

COOL COMPUTER VILÁG

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



9 771218 793008

SPACE QUEST 6
ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Simon
 the sorcerer
II

VFX1
 HEADGEAR

Dungeon
 Master™ **II**



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

+ 8 OLDAL
 VÁLTOZATLAN ARONY!

VEGYÉL EGY PÉCÉT ÉS ÖRÜLJ NEKI!
EZ AZ ÁRLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZÁMOKAT...

ACOMP

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

FARBANK: 180-8611, KÖD: 1477# (HÍVJA FEL A SZÁMOT, ÉS TÖLNE ÜZEMELTETÉSERE A KÖDÖT. 3 OLDALAS NAPRÉSZ AKCIÓS AJÁNLATOK.)



SOFTWARE

Windows 95 Pan Europai	26,800
MS DOS 6.22 OEM	5,840
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg. OEM	6,400
OS2 Warp, CD	9,992
OS2 Warp+Win CD	16,992
Norton Com. 5.0	7,600
Norton Util. 8.0	16,400

JELENTŐS ÖSSZEGETEK SPÓROLHAT, HA KONFIGURÁCIÓ VÁSÁRLÁSOKOR OEM SZOFTVEREK INSTALLÁLÁSÁT KÉRI. GARANTÁLTAN JOGTISZTA, VÍRUSMENTES PROGRAMOK!

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

WINCHESTEREK

260MB Seagate	AT-BUS	14,992
420MB Quantum	AT-BUS	16,992
540MB Seagate	AT-BUS	17,992
850MB Quantum	AT-BUS	22,600
1GB Quantum	SCSI	36,800
4GB Quantum	SCSI	134,000
4GB Conner	SCSI	138,000

ACOMP Office computer

ÚJ!

Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár mindent tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség... A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Hardver:
IBM 486DX2-66 CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Babyház + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, Mitsumi egér

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

107.920 Ft.-

Opcionális (22.800 Ft.-):
ProLink 14400 külső Faxmodem + Winfax és COMIT Lite programok. Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvező szövegszerkesztőjébe! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!
az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t

MÁGNESLEMEZEK

5.25HD	3.5DD	3.5HD	
Noname	400	2080/50	440
Polaroid	656	760	840
Verbatim	840	880/960	
3M	720	920	
FUJI		840	

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összehallgunk.

Memória elemek

128KB DRAM	688
512KB DRAM	3.992
1 MB*9	3.992
4 MB*36 bit	15.600
8 MB*32 bit	32.400
16 MB*36 bit	54.800
32 MB*36 bit	109.992



VIDEO KÁRTYÁK

Tipus	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256 / 512	ISA	-	3,200
Trident 9000C/I	512 / 512	ISA	-	4,300
Trident 8900D	0 / 1	ISA	-	2,900
Trident 9440	1 / 2	VESA	+	8,900
Cirrus Logic 5429	1 / 2	VESA	+	7,950
Paradise Bali	1 / 2	VESA	+	10,800
Diamond Stealth	1 / 1	VESA	+	13,500
Hercules Dynamite	1 / 2	VESA	+	24,500
Trident 9440	1 / 1	PCI	+	8,700
S3 864	1 / 2	PCI	+	12,200
S3 868	1 / 2	PCI	+	16,800
Spea Vega Pro	1 / 2	PCI	+	12,400
Diamond ST64 MPEG	1 / 1	PCI	+	18,800
ATI Xpression M64	1 / 2	PCI	+	22,400
Paradise Bali	1 / 2	PCI	+	11,700
Paradise Bahamas	1 / 2	PCI	+	19,200

Akció: PENTIUM 100 MHz PROCESSZOR + INTEL TRITON ALAPLAP, ENHANCED IDE + CPU COOLER: 68000 Ft

HEWLETT PACKARD TERMÉKEK

DeskJet 600 (600DPI A4 fekete, színes opció)	58,240
DeskJet 660C (A4 színes, 512KB RAM)	84,000
LaserJet 4L (300DPI, 1MB RAM, RET, MET)	94,400
LaserJet 5P (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	155,000
LaserJet 5MP (600DPI, 3MB RAM, RET, MET, PS)	192,000
LaserJet 4Plus (600DPI, 2MB RAM, RET, MET)	276,000
LaserJet Color (300DPI, színes)	Hívjon!
ScanJet IIP (300DPI, 256 szürke)	70,400
ScanJet IILC (400DPI fizikai, 32 bit color depth)	185,600
DAT 8GB belső SCSI	120,000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1,760
DeskJet patron színes (5x0)	4,600
DeskJet patron színes (6x0)	4,880
DeskJet patron dupla fekete	3,992
LaserJet 4L-4ML toner	10,992

PC-s JOYSTICKOK

QS-123 Warrior	1,640
QS-151 Aviator	3,840
QS-189 Python	1,600
QS-191 Starfighter	1,600
QS-201 Super Warrior	2,280
QS-203A Avenger	1,840
QS-206 Skymaster	4,992
QS-209 Skyhawk	1,560
QS-172 Raider5	1,840
Dexxa Maxstick	1,600
Dexxa Joystick	2,160

PROCESSZOROK

486DX2-66MHz IBM 3V	5,150
486DX2-66MHz Intel 5V	13,320
486DX4-100MHz AMD	10,500
486DX4-100MHz INTEL	17,200
486DX4-120MHz AMD	17,200
PENTIUM 75MHz	24,300
PENTIUM 90MHz	31,800
PENTIUM 100MHz	40,500
PENTIUM 120MHz	72,000
PENTIUM 133MHz	91,500



HÁZÁK

Babyház + táp	5,760
Minitorony + táp	5,992
Nagitorony + táp	13,992
200W tápegység	2,992

HANGKÁRTYÁK, HANGSZOROK FAX-MODEMEK

RIGHT-100 aktív box (1pár, tápegység)	2,992
Plug In-80 aktív hangszóró (1 pár, tápegység)	6,992
Sound Blaster 16 OEM (16bit, stereo)	9,992
Sound Blaster 16MCD OEM (16bit, stereo)	9,992
Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5,220
Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo)	13,200
Sound Blaster 16 PRO (16bit, stereo)	18,992
Sound Blaster 16 PRO CSP (16bit, stereo)	22,800
Sound Blaster 32 AWE (16bit, wave, general MIDI) 26,800	
Sound Blaster 32 AWE (16bit, ASP, wave, general MIDI)	38,992
Turtle Beach MAUI	23,992
Turtle Beach TROPEZ	33,992
Turtle Beach TAHITI	37,992
Gravis Ultrasound (256Kb RAM)	15,840
Gravis Ultra Sound ACE (512Kb RAM)	15,840
Gravis Ultra Sound Max (512Kb RAM)	23,992
Modemblaster 14400 Bps belső Faxmodem	12,792
Active 14400bps belső Fax/modem + software, előlap	15,192
ProLink 14400bps külső Faxmodem + software	21,800
ProLink 28800bps külső Fax/modem + software *Acomp ajánlat*	25,992

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

BILLYENTÜZET, MOUSE, SCANNER

102 gombos bill. KANRICH (angol)	1,920
102 gombos bill. KANRICH (magyar)	2,200
Microsoft Natural billentyűzet	11,992
Microsoft OEM mouse	3,192
Mitsumi mouse + software	992
MS400 mouse + mini pad + software	992
MS700 mouse + mini pad + software	1,480
True mouse + pad + tartó	1,840
Trust mono kézi scanner (256 szürke)	7,992
Trust color kézi scanner (16.8 M szín)	19,600



EGYÉB ÉRDEKES KACATOK

IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő	1,680
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G VLB vezérlő	2,280
EIDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, VLB vezérlő	3,120
IDE vezérlő, PCI Bus	2,460
Adaptec AHA 1542CP SCSI kit, ISA	42,320
Adaptec AHA 2825 SCSI, EIDE vezérlő VLB	26,960
Adaptec AHA 2842 SCSI vezérlő, VLB	41,200
Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlő, PCI OEM	28,992
Ethernet 16bit hálózati kártya (Novell Tested)	3,992

AMIGA

Az Amiga nem halt meg!

A KIRÁLYHÁGÓ UTCAI ÜZLETÜNK TÖVÁBBRA IS AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB VÁLASZTÉKÁT KÍNÁLJA AMIGA SZÁMÍTÓGÉPEK, KIEGÉSZÍTŐK, BŐVÍTÉSEK, SZAKKÖNYVEK TERÉN. MAGYARORSZÁGON EGYEDÜLLŐ GARANCIÁS ÉS GARANCIÁN TÚLI SZAKSZERVIZT IS MŰKÖDTETÜNK. CIAO AMIGOS!

COMMODORE, AMIGA, PC SZÁMÍTÓGÉPEK JAVÍTÁSA, BŐVÍTÉSE. HARDISK VEZÉRLŐK, MEMÓRIA BŐVÍTÉSEK, KICKSTART KAPCSOLÓK, COMMODORE ALKATRÉSZEK. TEL: 156-6790, VAGY 420-5331, RÉGISZ KORNÉL

SONY CD ÍRÓ KIT 330.000 Ft.-

2x sebességű, CADDY-S RENDSZERŰ, ADAPTEC AHA1542 VEZÉRLŐVEL, SZOFTVERREL

Panasonic Office Automation

PANASONIC NYOMTATÓK

KXP-1150, 9 tűs, A4	23,200
KXP-3626, 24tűs, A3	76,720
KXP-2130, 24tűs, színes opció A4	29,992
KXP-2624, 24tűs, A3	71,680
Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8,640
Lapadagoló széles kocsis tip.	24,400
Festékszalag 9 tűs tip.	1,160
Festékszalag 24 tűs tip.	1,960

FLOPPY, CD-ROM DRIVE-OK

1.2MB FDD PANASONIC	5,200
1.44MB FDD MITSUMI	3,440
SANYO CD-ROM 2x sebességű, vezérlő k.	8,992
SANYO CD-ROM 4x sebességű, ATBUS	19,992
PANASONIC CD-ROM 4x sebességű, ATBUS	22,992
HITACHI CD-ROM 4x sebességű, ATBUS	24,992
TEAC CD-ROM 6x sebességű, ATBUS	41,520
SANYO CD-ROM 2x sebességű, SCSI	16,800
SANYO CD-ROM 4x sebességű, SCSI	23,280

ALAPLAPOK

486DX-X MHz 128KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4+36bit RAM, Expert chipset, Award Bios 3-5V	9,192
486DX-X MHz 256KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4+36bit 2+36bit RAM, OMC chipset, Award Bios 3-5V	11,792
486DX-X MHz 256KB cache, 3PCI, 1Vesa, 2+36bit RAM, VIA chipset, Award Bios enhanced, 3-5V, IDE+	12,192
486DX-X MHz 256KB cache, 3PCI, 1Vesa, 2+36bit RAM, SIS chipset, Award Bios, 3-5V, EIDE+	17,992
586 75-100MHz, 256KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS	19,600
586 75-150MHz, 256KB cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton, AMI Bios, enhanced IDE+, UART16550	27,992
586 75-90MHz, 256KB cache, 3PCI, 5ISA, Intel, FLASH Bios, IDE+	29,992
586 75-90MHz, 3PCI, 4ISA, Intel, FLASH Bios, IDE+, 8MB RAM	57,992

16.142 Ft.-TÓL

AZ ÁRAM ELSZÁLL, AZ ÍRÁS MEGMARAD...



APC SZÜNETMENTES TÁPOK

Back 250VA	18,800	Back Pro 280VA	22,240
Back 400VA	27,992	Back Pro 420VA	34,240
Back 600VA	32,992	Back Pro 650VA	47,920
Back 900VA	64,800	Back Pro 1000VA	79,360
Back 1250VA	83,600	Back Pro 1400VA	102,400

ÁRANK A 25% ÁFÁ-T NEM, DE 12 HÓNAP GARANCIÁT TARTALMAZNAK. KÉSZPÉNZ FIZETÉS ESETÉN ÉRVÉNYESÉK. VISZONTELADÓKNAK 5% ÁRENGEDMÉNYT BIZTOSÍTUNK.



Tartalom

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

Épp ez jutott eszünkbe...

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

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

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

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

— lesz egyrészt egy ilyen tesztelősi Test Times néven, ahol rövidebb ismertetőket (vagy szép magyar szóval: 'rivjü'-kat) közlünk a játé-

kokról, illetve a multimédia CD-kről (tényleg felesleges mindegyiknél ismertetni a kezelést, ami egyrészt a kézikönyvecskéből is kiderül, másrészt meg általában még véletlenül sem haladja meg a szabványember szellemi képességeit). Ezeket alapvetően kedvcsinálóknak/elvevőnek szánjuk, ahol informálunk téged az újonnan megjelent stuffokról (illetve azokról, amik éppen most akadtak a kezünk ügyébe). Persze azt nem szabad elfelejteni, hogy egy-egy cikk csak az adott szerző véleményét tükrözi, tehát igencsak szubjektív ('*ízlések és poénonk.*' ugyebár);

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

A felhasználói rész ez idáig vadul hömpölygött ide-oda az újságon belül, alkalmasint nagyobb részeket is elfoglalva, mint amit az egy-szeri olvasó maradandó károsodások nélkül elbírn. Ezeket — remélem érthető okokból — nem akartuk nullára redukálni. Az volt az elképzelés, hogy a középső nyolc oldalon kapnak helyet, (Most már be is perelem ezt az egész brigádot birtokháborításért — CoVboy) aztán ha valakit nem érdekel, az úgy tesz vele, mint Galláéknaál az Öreg Király a zsebkendőjével: a középső oldalakat szétszaggatja, aztán maga mögé hajjintja. Lincshangulatot elkerülendő, a hajjálható részt plusz 8 oldalként kép-

CoV

Computer Világ 1995/10.

VII. évfolyam (Nr.60.)

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Space Quest 6.

Belső grafika: Müller Mihály (Getto)

Munkatársak: Basq, Bryan, ChX,

DoT, Fűles, G-Spot, Kilgore

Trout, Pörkölt Desiato, Ggab

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

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

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

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

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

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

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**

Levélígátás: **Timp Kft.**

HU-ISSN 1218-7933

Zrínyi Nyomda Rt., Budapest

(95.2561/10-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István
vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

zeltük el (Most jut eszembe: eltekintve a címlap ordenáré feliratától említettük már, hogy nyolc oldallal többek vagyunk?!), amely törekvést jelen esetben csekély siker koronázott. Ez köszönhető persze annak, hogy a szokásos software-bullikon kívül túl sok leírivaló tárgy került mostanság a kezünkbe.

A tartalmi felépítés természetesen képlekeny, tehát szívesen vesszünk bármilyen javaslatot vagy igényt, ami hozzásegít bennünket, hogy minél jobban tetsző újságot adhassunk a keze-tekbe.

Most akkor a félreértések elkerülése végett pár szót a tesztnél követett módszeről.

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

Lejebb a 4 ábrácska melletti szám tanúskodik róla, hogy mi a véleményünk a program különböző tulajdonságairól. Az értékelés 0-tól 9-ig történhet, illetve ha valami értékelhetetlen (például felesleges lenne a grafikat értékelni mondjuk egy Johnny Mnemonic-szerű interaktív filmnél), akkor azt egy X jelöli.

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

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

A duda volna a hang, amelynek értékelésébe beletartozik az aláfestő zenék száma, hosszúsága és minősége, valamint az egyéb hangeffektusok. Természetesen figyelembe vesszük azt is, hogy a kísérőzene megfelelő hangulatot ad-e a játéknak, hiszen mondjuk nem igazán tudnánk elképzelni az 'And I Love Her'-t a Beatlestől mondjuk a STREET FIGHTER n aláfestőjé-ként...

A batyú mutatja véleményünket a program kivitelezéséről. Ebbe a témakörbe sok minden belefér: felhasználóbarát kezelési mód, játszhatóság, 'dizályn', üzembiztonság, bugok a programban, stb. Esetleg a JOHNNY MNEMONIC-hoz odaadhatták volna a forgatókönyv alapjául szolgáló Gibson-novellát is, hátha az jobban érdekelte volna a játékost...

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

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

Ebben számunkban az alábbi cégek nyújtottak segítséget a tesztek elkészítésében

ECORIT

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

MIXIM

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

KESZO

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

Virtual World

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

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



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

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

Na ennyit bevezetőnek.



Ez egy pötytyet boldogtalan. Már megint szembetalálkozott az emberiség elleni merényletek egyik új képviselőjével. A program oly csodásra sikeredett, hogy még ellopni sem érdemes (pedig az már nagy szó!). Mindenkinek ajánlható, aki esetleg túlzottan tartana jelenlegi jó közérzetét.

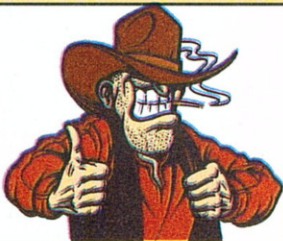


Ez egy fokkal jobb, mint az előző, de még mindig elég felháborító. A szerzők munkásságát talán a 'Miért tettétek?!' típusú találos kérdéssel jellemzi. Buzgó fanatikusoknak talán okozhat vagy öt perc szórakozást (ebből ugyebár négy és fél az installálás), és szabadon választott le-történeli gyakorlatok céljára esetleg lopás útján történő beszerzé-



Kicsit kezd izgalmasabb lenni a stuff: már nemcsak érzelmi, hanem fiziológiai hatást is kivált, ami esetleg lefokvés előtt jól jöhet. Tipikus példája a fél óra alatt végigjátszható játékoknak, vagy azoknak, amiket már ötvenszer láttál, és negyvenöt-ször már jobban.

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



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



Best. Mindenképpen beszerzendő.

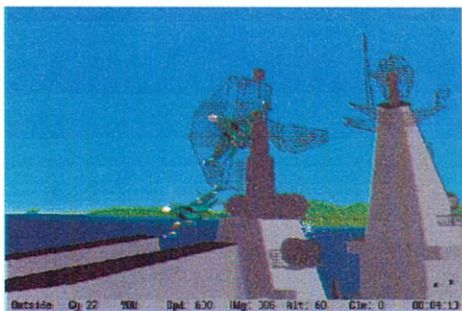
Tisztelt Kuncaftjaim! Szomorú bejelentéssel tartozom mindenkinek: aki esetleg szokás szerint közepén nyitotta ki az újságot (egyébként magától is ott nyílik ki — nem véletlenül rendeztem be ott új háztájimat, amikor kitétték a szűrőmet a hátsó fertályból), már észrevehette, hogy hiányoznak onnan a jelentős tollnok megszokott, bölcsességtől duzzadó sorai. A mostani számban ugyanis nem lesz CoVboy Posta. Bocs. Nem jutott rá érkezésem. Más dolgom volt. Kiszáradtam. Meghaltam. Eltemettem magam és egy könnycsepet ejtettem a síromra. (Még van egy pár variációs lehetőség, de most mellőzöm az ismeretésüket. Majd esetleg egy különszámban...) Rajongóim megnyugtatósára (és persze ellenségeim bosszantására) viszont megígérem, hogy majd legközelebb bepötyök mindent. Bocs.



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

Szimulátor

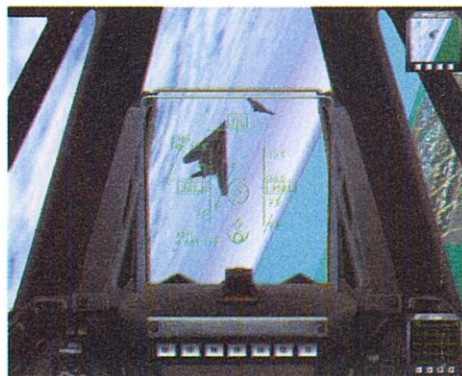
Talán Newst kéne most írni, de e helyett sétarepülésre megyek. Mondjuk egy SU-27 FLANKER jó lesz e célra. A Mindscape/SSI új szimulátora minden eddigit felül fog múlni, nézzétek csak meg a képeket... A rengeteg beépített küldetés mellé sajátokat is kreálhatunk. Kapunk oktató küldetéseket, amelyekben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



A következő játék is amolyan repkedős lesz: ADVANCED TACTICAL FIGHTERS. Az U.S. Navy Fighter alkotói úgy érezték, hogy már sikerült egy igazán jó szimulátort alkotniuk — most újra megpróbálják. Már a Navy Fightersse se volt elég a dicséző jelző, hát akkor ezzel mit kezdünk? Újfajta technológiákat alkalmaztak (én nem értek a rep.szíemekhez tehát leírtam angolul — fordítást szívesen veszek!): stealth design, computer-aided fly-by-wire (Jó, majd én segíték: 'lopva repkedsz egy számítógép körül, amire hozzá vagy drótozva...), control systems (... és ráadásul az is irányít...), továbbfejlesztett thrust vectoring (...de te bízzál Viktorban! Nyelvpótlékot kérek!). A Jane's nevű neves repülő kiadócéggel áltak össze mindezek érdekében. Egyedi repülőgépek, multiplayer, négyes részletesebb terrain, a Jane's adatbázisa a főbb ígéretek. Az F-117-essel — amit Stealth Fighternek ismerünk — már repülhettünk, de itt már a nagyobbik testvérkéjével, a B-2-essel is röpködhetünk. Itt van még néhány gép listája: Anti-Stealth Blimp, Attack Drone, Aurora Spy plane, C-17 Globemaster, C-5 Galaxy, Decoy Drone, Eurocopter Gazelle, Eurocopter HAC Tigre, Eurofighter 2000, F-4D Phantom, F-5E Tiger, F-16 Fighting Falcon, FS-X, J-7E Fishbed (MIG-21 PF á la Kína), Mirage 2000, Mirage F1, Mirage III, Q-5 Fantan, RAH-66 Commanche, Recon Drone,

PC NEWS

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



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

Stratégia

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

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

A SHATTED NATIONS is Blizzard termék lesz jövő tavasszal. Egy apokaliptisz után kell feljődnünk, elsősorban a gazdaságra koncentrálna.

Még meg se jelent a Battleground: Ardennes, de máris készül a BATTLEGROUND: GETTYSBURG. Még erre az évre ígérik. Ezek a Battleground játékok Win3.1 és Win95 alá készülnek, 256 színű SVGA-ban, egy BattleView nevű igen közeli nézettel és hasonlókkal.

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

Egyebek

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

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

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

Jó hír kalandoroknak: a grafikájával és animációival stílust teremtő Little Big Adventure-nek is lesz második része, amelyben Twinsen visszatér, hogy megmentse szülőbolygóját a gonosz Fekete Szerzetestől. Az új feladatok megoldásában segítségére lesz egy rakás új varázslat is.



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

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



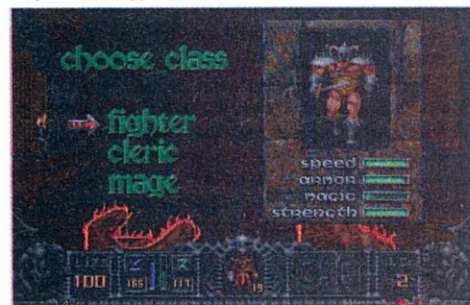
A — Pentiumon — fantasztikus Need for Speed után az Electronic Arts most a két keréssel kevesebbet kedvelőknek is átnyújt egy korrekt szimulátort. A ROAD RASH egy régebbi konzolos játék átírata. Érdekessége, hogy a grafikánál azért igyekeztek tartani a Need for Speednél felállított mércét, továbbá a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

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

Lesz Quarantine 2 is, ROADWARRIORS néven jelenik meg.



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



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

csak a komolyabb hardware-rel rendelkező játékosok fogják élvezni.

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



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

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

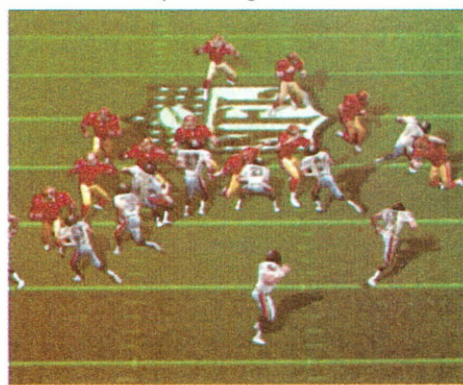


Az NHL96-ba szintén beépült az említett Virtual Stadium-technika, és a duplájára emelték úgy a játékosok animációs fázisait, mint a sebességet. A játékban kemény összecsapásokban találkozunk a 84 meccsből álló amerikai jégjoki-bajnokság összes játékosával.

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

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

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



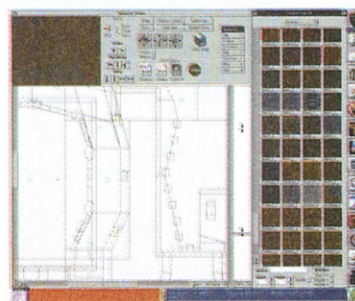
Az utolsó darab a mára rendelt EOA-sportturnén a FOES OF ALI munkanévre keresztelte boxszimulátor, amelyben Muhammad Ali tíz egykori ellenfelével újra összemérhetjük az egykori nehézsúlyú világbajnok kesztyűit.



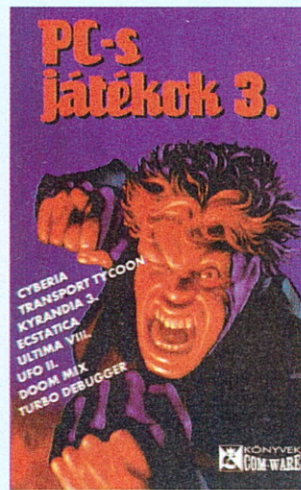
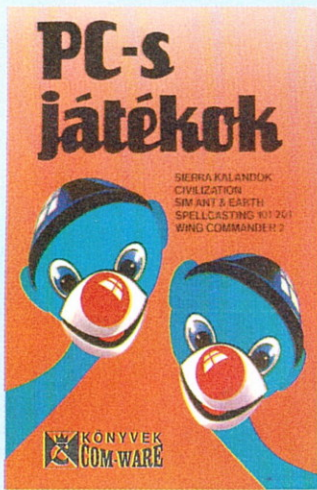
Egy rövid hardware hír a végére. A Matrox végre kihozott egy kártyát, ami DOS alatt is Matrox sebességű, ez a Millennium. Ha valakinek már van 32MB-s Pentium90 gépe, és nem tudja mivel gyorsítani játékait, akkor ez pont jó lesz hozzá.

ChX & Co.

Ja, a QUAKE-képeid:



A sikersorozat folytatódik...



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

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

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

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

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

A PC-k hangja

BAJUSZ-BORS-CSIBRA-HORVÁTH

A PC-k hangja

SOUND BLASTER
 GRAVIS ULTRASOUND
 MOD FORMÁTUM
 MIDI PROGRAMOZÁS
 WINDOWS TÁMOGATÁS
 LEMEZMELLÉKLET

KÖNYVEK COM-WARE

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

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

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

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

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

WINDOWS támogatások

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

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

A könyv megrendelhető a belül kivágható megrendelőlap segítségével.



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



hivatalos disztribútor



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

KORONGVILÁG

INTERAKTÍV MULTIMÉDIA MAGAZIN



952

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

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

- TÖBB MINT 20 ÚJ JÁTÉK TELJES LEÍRÁSA
- HARDWARE ÚJDONSÁGOK, A BOTKORMÁNYOKTÓL A NAGYSZEBESSÉGŰ HÁLÓZATOKIG, INTERNET, VIRTUAL REALITY, STB.
- MOZI ÉS VIDEO BEMUTATÓK, MOZGÓKÉPEN
- MEGHALLGATHATÓ KÖNNYŰZENEI LEMEZBEMUTATÓK
- FANTASY, MINDENFÉLE VILÁGOK, 300-NÁL TÖBB OLDALON, AD&D, DIMENZIÓVÁNDOR, STB.
- NOVELLA, KÉPREGÉNY, SCENE HÍREK
- SZABADIDŐS PROGRAMAJÁNLATOK

ÉS NEM IS HINNÉ HOGY MEG MENNYI MIINDEN MÁS ÉRDEKESSÉG...

SZÍNTISZTA MULTIMÉDIA

CD-ARCHIVE



IRODATECHNIKA ÜZLET- SZERVÍZ

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

COMPUTER-TELEFON

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

PC-s játékok 3.



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

Képzeld el egy floppyt, amelyre egyszerre ráfér

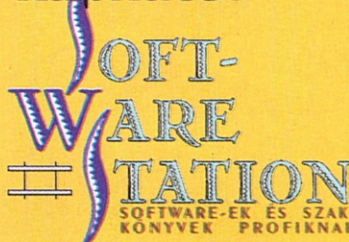
a WOLFEINSTEIN, a DOOM, a DOOM-II,
 a HERETIC, a DESCENT, a RISE OF THE TRIADS,

és még hely is marad!

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

Specifikáció: külső, hordozható drive SCSI vagy Parallel portos kivitelben. Színe: LIIA. Keresési idő: 29 msec. Átvitel: 50MB/perc (SCSI), max. 20MB/perc (Parallel). Drive ára: 42,800 (+AFA) Lemez-árak: single / 3-pack / 10-pack: 3.800 / 10.800 / 28.800

kapható:



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

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

Tel./fax:

165-44-75

Tel.: 371-07-04

HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS

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

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

het az ellenfeletek, vagy tetszés szerint egymás ellen is játszhattok. (...)) ("Ez a mese nem jó, ebbe' nem is lőnek mega-giga-szupja plazma-ágyúval és még csak fel sem jobban semmi! Inkább nézem a Tjanszfo-mejszt a Cajtún Netwőjkön!" Akkor menj is el innen, sőt a városból is! Azt hittem, ennél sokkal okosabb vagy!) Te pedig, kis bogaram, maradj és nézd végig! De most csönd, folytassuk! (...) Hát ahogy láttad és hallottad, így szerezte a leopárd a foltjait. Te maradtál itt egyedül, hát téged kérdezlek, hogy hogyan tesszett ez az aranyos mese? ("Mivel csak négy éves vagyok, szeretem a meséket. Kétéves koromban raktam le az angol nyelvvizsgát és most írom a diplomamunkámat. Ha jól tudom, ezzel egyedül vagyok egész Magyarországon. Szabadidőmben már régóta folklorikatásokat végzek Dél-Afrika területén. A mesét egyedülállóan magas intelligenciánnyal adom meg, köszönhetően ugyan megmosolyogtam, mert azt mindenki tudja, hogy a leopárd foltjai az álcázást szolgálják. De azért köszönöm a próbálkozást, kicsi rigó. Talán majd legközelebb.) A jó Istenit!! Ezért szenvedtem ennyit, hogy Magyarországra kisgyerekeknek szóló angol nyelvű CD-t hozzak?! ÁÁÁÁ!!!! (Pisztolylövés, majd síri csend.) Különben is, aki nálam okosabb, az halálra van ítélve. Na!

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

Hát a grafika nem éppen szokványos ebben a mesében



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

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

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

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

Kozy



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



Caribbean/Japan

Scenery for MS Flight Simulator

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

A MS Paris ismertetője megtalálható az előző évkönyvben, aki olvasta, nagyjából érezhette, milyen pontos kidolgozású a város és környezetének képe. Rengeteg új minta, felszínrajzolat jellemzi a scenery-t, amelyekkel a nagyváros utcáit próbálták ábrázolni a rajzoló, ráadásul különleges, egyedi 3D épületekkel van színesítve a látvány, köztük természetesen az alap FS5-höz képest feljavított változatban az Eiffel-torony, a Notre Dame, és még rengeteg nevezetes látnivaló. A MS Paris talán egyetlen igazán nagy hátránya, hogy a földfelületen látható mérete eléggé kicsi, mivel a francia fővárost, és a körülötte elszórtan fekvő apróbb városkákat, falvakat ábrázolja. Eppen ezért a MS Paris 10-nél is kevesebb új repteret tartalmaz. Aki ezek után kézbeveszi a MS Caribbean vagy a MS Japan kiegészítő programot, igen kellemes csatlósásban lesz része: a programok darabja 100-



Napnyugta a Felkelő Nap országában

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

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

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

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

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

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

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

A MS Japanban általában az ismertebb nagyvárosokat részesítsük előnyben. Ezekben szinte biztos, hogy találunk némi érdekességet. Tokió és környéke rengeteg látnivalót rejtget, és megközelítése is a lehető legegyszerűbb, ha kiválasztjuk az Airports-almenüből Haneda repteret. Nincs túl messze a Fuji sem, az is megér egy néhány perces körsétát. Osakában ismét rengeteg egyedi, kellemes épülettel találkozhat az egyszeri kalandor. Onnan érdemes átröppenni Kobe kikötőjé felé, ahol egyebek között hidakat láthatunk, végül Hirosima rejtget számunkra még egy-két fontosabb látnivalót. A lista persze egyáltalán nem teljes, inkább csak rövid (néhány órá) bemelegítésnek tekinthető, viszont ahhoz elég, hogy az érdeklődőbbek már képesek legyenek kitalálni saját maguknak is egy-egy érdekesebb útvonalat.

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

Még utóljára egy figyelmeztetés: a Karib-szigeteken a szelek elég veszedelmesek tudnak lenni a gyanútlan repülősoke. A hivatalos statisztikák szerint ezen a környéken a repülő balesetek legnagyobb része ilyen figyelmetlenségek miatt ered. A szimulátorban természetesen ehhez a tényhez is ragaszkodtak a t. programozók, így nem árt óvatosan leérs felszállni! Mindenkinek jó repülést!

Ggab



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





PÁLYÁZATI FELHÍVÁS

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

1. Kezdek 18 éves korig.

Pályázati feltételek:

– A versenyre egy, a pályázó által készített, Windows alapon futó – tetszőleges témájú – játékprogrammal lehet nevezni.

– Elsősorban stratégiai, logikai képességfejlesztő vagy ismeretterjesztő játékprogramokat várunk.

– A pályaművek megítélésének elsődleges szempontjai a játék alapjául szolgáló ötlet, valamint a program „eredetisége” lesznek.

1. díj: 15"-os digitális PGA L/R monitor

2. díj: Komplet multimédia készlet (hangkártya, CD-ROM, hangszóró, stb)

3. díj: Panasonic CD-ROM és játékok

Díjátadás 1995. december 17-én, a Kölyökidő c. műsorban.

2. Haladók 18-25 éves korig.

Pályázati feltételek:

– A versenyre egy Windows alapon futó programmal lehet nevezni.

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

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

1. díj: 486-os PGA System+OEM Windows'95

2. díj: 15"-os digitális PGA L/R monitor

3. díj: Windows'95 Software csomag+Panasonic CD-ROM

Eredményhirdetés, díjátadás: 1995. december 10-én a PC ABC-ben.

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

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

Mindkét pályázat beküldési határideje: 1995. november 15.

A pályázatokat az alábbi címre kérjük: „Írj programot a SOWAH-nak!”

SOWAH Hungary Kft, Budapest, 1134 Lóportár u. 9.

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

SOWAH

Sowah Hungary Kft. 1134 Budapest, Lóportár u. 9. Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532



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



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

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



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

Microsoft
Home

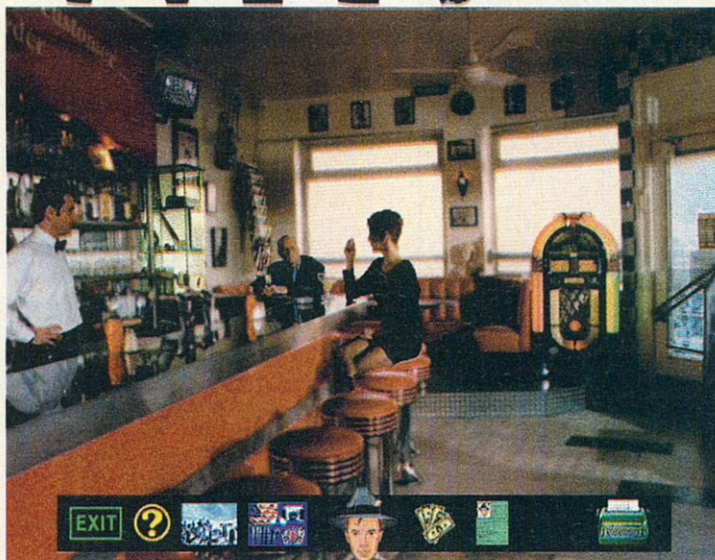
"Van aki forrón szereti..."
(sőt, egy kicsit túl forrón is!)



HARD EVIDENCE
Marilyn Monroe
FILES

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

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



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

mációt. Egyedül tehát egyik sem derítheti ki a teljes igazságot, következésképpen menet közben át lehet váltani egy másik karakterre.

Mielőtt a kezdő figurát kiválasztanánk, kukkantsunk be az adattárba (*General Archive*), ahol ugyan számos iratszekrény sorakozik, de momentán csak egyes szemtanúk valóságával felvértezve kezdhetjük a nyomozást.

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

Szabad bejárása van még mind a négy karakternek a bárba, ahol többek között különböző urakkal és a hölgyekkel beszélgethetünk: a pultnál ülő bébi ugyan nem különöseb-

ben rajong például a rendőr meghívásáért (bár tegyük hozzá, hogy a világ egyetlen szórakozóhelyén sem gyűjtanak örömtüzeket ilyen egyszerűségekre), a kopasz fickó viszont komázza a hekusokat és egy whisky mellett ad némi infót ('*A nyomok Chicagoba vezetnek...*'). A többi karakter közeledésére természetesen egész másképp fognak reagálni, illetve új személyeket interjúolhatunk a bárban.

Itt még mindenképp nézzük meg a bár hátsó részén levő falon levő újságállványt (egy csomó cikk foglalkozik Marilyn halálával), fent a tv-t a bejátszásokkal, valamint a tv alatt a vitrint, ahol egy rakás tárgy és fotó kapcsán kérhetünk infokat Marilyn cseppet sem kiegyensúlyozott magánéletéről.

A moziban megnézhetjük Marilyn filmjeinek rövid összefoglalóját, a többi helyszínre viszont már csak a megfelelő igazolvánnyal (kártya, rendőrijelvény, kulcs, stb.) juthatunk be, minden karakter nyilván csak a saját munkahelyére. Az aktuális karakter 'igazolványa' a képernyő alsó részén található menüben van, ezt kell használni a lift nyomógombján (vagy odaadni a portásnak). Természetesen a rendőr csak a rendőrségre mehet be, a halottkém a boncin-tézetbe, és így tovább. Ebben a menüben lehet egyébként kilépni a játékból, helpet kérni a kezeléshez, átkapcsolni a városi képernyőre, átváltani egy másik szereplőre, satöbbi. Az írógépet választva feljegyezhetjük az új infokat, illetve a Win-

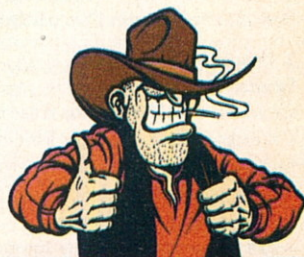


dowsban beállított nyomtatóra ki is küldhetjük az eddigi jegyzeteket.

