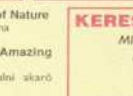
Nagyon - nagyon - nagyon gyors! A leglátványosabb autósverseny, gyönyörű grafikaival és hűtőszobájában elérhető hangeffektusokkal.

**Fade to Black**

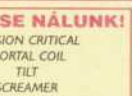
Nagyon profi kalandjáték, 3D-s jelenetekkel, Bioforge stílusban. Sok legújotermő akadály és ellenfél teszi még nehezebbé a nagyon élvezetesebb ezt a játékot.

**Eyewitness-Encyclopedia of Nature**

A természetudvarozás tesztje. A My First Incredible Amazing Dictionary Az angolul tanuló vagy tanulni akaró gyerekek interaktív szótára.

**Encyclopaedia of Life**

Az élet enciklopédiája. Expect no Mercy Villámgyors akcióvezet valódi színészekkel és fantasztikus grafikaival, hiszékenyek, vad baromblévezzel, jelenetekkel, intelligens animációkkal. A velük való találkozás től kell élni...ha tudjuk.

**KERESSE NÁLUNK!**

MISSION CRITICAL
MORTAL COIL
TILT
SCREAMER
POWER,CORRUPTION,LIES2
ASCENDANCY
THE LAST BUTZKRIEG
CRUSADER NO REMORSE
ABSOLUTE ZERO
SHANNARA
CYBERIA 2
INDYCAR RACING 2
ZONE RAIDERS

**Megapak 3**

12 szuper játék egyhelyen. TFX,Megapack,Lehmings, Dragon's Lair, Cyclones, The Journeyman Project meg az észak-amerikai indinók életrét bemutató CD-ROM.

**The Magic Schoolbus**

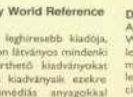
Explores the Solar System Explores the Human Body A Microsoft két új játéka, amelyek egyaránt gyerekeknek ajánlottak és multimédiás anyagokkal kiegészítve, bátran állíthatjuk, hogy a világ legprofibb és leglátványosabb CD-ROM-ja közé tartoznak.

**Dorling Kindersley World Reference Atlas**

A DK, a világ egyik legnépszerűbb kiadója, amely azóta és nagyon látványos mindenki számára könnyen érthető kiadványokat jelent meg. A CD-k közbünyül ezeket kiegészítve és multimédiás anyagokkal kiegészítve, bátran állíthatjuk, hogy a világ legprofibb és leglátványosabb CD-ROM-ja közé tartoznak.

**Eyewitness-Encyclopedia of Science**

A tudomány-enciklopédiája, az egyik legjobb a kevés hasonlótól.

**Last Bounty Hunter**

az American Laser Games produkciója nem nagyon kell bemutatni, a sor eddigi két fejeződés.

**The Dig**

A leglátványosabb epikus kalandjáték, amit valaha is csinált a LucasArts.

3 év garancia!

Kívánság szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk.

R & M COMPUTER

- R** 486SX-33MHz color vagy mono VGA monitor
- M** 486DX2-66MHz color vagy mono VGA monitor
- R** 486DX4-100MHz color vagy mono VGA monitor
- M** 486DX4-120MHz color vagy mono VGA monitor
- R** Pentium 75/90/100/120MHz



CD-ROM:

CD-ROM drive 2x seb. ACER IDE+audio cable	9.980,- Ft
CD-ROM drive 2x seb. Creative IDE+cable set	10.980,- Ft
CD-ROM drive 2x seb. SANYO SCSI-2	23.500,- Ft
CD-ROM drive 4x seb. ACER IDE+audio cable	22.900,- Ft
CD-ROM drive 4x seb. TOSHIBA IDE	28.900,- Ft
CD-ROM drive 4x seb. TOSHIBA SCSI-2	36.900,- Ft
CD-ROM drive 5x seb. ACER IDE+audio cable	26.800,- Ft
CD-ROM audio + adatkábel	800,- Ft



FAX-MODEM:

BEST DATE 9624 F+QLII WIN/DOS	4.490,- Ft
BEST DATA 9624 FP pocket (külső)	9.990,- Ft
GVC 1114 belső 14.400 bps, MNP5	13.950,- Ft
GVC 1114 külső 14.400 bps, MNP5	16.950,- Ft
GVC 2880 belső 28.800 bps, MNP5	28.500,- Ft
GVC 2880 külső 28800 bps, MNP5	29.900,- Ft

CD-ROM + HANGKÁRTYA:

Acer hangkártya + Acer 2x seb. CD-ROM	16.970,- Ft
SoundBlaster 16 + Creative dupla sebességű.	19.900,- Ft
CD-ROM + Grolier enciklopédia + PhotoStyler	



CD ÍRÓK:

PLASMON CD-ROM író, külső dupla seb.	309.000,- Ft
YAMAHA CD-ROM író, belső 4x seb.	398.000,- Ft
YAMAHA CD-ROM író, belső 4x seb.	419.000,- Ft
A fenti írók a GEAR multisession programmal vannak ellátva!	
GEAR multimédia software felára:	+60.000,- Ft



AKTÍV HANGDOBOZOK:

Power Beat 2x5W aktív hangdoboz	2.200,- Ft
SP-100 beépíthető aktív hangszórópár	3.900,- Ft
LS-100 beépíthető aktív hangszórópár	3.900,- Ft
MSP-88 60W aktív hangdoboz (220V)	5.800,- Ft
Media Myth 80W aktív hangdoboz	7.990,- Ft
QuickShot QS-817, CD tartó	8.900,- Ft

HANGKÁRTYÁK:

QuickShot 832 16 bites hangkártya MCD	6.800,- Ft
ACER SP301 16 bites hangkártya IDE	6.990,- Ft
ACER ESS688 16 bites hangkártya IDE	7.490,- Ft
SP260 wave table bővítés (General MIDI)	8.800,- Ft
ACER DCS-509 hangk. (SB+wavetable)	12.880,- Ft
Sound Blaster Vibra 16 MCD OEM	10.900,- Ft
Sound Blaster 32 wavetable hangkártya	28.900,- Ft



Felbélyegzett válaszbörítékért elküldjük 64 oldalas CD katalógusunkat!

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

R & M COMPUTER

MIXIM

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.
Üzlet és szervíz: 1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra