

Cool

COMPUTER VILÁG

Nr. 54.

VII. évfolyam • 1995/3.

ISSN 1218-7933



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

Ára: 193,- Ft



9 771218 793008

Aladdin



PC Assembly tanfolyam

VGA programozás

PC User area

PC coder rovat



Blackthorne

COMPUTER
VILÁG



Tartalom

Tartalom, bevezető...

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

Épp ez jutott eszünkbe...

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

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

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

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

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

CoV

Computer Világ 1995/3.

VII.évfolyam (Nr.54.)
Megjelenik: havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Pipe/Peachy (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Bryan, ChX, CSIKA,
Csibra G., Dino, DoT, Ernie&Fec,
Hotta, Leroy Gomez, Patton,
Pörkőlt Desiato, Tibsoft&Stefa,
Weigert József (POC)
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI. Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használni, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középítő szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig íratok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adták fel!). Célszerűbb a befűzött csekkeket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címeke ld.a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyv-áruháza, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILLBAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

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

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

Tördelés, színbontás: Com-Ware Kft.
Levélátvitel: Timp Kft.
HU-ISSN 1218-7933
Zrínyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/03-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
vezérgazgató

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

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

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

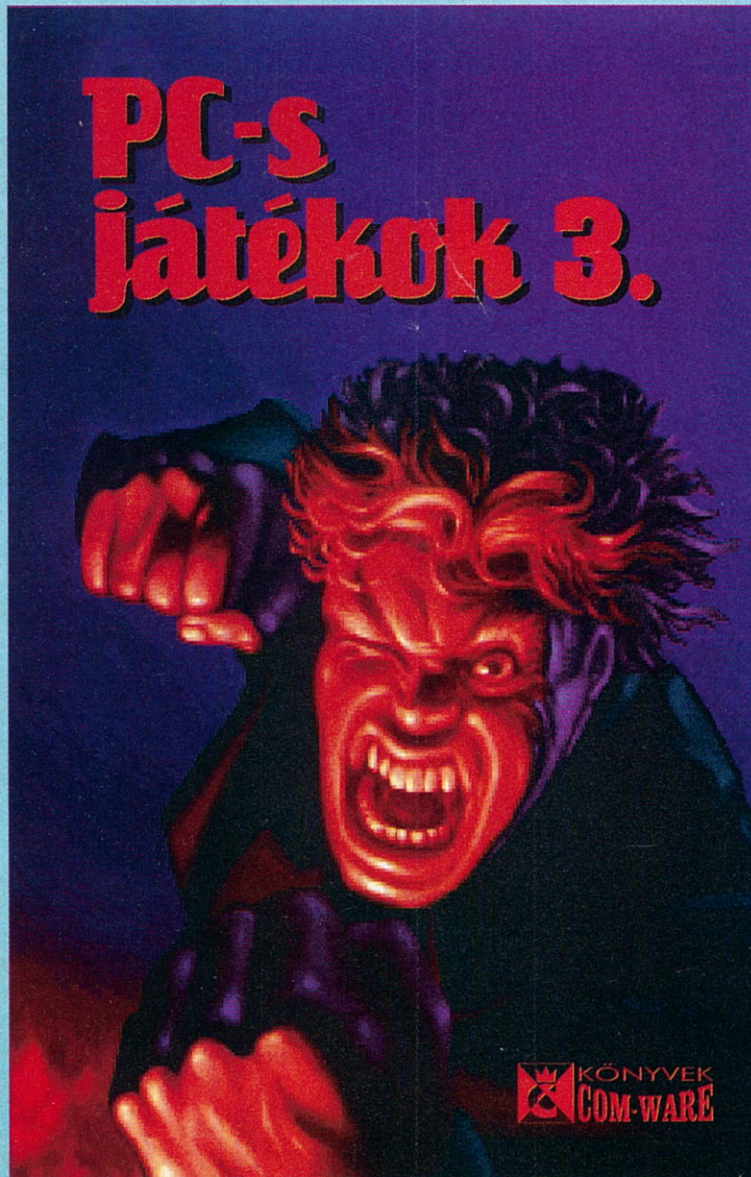
A CoV tartalmi felosztását egyébként nyilvánvalóan meghatározza a jelenlegi előfizetőink százalékos aránya is (na most jól kitöltél magaddal, hogy egyrészt nem fizettél elő, másrészt meg nem írtad rá a géptípusod nevét az előfizetési csekkre). Ez jelenlegi adataink szerint a következőképpen fest: C64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

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

Eme örömteli esemény bekövetkeztéig, remélhetően kellemesen fogtok szórakozni e havizgatteteinken.

JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN ● JÖN

PC-s játékok 3.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

A könyv egyébként várhatóan május első felében fog megjelenni.

PC NEWS

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

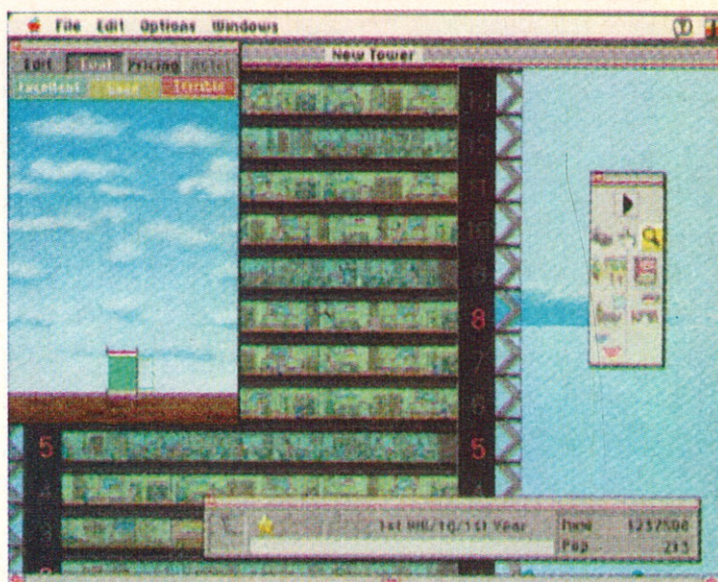
- A Virgin régóta várt játéka (a méltán sikeres 7TH GUEST folytatása) a 11TH HOUR meg fog jelenni a show-n. Emelett egy titokzatos játék premierje is várható, amelyet már három éve készítenek a legnagyobb titokban.
- A Microprose kiviszi a STAR TREK: NEXT GENERATION-t, a TERROR FROM THE DEEP-et, és a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

— A Novalogic két olyan játékot is kivisz, amit eddig állítólag még senki se látott... **(Azt azért kétlem. A BBS-ek általában tele vannak a 'legnagyobb titokban készülő játékok' képeivel - CoVboy)**

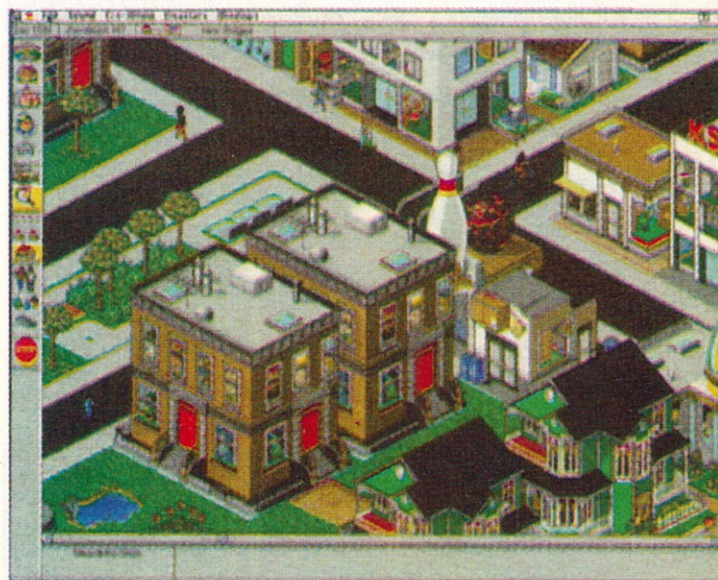
— A Creative Labs valami roppant érdekes hardver kutyüt hoz ki, ami a Sharevision PC 3000 nevet nyerte a keresztségben. Állítólag ez a micsoda egy PC meg egy normál telefonvonal segítségével televideo konferenciákra teremt lehetőséget.

— Az előrejelzések szerint kint lesz a Maxis SIM TOWER-je is, és talán hozzák magukkal legújabb fejlesztésüket a SIM TOWN-t is. Az előbbi - természetesen szokás szerint - még bonyolultabb és még érdekesebb, mint az összes eddigi megelőző testvérkéje, utóbbiról még nincs semmi info.

Egyelőre ennyi, részletes beszámolóinkat pedig elolvashatjátok in next CoV.



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



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



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

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

Megőrült, kedves fiam?! Nekem ne idegesítse itt az alvó oroszlánt! Ha valakivel leve-

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

Na akkor hegyibe!

Death Gate

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

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



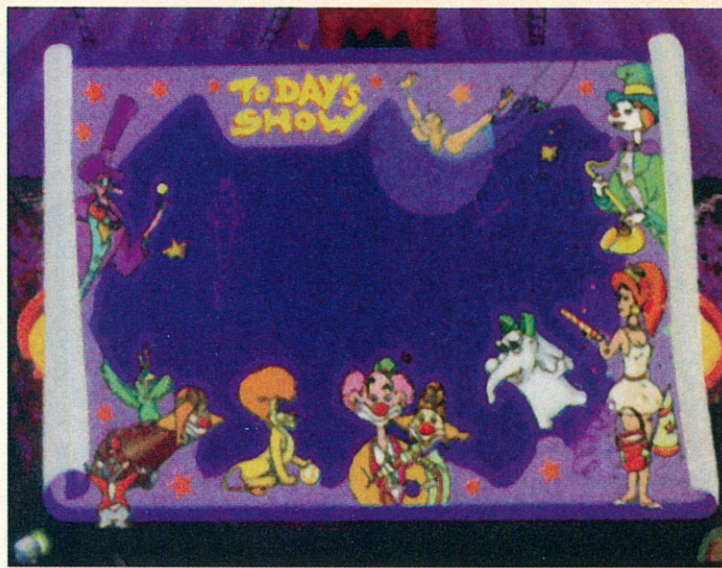
Hölgyem lesz' szíves erre fáradni a budoáromba! Ott lesz szerencsém bemutatnom Nagyságodnak teljes bélyeg- és (szem)éremgyűjteményemet...

The Circus

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



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



Ez a kép csak egy szerény összefoglaló a játékról

set használnánk, akkor szerény bohóc a közönség sorai-ban landol. Egy másik igen nehéz feladat lesza kiselefant táncoktatása. Elméletileg szépen ki kell jelölni, hogy hova kell tennie a lábait és utána hajrá, let's dance! Sajnos nekem eddig csak a hasraesés nevű népszerű táncra sikerült rábeszél-nem. (Ezt én is ismerem, csak mifelénk üveges táncnak hívják - CoVboy). Szóval ez az a játék, amit 6-tól egészen 666 éves korig (azaz a kisedektől a sátánizmus fertőjébe süllyedt felhasználók közül) bárkinek nyugodtan ajánlhatunk.



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

Need For Speed

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

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

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



Football Glory

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

BF Teaches Chess

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

Psycho Pinball

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

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

Tank Commander

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

Brain Dead 13

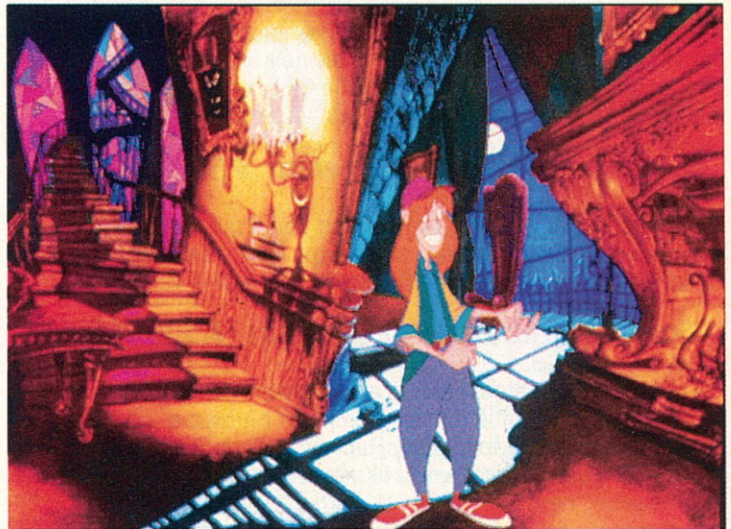
Erről a játékról inkább nem írok, mert a játék nevéhez passzolva agyhalál lesz a vége - mármint a röhögéstől. Inkább nézzétek meg a képeket, s majd vegyétek meg a játékot! **(Most nézd meg a marháját! Tényleg méltó arra az emblémára, amit választott magának! Pont arról a játékról nem akar írni, amiről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



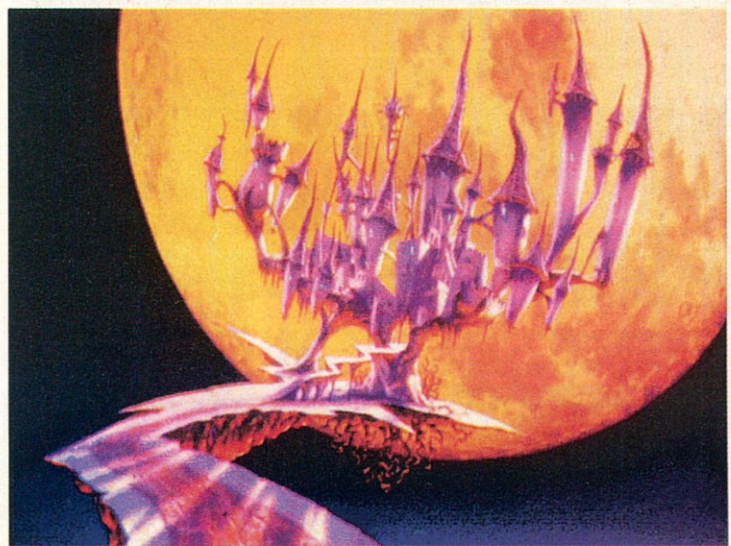
ChX



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



Yikes! Tekintsd meg a **BRAINDEAD** grafikáját



Még **BRAINDEAD**: odafenn egy kacsa- vagy tehénlábon forgó kastély, alant meg egy kissé félsikerült lombikbéli



AMIGA NEWS

Dentaku26 (A1200)

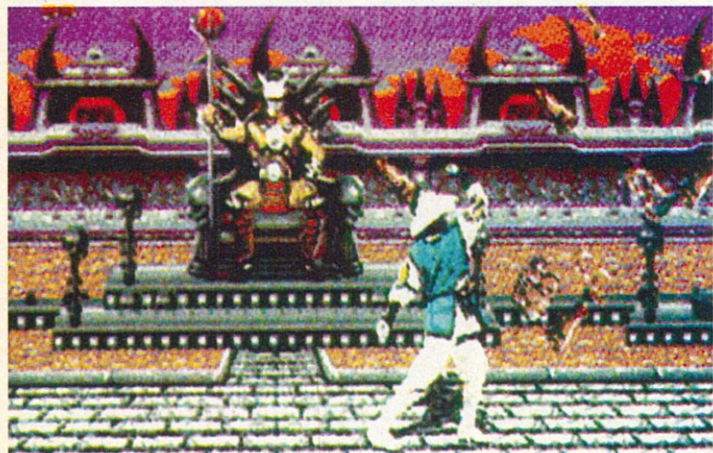
Az eddigiekhez képest a legjobbnak tartható Doom-klón, ami napvilágot látott. Egyelőre ellenfelek nélkül létezik, de a sebesség az animált részletekkel együtt is több, mint elfogadható. Reméljük, hogy a végleges verzió nem várat sokat magára.

Hyperrace/Impact Software (A500/A1200)

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

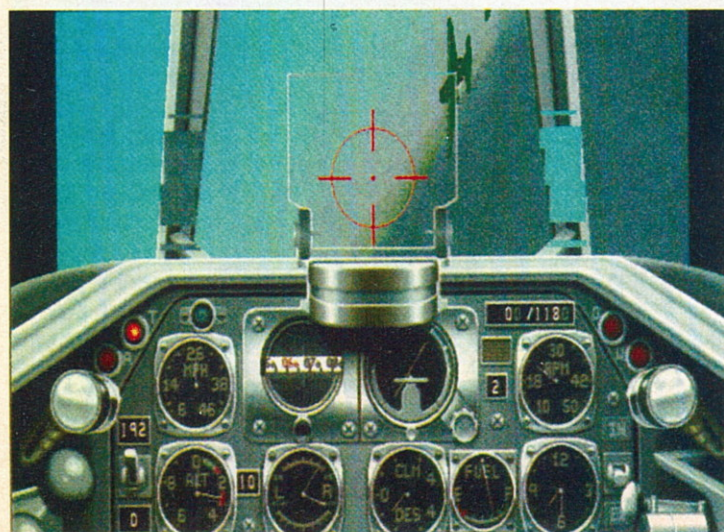
Mortal Kombat 2-HD/Gremlin (A500/A1200)

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



Overlord/Virgin (A1200)

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



Pinball Illusions/Digital Illusions (A1200)

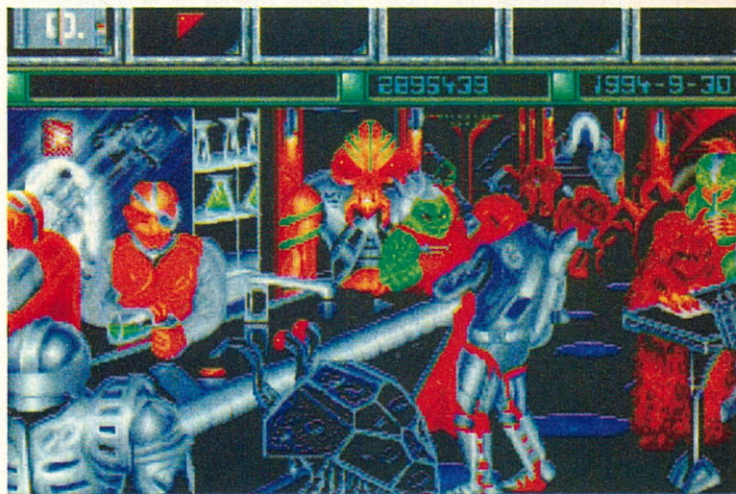
A régen beígért flipper-szimulátor íme megérkezett kis hazánkba. Sajnos csak három pályát tartalmaz, de a színvonal a pótol minket ezért a veszteségért. Az egyik legnagyobb újítás az F9 & F10-zel állítható felbontás, illetve a multiball lehetőség. A golyó tényleg fém színű, a zene pedig kitűnő.

Rally-Championship/Flair (A1200)

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

Reunion/Grandslam (A500/A1200)

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



Soccer Superstars/Flair (A500/A1200)

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



Valhalla 2/Vulcan Software (A500/A1200)

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

Final Writer 3.0

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

Ernie & Fec

DRAGONSTONE

Keret történet helyett inkább rögtön vágjunk bele. Miután karaktert választottunk, kezdődik a játék. A tűzgomb egyszerű megnyomásával a kardot használhatjuk, folyamatos nyomása után tűzlabdákat lőhetünk vele. SPACE-el beléphetünk a menübe, ahol beszélgethetünk valakivel, használhatjuk a nálunk levő tárgyakat, vagy megvizsgálhatjuk azokat. Valamint itt jelenik meg a felső keretben kirajzolja a fontos helyszínek képe. Ennyit az irányításról.

1.szint: Az erdő

Egy tisztáson találjuk magunkat. Északnyugatra haladva egy házikóhoz érünk. A bent található egyénnek egy bizonyos vízponton élő növényre van szüksége, hogy el tudja készíteni a varázsfözetet. A vízponton szabadljunk le minden növényt, mire az egyik levele otmarad a földön, amit elvihetünk a szakácsnak. Cserébe ad egy tál levest és egy varázstekerest. Keressük meg azt a helyet, ahol nyolc szikla egy kört alkot, majd álljunk a közepébe. A tekercset használva elteleportálhatunk innen s a későbbiekben is ily módon tudunk közlekedni. Miközben irtjuk a szörnyeket, nagyjából kelet felé haladva egy hídra fogunk érni. A szakállas öregúr azonban csak tíz aranyért cserébe hajlandó átengedni minket, adjunk meg neki. Ha jó irányba haladunk egy tisztásra érünk, ahol három kő egy kört alkot. Azonban az egyik szikla fele hiányzik. Induljunk el keletre, majd keressük meg azt a helyet, ahol egy kis tó van, közel az erdőhöz. Dél felé egy titkos átjárót találunk az erdőn keresztül. A vízponton a kővknél varázslattal juthatunk tovább. Vegyük fel a szikladarabot, valamint egy bonuséletet is találhatunk a keleti erdősávban elrejtve. Menjünk vissza a három sziklához és illesszük helyére a letört darabot. Teleportálás után vegyük fel az ágakat, majd teleportáljunk vissza. Keressük meg a hidat, ami megrongálódott, ezért nem tudunk átkelni rajta. Használjuk fel az ágakat és máris szabad az út. Továbbhaladva küzdjünk meg a kis pókokkal, majd a pókkirálynőt tűzlabdákkal intézzük el. Teleportáljunk el innen és már töltődik is a második szint.

2.szint: A falu

A faluban először is keressük meg a kocsmát, ahol igyuk le magunkat. A világos sör hatása igen jól telt velünk: feltöltődött az energiánk és egy bonus életet is kaptunk. Beszéljünk a pultnál álló öreggel, Heddyvel. Elmondása szerint minden baja a barbárok miatt van, mióta ők itt vannak megváltozott a világ. (A beszélgetést kihallgatják az asztalnál iszogató barbárok és bosszút terveznek Heddy ellen.) Ha lemegyünk a pincébe, láthatjuk, hogy itt főzik a sört, ide még később visszatérünk. Ha kimegyünk a kocsmából, Dél felé haladva megtaláljuk Heddyt, akit a barbárok súlyosan megsebeztek. Sajnos nem éli túl a sérüléseit, de annyi ereje még van, hogy odaad egy kulcsot, aminek segítségével eljuthatunk a barátjához. Ha átkutatjuk a holttestet, találunk nála egy üvegbontót is. Most keressük meg a favágót, aki beteg, de ha odaadjuk neki a levest, jobban érzi magát. Hagyjuk pihenni, menjünk el a kereskedőhöz, ahol vegyük meg a törött vödört. A favágó a háza mögött vár minket, ahol egy titkos átjárót mutat meg nekünk a falu öregjéhez, Olafhoz. Olaf hosszú mesélésbe kezd, itt mindenki lefordítgatja magának a szövegeket. Keressük meg a kovácsmestert, aki 50 aranyért megedzi a kardunkat, valamint a vödört is megjavítja. A vödört töltjük meg a vízponton, majd menjünk a kereskedőtől keletre található házhoz. Nyissuk ki az ajtót a kulccsal, majd oltsuk el a tüzet a vödör vízzel. A tűzhelyen átsétálva eljuthatunk Heddy barátjának házához. Koppogtassuk be, mire ő beenged. Heddy hírhíre nagyon elkészeríti és feljajánja nekünk a segítségét: a varázstekerésre újabb jeleket ír fel, aminek segítségével a víz közelében is használhatjuk a tekercset. Menjünk a vízpontonk arra a szakaszára, ahol két szikla áll. A pergament használva át tudunk kelni. Ninaval beszélve kiderül, hogy ellopták a könyvét, amiben a varázsitálok receptjei találhatók. Próbáljuk meg visszaszerezni neki. Keressük meg a favágó házat és innen délre egy újabb titkos átjárót mutat a favágó barátunk, valamint egy kötelel is ad, ami valahogy élőnek tűnik. A második házban Amberrel beszélhetünk. Megbíz egy levél átadásával, induljunk Olafhoz. A válaszlevéllel térjünk vissza Amberhez, mire ő odaadja a receptes könyvet. Nina a könyv segítségével elkészíti az italokat s máris kedvünkre válogathatunk. Mindenekelőtt vegyük meg a mérget és a psychodrink-et, ami erősíti tűzlabdálövő képességünket. Ha marad pénzünk, új ele-

tet is szerezzünk be. A kocsmá pincéjében töltjük a mérget a sörbe. Az eredmény hatásos, az asztalnál ülő barbárok azonnal meghaltak. Keressük meg Olafot, aki elegetten konstatálja tettünket és megnyitja előttünk a hegységre vezető utat.

3.szint: A hegység

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

- az első barlangban a víztócsába állva használjuk a pergament. A vödört töltjük meg vízzel és az üres üregeket feltöltve juthatunk tovább egyes barlangokban.
- az egyik barlangban úgy tűnik nincs tovább út. Lőjünk tűzlabdát a túlbaldalt található sziklába!
- A kristályokat helyezzük a kőoszlopokra.
- Használjuk a kötelel. Az egyik barlangban kiáltást hallhatunk. A bányászt a kötéllel szabadítsuk ki.
- A földről a lyukakat varázslattal tünethetjük el.
- Az egyik barlangban egy denevérembert találunk, aki elpanaszolja, hogy milyen szennyezettek a folyók. Javasolja, keressük meg a forrást. A forrásnál használjuk a tekercset és tisztítsuk meg a vizet. A denevéremberhez visszajutva megtudjuk, hogy a Sárkányszigetre kell mennünk és rendelkezésünkre bocsájt egy hőlégballont. A ballon azonban eltér eredeti útjától és egy kikutóben érünk földet.

4.szint: A kikötő

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

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

a hajóácsnak, aki összehoz nekünk egy tutajszerszűsét. Azonban a vitorlarúd még hiányzik. A halakat ábrázoló szobornál a feszítővasat felhasználva ezzel sincs több gond. Az így nyert rudat rakjuk rá az árbocra, majd erősítsük meg a kötéllel. Már csak a vitorlavásznat kell felhúznunk és indulhatunk is a Sárkányszigetre. A szigetet mintegy hét kisebb részből áll.

5.szint: Sárkánysziget

Ahhoz, hogy a kapu bejuthassunk, álljunk a baloldali oszlop mellett üreghez, ahol a tekercs használatával leesik egy gömb alakú szikla. A tekercs többszöri használatával a sziklát egy piros gömbbé formáljuk. A gömböt helyezzük a jobboldali oszlop tetejére és máris megnyílt előttünk az út.

6.szint: Sárkánysziget

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

- vigyázzunk a földből (padlóból) felszűrődő lándzsákkal!

- a piros körökbe állva használjuk a pergament.
- a falakat néhol a karddal is szét tudjuk rombolni.
- a szint végén a kapu bal oldalán található üregbe helyezzük be a piros kristályokat.

7.szint: Sárkánysziget

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

8.szint: Sárkánysziget

Néhány tipp:

- ha már azt hisszük nincs út tovább, használjuk a pergament
- a bonuséletet szerezzük meg

9.szint: Sárkánysziget

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

10.szint: Sárkánysziget

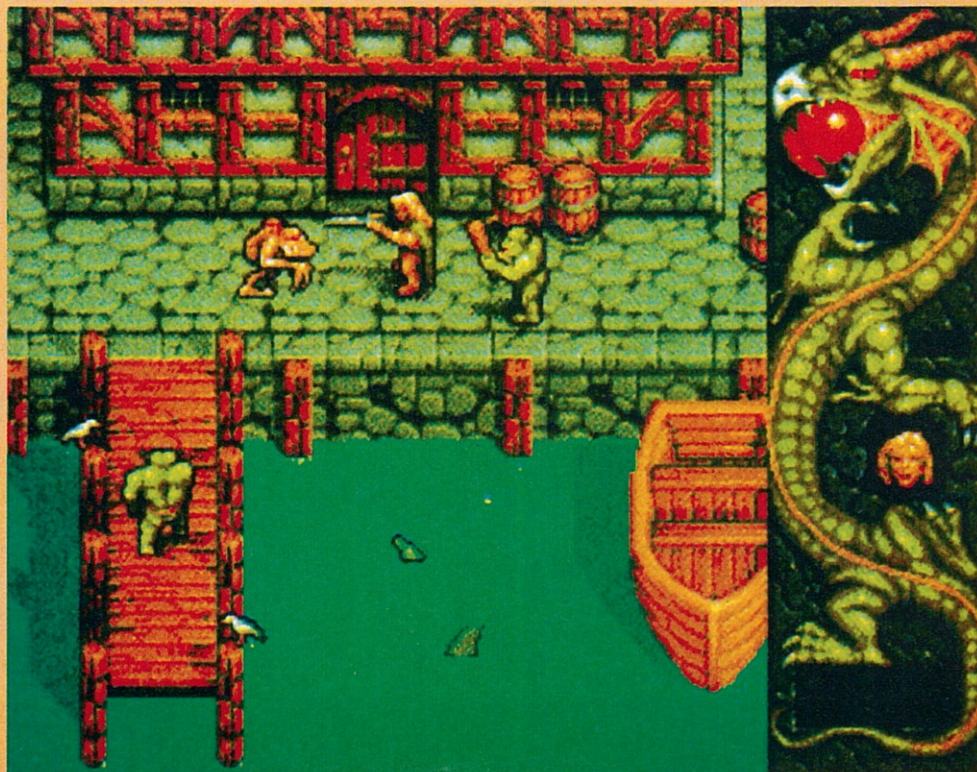
Szerezzük meg a négy piros gömböt, majd a négy oszlopára helyezve elteleportálhatunk az utolsó, harmadik sárkányhoz, akit a régi módszerrel nyírunk ki.

11.szint: Sárkánysziget

A fiatal lányt, Emmát szabadítsuk ki varázslattal. Jónéhány fontos eseményt elmond, ami fényt derít a játék titkára. Végezetül rakjuk be a nálunk levő három sárkánykővet a szobrokba és menjünk bele a formálódó szellemalakba. A végső képsorokban láthatjuk, amint a sárkánykővek energiája egyesül és örökre elpusztítja a sárkányszigetet. Mi pedig...

Weigert József (POC)

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



CANNON FODDER 2.

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

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

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

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

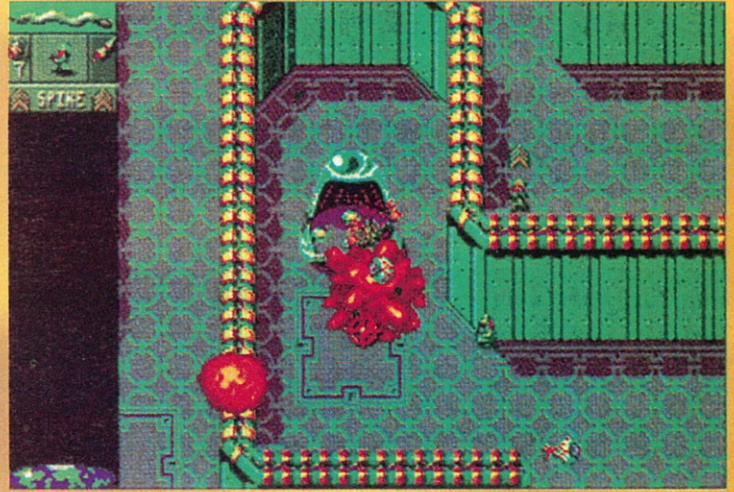
A játékosaink a harctéren oda mennek ahova a bal egérgombbal clickelünk, és oda lö-

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

A küldetések:

A készítőök agya igen csak elborulhatott, mert helyszíneink egy örült elmére utalnak. Csapatunkat bevetik a Közel-Keleten, a távoli jövő úrbázisain, a sötét középkorban, napjaink amerikai városaiban... **(Öh, mégis csak kapunk 'kerettörténetet' - CoVboy)**

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



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

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

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

A nyolcadik küldetésen fogunk találni egy igen szívós tankot. Kár a lőszerért, úgy sem lehet kilőni, viszont elszaladni előle igencsak érdemes.

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

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

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

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

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

A huszonegyedik küldetés ötödik fázisában az ellenség vezetőjét kell elrabolnunk. Ez a tűzmentéshez hasonlóan történik.

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

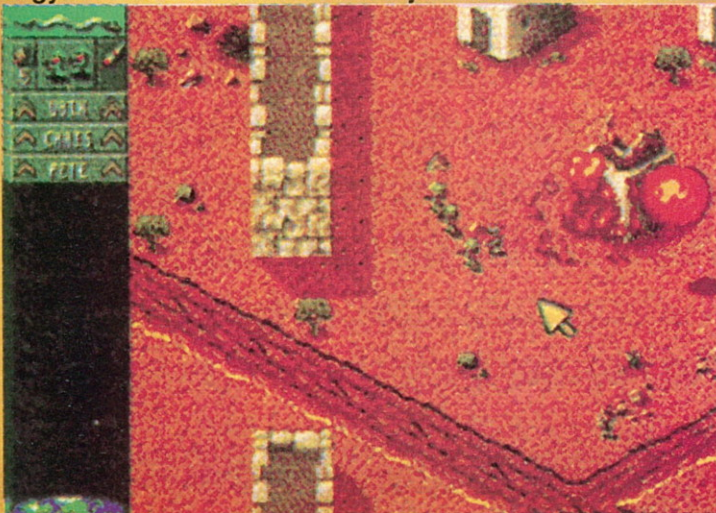
Ami viszont nem tetszett, az a befejezés, mert sajnos hét szóval és egy tizenhat színű, az átlagosnál gyengébb képpel kiszúrták a szemünket, pedig a hűséges játékos ennél azért többet érdemelne.

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

Leroy Gomez

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

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



CAPTAIN BLOOD

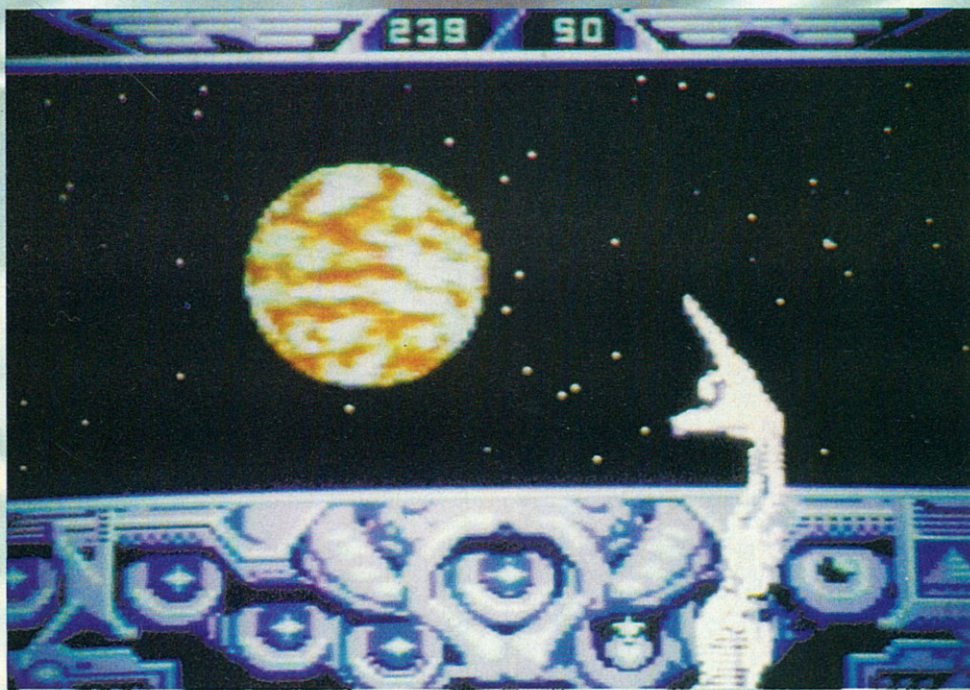
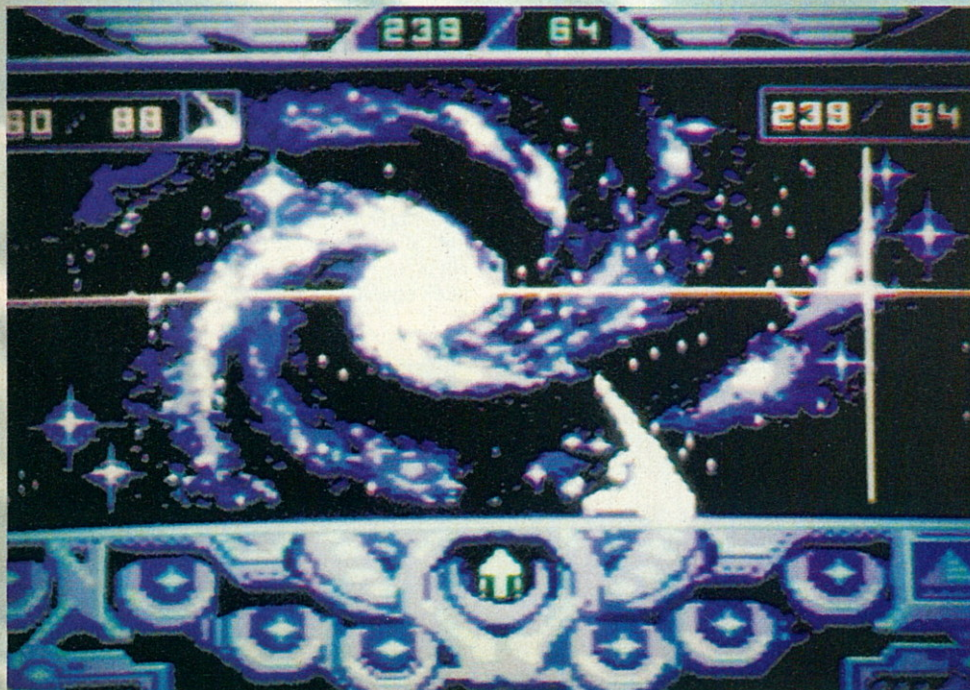
Történt vala egy verőfényes téli napon, hogy Tibsoft&Stefa hirtelen felindulásból lapozgatni kezdték az első CoV évkönyvet (gy.k. 1991.). Csak úgy falták az oldalakat, amikor is Tibsoft szeme egy eddig még általa nem tanulmányozott rövidke leírásra tapadt. Miután kihámozta, hogy kora ifjúságának egyik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

Hogyan kezdjük neki

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

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

Elmegyünk a Tejútrendszerbe, mert ott biztosan vannak tehenek



Nicsak, az ottan csakis egy bolygó lehet!

mielőtt vadul hármasba kapcsolnánk, nem árt megnézni a keret szélén futkározó magasságmutatókat. Ha ugyanis alacsonyan szállunk csúcssebességgel, véletlenül megeshet a nagy találkozás egy szimpatikus szikladarabbal. Egy-két ütközés után a robotrepülőgép bemondja az unalmast és exitál. Exitálhat akkor is, ha a rakéták lövik le. Ezek közeledéséről a keret két széléről felénk araszoló nyilak tudósítanak, amennyiben összeérnek, úgy szintén elbúcsúzzhatunk hön szeretett szondánktól. Rakéta természetesen csak azokon a bolygókon található, ahol a Magyar Honvédség kirendeltséget tart fenn (érdemes tehát a főmenüben belekukkantanunk a bolygó légterébe - ha villogó pontokat látunk rajta, akkor ott holt tuti, hogy lesz rakétatámadás...), védekezni elle-

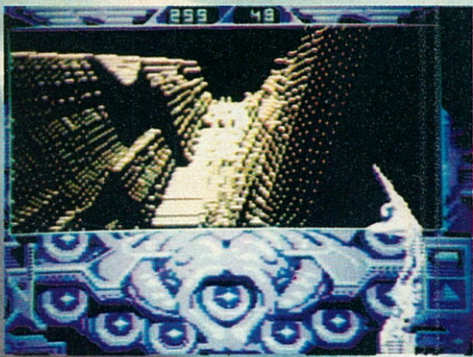
nük az alacsony repüléssel lehet, akkor visszahúzódnak.

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

Szálljunk le tehát a BOW-BOW-ra (hál'Istennek fegyvertelen planéta), s manőverezzünk addig, amíg a gép automatikusan le nem állítja a szonda hajtóművét. Kis idő múlva megjelenik egy jobban kidolgozott (hát, ízlés dolga! - Stefa) 3D-s rajz a kanyorról, az előtérben pedig egy IZWAL. (Gyanúsan hasonlít Yodára a Star Wars sorozatból, vajon miért?). Ha szájra clickelgetünk, elolvashatjuk a lény mondanivalóját. Beszél nekünk valami sületlenséget holmi Pop-ról, erről-arról... A szájalásra ne sokat adjunk, inkább próbáljuk meg rávenni arra, hogy befeküdjön a frizsiderünkbe... (ME TELEPORT YOU). Ez egyébként lehet, hogy elsőre nem fog menni -mindegy, gyakorlat teszi a mestert.

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

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



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

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

A felmerült probléma kiküszöbölése valószínűleg úgy lehetséges, hogy az eddig végiglátogatott pofákkal még több idegtépő párbeszédet kell lefolytatni, vagy pedig sürgősen be kell szereznünk egy tudóst a MIGRAX-unoknak (itt merülhet fel a kis Yoko által emlegetett Pop neve!). Hát ha egyszer azokat szereti?!... Reméljük ennyi elég volt kedvcsinálóknak, hiszen feladat még van bőven!

Dumaparty:

Mivel a játékidő nagy részét a beszélgető-partnereinkkel töltjük majd, úgy gondoltuk nem árt, ha a problémásabb ikonok magyar megfelelőit papírra vetjük, hogy egyértelmű legyen. A rend kedvéért azonban úttörő tevékenységünket a teljes szókészletre bővítettük ki (a sajátos asszociációkért előre is sorry!). A zárójelben lévő szavak érzelmeket, vagy valamilyen tevékenységet rejtenek magukba, a nagybetűvel kezdődőek pedig személyek, vagy népcsoportok nevei.

Yeah! Az első hydra-magyar szótár előállt:

kérdőjel-kérdés
felfelé mutató ujj-igen
csuhás figura magára bökk-engem
csíkos körcikk-SZEVA!
jobbba mutató nyíl-menni
felfordított bélyegző-teleport
fekete szív-szeret
fej négyzetel-tud
labdázó figura-játszik
villám-verseny
"Tie Fighter"-segítség
(röhögő pofa-nevet)
égnek álló hajú figura-fél
nyitott kerítés-szabad
zárt kerítés-fogoly
egérfogó-csapda
stoptábla-tiltott
felkiáltójel-lehetetlen
tekerics-információ
telefon-találkozó
három nyíl-sürgős
rakéta- tőzse hárásó!
kézfogas- barát
kezek a fej fölött-szellem
páncélos sisak-harcos
UFO fej-tudós
kromoszómapár-szex
hím jel-ipse
? egy figurán-azonosság
felemás arc-emberek
pont a bal alsó sarokban-kicsi
muszki-erős
átlátszó szív-bátor
felfordított tölcser-bolond
(boxkesztyű-inzultálás)
galamb-béke
két X-OORXX
koronás K-Kingpak

arc V szájjal-Croolis Var
nagy I kis Z-Izwal
bajszos-Antenna
háromláb-Tricephal
sas az állványon-Yukas (főleg a zsebünk!)
Menő Manó ping-pongozik-Ondoyante
dupla T-Tuttle
sas a kis négyzetten-Yoko
bazi nagy B-Blood (azaz Rémkapitány személye)
papírrepcsi-hajó
ház-otthon
radar-trauma
Menő Manó iso ráz-Ondoya
R-Roska
K-Ulikan
óra-húha, ez mi lehet?
==no comment!
áthúzott négyzet-ne
lefele mutató ujj- nem (az amire gondoltok! Ejnye!)
ökölbe szorított tenyér-te
szárnyasbetét-VISZLÁTI!
szakály arc-akar
tölcsértől négyzetfelé tartó nyíl-adni
száj & nyíl-mond
agy minusszal-ismeretlen
állatfej-keres
kopogtatócédula-szavaz
kör áthúzza-lefegyverez
(könnycsepp-zokog)
halálfej-megsemmisít
pisztolyt tartó kéz-megöl
két kéz fogja a kerítést-rab
fekete háromszög-veszély
célkereszt-rádióaktív
dőlcsi jel-nagyelkű
füst száll a gyárkéményből-képtelenség
homokóra-idő
bojler-Slet
kulcs-kód
villámok plussz csillagok-ellenség
agy-az!
pasi kirítyentve-elnök
két kromatida-genetika
hímvarsejt-szaporodás
nőtény jel-nöci egyed
nagy & kis figura-hirtelen
két egyforma vonal áthúzza-különböző
nagy fekete téglalap-nagy
locsolócső-rossz
nap-jó
etióp alak-szegény
vulkán-káromkodás
koponya-halott
dugóhúzó-Tromp
pecabot-Robhead
fej U szájjal-Croolis Ulv
M & X-Migrax
dupla G-Buggol
zsák-Tubular Brain
pagoda-Sinox
D-másolat
díszes K-Morlock
fűnyíró-Maxon
fekete fej-Torka
S-kapcsolat
tál-bolygó
G-Entrax
Ki-(Monte) Kristo
C-Corpo
Bow-BowBow
X és Y-koordináták
+rengeteg furcsa jel, amelyek jelentése ezidáig rejtve maradt előttünk

Megjegyzések, tippek:

Nem árt, ha leszállaskor -olyan bolygón, ahol rákérdezünk várható- maximumra kapcsoljuk a sebességet, hogy minnél előbb odaérjünk (persze azért célszerű a kanyon alján lavírozni).

Ha új játékot kezdünk, az előzőleg felírt koordinátákat el lehet felejteni -minden játékban változnak a bolygók helyei...

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

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

közzétenni az új verziót. Ha így is közömbös marad, hanyagoljuk: az adott dologban érdeketlen.

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

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

Dumálások főleg a koordinátákról kérdezősködjünk, mert ha nincs hova mennünk, a kevés -32768- planéta között elvévehetünk. Próbáljuk a lehető legtöbb koordinátát összegyűjteni!

Megjegyzendő, hogy a beszélgetőpartner a csevegés közben bármikor faképnél hagyhat minket -akár egy szaftos téma közepén is...

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

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

A rendelkezésekre álló idő 45 óra.

Ahhoz, hogy egy lényt bevihess a gróba, szükséges a kliens beleegezése, amit az esetek többségében elég rázós kicsikarni. NYEMA MORE INFORMATION!

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

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

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

Tibsoft és Stefa





Aladdin

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

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

Agrabah Market

A Start Game választásával elkezdődik a nagy kaland. Első küldetésünk Agrabah város piacán játszódik. Aladint joystickkel irányítjuk: mászkálhatunk és ugorhatunk minden irányba, a tűz gombbal pedig kardunkat használhatjuk mindenféle jópofa ellenség felnégyelésére. A 'Space' megnyomásával lehet átváltani a másik igen gyilkos fegyverünkre, az almára. Ezzel nagy pontossággal dobhatjuk fejbe ellenségeinket. (Egyéb billentyűzetfunkció még a 'P' (Pause) és az 'ESC' (kilépés)).

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

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

Az első szint ellenségeinek felsorolását kezdjük például a tűzágygyal, amit át kell majd ugrani. Ha van a közelben ellenség, akkor várjunk egy kicsit, mert amíg a lábát fogva ugrál a parázson, könnyen ledobhatjuk egy almával. A kövér katona, aki szendvicseket töm magába, első vágásra a gatyáját, másodikra pedig a fejét is elveszti. A fonott kosárban lapuló ipse igen hosszú kézzel rendelkezik — amíg le nem nyisszantjuk. A többi ellenség szimplán csak van és ránk feni a fogát. Némely ablakból nagy karú asszonyok billiket vágnak a fejünkhöz, amiket szintén érdemes felugorva levágni, hogy a menekülési utunk mindig biztosítva legyen.

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

A pálya jobb szélén egy kötélre kell felmászni, arról pedig egy vízszintes rúdra ugorhatunk át. A rúdon balra függeszkedve egy késdobáló szórja ránk áldását (és késeit), őt a rúd közepéről (ahonnan még nem látszik) almazáporral tudjuk elintézni. Innen jobbra egy kötélre törhetünk a magasba, ami két platform között ér véget. A jobb oldalról hatalmas ugrással egy rubinnal teli erkélyre repülhetünk. Az erkély csak akkor látszik, ha melléugrottunk, vagy ha eltaláltuk (az ugrást újra próbálni nem tudjuk, mert nincs visszaút az előző platformra). A rubingyűjtés melegen ajánlott, mert — ha eleget gyűjtöttünk — a pálya közepe felé megjelenik egy turbános árus, akit kivételesen nem kell lekaszabolni, mert őt rubinért egy életet ad, tízéret pedig teljesíti egy kívánságunkat (Wish). A Wish arra jó, hogy ha veszünk egyet akkor a játékot onnan folytathatjuk tovább, ahol utoljára meghaltunk. Vásárolni úgy tudunk, hogy odaállunk a kívánt dolog elé, majd a joystickot felfelé nyomjuk. A vásárolgatás következtében életeink számát akár kilencig is feltuningolhatjuk.

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

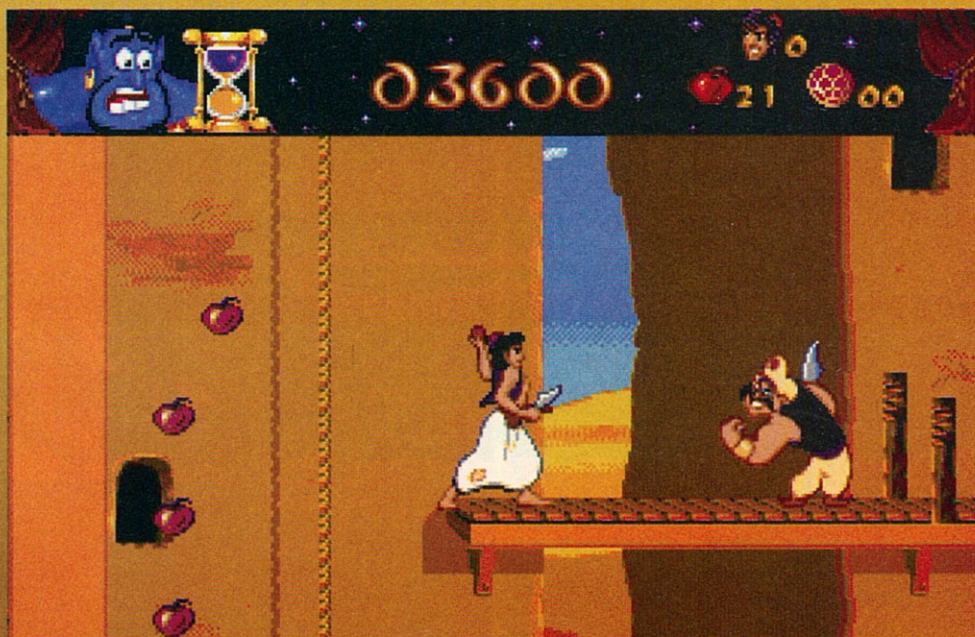
Genie Bonus Level

Ez minden pálya után következik. Annyiszor játszhatunk egy félkarú rabló-szerű játékkal, ahány Dzsini fejet az előző pályán összegyűjtöttünk. A nyereségünk lehet egy alma, egy rubin, egy élet, vagy a sokkal gyakoribb Lose felirat (ilyenkor elveszítjük az összes újabb próbálkozási lehetőségünket).

Abu Bonus Level

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

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



vagyunk, tíz kardcsapással leteríthetjük. Innen egy repülő kötéllel juthatunk tovább, ami körbeszáll velünk az égen (itt rengeteg alma és szív van), majd letesz a háztetőre. Jobbra haladva a pálya végén egy dühöngő arab szőrja ránc keze ügyébe akadó használati tárgyait. Tíz almát kell a fejéhez vágni ugrás közben, míg ő felül késeket, alul pedig hordókat dobál felénk. A halála a szint teljesítését is jelenti egyben.

Sultans Dungeon

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

Cave of Wanders

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

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



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

nünk, amin a szigetek természetesen azonnal elsüllyednek alattunk.

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

Abu in the Cave

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

The Escape

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

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

Rug Ride

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

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

Inside the Lamp

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

Sultans Palace

Ismét Agrabahban vagyunk, a szultán palotájában, de most már mint Ali Ababba herceg. Rögtön a kerti tavon találjuk magunkat, ahol a pelikánok hátán közlekedhetünk. Mikor megtaláljuk a szőnyeget, bízzuk rá magunkat, és mindenhova elszállít minket. A palota legtetetjén a szőnyegről fekvő kell ugrani a plafonra, amin jobbra tovább lehet függeszkedni. Itt kardunkkal ki kell szabadítani Abut, ami elsőre nem biztos hogy sikerül. Utána irány lefelé, mert ott a kijárat.

Jaffar's Quarters

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

Jaffar's Palace

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

Összefoglalásként pedig csak annyit írnék: a grafika elsősorú, az animációk döögösek, a zenék fenomenálisak és a hangulat... az leírhatatlan, csak a vége egy kicsit nehéz.

Leroy Gomez



MINOR
Műszer és Informatikai Kft.

MULTIMEDIA MEETING POINT

MEGNYÍLT!

A multimédiások Mekkája

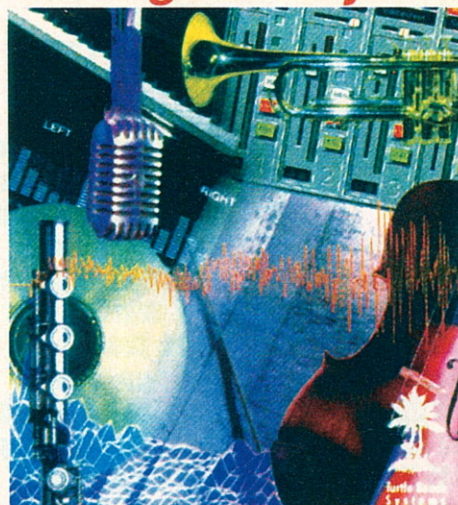
Óriási CD választék (felnőtteknek is!)
Multimédiás számítógépek és CD olvasók!
Hangkártyák és hangszórók!
Video kártyák!
Stúdiószerű PC-s video eszközök!
Microsoft szoftverek!
Számítástechnikai kellékek!

Fantasztikus árak!

Ajándékok!

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

Turtle Beach hangkártyák



*101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo WaveTable szinti + SB Multi CD + Enhanced IDE*	15.600,-
Maui Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez Maui + SB + Enhanced IDE*	33.000,-
Tahiti A zajmentes csúcsdigitalizáló kártya	39.900,-
Monterey Tahiti + csúcs szinti + csúcs effekt + DSP + RAM	51.900,-
Multisound A hangkártyák királya - így egyszerűen	59.900,-
Audio Advantage: Az első PCMCIA hangkártya	2.500,-

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

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

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

AMECON Budapest Kft.

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

HALLGASS GRAVIS

ULTRASOUND 18.900 Ft
ULTRASOUND MAX 29.900 Ft

A FÜLEDRE!

No. 1

A MULTIMÉDIA
ESZKÖZÖK VILAGÁBAN

PRÓBÁLD KITE IS!

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



AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest, VII. Dohány utca 67.

Tel./FAX: 142-3255; 268-0330

Nálunk egy helyen mindent megtalálsz,
ami a számítógépedhez kell.

Az AXICO Kft. az ADAPTEC termékek
hivatalos hazai disztribútora!

M.A.S.H. PARTY PC/Amiga

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

Időpont: 1995. április 01-02.

Nyitva: Szombat reggel 9.00
vasárnap este 24.00-ig

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

Tavaszi CD-ROM kínálatunk:

1000 Worlds Greatest Sound Effects	5,995	Iron Melix (Spectrum Holobyte)	4,995
386BSD Reference 1.0 (Dr. Dobbs')	12,995	Jazz Jackrabbit + One Must Fall	3,995
7th Guest (Virgin Games)	3,795	Key CAD Complete (SoftKey)	6,995
Animation Gallery (100 + FLI, 50 AVI)	4,995	Linux Developer's Resource (InfoMagic)	2,995
Arcade Companion (Limelight)	2,495	MAABUS (Microforum)	6,995
BSDisc (InfoMagic)	3,995	Mega Race (Software Toolworks)	2,395
CD Deluxe Pack 4 (Software Toolworks)	3,995	MS Bookshelf 1995	8,495
CD-Rom of CD-Roms (Walnut Creek)	2,995	MS Cinemania '95 (Microsoft)	6,995
CICA Windows 3 DISC SET (InfoMagic)	3,995	MS Flight Simulator v5.1 (Microsoft)	5,995
Cyber Race (CyberDreams)	3,995	Multimedia Windows WORD Games	2,995
Deathstar Arcade (Chesnut)	2,295	Ready to Run Hobbes (Walnut Creek)	5,995
Boom Companion (Laser Magic)	2,995	Return to Zork (Activision)	2,995
Dr. Dobbs' CD, v2.0 (Dr. Dobbs')	11,995	Standards (2 Disc Set) (InfoMagic)	3,995
Dr. Games for Windows (Dr. CD Rom)	2,795	Sys V r4 (Walnut Creek)	6,995
EPIC Companion (Limelight)	2,795	TechnoTools (Chesnut)	2,295
Fantazia (4000 + Fonts) & Book	4,995	Texture Universe (Autodesk)	32,995
Fractal Frenzy (Walnut Creek)	3,995	Toolkit for Linux (2 CD) (Walnut Creek)	3,995
FreeBSD 2.0 (Jan/95) (Walnut Cr.)	3,995	TriplePlay PLUS English, w/microphone	9,995
GNU Distribution (9/94) (Walnut Creek)	4,995	Windows Power Games (LV & D)	2,995
Grolier's Encyclopedia, v7 (Grolier)	4,995	Wing Commander III	9,995
Hobbes OS/2 Archive (Walnut Creek)	4,995	X11R6 (Walnut Creek)	5,995
Internet Tools (InfoMagic)	3,995	Yggdrasil LINUX '95 / upg.(!)	6,995/3,995



Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

Felsorolt árak ÁFA nélküli, készpénzfizetésre vonatkozó árak. Videkre utánveles szállítás. Negyedévenként nyomtatott szakkönyv-katalógus, 16,000 tételre adatbázis, kiadói katalógusok.

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

1012-BP, KOSSUTH SZÉNY TÁRNÉ 22.

A+K Irodatechnikai és Lakberendezési Bt.

Non-Stop Irodagép Szervíz

H-1047 Budapest, Arany J.u.14.

Tel.: 180-4462, FAX: 180-4048

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

Ez magába foglalja:

— irodagépek javítását, karbantartását a mechanikus írógéptől az elektronikus számítógépen át az elektronikus írógépig;

— irodagépek rendszeres karbantartására átalánydíjas szerződések kötését;

— irodagépek kellekekkel való folyamatos ellátását (festék-henger, kazetta, toner, tintapatron, cartridge stb.), ezek új és utántöltött változatát;

— az összes — irodában használatos — eszközt a gémpapocstól a hordozható telefonig nálunk mindent egy helyen megvehet (író- és irodaszerek, lepolrelók, fax- és másolópapírok, papíráruk, telefonok, faxok, fénymásológépek, író- és számítógépek);

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

— gépelést, szövegszerkesztést, nyomdai előkészítést rövid határidővel;

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

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

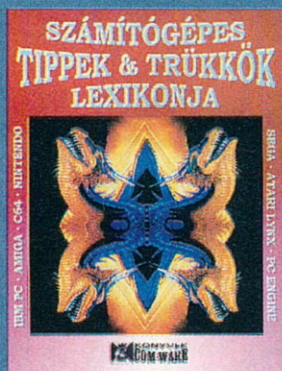
A Com-Ware Kft. kedvezményes ajánlata:



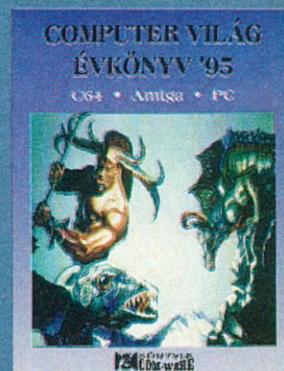
Wasted Time (C64 játék) 599,-



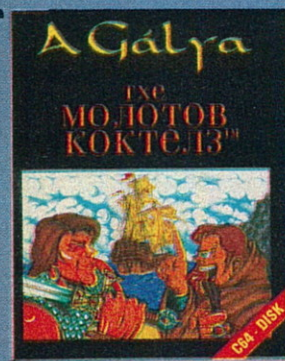
PC-s játékok 2. 599,- most 499,-



Tippek lexikonja 699,- most 599,-



CoV Évkönyv '95 548,- most 498,-



A Gálya (C64 játék) 799,-



CoV Évkönyv '92 398,- most 298,-



CoV Évkönyv '93/94 449,- most 398,-



CoV 51 169,- most 150,-



Newcomer (C64 játék) 999,-



Getto Világ 229,- most 150,-



CoVboy Világ 239,- most 150,-



SpV-sorozat 1-000,- most 600,-

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, tele-
fonszám, írásjelek). Nem számítjuk
kereskedelmi jellegű apróhirdetés-
nek ha valaki pl. számítógép konfi-
gurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft
(Ebbe nem számít bele a név, cím,
telefonszám, írásjelek). Ide sorol-
juk azokat a hirdetéseket, amely-
ben pl. valaki pl. saját fejlesztésű
sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket)
kínál eladásra. Olyan kereskedel-
mi hirdetést nem közlünk le, amely-
ben csak postafiók lett megadva.
Postai úton történő kereskedelmi
tevékenységek hirdetésében a pos-
tafiók mellett cégeknél a telephelyet
(üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vál-
lalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy ál-
landó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM
rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékeny-
ségről).

Egyéb szolgáltatások:

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

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret:
100 % felár

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

C64 software

C64 játék- és felhasználói programok cserélje
lemezen. Listát és választórteket kérek. Levélcím:
Bátor Lajos, Budapest, Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.:
282-35-35.

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

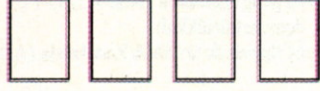
C64 hardware

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

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

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

Feladó: _____



Bélyeg
helye
(vagy zárt
borítékba
helyezve
kérjük
elküldeni!)

COM-WARE Kft

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

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

Amiga

Eladó Amiga 500 (1 MB RAM), TV-modulátor, egér,
egérpad, rengeteg szakirodalom stb. A készlet ára
csak 30999,-Ft. Írja fel, megegyezünk! Ugyanitt 1 db
működésképtelen C116 Kb 1000 Ft-ért (alkatrésznek)
eladó. **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs. u.
28/A 5500

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

Amiga 1200-asra cserélném 486-os PC-met
értékegyeztetéssel. Érdeklődő Amigók leveleit a
következő címre várom: **Navratil Sándor**, 2517
Keszthely, Malom köz 9.

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

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

Eladó Amiga 500-as + modulátor + 512kB-os bővítő
+ mouse + 120 lemez + 2 joystick 26000,-Ft-ért. Cím:
Fodor Miklós, 1032 Budapest, Szőlő köz 10. III/7.

Amiga 500-at keresek (1MB), Tv- moduláll.
Árajánlatokat telefonon kérek! **Csernath Zoltán**,
Budapest 1171, Dálnok u. 5. Tel.: 256-17-40

Amigához színes, sztereo Philips 8833-as monitor
és egy 3.5-es Roctec külső drive eladó. Tel: 36/427-
873. **Stadler Gellért**.

Amiga játékokat cserélnék. **Léderer
György**, Budapest 1212, Dunadűlő 3/b I. Tel.: 2 761-
638

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

PC

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

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

Eladó az alábbi konfiguráció: 386DX-33, 386
coproci, 8MB RAM, 245+90MB HDD, 1,2 és 1,44
FDD, Analóg Color SVGA Monitor 14", Trident
512kB, S.Galaxy B16, aktív hangfalak, mouse.
Hörcher Gábor, 1012 Budapest, Logodí u. 35.
Tel.: 1 368 760 (Üzenet rögzítő)

CD íratás 4000,-FT-ért /lemezzel/ Tel: 420-2543,
Csipán Viktor.

PC-pek figyelem! Elcserélném eredeti CD
lemezemet más szimulátoros prg-ra. A lemez neve:
Star Wars - Rebel Assault. Más prg-ok is érdekelnek.
Írja címet: **Pázsit Tibor**, Mezőberény, Várkonyi utca
1. 5650

Egyéb

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

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

3.5/DD USA Polaroid Datarescue mágneslemez
590.-Ft/doboz áron eladó! Tel.: **Folk Péter** /06-1/ 1-
351-289. Levélcím: 1026 Budapest, Cirok u. 3.

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javítás és

VIDEO szervizelés is!

MEGRENDELŐLAP

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

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

- ... pl. Gerő-Reich: Word for Windows 6.0 kezdőknek, haladóknak (Ára: 980,-)
- ... pl. PC-s játékok 2. (Ára: 599,- Ft)
- ... pl. Pintér: Korongba zárt gondolatok (könyv CD-ROM felhasználóknak) (Ára: 595,- Ft)
- ... pl. László: A VGA kártya programozása (Ára: 1.375,- Ft, lemezmelléklettel, demonstrációkkal)
- ... pl. Molnár: Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja (Ára: 699,- Ft)
- ... pl. dr. Kovácsné, Benkő, dr. Pergelne: Mindenki a PC-ről, bővített utánnyomás (Ára: 499,- Ft)
- ... pl. Abonyi: PC hardver kézikönyv - bővített utánnyomás (Ára: 875,- Ft)

A megrendelést utánvétellel kérem
Csekket kérek



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

Ára: 499,- Ft

Utánvétellel megrendelem a következő programokat PC-hez:

Az alul közzétett
MICROSOFT ajánlatból:

A hátsó borítón található
CD program-ajánlatból:

Ezúton utánvétellel megrendelem az alábbi C64-es lemezes játéko(ka)t.

NEWCOMER
999,- Ft + postaköltség

A GÁLYA
799,- Ft postaköltséggel

WASTED TIME
599,- Ft postaköltséggel

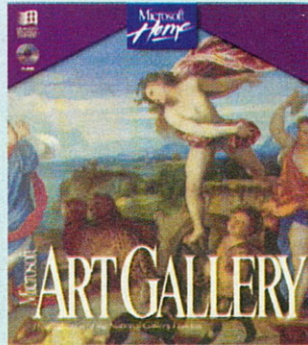
(: A megfelelő helyre kérünk 'X'-et tenni)



CINEMANIA



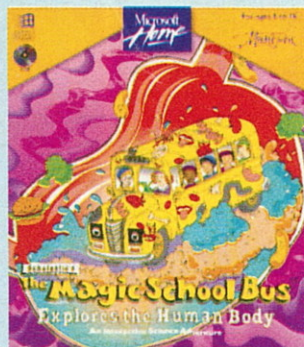
ANCIENT LANDS



ART GALLERY



MS GOLF 2.0



MAGIC SCHOOLBUS



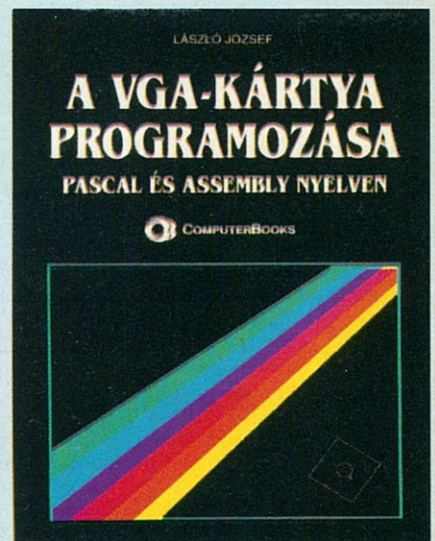
Korongba zárt gondolatok

Ára: 595,- Ft



Corel Draw 5.0

Ára: 795,- Ft



A VGA kártya programozása

Ára: 1.375,- Ft

HELIX
computer

BP.1133 Kárpádi u.7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! Amiga külső drive: 8.000,- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel 2.500,- Ft (ÁFA-val)

MS CD-k:
6.500,- Ft
+ ÁFA



AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Jó moonkát mindenkinek!

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

```
TRUE = 1
FALSE = 0

incdir include3.1:
include libraries/dosexten.s.i
include intuition_lib.i
include dos_lib.i
include graphics_lib.i
include exec_lib.i
include exec/memory.i
include intuition/intuition.i
include reqtools/reqtools.i
include reqtools/reqtools_lib.i

;*****
section fastview,code

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

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

; Return(a5)
Ez_Cli moveq #4,d0
#MEMF_CHIP+MEMF_CLEAR,d1
jsr _LVOAllocMem(a6)
move.l d0,SpritePos(a5)
lea intuitionlibrary(a4),a1
moveq #39,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
tst.l d0
beq.s Old_Intuition
move.l d0,Intuition_Base(a5)
lea doslibrary(a4),a1
moveq #39,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,DosBase(a5)
lea graphicslibrary(a4),a1
moveq #39,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,GraphicsBase(a5)
lea reqtoolslibrary(a4),a1
moveq #38,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
tst.l d0
bne.s OK_ReqTools
```

```
move.l Intuition_Base(a5),a6
moveq #0,d0
lea NoReqTools(a4),a0
moveq #16,d1
jsr _LVODisplayAlert(a6)
bra.w Graphics_Close
Old_Intuition
intuitionlibrary(a4),a1
moveq #0,d0
jsr _LVOOpenLibrary(a6)
move.l d0,a6
moveq #0,d0
lea OldOS(a4),a0
moveq #16,d1
jsr _LVODisplayAlert(a6)
move.l 4.w,a6
bra.w Vege
OK_ReqTools
d0,ReqTools_Base(a5)
tst.l (a5)
; Return(a5)
beq.s From_Cli
move.l d0,a6
moveq #RT_FILEREQ,d0
sub.l a0,a0
jsr _LVOrtAllocRequestA(a6)
move.l d0,FileReq(a5)
Ujra move.l FileReq(a5),a1
lea Names(a5),a2
clr.b (a2)
lea SelectFilesForView(a4),a3
lea FileReq_Tags(a4),a0
move.l ReqTools_Base(a5),a6
jsr _LVOrtFileRequestA(a6)
tst.l d0
beq.w Request_Free
move.l d0,FileList(a5)
move.l d0,d6
move.l FileReq(a5),a0
move.l rtfi_Dir(a0),a0
lea FileName(a5),a1
tst.b (a0)
beq.s cik3
cik1 move.b (a0)+,d0
move.b d0,(a1)+
bne.s cik1
subq.l #1,a1
cmp.b #' : ',-(a1)
beq.s cik2
addq.l #1,a1
move.b #' / ',(a1)
cik2 addq.l #1,a1
cik3 move.l a1,Path(a5)
Focik tst.l (a5)
; Return(a5)
bne.s From_Wb
From_Cli
lea FileName(a5),a0
move.l a0,d1
moveq #127,d2
moveq #0,d3
jsr _LVOReadItem(a6)
tst.l d0
beq.w ReqTools_Close
lea FileName(a5),a1
cik4 tst.b (a1)+
bne.s cik4
subq.l #1,a1
bra.s Name_Kesz
From_Wb move.l d6,a2
move.l rtfi_Name(a2),a0
move.l rtfi_StrLen(a2),d0
Path(a5),a1
move.l #1,d0
cik5 move.b (a0)+,(a1)+
dbra d0,cik5
clr.b (a1)
Name_Kesz
move.l a1,NameEnd(a5)
lea FileName(a5),a0
move.l a0,d1
move.l #SHARED_LOCK,d2
DosBase(a5),a6
jsr _LVOLock(a6)
d0
lea OK_Lock
Cantgetlockfile(a4),a1
bra.w Error
bra.w Next_File
OK_Lock move.l d0,File_Lock(a5)
moveq #DOS_FIB,d1
moveq #0,d2
jsr _LVOAllocDosObject(a6)
move.l d0,FileInfo(a5)
move.l File_Lock(a5),d1
move.l d0,d2
jsr _LVOExamine(a6)
move.l FileInfo(a5),a0
move.l fib_Size(a0),-(a7)
moveq #DOS_FIB,d1
move.l FileInfo(a5),d2
jsr _LVOFreeDosObject(a6)
move.l (a7)+,d0
tst.l d0
bne.s No_NULL
lea Fileisempty(a4),a1
bra.w Error
bne.s File_UnLock
bra.w Next_File
```

```
File_UnLock
move.l DosBase(a5),a6
move.l File_Lock(a5),d1
jmp _LVOUnLock(a6)
No_NULL move.l d0,FileSize(a5)
moveq #0,d1
4.w,a6
move.l _LVOAllocMem(a6)
d0
tst.l d0
bne.s OK_Memory
lea Notenoughmemory(a4),a1
Error
bne.s File_UnLock
bra.w Next_File
OK_Memory
move.l d0,FilePos(a5)
lea FileName(a5),a0
a0,d1
move.l #MODE_OLDFILE,d2
move.l DosBase(a5),a6
jsr _LVOOpen(a6)
tst.l d0
bne.s OK_Open
lea Filecantopen(a4),a1
Error
bne.s File_UnLock
bra.w No_File
OK_Open move.l d0,File_Handle(a5)
move.l d0,d1
move.l FilePos(a5),d2
move.l FileSize(a5),d3
jsr _LVORead(a6)
move.l File_Handle(a5),d1
jsr _LVOClose(a6)
move.l File_Lock(a5),d1
jsr _LVOUnLock(a6)
move.l FilePos(a5),a0
a0,a2
cmp.l #'FORM',(a0)+
beq.s OK_IFF
lea NotanIFFFile(a4),a1
bra.w Hiba
OK_IFF add.l (a0)+,a2
move.l a2,IFFEnd(a5)
cmp.l #'ILBM',(a0)+
beq.s OK_ILBM
lea NotanILBMFile(a4),a1
bra.w Hiba
OK_ILBM move.l a0,FirstChunk(a5)
move.l #'BMHD',d1
bne.s Chunk_Search
beq.w Chunk_Error
move.w (a0)+,Width(a4)
move.w (a0)+,Height(a4)
move.b 4(a0),Planes(a4)
move.b 6(a0),Crunch(a5)
move.l #'CMAP',d1
bne.s Chunk_Search
beq.w Chunk_Error
d0,d1
divu.w #3,d1
asl.l #8,d1
asl.l #8,d1
lea Colors(a5),a1
move.l d1,(a1)+
subq.l #1,d0
moveq #24,d2
Colorcik moveq #0,d1
move.b (a0)+,d1
asl.l d2,d1
move.l d1,(a1)+
dbra d0,Colorcik
clr.l (a1)
move.l #'CAMG',d1
bne.s Chunk_Search
beq.w Chunk_Error
move.l (a0),d0
and.l #FFFFFF,d0
move.l d0,Need_ID(a4)
move.l Intuition_Base(a5),a6
jsr _LVOOpenWorkBench(a6)
d0,a0
lea sc_ViewPort(a0),a0
GraphicsBase(a5),a6
jsr _LVOGetVPMODEID(a6)
and.l #MONITOR_ID_MASK,d0
move.l d0,Present_ID(a4)
lea BIDTAGS(a4),a0
jsr _LVOBestModeIDA(a6)
d0,DisplayID(a4)
move.l #'BODY',d1
move.l Chunk_Search
bne.s Chunk_Error
move.l a0,d5
sub.l a0,a0
lea ScreenTags(a4),a1
move.l Intuition_Base(a5),a6
jsr _LVOOpenScreenTagList(a6)
tst.l d0
bne.s OK_Screen
lea UnabletoopenScreen(a4),a1
bra.w Hiba
OK_Screen
move.l d0,ScreenHandle(a4)
cmp.b #1,Planes(a4)
beq.s OK_Interleaved
move.l d0,a0
lea sc_RastPort(a0),a0
move.l rp_BitMap(a0),a0
```

```

moveq #BMA_FLAGS,d1
move.l GraphicsBase(a5),a6
jsr _LVOGetBitMapAttr(a6)
btst #BMB_INTERLEAVED,d0
bne.s OK_Interleaved
bsr.w Screen_Close
lea UnabletoAlloc(a4),a1
bra.w Hiba
OK_Interleaved sub.l a0,a0
lea WindowTags(a4),a1
move.l Intuition_Base(a5),a6
jsr
_LVOpenWindowTagList(a6)
tst.l d0
bne.s OK_Window
lea
UnabletoOpenWindow(a4),a1
bsr.w Error
bra.w No_Window
OK_Window moveq #-1,d7
move.l d0,WindowHandle(a5)
move.l d0,a0
move.l SpritePos(a5),a1
moveq #0,d0
moveq #0,d1
moveq #0,d2
moveq #0,d3
move.l Intuition_Base(a5),a6
jsr _LVOSetPointer(a6)
moveq #0,d3
move.w Width(a4),d3
divu.w #8,d3
move.l d3,d0
and.l #$FFFF,d3
swap d0
tst.w d0
beq.s Byteos
addq.l #1,d3
Byteos cmp.b #1,Planes(a4)
bne.s No_One_Plane
sub.l a3,a3
move.l ScreenHandle(a4),a1
lea sc_RastPort(a1),a1
move.l rp_BitMap(a1),a1
move.l bm_Planes(a1),a1
bra.s Paros
No_One_Plane move.l
ScreenHandle(a4),a3
lea sc_RastPort(a3),a3
move.l rp_BitMap(a3),a3
addq.l #bm_Planes,a3
move.l (a3)+,a1
sub.l a1,a3
sub.l d3,a3
btst #0,d3
beq.s Paros
addq.l #1,d3
subq.l #1,a3
move.l d3,d0
move.l d5,a0
move.w Height(a4),d4
moveq #0,d1
move.b Planes(a4),d1
mulu.w d1,d4
subq.w #1,d4
tst.b Crunch(a5)
bne.s Crunched
subq.w #1,d3
cik6 move.w d3,d0
cik7 move.b (a0)+,(a1)+
dbra d0,cik7
add.l a3,a1
dbra d4,cik6
bra.s DeCrunch_Kesz
Crunched moveq #0,d1
move.b (a0)+,d1
bpl.s cik9
neg.b d1
sub.b d1,d0
subq.b #1,d0
cik8 move.b (a0)+,d2
move.b d2,(a1)+
dbra d1,cik8
tst.b d0
bne.s Crunched
add.l a3,a1
move.b d3,d0
dbra d4,Crunched
bra.s DeCrunch_Kesz
cik9 sub.b d1,d0
subq.b #1,d0
cika move.b (a0)+,(a1)+
dbra d1,cika
tst.b d0
bne.s Crunched
add.l a3,a1
move.b d3,d0
dbra d4,Crunched
move.l
Intuition_Base(a5),a6
move.l ScreenHandle(a4),a0
jsr _LVOScreenToFront(a6)
bsr.s Mem_Free
No_Msg moveq #0,d0
move.l WindowHandle(a5),a0
move.l wd_UserPort(a0),a0
move.b MP_SIGBIT(a0),d1
bset d1,d0
jsr _LVOWait(a6)
move.l WindowHandle(a5),a0
move.l wd_UserPort(a0),a0
jsr _LVOGetMsg(a6)
tst.l d0
beq.s No_Msg
move.l d0,a1
move.l d0,a3
jsr _LVOREplyMsg(a6)
cmp.l
#IDCMP_MOUSEBUTTONS,im_Class(a3)
beq.s Next_Picture
cmp.l
#IDCMP_RAWKEY,im_Class(a3)
bne.s No_Msg
cmp.w #$C5,im_Code(a3)
bne.s No_Msg
bsr.s WindowScreen_Close
bsr.s FileList_Free
bra.s Request_Free
Next_Picture
#MENU_DOWN,im_Code(a3)
bne.s No_Msg
bsr.s WindowScreen_Close
bra.s Next_File
Mem_Free move.l FilePos(a5),a1
move.l FileSize(a5),d0
move.l 4.w,a6
jmp _LVORFreeMem(a6)
WindowScreen_Close move.l
Intuition_Base(a5),a6
move.l ScreenHandle(a4),a0
jsr _LVOScreenToBack(a6)
move.l WindowHandle(a5),a0
jsr _LVOCloseWindow(a6)
Screen_Close move.l
Intuition_Base(a5),a6
move.l ScreenHandle(a4),a0
jmp _LVOCloseScreen(a6)
FileList_Free move.l
ReqTools_Base(a5),a6
move.l FileList(a5),a0
jmp _LVORFreeFileList(a6)
No_Window bsr.s Screen_Close
No_Filebsr.s Mem_Free
Next_File tst.l (a5)
; Return(a5)
beq.w Focik
tst.b d7
beq.s Request_Free
move.l d6,a0
move.l (a0),d6
bne.w Focik
bsr.s FileList_Free
bra.w Ujra
Request_Free move.l
ReqTools_Base(a5),a6
move.l FileReq(a5),a1
jsr _LVORFreeRequest(a6)
ReqTools_Close move.l 4.w,a6
move.l ReqTools_Base(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
Graphics_Close move.l 4.w,a6
move.l GraphicsBase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
move.l DosBase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
move.l Intuition_Base(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
Vege move.l SpritePos(a5),a1
moveq #4,d0
jsr _LVORFreeMem(a6)
tst.l (a5)
; Return(a5)
beq.s Cli_Volt
jsr _LVORForbid(a6)
move.l (a5),a1
; Return(a5),a1
jsr _LVOREplyMsg(a6)
Cli_Volt movem.l(sp)+,d1-d7/a0-a6
moveq #0,d0
rts
Chunk_Error move.l d1,(a4)
; Chunk_Code(a4)
lea (a4),a1
; Chunk_Code(a4),a1
Hiba bsr.s Error
bra.b No_File
Chunk_Search move.l
FirstChunk(a5),a0
cikc cmp.l (a0)+,d1
beq.s Chunk_Megvan
add.l (a0)+,a0
cmp.l IFFEnd(a5),a0
bcs.s cikc
moveq #0,d0
rts
Chunk_Megvan move.l (a0)+,d0
rts
Error move.l NameEnd(a5),a0
move.b #10,(a0)+
move.b #10,(a0)+
cikd move.b (a1)+,d0
move.b d0,(a0)+
bne.s cikd
lea FileName(a5),a1
move.l ReqTools_Base(a5),a6
lea Error_Tags(a4),a0
lea ContinueQuit(a4),a2
sub.l a3,a3
sub.l a4,a4
jsr _LVORtEZRequestA(a6)
move.l d0,d7
lea TAB(pc),a4
rts
TAB
; Chunk_Code dc.b 'not found!',0
; Error_Tags dc.l
RTEZ_ReqTitle,FastViewError
dc.l TAG_END
; ScreenTags dc.l SA_Quiet,TRUE
dc.l SA_Interleaved,TRUE
dc.l SA_Behind,TRUE
dc.l SA_AutoScroll,TRUE
dc.l SA_Colors32,Colors
dc.l SA_DClip,Negyszog
dc.l SA_Left,0
dc.l SA_Top,0
dc.l SA_Width
dc.w 0
Width dc.w 0
dc.l SA_Height
dc.w 0
Height dc.w 0
dc.l SA_Depth
dc.w 0
Planes dc.b 0
dc.l SA_DisplayID
DisplayID dc.l 0
dc.l TAG_END
; WindowTags dc.l WA_Left,0
dc.l WA_Top,0
dc.l WA_Width,1
dc.l WA_Height,1
dc.l WA_CustomScreen
ScreenHandle dc.l 0
dc.l WA_Borderless,TRUE
dc.l WA_Activate,TRUE
dc.l WA_RMBTrap,TRUE
WA_IDCMP,IDCMP_RAWKEY!IDCMP_MOUSEBUTTONS
dc.l TAG_END
; Negyszog dc.l 0,0
; BIDTAGSdc.l BIDTAG_SourceID
Need_IDdc.l 0
dc.l BIDTAG_MonitorID
Present_ID dc.l 0
dc.l TAG_END
; FileReq_Tags dc.l
RTFI_Flags,FREQF_MULTISELECT
dc.l RTFI_OKText,View_Text
dc.l TAG_END
; OldOS dc.w $E1
dc.b 12
dc.b 'You Need AmigaOS
3.0+',0,0
NoReqTools dc.w $B4
dc.b 12
dc.b 'You Need
ReqTools.Library V38+',0,0
; intuitionlibrary dc.b
'intuition.library',0
doslibrary dc.b
'dos.library',0
graphicslibrary dc.b
'graphics.library',0
reqtoolslibrary dc.b
'reqtools.library',0
FastViewError dc.b 'FastView Er-
ror',0
ContinueQuit dc.b
'ContinueQuit',0
Cantgetlockfile dc.b 'Can't get
lock file',0
Fileisempty dc.b 'File is
empty',0
Filecantopen dc.b 'File can't
open',0
Notenoughmemory dc.b 'Not enough
memory for load file',0
NotanIFFfile dc.b 'Not an IFF
File',0
NotanILBMfile dc.b 'Not an ILBM
File',0
UnabletoopenScreen dc.b 'Un-
able to open Screen',0
UnabletoOpenWindow dc.b 'Un-
able to Open Window',0
UnabletoAlloc dc.b 'Unable to Al-
locate Interleaved BitMap',0
SelectFilesForView dc.b 'Se-
lect File(s) For
View_Text dc.b 'View',0
; dc.b '$VER:FastView V1.6 by LaySoft',0
sectionBSS_Area,BSS
BASE
Return ds.l 1
Intuition_Base ds.l 1
DosBaseds.l 1
GraphicsBase ds.l 1
ReqTools_Base ds.l 1
FileReqds.l 1
FileList ds.l 1
File_Lock ds.l 1
File_Handle ds.l 1
FileInfo ds.l 1
FileSize ds.l 1
WindowHandle ds.l 1
FilePosds.l 1
Path ds.l 1
NameEndds.l 1
IFFEnd ds.l 1
FirstChunk ds.l 2
SpritePos ds.l 1
Colors ds.l 3*256+2
Names ds.l $34
FileName ds.l $4D
Crunch ds.b 1

```

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

Csika

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

3.rész

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

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

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

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

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

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

A két változat ugyanazt csinálja, az első a kényelmesebb, a második akkor használandó, ha a címke más asm-blokkból is akarunk hivatkozni.

Ez a program a címkedefiniáláson kívül példát ad arra is, hogy hogyan lehet Pascal-függvényt meghívni assembly-ből. Figyeljünk arra, hogy a függvény paramétereit nekünk kell átadni a PUSH utasítással, ugyanabban a sorrendben, ahogy egy Pascal nyelvű hívásnál történne, pl.:

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

A visszakapott paraméter hosszától függően a következő helyeken jöhet:

byte (char) - AL
word (integer) - AX
dword (longint) - DX:AX
qword-ig (8 byte) (a 6 byte-os real) - DX:BX:AX
Külön dolog a pointer, ez DX:AX-ben lesz (DX a szegmens, AX az offset).

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

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

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

Minden bizonnyal feltűnő, hogy ebben a programocskában nincs szó C függvények hívásáról. Az ok nagyon egyszerű: sehogyan se bírtunk rájönni, hogyan kéne. Ha valaki tudja, szívesen vennék, ha megírná... Annyi biztos, hogy ugyanúgy le kell PUSH-olni a verembe a paramétereket, csak fordított sorrendben, és a függvényhívás után fel kell szabadítani a veremterületet, pl. ugyanannyi POP utasítással. A visszaadott értéket ugyanúgy kapjuk vissza, mint Pascal esetén.

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

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

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

CALL (call)

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

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

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

RET (return), RETF (far return)

Visszatérés közeli vagy távoli szubrutinból. Közeli visszatérés esetén a veremből betöltődik az IP, távoli visszatérés esetén először az IP, majd a CS.

Most akkor végre az operandusok:

JMP

A relatív ugrás lehet rövid (+127/-128 byte-on belül) vagy teljes (+32767/-32768), ha a kódszegmens határán átlépne, akkor "átfordul", azaz IP értéke megfelelően változik, de CS nem növekszik/csökken. Továbbiakban a címezési módok, amelyek használhatók: regiszteres, indexelt (sima, bázissal, bázissal és eltolási címmel), indexelt regiszteres, bázisos. Ezek voltak közeli ugrások.

Távoli ugrás esetén nincs relatív mód, a többi mód áll, csak a megadott címről nemcsak IP-t veszi, hanem IP-t, majd CS-t.

Jcc

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

CALL

A lehetséges operandusok megegyeznek a JMP utasításnál leírtakkal, kivéve a rövid relatív ugrást, az ugyanis itt nincs.

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

Most pár további szó a feltételes ugrások alkalmazásáról:

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

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

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

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

DOS verziószám lekérdezése

AH = 30h
 Kimenet:
 AH = kis verziószám (pl. 6.22 esetén a 22)
 AL = nagy verziószám (pl. 6.22 esetén a 6)

Könyvtár létrehozása (MKDIR, MD)

AH = 39h
 DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Könyvtár törlése (RMDIR, RD)

AH = 3Ah
 DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Könyvtár váltás (CHDIR, CD)

AH = 3Bh
 DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Aktuális könyvtár lekérdezése

AH = 47h
 DL = drive (0=alap,1=A,2=B,3=C,...)
 DS:SI = egy 64 byte-os puffer
 Kimenet:
 A puffer tartalma = az aktuális könyvtár
 Megjegyzés: A drive betűjét nem veszi bele a könyvtár nevébe

File törlése

AH = 41h
 DS:DX = a file neve (ASCIIZ)

File átnevezése

AH = 56h
 DS:DX = a régi filenév (ASCIIZ)
 ES:DI = az új filenév (ASCIIZ)

File attribútumának lekérdezése/beállítása

AH = 43h
 AL = 0 - lekérdezés 1 - beállítás
 CX = attribútum

File létrehozási idejének lekérdezése/módosítása

AH = 57h
 AL = 0 - lekérdezés 1 - beállítás
 A dátum a DX, az idő a CX regiszterekben helyezkedik el:
 CX = hhhhhmmmmmmsssss ahol
 hhhhh = óra mmmmm = perc sssss = másodperc/2
 DX = yyyyyymmddddd ahol
 yyyyyy = (év-1980) mmmm = hónap dddd = nap
 A következő szám tartalmából:
 További DOS függvények
 A DOS memóriakezelése, táblázatai
 A BIOS alapjai

EXAMPLE1.ASM példaprogram

Az aktuális könyvtárban létrehoz egy FILES.LOG nevű file-t, majd elfogja az INT 21-et és ebbe a file-ba naplózza minden INT 21/3D-vel megnyitott file nevét.

```

;
; .286
;
; seg_a segment
; assume cs:seg_a,ds:seg_a
;
; old_21 dd 0
; régi INT 21 címe
; filename db 80h dup (0)
; naplófile teljes
;
; neve
; crlf db 13,10
; Sorvégjel
;
; new_21 proc far
; assume cs:seg_a,ds:nothing;
; pushf
; push ax
; push bx
; Regiszterek
; push cx
; elmentése
; push dx
; push si
; push ds
;
; cmp ah,3Dh

```

```

File nyitás
; jne orig_21
; történik-e ?
;
; Igen,DS:DX mutat a
;
; file nevére
; push ds
; A kapott file neve
; push dx
; címének elmentése
;
; mov ax,cs
; mov ds,ax
; mov dx,offset filename
; Naplófile megnyitása
; mov ax,3d02h
; pushf
;
; +
; call old_21
; INT 21
; mov bx,ax
;
; mov ax,4202h
; mov cx,0
; Pozicionálás
; mov dx,0
; file végére
; pushf
;
; +
; call old_21
; INT 21
;
; pop dx
; kapott file neve címének
; pop ds
; visszaolvasása
;
; mov si,dx
; mov cx,0
;
; chk0:
; inc cx
; inc si
; CX:=a filenév hossza
; cmp byte ptr [si],0
; jne chk0
;
; mov ah,40h
; filenév kiírása
; pushf
;
; +
; call old_21
; INT 21
;
; mov ax,cs
; mov ds,ax
; A "crlf"-ben
; mov ah,40h
; tárolt sorvégjel
; mov dx,offset crlf
; kiírása
; mov cx,2
; pushf
;
; +
; call old_21
; INT 21
;
; mov ah,3eh
; napló lezárása
; pushf
;
; +
; call old_21
; INT 21
;
; orig_21:
; pop ds
; pop si
; pop dx
; A regiszterek
; pop cx
; visszaállítása
; pop bx
; pop ax
; popf
; jmp old_21
; régi INT 21
; new_21 endp
;
; resident:
; Idáig lesz rezidens !!!
;
; csak_nev db "FILES.LOG",0
; naplófile neve
;
; msg db "FILELOG installed"

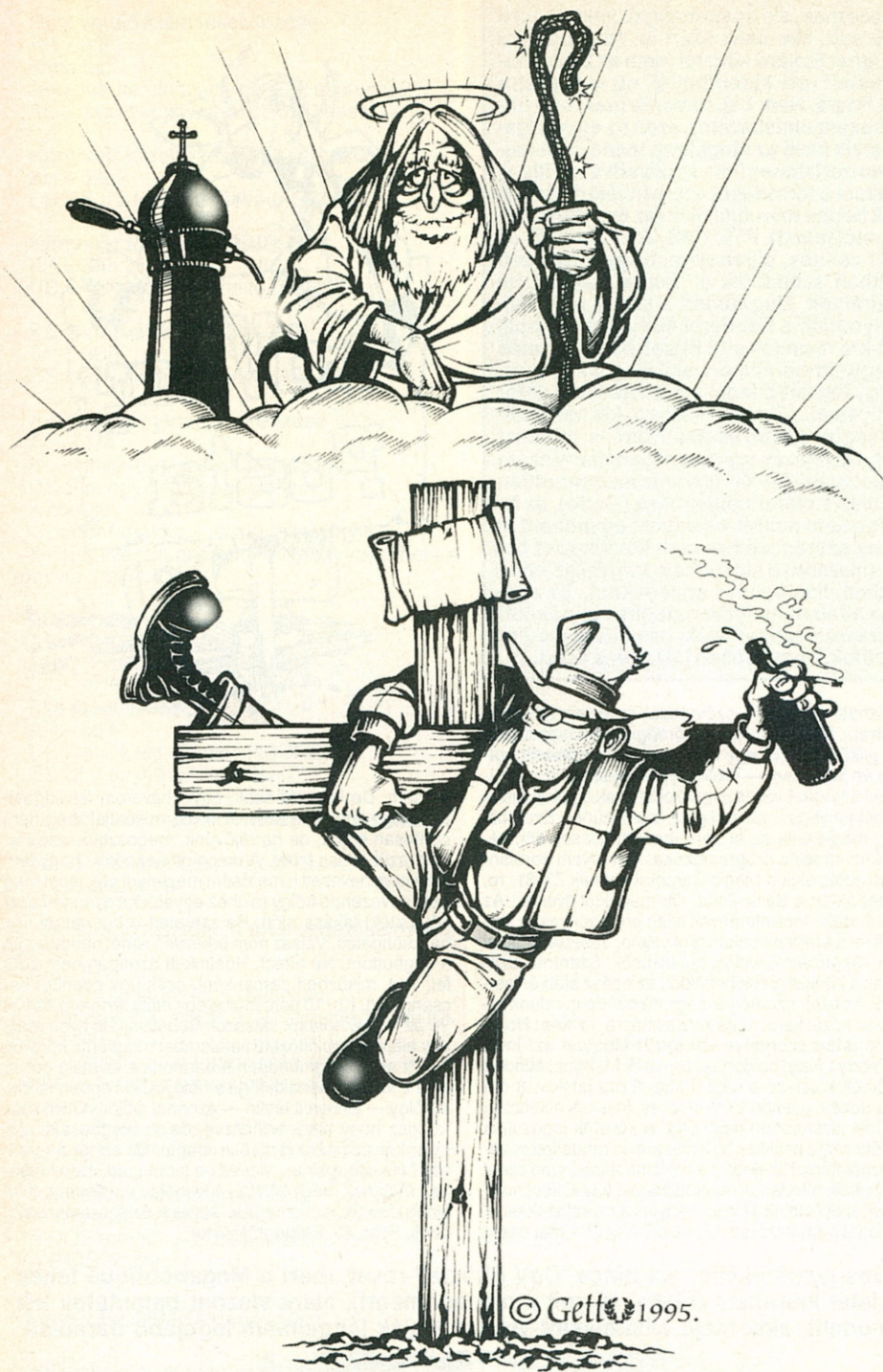
```

```

; Kírandó üzenet
; db 13,10,"$"
;
; inst_msg db "FILELOG already "
; Hibaüzenet
; db "installed",13,10,"$"
;
; init proc
; assume
; cs:seg_a,ds:seg_a,ss:stk_seg
; mov ax,seg_a
; szegmens-
; mov es,ax
; regiszterek
; mov ds,ax
; inicializálása
;
; push es
; mov ax,3521h
; régi INT 21
; int 21h
; lekérdezése és
; mov word ptr old_21 ,bx
; eltárolása az
; mov word ptr old_21[2],es
; "old_21"-ben
; pop es
; cmp bx,offset new_21
; Ha már installálva van,
; je installed
; akkor kilépni
;
; mov si,offset csak_nev
; naplófile teljes nevének
; mov di,offset filename
; előállítás a "csak_nev"-ből
; mov ah,60h
; "filename"-be.
; int 21h
;
; mov ah,3ch
; mov dx,offset filename
; naplófile létrehozása
; mov cx,0
; Attribútum = normal
; int 21h
; mov bx,ax
;
; mov ah,3eh
; Az újonnan létrehozott napló-
; int 21h
; file lezárása
;
; mov ax, 2521h
; mov dx,offset new_21
; Az új INT 21 beállítása
; int 21h
;
; mov ah,9
; mov dx,offset msg
; Üzenet kiírása
; int 21h
;
; mov dx,offset resident
; shr dx,4
; rezidens rész hossza para-ban
; inc dx
; add dx,10h
; a PSP hossza (10h para)
; mov ah,31h
; int 21h
; Rezidens kilépés
;
; installed:
; mov ah,9
; Ha már installálva van,akkor
; mov dx,offset inst_msg
; ki kell írni a hibaüzenetet,
; int 21h
; mov ax,4c01h
; és ki kell lépni ERRORLEVEL=1
; int 21h
; értékkel.
; init endp
; seg_a ends
;
; stk_seg segment stack
; my_stk db 400h dup (?)
; KB-os verem
; stk_end db ?
; stk_seg ends
; end init
; kezdő rutin az "init"

```

Hotta



Getto koma így képzelet ezt az istentiszteletes dolgot

CoVboy: Ah. Klasszikus levél, melyre vagy nem válaszolok semmit (rövid röppálya után a Tresken feliratú dobozban landol (bocs a hejesírásér, de a Gettot júzalom ilyen célokra, hogy valami hasznom legyen már belőle), vagy valami általánosságot gagyogok. Maradjunk a második verzióánál. Jól van, fiam, derék jó hívó vagy, mert rettegő tisztelettel szólítod meg Atyádat (amit egyébként mindenkítől elvárak, csak ritkán jön be). Mostanság ez egyébként is aktuális, mert most úgyis ilyen ünnepélyes napok vannak, úgymint Lányok napja, Petőfié és még van a Tanácstalan Köztársaság is, ami mostanság már nem is annyira ünnep. Ha már a LÁNYOKNÁL TARTUNK (most látom, hogy valaki ráteyerelt a Kepszlokra, és élyen a magyaros írásmód is!), mindenképpen jó lett volna, ha megadod ennek a nimfomániás lánynak a nevét és címét, mert a Getto rendkívül érdeklődik az egész ügy iránt... Ki tudja, talán a mértéktelen Dallas-fogyasztás hozza ki belőle ezt a permanens szaporodási hajlamot?! Én már nem bírok veled, szóval kérek minden halálraszánt XX-kromoszóma tulajdonost, hogy jelentkezzen, és vigye innen ezt a nagy, kövér himet, mert egész álló nap itt dürrög a fülembe, és én ezt nem nagyon bírom (ez az egyik oka egyébként, hogy nem válaszolok a levelekre). Van még több ok is, csak ahhoz egy kis idő kell, amíg kitalálom, hogy mik is azok. Nem baj, fő a vidámság, és a babléves. Jaj, egészen kiment a t. Levélíró a fejéből! Nekí is válaszolni kell... Szóval:

Aha. Jó duma... Puszi: CoVboy.

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

Kis követelőző

Kedves tehénbanda! Tudom, hogy a csata (és mata)-tehenek legfőbb erénye a csigalassúság (biológiai melléklet: a marhafélék tehát a csigák osztályába tartoznak), a magamfajta előnyös jellemvonása viszont a túrelmetlenség. Úgyhogy ha nem külditek el azonnal a '94 decemberi CoV-ot (mondjuk egy Mac-kel megspékelve), a következő intézkedéseket teszem (teljesen jogosan, mivelhogy '94-re előfizettem):

1. Beküldöm a szerkesztőségbe minden 8 napon túl használt zoknimat;
2. Személyesen jelenek meg 8 napon túl mosdatlanul;
3. lásd a másik oldalt.
VIDA SZABOLCS, Veszprém
(A másik oldalon teheneiket gyilkoltak in graffiti, viszont with buzzsaw, amiért feljelentést tettem az Állatvédőknél, tehát reszkess, te levélíró! Persze ez nem magyarozza meg, hogy miért van valakinek szüksége a '94 decemberi CoV-ra. Ilyen gazdag emberek vannak a Földön?! LAJOOOOSSSS! Emeljünk árat! — CoVboy)

Most látom egyébként, hogy valaki szörnyen összekeverte a leveleimet, és most azokat olvasom, amiket elsőre kidobásra ítélttem. **ÍGY EGYSZERŰEN NEM LEHET DOLGOZNI!!!** (Jó, mondjuk nem is igazán, akarok, DE EZ AKKOR IS TARTHATATLAN! Béremelést követelek! Utána majd meglássuk, mi lesz... Addig is találtam egy levelet: (Rá van írva, hogy 'KUKA', mit keres még mindig itt?! Mi ez, valaki feltalálta a visszajáró levelet, ami előjön rendeltési helyéről, és itt kísért nekem?!)

Kultúra

Helló Covantyu! Voltál már fogantyu?

Először is: A CoV #51 posta válaszaidban több saját poémom erőteljesen visszaköszön. Szóval így vagy te egy (ál)jópofa humanoid ezen a planetán, hogy a válaszaidat is mástól szeded. Gondolok itt a 'Micuskás' levelem első bekezdésére. Ejnye-bejnye!

Mivel a Miking címét nem adtad meg, ezért neked válaszolok: Miking, Miking, hol is hallottam ezt a nevet? Csak nem olvastam már tőle valahol valamit? (De, mivel egy időben fejedelmi többszben kommunikáltam, csak akkor volt benne egy vessző, meg egy space is — CoVboy) El kell ismerni, jelentős dolgot fesseget: tudniillik a kultúra 'kitagulása' napjainkban c. filozófiai eszmefuttatást fejtette ki egyedi módon. A műveltség alatt ma is humán tudományokban való jártasságot értik. Pl.: Shakespeare, Beethoven alkotásainak ismerete, beszélt és írott nyelvek szabályai, történelem és értelmezései az aktuális világnézet szerint, hogy melyik operában kit ölnek meg, fű és fa, azaz a társadalmi-biológiai környezetről ismeretekkel bírjon.

Bizony, bizony, (... az az amerikai bölény latin neve — CoVboy) napjainkban új elemek jelentek meg: (határozottan tartósabbak... — CoVboy) pl. disco-kultúra (...yikes!...) video-kultúra, sex-kultúra (Dürr! — Getto), computer-kultúra (...byte byte, love, byte byte, happiness...), fax-kultúra (...fax off!...), tv-kultúra (...Viva Dallas! A Blikkben címlap-hír volt, hogy felámad a Bobjuing...) GSM-kultúra (...tiptiptiptidip tip tiptidip...), mosógép-kultúra (...NAHÁT!...), satellit-kultúra (...Panel channel...) stb., stb... Hogy ezek miért 'kulturák'? Azért, mert aki ezeket nem tudja használni & viselkedni, arra biztos nem azt mondják, hogy kulturált ember. Tehát az alpműveltséghez bizonyos interdiszciplinaritás kell, hogy párosuljon. (Hogy párosuljon? Jó, majd veszek egy ilyet a Müllernek április 1-re — CoVboy) Kritisériumaid alapján lássuk, kulturált ember vagyok-e?

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

3 hangszer: tökéletesen játszok dorombon (Nem nagy durranás, ezt egy macska már közvetlenül az életbe való letöltés után tudja — CoVboy), köcsög-dudán, valamint hallás után felhangolok 6 db sörösüveget a pentaton skálára megfelelő mennyiségű lé kiválásával, és ezen játszok Nájdzset Tedet. Ez is stimmel.

processzor: 7 tizedesjegy pontossággal jobban számolok, mint a Pentium.

Szóval én tutisra kulturált ember vagyok.

Szerintem pedig az a kulturált, aki válaszol az én kérdéseimre: (Jáj be jó! Imádom a kizeket! A 'Kiskegyedben' is mindet kitöltöm, miután megnéztem, hogy hány pontot kell elérnem ahhoz, hogy cool legyek. Getto a múltkor már kvízfejűnek is nevezett (azóta ápolják...) — CoVboy)

Hol van Ceglédbercel? (A Naprendszerben.)

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

Mi a különbség a magyar tarka, a magyar szürke, bronzderes, kosztromai, szimentáli, jersey, és a dán vörös szarvasmarha közt? (A nevük. GYÓZTEEEEM! Kulturált vagyok! Tour de Cult. Büfizni ér?)

Üdvözlettel: Egy talajmechanikai szakvéleményező (hegesztővízszám is van)

Mi lesz a Gettoval most, hogy átmentetek colorba? Színes tintákról áldomd? (Ez nála rendszerfunkció. Emellett még multitaskban dürrög is.)

Szerintem melyik szó a humorosabb: a 'kukurikú' vagy a 'nokedliszaggató'? (Mindkettő és a harmadik.)

Mivel a kecsketej nagyon egészséges, ezért a juhok problémái következnek: mi jobb a juhnak? Az U alakú télen fűtött istálló, vagy az egyenes fütetlen akol?

Az U alakú: elavult, drága, a beteg állatok nem elkülöníthetők, viszont az U szárai védettek a szétlől.

Az egyenes: olcsóbb, a beteg állatok elkülöníthetők, és Isten azért teremtett bundát a bárányra, hogy ne kelljen fűteni rá. (Isten tervez, ember végez: a bundájukat levágták. Tehát vagy fütének vagy mirelite-üzemmel alakulnak — CoVboy) Szóval inkább fűrdessük az állatokat hentesidős vízben. (Az mondjuk egy megoldás a fűtésre, mert attól biztos a víz kiveri őket! — CoVboy)

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(3. rész)

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

TRUEcolor módok

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

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

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

Alapvetően kétféle mód létezik, de nem mi határozzuk meg, hogy melyiket használjuk, hanem a videokártyánk típusa. A "normális" az RGB, amikor a színösszetevők a red, green, blue sorrendben követik egymást, és van a BGR, amikor fordítva, tehát a blue van elől, és a red a harma-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gyorsabb lapozás

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

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

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

VESA Hardware Scroll

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

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

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

Most pedig egy példaprogram: Hicolor módban (320x200) festegetünk pár csíkot a képernyőre, és scrollozzuk felfelé, majd egy billentyűre kilépnünk. Sorry, de a Truecolor módokhoz most nem példalódom, talán elég volt a kirakáshoz szükséges rutinok kivesézgetése.

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

```
.286
.model small
.code
    org 100h

start: jmp prg
```

```
VESAInfo    dw 128 dup(0)
mov ax,4f01h
mov cx,10dh
mov di,offset VESAInfo
int 10h

call ClrMem

mov ax,1111h
mov dx,0
call FillMem

SPF_1:
push dx
call dword ptr cs:[VESAInfo+0ch]
; Íme a meghívás módja
pop dx
pop ax
ret

SetPgFast ENDP

ClrMem PROC
push 0a000h
pop es
xor di,di
xor bp,bp

CM_1:
mov dx,bp
xor bh,bh
call SetPgFast
xor ax,ax
mov cx,32768
rep stosw
inc bp
cmp bp,9
jnz CM_1
ret

ClrMem ENDP

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

FillMem ENDP

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

; Itt kezdődik a scrollozó ciklus
; Csak függőlegesen scrollozunk
xor dx,dx
xor cx,cx

@loop:
mov ax,4f07h
inc dx
; CX-ben a vízszintes eltolás
; DX-ben a függőleges
int 10h
mov bx,1
@1: mov bp,0ffffh
@2: dec bp
jnz @2
dec bx
jnz @1
cmp dx,300
jnz @loop

mov ah,8
int 21h

mov ax,3
int 10h

mov ah,4ch
int 21h

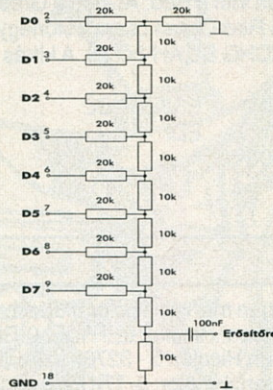
end start
```

DoT

Nagy elnézést kérünk, de az eddigi hangrovatokban megjelent szövegekhez egy picit elkeveredtek az ábrák.

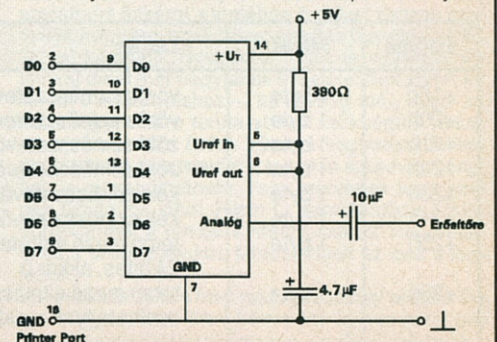
Nézzük a tipikus CoV olvasónak szánt CoVox-ot. Ez már 250 pénzéből kijöhet, ha szerencséd van. Egy régi TSI hirdetésben azt olvastam, hogy olyan a minősége mint a Száund Blászternek. Hát az a kijelentés egy kicsit erős volt. Mondjuk azt, hogy erősen közelíti. Bár, ha találsz nagyon pontos alkatrészeket hozzá akkor még el is érheti. Ugyanis nem biztos (inkább biztos, hogy nem), hogy találsz 20 kilós ellenállásokat, főleg nem 9-et. De ha találnál is, elég nehéz lenne hazavinni, hiszen az összesen 180 kiló lenne, és esetleg leszakadna a zsebed. Így azt tudom ajánlani, hogy elégedj meg 22 kilóohm-os ellenállással. Ilyet mindenhol lehet kapni. Most mondok egy trükköt. Az E12-es, vagy az E24-es sorból kérj! Valahogy így: Aggyá' má' kilenc, 22 kilós rezisztort az E24-es sorból. Ha hülyén nézne rád, akkor próbáld meg E24 nélkül. Ha van neki az E24-es sorból, akkor próbáld meg 20 kilóst kérni, mert abban a sorban van az is. Van egy cég Pesten, tuti ahol lehet kapni, csak lehet, hogy egy kicsit drága lesz, és nem azonnal, hanem néhány hét múlva jön meg. A nevét nem árulom el, mert az reklám lenne. A reklám anyagi oldaláról pedig kérdezzétek a CoVboy-t. A 10 kilóohm-ossal hasonló a helyzet, mármint E24-es szempontból. Egyébként ha valahol nem tudnak neked 10k-s ellenállást adni, akkor valószínű, hogy nem elektronikus alkatrészeket árusító boltba mentél be... A sorokról csak annyit, hogy minél magasabb a sor száma, annál pontosabb az ellenállás. A legkisebb az E6-os, ez 20%-os pontosságú. Azaz ha kérsz egy 10k-s ellenállást, lehet, hogy 8 kilóst kapsz, de lehet hogy 12-est. Az E12-es 10%-os pontosságú, az E24-es, pedig 5%-os. Az 5%-os már elég pontos a jó minőségű hanghoz. Ha nagyon pontosat akarsz, akkor vegyél egy Bang&Olufsen hi-fi-t, és abban találsz

0,1...0,01% pontosságú ellenállásokat. Az egy másik ügy, hogy egy jobb cucc ezektől olyan 5 milliónál kezdődik amiért már elég jó hangkártyát is kapsz, sőt még kapsz hozzá egy maximális kiépítettségű Pentium gépet, jogtisztá software-vel. Ebben a kapcsolatban a kondi lehetőleg tantál legyen, mert az pontos. Ezenkívül egy printer csatlakozó kell, meg egy erősítő, ami meghajtja a hangszórót. Se erre, se a következő változatra nem szabad közvetlenül hangszórót kötni, mert megdöglök a PC-d, a másodiknál meg az IC. Nos a kapcsolás:



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

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



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

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

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

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

A Maui hangkártya

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

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

PCG NOISE

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

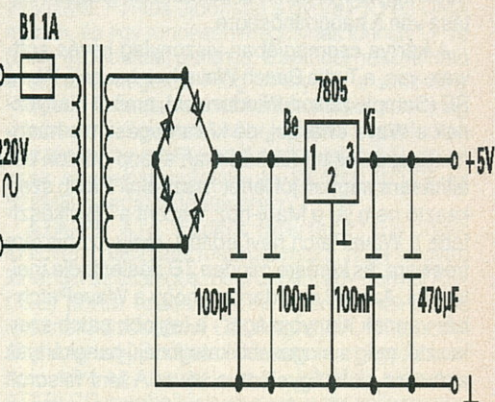
Maga a hangkeltő IC az Integrated Circuit Systems WaveFront 2115 chipje. 32 oszcillátort kezel, azaz 32 part multitimbralitást és 32 fokú polifóniát tudunk használni. Az oszcillátor kifejezés szakmai terminológia, nem szinusz-generátor, hanem általános hangforrást jelent, itt természetesen wavetable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

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

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

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

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



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

Csibra Gergő

Modemek és modemezés

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

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

Miért is jó az elektronikus levél (különösen annak Internet verziója)? Először is, ugyanannyiba kerül a szomszédba átküldeni egy levelet, mint a világ túlfelére. Igen gyakran még egy távolsági telefonhívásnál is olcsóbb lehet, mivel az Internet szolgáltatóval gyakran helyi hívást kell csak lebonyolítanunk. Ez hosszabb távon vagy nagyobb forgalom esetén komoly megtakarítást eredményezhet. Általában az Internet szolgáltató igen moderált összegeket kér a saját gépe használatáért és az általunk generált hálózati forgalomért. Maguk a hálózati szolgáltatások INGYEN vannak. Ez a nagy különbség a nagy hozsannával hirdett Compuserve-höz képest: ott magukért a szolgáltatásokért fizetünk, s így igen könnyen borzasztó nagy számlánk keletkezhet.

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

PC USER AREA

lag mindegy. Szó szerinti: az Internet kifejezetten olyan hogy mindenféle közvetítőközeget tud adatot forgalmazni. (A nylon ruhaszárító kötélén nem. Az nem vezet. Törzsi dobokra se láttam még TCP/IP implementációt, vélhetően nem lenne túl gyors - de elméletileg az se lehetetlen.) Itt az elektronikus levél elküldése sokkal érdekesebb, s bonyolultabb. Az Internet csomagkapcsolt, ami azt jelenti, hogy minden adatot a küldőállomás darabokra szed, és mintegy borítékba teszi, amire ráírja, hogy mi a csomag célja. A fogadóállomás meg ezekből a konfettikből aztán újra összerakja a levelet. Ha valaki ki tudja próbálni, nézze meg, ha egyik gépről átküld egy másik gépre néhány, sor-számzott levelet, akkor milyen sorrendben érkeznek meg - véletlenszámgenerátornak se rossz... Tehát a levelek — kis részletekben — egyik géptől a másikig utaznak, s mindegyik gép nagyjából tudja merre kell továbbítani az adatot. Az érdekes az, hogy két darab nem feltétlenül azonos úton jut el a címzetthez. De végül, igen rövid idő alatt elérnek a címzetthez: 1-2 perc általában egy világ körüli (!) út. Sajnos az Internet-en eléggé nehezen lehet valakit megtalálni, ennek megkönnyítésére íme néhány módszer: — telnet internic.net Itt a whois valaki paranccsal kereshetünk valakire. — telnet info.cnri.reston.va.us 185 vagy netaddress@info.cnri.reston.va.us email címre küldött e-mail-lel érhetünk célt. Az előbbinél a parancs a query valaki, az utóbbinál a levéltörzs. (A Subject üres). — És az egyik legjobb: Az MIT-n üzemeltetnek egy szolgáltatást ami megjegyzi MINDEN embernek a nevét és email címét (ha az szerepelt a fejlécben) aki VALAHA is írt olyan Usenet cikket, amit az MIT rendszere szolgáltat. mail-server@rtfm.mit.edu címre egy gyors levél, a subject üresen hagyásával. send usenet-addresses/nev a levéltörzs. A név a keresett személy vezetékneve.

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

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

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

Az MB eredetileg megabyte lenne, azaz 2²⁰=1048576 byte. Sajnos sokan (különösen a vinyógyártók) ehelyett 1000000 byte-t mondanak (MillióByte). Így pl. egy 528MB-s vinyó az általában 528 000 000 byte, és pl. az FDISK (az eredeti definíció szerint) elnevezni 504MB-snak:

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

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

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

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

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

Mellesleg ez a jelenség nem ismeretlen: Egy komolyabb szabvány kidolgozása hosszú évekbe telik, s amíg az elkészül, addig mindenféle gyártó az előző szabványból, meg a következő tervezeteiből összeketyvaszt ezt-azt és mindenkit megkavar... (Ld. még MPEG, V.FC)

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

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

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

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

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

ACTION THEATRE

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

Kurt Vonnegut, Jr.: Bajnokok reggelije

A multimédia CD-k fejlődése a világra valamelyest nyitott felhasználók számára egész egyszerűen elképzelhető perspektívákat nyitott meg. Most nem feltétlenül csak a lexikális tudás bővítésére gondolok, hanem csak úgy általában bármilyen audiovizuálisan befogadható ismeretanyagra. Hál'istennek, ez a témakör szinte kimeríthetetlen (lesz miről írni a következő párezer évben!), még az olyan speciális érdeklődési körrel megáldottak számára sem, akik a mai modern haditechnika témakörében fogékonnyak. Ez vonatkozik úgy a repülés, mint a szárazföldi vagy a tengeri hadviselés iránt érdeklődő lehetséges felhasználókra, legyenek azok katonák, modellezők vagy csak szimpá érdeklődők. Az ő igényeiket próbálja kielégíteni az American MPC Research CD-sorozata, ami — hála Istennek — a MIXIM Kft. jóvoltából jutott el hozzánk. (Ez nem reklám, tényleg csak náluk találtunk ilyen témájú CD-eket.)

Az említett CD-sorozat pillanatnyilag kb. 30 CD-ből áll és tulajdonképpen egyedi témakörök szerinti felosztásban felöleli a teljes modern haditechnikát. Aki valamelyest érdeklődik a csúcstechnológiájú fegyverrendszerek iránt, rendelkezik egy szimpá

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

Az Action Theatre-sorozat minden tagja Windows alá készült. Ezt nem elrémítésképpen mondom, de a megfelelő interaktivitáshoz mindképpen szükség volt a Microsoftnak erre a ballépésére. (Nem kell megjedni, alapvetően csak a médialejátszóra van szüksége a CD-eknek.) Mindegyik opus kb. 30 percnyi — majdnem — teljes képernyős mozit, és körülbelül 20 percnyi kommentált slideshowt (folyamatosan lejtátszott fotósorozatot) tartalmaz. Ezenkívül a CD-ken helyet

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

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

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

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



— US AIR POWER —

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

alacsonytámadó, a brit fejlesztésű AV-8 Harrier, a csúcstechnológiát képviselő F-117 Stealth Fighter lopakodó vadászgép, a kiőregedőfélben levő F-104 Starfighter és F-4 Phantom II, és az F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon és F/A-18 Hornet légifolyány (elfogó, csapásmérő és többfeladatú) harci gépek.

A felső részen négy ikonk találunk. Ezek közül az első (Outline) megjeleníti az említett géptípusok fotóját, valamelyik kiválasztása után pedig technikai adatokkal (méretek, hajtóműadatok, szolgálati csúcsmagasság, sebesség, hatótáv, szolgálatba állítás éve) szolgál, továbbá ismerteti a géptípus fejlesztésének illetve szolgálatban eltöltött idejének rövid történetét. A jobb oldalon levő ikonok kiválasztásával elmondathatjuk a szöveget (természetesen angolul), kinyomtathatjuk, illetve ki-methetjük.

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

A harmadik ikon (Slide Show) a slideshow, ami a felsorolt gépek összes fotóját sorban megjeleníti magyarázó szövegekkel (elmondva, természetesen, ha esetleg írástudatlan angolszászok ülnek a monitor előtt). Itt más dolgunk nincs, mint sört és pattogatott kukoricát készíteni a gép mellé — aztán hallgatni az infokat és nézni a fotókat.

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

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

A kezelés fejlődött egy pötytyet az előző részhez képest: több lett a variációs lehetőség. Az első ikon (Topics) egy tartalomjegyzéket jelenít meg az Öböl-háború legfontosabb eseményeiről (előzmények, kereskedelmi embargó, légítámadás, stb.). Ehhez egy újabb ikonmenü tartozik a jobb oldalon, amelyek közül az elsővel a témakörhöz tartozó fotókat kapunk, a másodikkal videóbejátszásokat, a harmadik elmondja a témához tartozó szöveget, a negyedik nyomtat, az ötödik ment.

A második ikon (Slide Selection) egy fotóalbum 128 képpel, ami a háború egy-egy jellegzetes pillanatát ragadja ki rövid magyarázó szöveg kíséretében. Az ikonok ugyanazok, mint az előbb, kivéve az elsőt, amelyik a fotó teljes képernyős megjelenítését szolgálja.

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

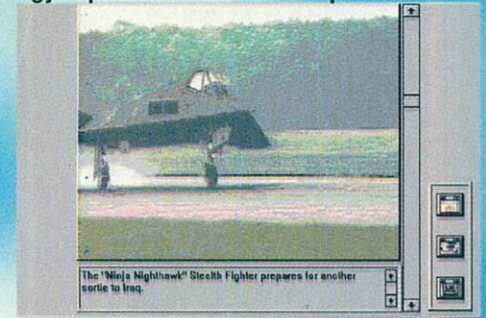
A negyedik ikon (Slide Show) a nagy slideshow, amelyben teljes képernyős megjelenítésben végignézhetjük a CD-n levő összes fotót (nem számoltam mennyi van, de Dél-Amerika kukoricatermésének jelentős részét el lehet morzsolgatni alatta), közben pedig hallgathatjuk a fotókhoz tartozó magyarázó szöveget.

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



Két F-15 Eagle szoros kötelékben

Egy Lopakodó felszálláshoz lopakodik



— OPERATION DESERT STORM —

A sorozat második darabja egy olyan műsorszám, amire a világon mindenki csak azt tudja mondani: 'Hát ezt nem lehetett kihagyni!' Természetesen a 'Sivatagi Vihar' hadműveletről van szó, a Kuvaitot lerohanó iraki hadsereg elsöpréséről, ami valószerűleg az első háború volt, amit a Föld kerekén az emberek a tévé előtt élvezhettek végig (már akinek egy háború élvezetet jelent). Szóval az amerikai hadseregnek egy ekkora propagandát nem lehetett kihagyni (most kezdek elmélned-

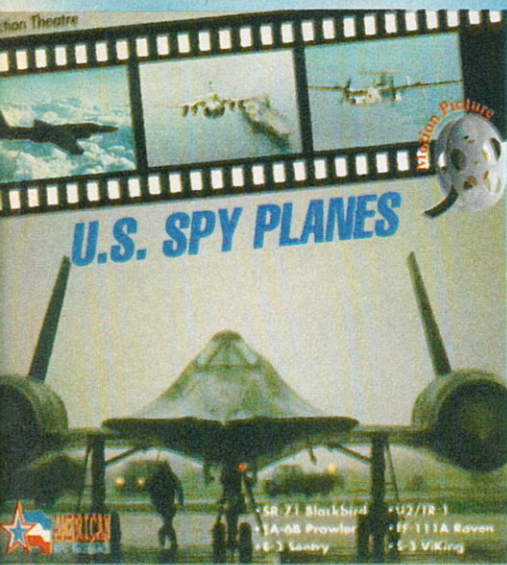
'egész' (na jó, majdnem egész) képernyős megjelenítés és elsőként. Egyébként célszerű kicsiben megnézni a videókat, mert nagyítva egy kicsit már durva lesz a felbontásuk.

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

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

Egy alaposan megpirongatott iraki T-55





— US SPY PLANES —

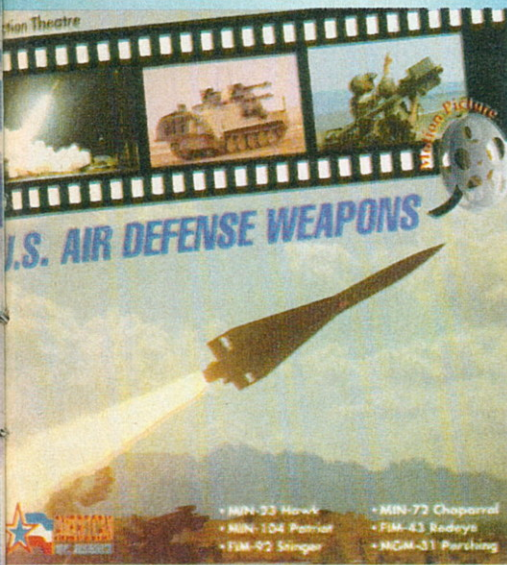
A sok híres vadász- és bombázógép után valószínűleg ritka csemege lesz a jóval kevésbé ismert, viszont annál többet 'dolgozó' kém- és felderítőgépeket ismerető CD. Ha az előbb a Delta Dartot sűrű eminenciásnak neveztük, akkor az itt levő géptípusok a legsűrűbb jelzőt érdemlik ki, pedig nélkülük az ún.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

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

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



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



— US AIR DEFENSE WEAPONS —

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

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

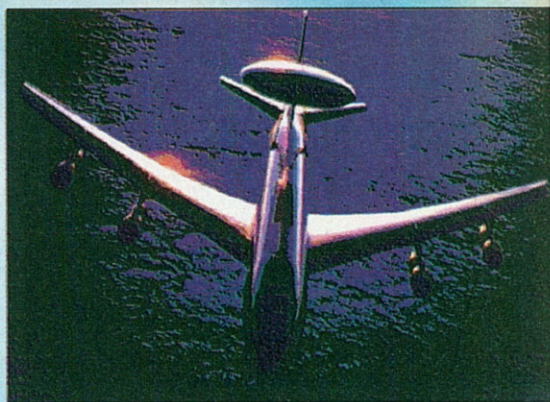
illetve katonáéknál ilyen alakulatnál volt szerencséjük szolgálni. (Engem mondjuk hőt hidegen hagy, mert egyrészt nem érdekel, másrészt a repülőgépek érdekelnek, harmadrészt meg a flottillánál voltam katona elvtárs, ahol ugyan másfél évig nem történt semmi különös, viszont marhára figyeltem a gonosz (azóta nagyon rendes) NATO-betolakodók vízi aknavetéseire). (Ne aggódjál, kis barátom: a Lajos — hasonló ideig — tüzér volt (kilötte a csirkéket szegény parasztok (manapság farmerek) óljaiból), én meg — szintén hasonló ideig, plusz a fogda miatti ráhúzás — a hadtázenekarban a csellista szakkörben, illetve a fogdán gondoskodtam a bátor honvédek élelmézéséről. Az ételmérgezéses hullákért Szabó főhadnagyot (azóta már vagy százados, vagy őrmester) terheli a felelősség... — CoVboy)

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

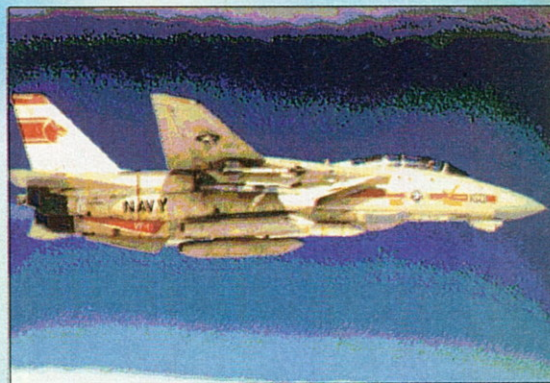
Az egyes fegyverrendszerekről szóló mozik a kategóriájuknak megfelelően szinte egyfő-egyig a rakéták indításáról szólnak, amit valószínűleg sokkal célszerűbb megnézni, mint itt elolvasni — épp ezért most nem is fogom végigvenni őket. Majd mindenki szépen meglekinti a műsort.

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

Patton



Egy vigyázó szem odafönről



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



FIGHTER JETS: Hat F/A-18 Hornet kötelékben



Greetings to Hussein...

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



Emberek! Nekem egyre jobban tetszik ez a program! Remélem az elmúlt egy hónapban senki sem szaladt túlzottan előre a játékból! Két CoV között tessék szépen összeajtni a Serpent Isle-t és megvárni a leírás következő részét! Na azért!

Ott tartunk, hogy rövidesen Lóvágá fogadnak a kedves monitoriak. Lord Marsten utasítása szerint a farkas bőrét kikészíti a szőrmész, a husiból vacsít főz a kocsmáros hölgyemény, a csapatjelző tetoválásunk még hiányzik. Az ünnepélyes lóvágavató banzáj előtt van még egy napunk, addig faggassuk ki a város lakóit. A város déli részén az olajszőke kukoricamezőben földművészkedik a város kuruzslója, Cantra gyámja. Tőle különösen sok értékes információt kaphatunk a hozzánk került furcsa tárgyokról. Az urnáról feltétlenül kérdezzük meg a véleményét.

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

Vonulunk be a lovagavató bulira: már csak ránk vár a díszes társaság. Szinte minden városlakó itt ptyázik. Természetesen el kell mesélnünk a Próbá során beszerzett emlényeinket. A társaság előbb hitetlenkedve, később elképedve hallgatja rettentő kalandjainkat. Végül szerencsésen sikerül meggyőzni őket arról, hogy Schmed talán mégsem annak az úriembernek a mintapédánya, akit bármely patinás, enyhén konzervatív, diszkretné angolmán szabadkőműves páholy boldogan látja a soraiban. A társalgás során elszabadulnak az indulatok, ahogy az minden erősen belterjes, degenerálódó levelező hálózaton: Krayg-et áruházzal vadolják, az egyik szemén viselt kalózkötés ellenére is szemrevaló Shazzana (a legjobb edző!) röpké párbajra indul, hogy vért vegye a bunkó Luthernek, stb. Igazi muri!

A díszes vacsora csúcspontján az aggódó nagyí rémülten híreszteli, hogy Cantra eltűnt. Mindenki a Moonshade-beli gyerektolvaj mágust vádolja a jól begyakorolt koncepció alapján. A bulit sikerült elrontani, mindenki elhúza a dolgára. Gyorsan csapjunk le Lord Marstenre egy kis magáncsevely erejéig: lolo még fogásban van. Dumáljuk ki Marstenből a börtönkulcsot, és amikor legközelebb a börtön közelében járunk, szabadítsuk ki megszokott dalnokunkat.

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

Ha eddig még nem zöldültünk volna el, itt az ideje. Hűséges barátaink aggódva lesik tempósan terpeszkedő herpeszünket (pontosabban nyavalyánkat), és időről-időre azzal bátorítanak, hogy ritka sz**ul nézünk ki. Irány a kuruzsló a kukoricásban.

Ez egy többcélú látogatás lesz. Egyrészt jól idomított hűshöz illően vállaljuk el Cantra felkutatását. Megcsodálhatunk egy jól üzemelő varázsgömböt, kapunk egy-két kiegészítő infót, és Cantra fakardját mint irányjelzőt. Másrészt próbálunk meggyógyulni. Sajnos nem egyszerű influenzát kaptunk, gonosz méreg dolgozik a szervezetünkben. (Megtartad az ezévi adópapírokat... ugye, hogy zöldülsz?) A kuruzsló ellátja az egyéb sebeinket, és útbai-gazít Fawn-ba, ahol a méreg semlegesítéséhez szükséges növényleveleket megszerezhetjük. A mama már most felkeltheti gyanakvásunkat Lydia iránt, de a legnagyobb gondunk a méreg leküzdése. Szélsz sebességgel indulunk az úton északnak, mint borostás BKV ellenőr hideg téli hajnalon a forraltbor illátára.

A második keresztelkedésnél (Ki hinné? A 'Fawn' útjelző táblánál...) balra fordulunk. Rövidesen egy újabb őrtoronyhoz érkezünk, ami a kis ronda zöld goblinok kezén van. Választhatunk, hogy megtámadjuk őket, vagy ívesen elkerüljük a tethelyet. Támadás esetén egyszer bizonyítást adunk a fáradhatatlan feltámasztó szerzeteseknek.

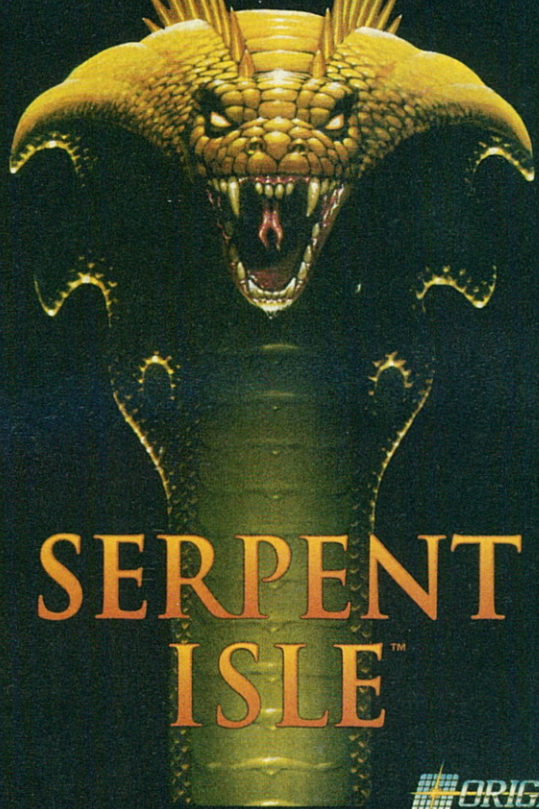
Fawn egy keskeny hídon közelíthető meg. A hid előtt lecsap ránk egy roppant csúf fickó, megkér, hogy vigyük el a szerelmes levelét Fawn-ba, a szépséges Delphyniának. Vigyük vagy ne vigyük? Kérdés ez itt? Nem, nem kérdés. Vigyük, hiszen nem kerül semmibe, ráadásul mi is Delphyniához igyekszünk gyógygyógyulni.

Fawn is magán viseli egy klasszikus kisváros minden jellegzetességét: érkezésünkre összeszaladnak az emberek, hogy megnézegecsenek. Ezen a részen különösen aktívak a teleport-viharok: miközben erőnk utolsó megfeszítésével igyekszünk a gyógyszerészhez, lecsap egy vörös villám, és lolo kezébe varázsolja kedvenc hangszerét. Ha elcsíp a lakosok zeneileg kiegészített csapata, elégítsük ki őket. Cserébe egy csomó érdekes infohoz jutunk.

Delphyniának adjuk a kezébe kedvese levelét, minek várakoztassuk? Kérjük el tőle a gyógyleveleket, Delfike válaszelevelét kedvesének, beszélgezzünk még egy kicsit, és

Ultima VII

PART TWO



kezdjük meg a rohanást visszafelé. Megpróbálhatjuk enyhén átlósan lerövidíteni az utat, ekkor csak a szinte biztosan támadó farkasok elől kell meglépni.

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

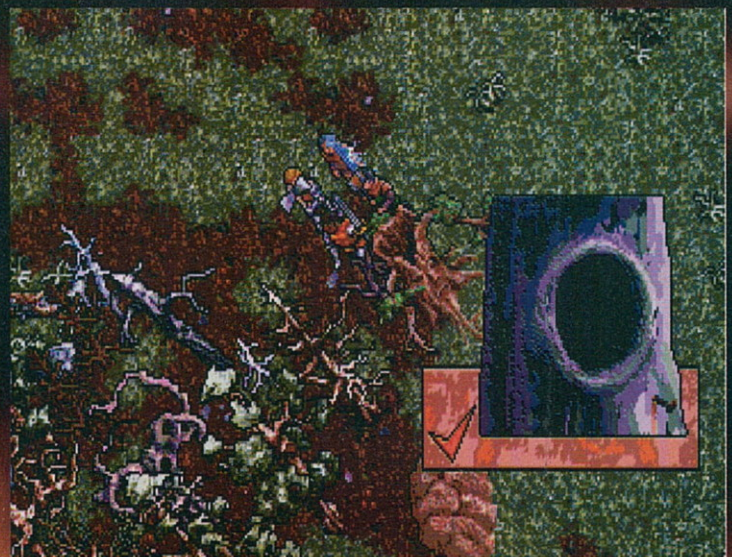
Ha visszaértünk Monitorba, Harnma (a körzeti doki) kikúrálja nyavalyánkat. Huh, most megpihenhetünk végre....

Beszélgezzünk újra mindenkiel. Pénzhez juthatunk, ha a barátságos

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

Lydiát is fel kell keresnünk, hiszen Harnma egyértelműen elárulta szegényét. Érdeklődjünk az árulásról: vajh miért utálja szegény csapatunkat? Bár ez túlképpen mindegy... Mivel ránk támad, nincs más alternatíva: önvédelemből vágjuk el bájos nyakacsakját. A cuccai között érdekes dolgokat találunk, például egy levelet.

Vajon mit rejthet az öreg fa odva?



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



Nagyon érdekes Kraeg és a villogó fogú Templar mondanivalója: nagyjából behatárolhatjuk a goblinok egyik gyülekezőhelyét. Ez valahol a próbapályától nem mesze északra van. Induljunk oda. Érkezésünktől időzítésük kora hajnalra, hiszen sokkal szórakoztatóbb álmában meglepni az ellent, és leöldösní a védtelen fickókat. Jó kis vérgőzös játék ez...

Ha jó helyen keresgélünk, találunk egy fawni piásüveget. Ilyet Monitorban egy helyen láthattunk: Simonnál, a fogadósnál. Csak egy kisebb hadsereget kell leöldösní ahhoz, hogy megszabaduljunk. Induljunk vissza Monitorba. Ha van egy kis szabad időnk, keresgéljük egy kicsit. A bejárattól nyugatra, egy kicsit távolabb a faltól az egyik bokor vagy fa tetején egy csillogó gyűrűt találunk. Szerezünk meg annak ellenére, hogy semmi haszna nincs.

Monitorban keressük fel a barátágos Simont, és kérdezzünk az üvegről. Rövidesen bedobja a varázslattal álcázott goblin kém. Holtában megkapjuk az első igazán fontos információt a titkos alagút bejáratról, és az első nagyon fontos tárgyat, egy kulcsot. A titkos lejárát messze északnyugaton van. Előbb menjünk el Fawn felé, hiszen még nálunk van Delfike szerelmes levele.

Ne menjünk be a városba. A híd előtt jobbra van egy ösvény: tapodjunk rajta addig, amíg a tengerészek táborához érkezünk. Adjuk át Ruggs-nak a levelet, és dumcsizzunk egy jót mindenkivel. A térképrajzolótól kapunk egy térképet. Ez egy igazán szuper találmány: gyönyörűen megmutatja a világtérképet. A játékhöz pontosan ezt a térképet melékelik papíron. Ha van nálunk egy szextáns is, akkor a pozíciókat is berajzolja a program.

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

Ezután hosszú ideig goblinokkal, fejtlenekkel és egy-két egyéb monsterrel fogunk küzdeni. Az alagútban lesz néhány veszélyes csapda: robbanó aknák, altató csapdák. A fejtlenek nagyon vicces lények: aranybogyókat hurcolásznak magukkal. Előbb fosszuk meg őket életűktől, majd javaiktól. Az alagút elég egyszerű, nincs sok elágazás. Nagyon érdemes megkeresni a 'fire-doom staff' nevű csodafegyvert. A beszerezésnél ismét kihasználhatjuk a program enyhe hiányosságát: messziről emeljük el a botot a szörnyecskék közül. Ez a bot nagyon erős varázslatokat nyom be az ellenük, és van még egy szuper tulajdonsága: nagyon jól világít. A töltete sajnos elég hamar kimerül, vigyázzunk rá.

Előbb-utóbb újra kibukunk a napvilágra a goblin lőtábor mellett. Nézzünk rá a térképre. Wow! Átkeltünk a csatorna-alagúton! A felhőtlen öröm persze nem stimmel: a tábor teljesen körülvészik a zord hegyek.

Mi is zordonan fogunk kinézni, amikor már 10-20 apránként lemészárolt goblin vérben feredözünk. Csendsben közelítsük meg a király kunyhóját a természetes erőd keleti

oldalán, és pihenjük ki magunkat a döntő csata előtt.

Nyomuljunk be Pomdirgun házába, és cseverésszünk egy jót a hegyes fogú zöld ásszal. Végül nem marad más választás, mint a harc. Miután kipucooltuk a tábor az élő goblinoktól, kutassuk át Pomdirgun cuccait. A kulcsokat természetesen most is gyűjtjük. Menjünk el a tábor északkeleti sarkába, és apránként vizsgáljuk meg a helyi flórát. Megvan a korhadt fa? Bökj rá az egérel kétszer, és most repül a kismadár! Az odúban egy tűzbot! (Bevallom, erre a lehetőségre csak hosszú hónapok után jöttem rá. Hiába, őrexem.) Ez az eset a későbbiekre is hasznos lesz: minden odvas fát gondosan kutassunk át. Jó kis scrollok, kulcsocskák, satöbbicskék lapulnak az odúkbán. Természetesen mi is felhasználhatjuk ezeket raktárként. Még hullákat is beszájzhatunk a fába.

A táborban kiszabadíthatunk egy monitori lovagot. Ez egy kellemetlen figura: ha harcba kell szállnunk az ellenével, ő is ellenségnek minősül. Ezért inkább rohanjunk el az ellenelő, amíg velünk van. Szerencsére Johnson hamarosan feldobja a talpát végelgyengülésben.

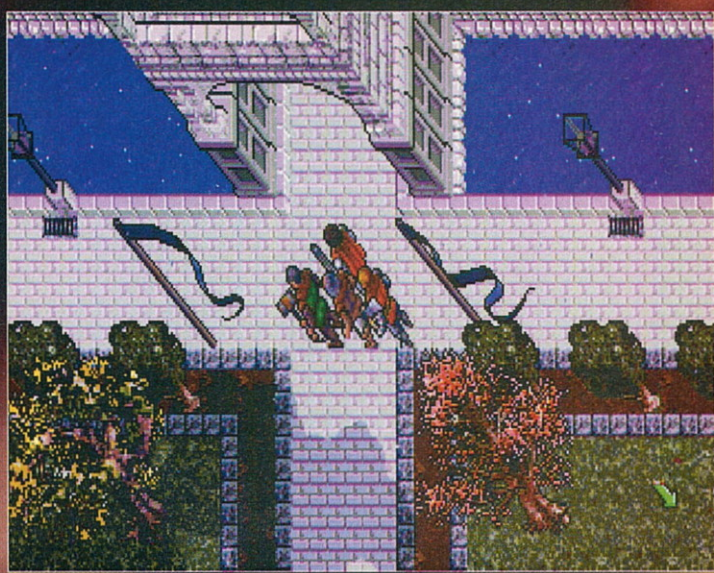
Menjünk vissza az alagútban elzárt ajtóhoz, és nyissuk ki. Itt megszerezhetjük a monitori ereklyét, a sisakot. Gyorsan öltünk is magunkra. A többi cuccból is szerezlünk fel magunkat alaposan, és olvassunk bele Pomdirgun privát levelezésébe. Ismét meglepetés: Monitor főnöke és segédje is Pomdinak dolgozik! Grrr! Monitorban híreink alapján rövidesen kitör a balhé: Marstent és segédjét lecsukják.

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

Folytassuk az ismerkedést a monitori polgárokkal, különösen a kedves kis töltöttgalamb kocsmáros leányzóval. Gondosan udvaroljunk körbe. Kapunk tőle egy kulcsot, amelyet az egyik áruló bízott rá, és egy kedves meghívást egy kis éjszakai pajzánkodásra. A kulcs az elrejtett löpor raktárának ajtaját nyitja. A raktár a városban belül van. (Keressétek meg: csak nem lövök le minden ponént.) A raktárban találtak alapján ismét fecserészhetünk egy kicsit Harnmával.

Ne hagyjuk ki az izgalmas éjszakai programot sem. A hölgy kb. hajnali 4 körül fogad. Természetesen ne az egész csapattal állítsunk be: kérjük meg a haverokat, hogy hagyjanak magunkra. A jól végzett munka után reggel egy szép bundát kapunk szívserelmünkűtől.

Lehet, hogy már megkaptuk az infót Luther szép új pajzsáról. Ez nem más, mint Dupre elteleportált-dott pajzsa. Luther persze elég bunkó ahhoz, hogy ne adja vissza. Ha



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



Pénzt én is szívesen váltok bármire, ami csak mozdítható

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

Természetesen itt is az ismerkedéssel célszerű kezdeni. Menjünk talán a boltba. Itt Alyssand és elborult elméjű papája ügyködik. Alyssand elvesztette a kedvesét, a papa pedig az ifjú Frelit eltűnése miatt szomorkodik. Frelit elrablásával is a Moonshade-i mágust vádolják.

Alyssand felismeri régi jeggyűrűjét, amit szintén a teleport vihar fűt hozzánk. Nekünk adja, hogy ne emlékeztessé állandóan eltűnt szerelmére. Egy füst alatt megpróbál beszervezni a városi pártharcokba. Kedves, nyílt arca van, egyezzünk bele a szövetségbe. A bolt pincéjében alaposan nézzünk körül. Itt a rejtett kapcsolók újabb népes hadát támadhatjuk meg. A dizájnerek egyik kedves szokása, hogy egyes kacsolókra mindenféle tárgyakat tesznek.

Tartsuk észben, hogy ne lopjunk el mindent! (hmmm... ez a figyelmeztetés célt lévészett.) Sőt, ha egy mód van rá, akkor semmit.

Fontos figura az a kis zöld fickó, a kancellár. Dumáljunk ki belőle egy ígéretet, hogy találkozhatunk Lady Yelindával, majd derítsük fel a maradék terepet. Társalogjunk a kapitányokkal, a hölgyekkel, a katonákkal. Egy idő után feltűnő lesz, hogy Zulith gondosan követ mindenhova. Ha már nagyon unjuk, kérdezzük

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

Játéktempónktól függően térjünk be a kocsmába. Itt újabb infókat szerezhetünk a különös tárgyról, és előbb-utóbb tudhatunk egy sikertelen merényletet is.

Rövidesen fogadólédisége. Innen nagyon sokáig szinte automatikusan folynak az események.

Dupre (asziszem az övé a legalacsonyabb IQ) elszítja magát, hogy a szígettakók rémét, Lord Britisht szolgáljuk. Ezen felbuzdulva a szorgos fawniak azonnal tömlőcbe vetik Duprét, a csapat maradékát pedig házi őrizetbe dugják a kocsmába egyik szabad szobájában. Soha rosszabb szállást... Szegény Dupre viszont aszalódik a nedves tömlőcbe.

Másnap vonuljunk be a tárgyalóterembe, szemléljük meg az orákulumot, és nyomkodjuk hosszan az egeret. Akinek van kedve hozzá, az persze figyelheti a pert is. Viccesek ezek a fawniak: nem Zulith követett minket, hanem a főkapitány. Hosszas szöveglés után végre elhalasztják a tárgyalást egy nappal.

Kedves szokásunk szerint ismét a hajadonokkal szűrjük össze a levelet. (Jó ötlet! - CoVboy) Alyssand hozzásegít, hogy éjszaka beszélhesünk Duprével. Várjuk ki a sötét éj legcsúnyibb óráját, és oszongunk be a börtönbe. A beszélgetés elég unalmas lesz, ellenben találhatunk egy szép újfajta kapcsolót.

DreamWeb

"Szerda, Március 28.

Ryan.

Hát itt van. A napló első sora. A saját nevem.

Az idő pontosan délelőtt 11.45.

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

Az álmokról nem fogok írni - részletesen legálábbis nem. Nem vetem papírra a rémálmaimat. SOHA!

Na ebből elég lesz..."

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

Ryan barátunkat álmában mindenféle szörnyűségek gyötrik, például megjelenik előtte Isten, tétől talpig mikulásnak álcázva, és felszólítja, hogy öljön meg embereket. Eközben egy Dealer névre hallgató gyilkos is garázdálkodik a városban, bizonytalanságban hagyva hősünket, hogy vajon nem ő a gyilkos, és álmában gyilkol? Hosszas rémálmodozás után egy templomban Ryan összefut a gyilkossal, ezentúl az álmai azt sugallják, hogy ölje meg ezt az embert. És nem csak ezt az egyet, hanem még további hatot is, akik a világot fenyegetik. Barátunk egy darabig húzódozik, de aztán további hathatós álmok meggyőzik, hogy ő lesz a Szabadító, és kifogja nyírni a 7 rossz bácsit. Itt indul a játék, az intro-ból pedig kiderül, hogy az álmokat az Álomháló őrzői bocsátották Ryanre, ő a kiválasztott hős, blablabla... Aztán egy varázslattal felébresztik barátónje mellett békésen szendergő hősünket, és közlik vele, hogy az első áldozata Crane névre hallgat. Az illető rock-énekes, és merő véletlenségből épp a városban tartózkodik... Itt indul a játék.

Pár szó a kezelésről és egyéb szükséges tudnivalókról:

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

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

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

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

vezető utat mondjuk el, a játékban szereplő irdatlan mennyiségű egyéb tárgyra nem térünk ki, de érdemes velük próbálkozni, szórakoztató. Szintén nem térünk ki a tárgylimit okozta nehézségekre sem, mindenki gyűjtőgossen kedve és vérmérséklete szerint.

Kezdjük akkor játszani...

Eden nevű barátónk hálósobájában kezdünk. Először is beszéljünk a hölgygel. Azt mondja, hogy ismét üvöltöztünk álmunkban, és aggódik értünk. Aztán figyelmeztet, hogy talán menjünk dolgozni, ugyanis már késésben vagyunk, és Sparky, a főnökünk nemigen fogja értékelni a sokadkori pontatlanságunkat.

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

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

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

beleegyezik, és azt javasolja, hogy pihenjünk pár napot. Használjuk a hitelkártya-leovasót (Credit-Card Reader), természetesen a hitelkártyánkkal, kapunk 1234 egységet. Mielőtt távozzunk, beszéljünk a pultnál ücsörgő ürgével, aki barátságatlan morgás közepette tudatja velünk, hogy David Crane a Regency Hotel-ben tartózkodik. Majd meglátogatjuk az urat, csak előbb szerzünk valami fegyvert...

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

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

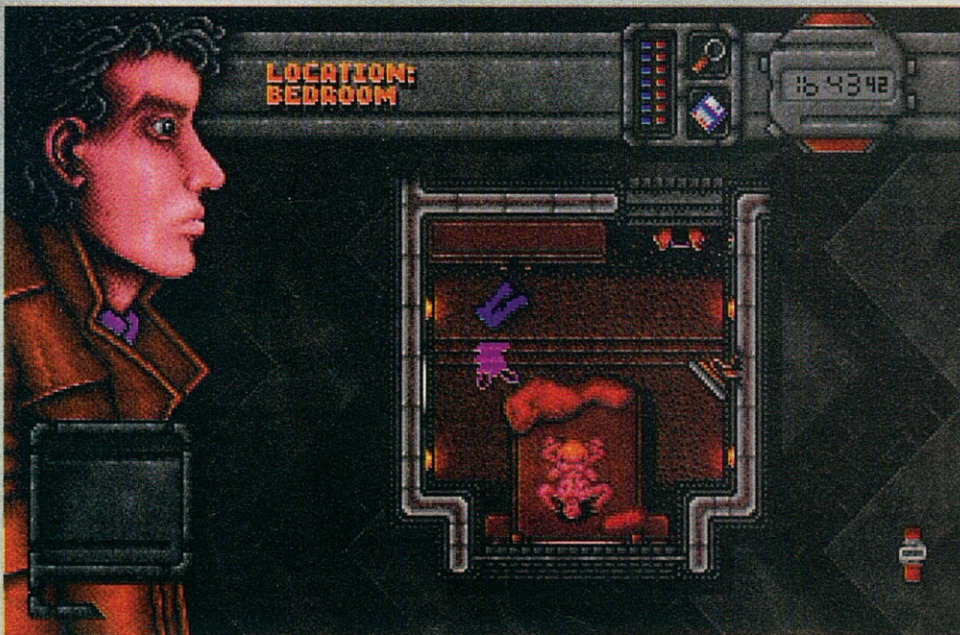
Az adatok rendszere: van egy lista, amelyen belül különféle témák. A LIST parancsra megkapjuk az aktuális file-okat, a LIST <FILE> parancsra megkapjuk a file-hoz tartozó témákat. Ezeket a READ paranccsal olvashatjuk el. PI. LIST, LIST MAILBOX, READ LOUIS. Ha hosszabb a szöveg, mint egy képernyő, akkor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

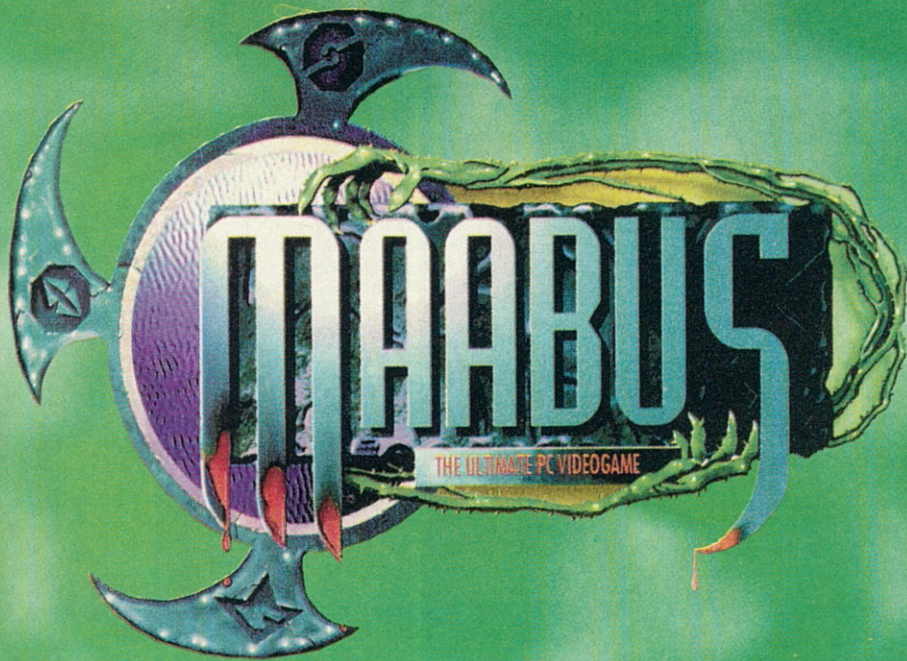
A legtöbb cartridge-nél a LIST a következőket adja:

- BANKNET: A bankunkat érhetjük el vele, a tulajdonos kulcsa kell hozzá.

- MAILBOX: Elektronikus leveleinket tekintethjük meg itt. Szintén csak a tulajdonos kulcsával használható.

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





Hurrá, már megint egy három darabos CD-kollekció, amiről megnyertem az írás jogát! (Érdekes, pedig be se neveztem erre a versenyre...) Ugy imádom, ahogy állandóan cseberélhetem a CD-ket: ez nosztalgiaival tölt el, mert emlékeztet ifjonti 64-es éveimre.

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

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

A játék 1999-ben, a Csendes-óceán egy trópusi szigetén játszódik, amelyről az amerikai hadsereg legújabb típusú műholdjai különleges erősségű sugárzást észleltek. A sziget ugyan lakatlan és 1500 mérföldre fekszik a legközelebbi lakott helytől, de a sugárzás napról napra terjed, és ez a Föld létét fenyegeti. Feltételezések szerint idegen lények szálltak itt le, és pár rejtélyes tárgyat hagytak szanaszét. Ez még a kisebbik gond lenne, de — talán áldásos tevékenységüknek vagy a sugárzásnak köszönhetően — a szigetre küldött felderítő expedíciók utolsó jelentései szerint vad, mutáns életformák jöttek létre, amelyek oly rondák és veszélyesek, hogy amennyiben nem lövik miszlikbe őket, akkor Steven Spielberg minden bizonnyal leszerződötteti őket a Jurassic Park második részének különböző szerepeire. A jelentést küldő expedíciókból sajnos senki sem tért vissza, hogy részletesebben is beszámolhasson tapasztalatairól, tehát katonáék az utolsó eszközhöz nyúlnak: Krawler 1000 típusú felfegyverzett felderítő terepjárókkal minket küldenek erre a zűrös szigetre, hogy fényt derítsük végre a sugárzás és a szörnyek rejtélyére.

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

Mindenekelőtt nézzük a játékképernyő felosztását:

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

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

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



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

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

5. Üzenetsor. Itt különféle infok szoktak scrollozódni.

6. Ha a Position feliratra clickelünk, akkor a rendszerkijelző (ld. 7) átvált a sziget térképére.

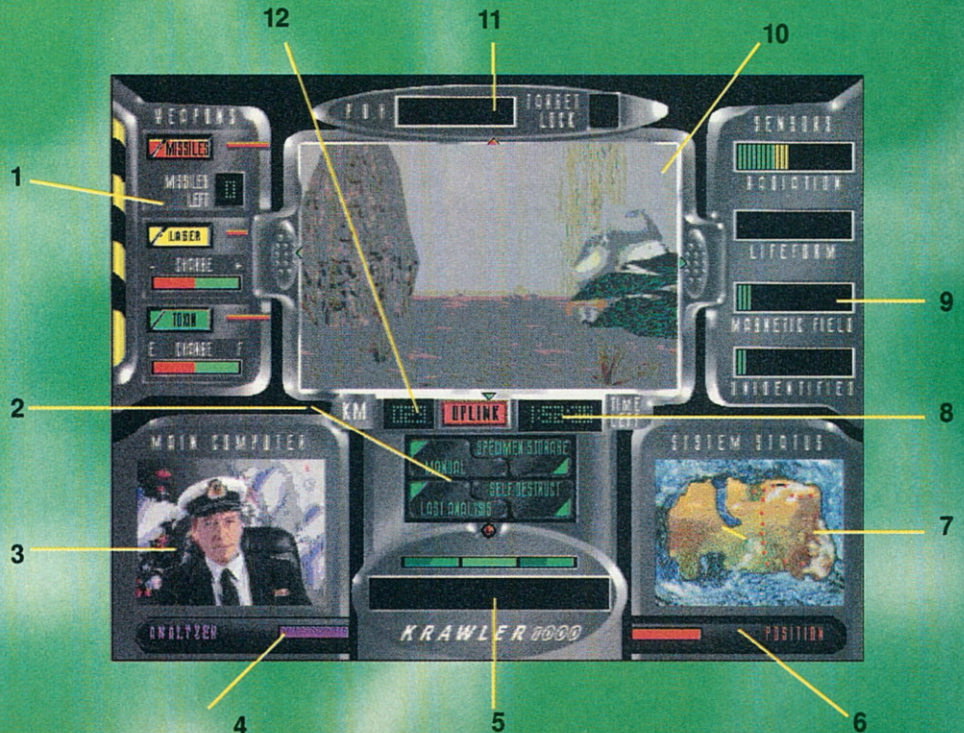
7. Rendszerkijelző. két üzemmódban működik: térkép (ld. 6) és leltár (ld. 2, SPECIMEN STORAGE). A térképen piros négyzetek jelzik a már bejárt helyszíneket, villogó zöld pedig az aktuális tartózkodási helyet.

8. A küldetésből hátralevő idő.

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

10. Monitor. Ezen látjuk azt a képet, amerre a Krawler néz. Az oldalain levő zöld nyílak mutatják, hogy merre lehet innen továbbhaladni. Ha a nyíl zöld, akkor a pointert a nyílhoz közelítve megjelenik egy irányjelző, és clickre a Krawler elindul vagy elfordul a megadott irányba (az alsó nyíl választásával megfordulunk). Ugyanez egyébként a kurzorbillentyűkkel is elérhető. Ha a helyszínen van valamilyen felvehető tárgy, akkor a pointert rámozgatva megjelenik egy daru képe, és clickkel bepakolhatjuk a leltárba.

11. A fegyverek célzóberendezése. Ha egy mutáns tűnt fel, akkor a TARGET LOCK zölden villogni kezd, és a pointer átvált célkeresztre (va





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

szintre. Megjegyzendő, hogy minden szintet a nulláról kezdünk (nincs nálunk semmilyen tárgy), viszont az élet-erő az marad (ha van Heal Potion, akkor azt minden-képpen érdemes elfogyasztani szintváltás előtt).

2. szint

Miután felléftünk, a rabtól megtudhatjuk, hogy a fel-
lénk hajgált bombák ellen a legmegfelelőbb védekezés
az, ha ugyanúgy elbújunk, mint az orkok lövései elől. A
következő helyszínen egy derék orkot küldünk a más-
világra, felvesszük a megérdemelt bombát, majd berob-
bantunk egy ajtót. A következő pályán mászás után ki-
csit cselezni kell, hogy lelőhessük az orkot. Egy bom-
bát zsákmányolunk tőle, mögötte pedig használatba
vehetjük a liftet. Ezen egyelőre ne menjünk le, inkább
totyogjunk tovább, ahol egy rab elárulja, hogy a vizesés-
sek mögött néha rejtekejtőkre lelünk, továbbá még zsák-
mányolhatunk egy potiónt is. Tovább nem nagyon érde-
mes mennünk, mert két lézerkapu vár, amin egyelőre
nem tudunk átjutni. Menjünk vissza tehát az előbb ki-
nyírt orkhoz, ahol a lifttel alászállunk valami sötét bu-
gyorba. Egy helyszínen odébb megint egy orkot küld-
dünk a másvilágra, majd miután magunkhoz vettük a
bombáját, besietünk az ajtón. Itt felszökkenünk egy pla-
tóra, majd még egy ugrással egy olyan helyszínen ta-
láljuk magunkat, ahol egy kék szörny felügyelete mel-
lett két rab porszívók valamilyen elektromos kütüvel.
Az első rab közli, hogy a kék bigyótól való menekülés
legbiztosabb módja egy bomba. Másszunk fel tehát a
létrán és vágjuk hozzá egy bombát a kék őrhöz (a pus-
kánk nem hat rá). Tőle zsákmányolunk egy *Bridge Key*-
t, a másik rab pedig pótolja az előbb elvesztegetett bom-
bánkat. Ugorjunk át a szakadékok és a szomszédban
máris egy újabbat lelünk. Ha lemászunk (leesünk), oda-
lenn egy rabtól megtudhatjuk, hogy az őrk valamiféle
tárgyat használnak a gödrök közötti hidépítéshez, így
tehát le se kell mennünk hozzá: használjuk a kék őrtől
zsákmányolt cuccot a kapcsolónál, és máris egy zöld
hid tárul elénk. Totyogjunk tovább balra, majd némi má-
szás után megint találunk egy rabot, aki javasolja, hogy
ha ki óhajunk jutni innen, akkor használjunk egy bom-
bát (ad is egyet). továbbhaladva balra, találunk egy újabb
rabot, akik siránkozik, hogy fogva tartja a lézermező,
majd egy liftaknában felmászva egy másikat, aki kinyírt
egy orkot (bombája felvehető). Ajtó berobbant, mögötte
az ork kinyíródik, Potion és bomba zsebreveszt, lifttel fel,
majd megint ajtó robbant, ork kinyírt, bomba eltesz. A
létrán felmászva a lézerkapuk másik oldalán találjuk
magunkat, a központi terminál társaságában. Ez utób-

bíhoz természetesen a rabok útmutatása szerint hoz-
závágunk egy Hoover Bombot, majd miután a lézerka-
puk eltűntek a szomszédban másszunk fel egy szintet,
robbantsuk be ott is az ajtót, nyírjuk ki az orkot, és a
lifttel máris utazhatunk a harmadik szintre. Ha még nem
fogyasztottuk el mind a két Potiónt, akkor liftezés előtt
megtehetjük.

3.szint

Itt balra megint egy rab hívja fel a figyelmünket a víz-
esés mögötti rejtekejtőkre, rögtön utána pedig egy csapa-
da van a földön, amit át kell ugorjunk, különben egy
ágyú aprít miszlikbe bennünket. A következő helyszí-
nen találunk is egy vizesést, ami ugyan nem rejt ajtót
maga mögött, viszont a gödörbe lemászva begyűjthe-
tünk egy Potiónt. A következő helyszínen a rab szerint
jó ötlet lenne egy Levitator beszerzése — nyilván ez
segít, hogy a magasban — egyelőre — elérhetetlenül
feltároló ajtót használatba vegyük. A szomszédban egy
orkot hessegetünk a másvilágra és felvesszünk tőle egy
Bridge Key-t, amit a szomszédban azonnal használatba
is vehetünk. Itt a vizesésnél megtaláljuk a sokat emle-
getett rejtekejtőt, ami mögött a találunk egy bombát,
a rabnál egy Potiónt, továbbá egy nyomógombot, ami fel-
hívja a liftet, ami az imént lemészárolt orknál még sehol
sem volt. Nyomás vissza a lifthez, de útközben ne fe-
lejtjük el magunkhoz venni ismét a *Bridge Key*-t (később
majd lesz rá utalás, hogy egy szinten belül többször is
használható). Liftezzünk le egy emeletre, ahol egyelőre
nem nagyon tudunk semmit csinálni, mert az orkokhoz
tovább vezető utat egy lézerkapu zárja le. Tehát lifte-
zünk tovább lefelé. A jobbra levő barlangban két rabot
találunk egy kék őrt társaságában (bombát nekik!), oda-
fent pedig egy ugyanolyan terminált, mint amelyet az elő-
ző szinten felrobbantottunk. Ez egyelőre elérhetetlen
magasságban van, szóval forduljunk vissza, és irány
balra. Ork kinyírt, bomba felvesz, aztán tovább, ahol a
rab jelzi, hogy jó lett volna, ha elhozzuk magunkkal a
Bridge Key-t (milyen jó, hogy szóltam az előbb!). A szom-
szédban megint egy csapatát kell átugranunk, majd
mászás következik lefelé, majd nyomás jobbra, ahol
először egy bombáért nyírunk ki egy orkot, majd a pla-
tóra felugorva egy Potiónt egy másikat. Mászás to-
vább felfelé, és máris egy barlangban találjuk magun-
kat, ahol egy platform feljebb egy kék őrt, legfelül pedig
egy lila ork vár bennünket. Érkezés után megismerked-
hetünk egy igen kellemetlen fegyverrel, a darázssal. Ez
távírányítással a közelünkbe lebeg, és felrobbanva el-
vesz némi energiát (ha hátrébb húzódunk, szét lehet
lőni). Bombát a kék őrnek, de az orkot egyelőre hagy-
juk: menjünk át a bal oldali barlangba, majd onnan tá-
madjuk meg. A platform egy kék őrt (bombát nekik!), majd
másszunk fel még egy platformra, és onnan támadjuk hátba
a lila orkot. Van nála két batyu, ami egy-egy darazsot
(Remote Wasp) rejt. Nyomás vissza a lifthez, majd on-
nan tovább jobbra, ahol a terminált láttuk. Itt használjuk
az egyik darazsot: megjelenik előttünk egy sárga petty,
amit a kurzorbillentyűkkel felnavigálhatunk a terminál-
hoz, és ott a 'Space'-szel felrobbanthatunk. Ez kinyírtja
az egy szinttel feljebb levő lézerkaput. Nyomás fel a lift-
tel, ott nyírjuk ki a két orkot (az egyiknél van egy bom-
ba), majd tovább jobbra. Itt megint hidat kell csinálnunk
a *Bridge Key* segítségével, majd robbantsuk be az ajtót
egy bombával. A túloldalon egy orkot kell lepuffantunk,
utána meg elkezdhetünk elmélkedni, hogy mihez kezd-
jünk a szakadékkal, amit nem tudunk helyből átugrani.
Idővel majd rájövünk, hogy nekifutásból nagyobbat ug-
runk, mint helyből, és így tovább is mehetünk. A túlolda-
li ajtó mögött találunk két bombát, valamint egy Levita-
tort (lebegtető készüléket, amire valamikor a szint ele-
jén egy rab már felhívta a figyelmünket). Menjünk vissza

a lifthez, liftezzünk vissza a tetőre, majd az említett rab
előtt használjuk a Levitort. Miután hősünk letette,
nyomjuk meg a felfelé gombot, mire a Levitator a ma-
gasba emeli, ahonnan már fel tud ugrani a felső platformra.
Az ajtó mögött meglepve konstatáljuk, hogy megint szük-
ség van a *Bridge Key*-re. (Ja, utoljára elfelejtettem szö-
lni, hogy hozd magaddal! Nem baj, legközelebb majd
odafigyelsz rá...) A túloldalon lemászva a rabtól értesü-
lünk, hogy Galadriil valamelyik felső szinten vár ránk,
továbbá kapunk egy Potiónt is. Tovább le, ajtó berob-
bant, ork kinyírt, bomba felvesz, ajtó berobbant. A szom-
szédban egy kék őrt (van még bomba), ajtó be majd
egy lift jön, ami felvisz a harmadik szintre, de előtte ter-
mészetesen elfogyasztjuk a Potiónt, ha még van.

4. szint

A három szintet tartalmazó shareware-verzió egyéb-
ként itt ér véget. Ha teljes árú játékok van, akkor a lift-
ben azonnal húzd elő a fegyvert, mert a negyedik szint-
re megérkezz azonnal ki kell nyírni egy orkot. Volt nála
egy bomba, amit továbbhaladva jobbra rögtön hozzá is
vaghatsz a kék őrhöz, akinél van egy *Bridge Key*. A pla-
tón levő rab felhívja a figyelmet a bátyjára, aki jelen pil-
lanatban el van bújva. Odafent nekifutásból kell ugrani,
hogy továbbjuthass balra. Ott rögtön a szint új ellensé-
gével ismerkedhetsz meg: egy ide-oda mászkáló pók-
kal, ami elvesz két pontot az energiából, ha nem bújssz
el előle. A szomszédban rögtön használható is a *Bridge*
Key, majd továbbhaladva balra leugrárhatsz a szakadé-
kba, ahol a vizesés mögött természetesen egy rej-
tekejtő van. Mögötte továbbhaladva egy ajtó berobban-
tása után két rabot találssz, akik közül az egyik egy Potiónt
ad, a másik (az előbb már említett tőkfejű rejtőzködő
testvére) pedig még egy *Bridge Key* — ugyanis ezen a
szinten kettőre lesz szükség. Vissza a szakadékhöz,
ahol visszamaszva nekifutásból lehet átugrani, odaát
pedig két pók (alul pedig egy ork) vár bennünket. (Ké-
sőbb majd kiderül, hogy célszerűbb lett volna ezt a pá-
lyát nem ebben a sorrendben megcsinálni, de sebjaj!) A
pókokon átkecmeregve egy ork vár bennünket a túlold-
dalon, amit ugyan lepuffantunk, de odalent lemászva
egy kék őrt vár bennünket, amit ugyebár csak bombával
tudunk elintézni. Tehát vagy visszamegyünk az előző
pályára, ahol az alant levő orknál van egy bomba, vagy
úgy csináljuk, hogy a rejtekejtő mögötti két rabhoz csak
később megyünk (ott ugyebár el kell használnunk egy
bombát, amire nagyszerűen alkalmas lesz a túloldalon
lepuffantott orknál levő). Na mindegy, ha az első variá-
ciót követjük, akkor másszunk le a Levitatorra, vágjuk
hozzá az őrhöz a bombát, vegyük fel a Levitort,
másszunk fel az orkhoz és használjuk a *Bridge Key*-t.
(Az egész műsorra azért van szükség, hogy elhozzuk
a Levitort.) Most akkor vissza a lifthez, ahol a hely-
színen bal oldalán lepakolva a Levitort, fel tudunk ugrani
a felső szintre, onnan pedig az egy platform lejjebb levő
ajtóhoz. Ezen egy rabhoz jutunk, aki ad egy fegyvert,
jobbra pedig leereszkehdhetünk egy szintet, ahol sajnos
egy lézerkapu zárja el a továbbjutást. Tehát balra kell
lemászunk (előbb nyilván át kell ugrani a túloldalra).
Odalent egy ork várja, hogy kinyírjuk, majd tovább bal-
ra még egy. Sajnos Potion egyikünkél sincs, így tehát
ha trainer nélkül játszunk (és egy igazi játékos úgy ját-
szik), akkor itt már nem árt ügyesnek lennünk. A követ-
kező helyszínen megint nekifutásból kell átszökkenünk,
ahol egy kék őrt kell bombával eltakarítanunk az útból...

Na jó. Már megint lelőttek, és most már kicsit kezdem
unni ezt a lépésről-lépésre receptet. Mindenkinke legyen
annyi elég, hogy a következő szintek egyre hosszab-
bak, és természetesen egyre bonyolultabbak lesznek.
Minden új szinten lesz egy új ellenség, meg egy új kel-
lemetlenség (ide-oda guruló őrt, amibe kettőt kell belelő-
ni, leszakadó hidak, stb.), amit minden játékos majd lesz
szíves maga megoldani. Az eddigiekből már valószínű-
leg kiderült a megoldások laza körvonala — ha valaki
meg végképp elakadt volna, annak itt vannak a szintkö-
dok, amelyekkel talán azért menni fog a dolog...

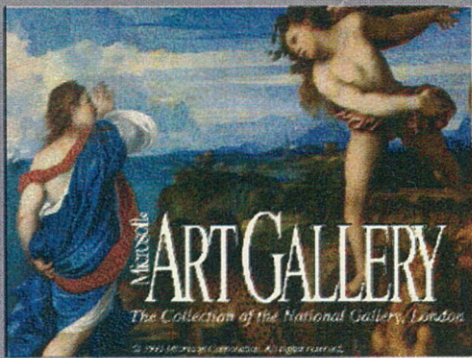
Szóval elég best játék ez a BLACKTHORNE. Igaz
ugyan, hogy nem negyvenöt CD-n jelent meg, csak két
lemezen, igaz ugyan, hogy rajzolva van az egész, és
nem digitizet be hozzá mindent, igaz ugyan a
horrorisztikus zene szintén nem digi és csodálatosképp-
pen támogat Gravit — de akkor is marha jó ez a játék!
Mindenkinek ki kell próbálnia, aki legalább egy csöpp-
nyi kis nosztalgiait érez a jó öreg 64-esen nyomatott
IMPOSSIBLE MISSION-szerű arcade/adventure-ök
után. (Amiga-változatról nem tudunk, de semmi akadályt
nem látok, hogy az Interplay pár hónapon belül csinál-
jon egy olyat is.)

G-Spot



Passwordök:

INTRO :	STRT
LEVEL 1:	DBQ7
LEVEL 2:	FBWC
LEVEL 3:	QP7R
LEVEL 4:	WJTV
LEVEL 5:	L8VJ
LEVEL 6:	ZS9P
LEVEL 7:	XJSN
LEVEL 8:	CGDM
LEVEL 9:	PBKT
LEVEL 10:	GS93
LEVEL 11:	BMHS
LEVEL 12:	Y4OJ
LEVEL 13:	TNLQ
LEVEL 14:	NRLF
LEVEL 15:	MJXG
LEVEL 16:	K3CH



ART GALLERY

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

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

Artists' Lives

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

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

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

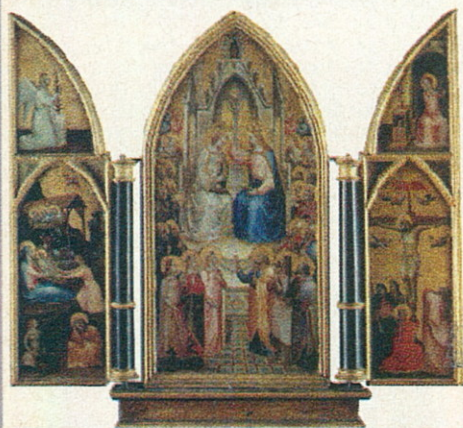
Historical Atlas

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

Picture Types

A képek témája alapján kereshetjük meg a számunkra érdekes festményeket.

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



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

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

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

Views - Tájképek (tájak és épületek képei)



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

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

General Reference

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

Guided Tours

Tárlatvezetésekben vehetünk részt, négy különböző témában. A képeket a múzeum híresebb festményeiből választották ki a bemutatókhoz.

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

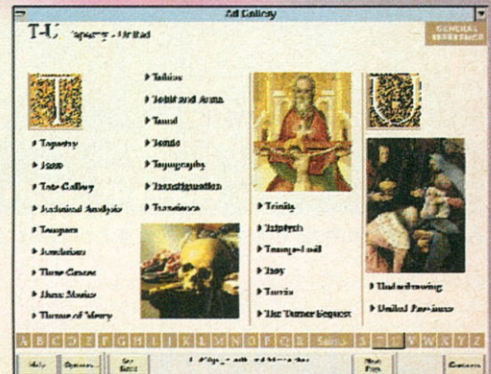
Holbein: A követek című festményén pedig az eltorzított koponya szerkesztését figyelhetjük meg.

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

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

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

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



A kép alsó sorát egy menüsor foglalja el:

Help - Segítség

Options - A képernyő tartalmát lehet innen kinyomtatni, vagy átmásolni a vágóasztalra, hogy más alkalmazásban felhasználhassuk azt, valamint kerestethetünk a CD szövegállományában.

Go Back - Visszalépés az előző képernyőre

Next Page - A következő oldalra lépés

See Also - Kereszthivatkozások a program más területein

Contents - Visszalépés a főmenübe.

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

Dino



További információk:

MICROSOFT

2MS INFO

Tel.: 267-4636



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.
1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546
POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 268-0885
Hangposta és faxbank: 267-9916
ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461
CD-BYTE
1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138
ARZENÁL ÁRUHÁZ
1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

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

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

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

MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR! EGY EGYÜTTES CD-ROM-JA.

Unod a mai "műanyag" zenét?

Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?

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



HAMAROSAN A BOLTOKBAN CSAK 1299,- FORINTÉRT.

Klubtagoknak 20% kedvezmény!

csak
29 990 Ft
+ÁFA

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

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

csak
17 990 Ft
+ÁFA

Vegye igénybe postai utánvétetes szolgáltatásunkat!

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



Április a Multimédia hónapja a MIXIM KFT-nél!

Hangkártyák, CD-ROM meghajtók, videokártyák nagy választékban
Multimédia kit akciónkban, egyes CD-ROM meghajtók és hangkártyák
együttes vásárlása esetén CD lemezeket adunk ajándékba!
Ezenkívül több, mint 1000 CD program közül válogathatsz és
mindent ki is próbálhatsz üzletünkben!

Multimédia ajánlatunk:

HANGKÁRTYÁK:

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

CD-ROM MEGHAJTÓK:

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

VIDEOKÁRTYÁK:

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

MULTIMÉDIA KIT AKCIÓ:

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

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

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

CD ÚJDONSÁGOK



DOOM's DAY
1.540,- Ft

System Shock
11.120,- Ft

Death Gate
9.520,- Ft

Daemons Gate
3.680,- Ft

Cyberia
13.120,- Ft

Delta V.
7.680,- Ft

SZUPER ÚJDONSÁG: DARK FORCES - 7.992,- Ft

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

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