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

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

G-Spot



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

	6	8	
	8	6	

ECOBIT

FLIGHT

UNLIMITED

Valószínűleg jó hír lesz a szimulátorok kedvelőinek, hogy a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer és az F-22 Interceptor alkotói a Virgin jóvoltából egy új repülőgép szimulátorral jelentkeztek a piacon. A beteges agresszióültengésben szenvedők esetleg elszomorodhatnak azon, hogy a szimulátorban senkit sem kell lelőni (polgári műrepülőgépeket fogunk irányítani), de az talán vigasztalhatja őket, hogy a játékban felvonnul az összes olyan technológia, ami manapság igazán élvezetessé tehet egy repülőgépszimulátort.

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

Az első repülés előtt mindenképpen a *Change Options*-menüben kezdünk, ahol néhány egyébként is szereplő opción (*Log, Quit*) kívül találunk egy pár olyat is, ahol a program által nyújtott vizuális lehetőségeket hozzáigazíthatjuk a számítógépünk teljesítményéhez. A *Rendelés*-ben egy kalap olyan opcióra lelünk, amellyel a különféle grafikus megjelenítéseket (felszín, felhők, gépek 3D megjelenítése, G-efektus hatása a látásra, stb.) állíthatjuk a sebesség függvényében. Ezt azért igen kellemesnek tartom, hogy ugyan Pentiumot és minél nagyobb 'erőművet' javasolnak a játékhoz, azért arra is felkészítették a programot, hogy esetleg nem mindenki rendelkezik ilyenlennel. A *View*-menü ugyancsak grafikus opciókat rejt magában (képernyőfelbontás, nézeti kép, stb.), de itt lehet a VR-cuccokat is felsmertetni, míg az *Audioban* az aláfestő-, a motor- és a repülést irányító instruktor hangjának erősségét szabályozhatjuk. Az *Options*-ben van még egy rakás egyéb opció (szélirány és -erősség, termikus effektusok, felvétel, nézeti kép lezuhánásnál, stb.), ami a többibe nem fér bele, a *Controls*-ban pedig a külső irányítószerkezetek illetve kiegészítők kalibrálhatók. Ez a menüsor egyébként repülés közben is bármikor elérhető 'Esc'-vel.

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

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

mény-, távolsági- és trükkös műrepülő-mánóvert kell teljesítenünk. Miután a kívánt manóvert kiválasztottuk, nehezítésnek, beállíthatjuk a *Ghost*-ot (a napfény tükröződését a kabintetőn) is. A feladat az lesz, hogy a manóvert a szabványos pályán végigrepüljük. A megfelelő irány tartását ovális alakzatok ('Hoop'-ok) segítik, azaz mintegy alagútban kell végigrepülnünk a kurzust.

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

A következő opció a *Logbook*, azaz a hajózási napló. Előbb-utóbb ugyanis elrepülünk egy saját kicsipongásra, és a program az apró-cseprő cselekvéseinket kíméletlenül elteszi az utókor számára. Okulásképpen nem árt megnézni a *Cool Demos* néven jegyzett hajózási naplót, amelyben kellemes kis gyakorlatok videóit nézhetjük meg (vagy akár le is játszhatjuk őket). A napló különféle bejegyzéseit a program automatikusan teszi meg, de ezeket az *Edit*

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

Most már körbejártuk az egész irányítótornyot, tehát épp ideje, hogy — a szó szoros értelmében — megtegyük első szárnypróbálgatásainkat. Az asztalon négy motoros és egy vitorlázógép közül választhatjuk ki, hogy melyiknek a nyergébe akarunk pattanni, de az utóbbit csak azoknak ajánljuk, akik a többivel már viszonylagos biztonsággal kóricálnak a légtérben: kicsit ugyanis húzós egy géppel úgy manőverezni, hogy nem tudunk sebességet adni...

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

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

tásoknál egy pötytet azért darabos volt a lejátszás (amellett viszont tökéletes a képminőség), de egy 100 Mhz-es DX4-S/2M Tseng ET4000 összeállítással is kipróbáltuk, ahol ugyan valamelyest gyorsult a dolog, de még mindig egy kicsit lassúnak tűnt ahhoz képest, hogy megfelelő környezetben mit tudna. Tehát szerény véleményem szerint a készítők egy kicsit (mondjuk egy évvel, Magyarországot tekintve pedig legalább kettővel) túlhaladták a korukat.

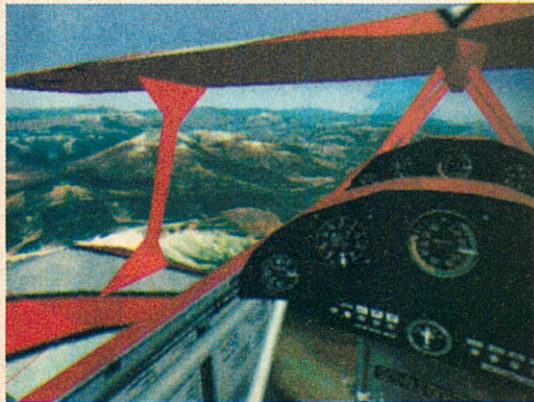
Mindamelllett minden elismerés megilleti a készítőket, akik tényleg marhára megdolgoztak a pénzükért. Az *'ImageScaping technológia* (ami egyébként TM) a fotorealisztikus, real-time, texture-mapped és rendelt landscape-ek megjelenítésére szolgál még hagyján (ilyen nevű marhaságokkal foglalkozó felhasználók előbb-utóbb olyan barátságos emberekkel találkozhatnak, akik fordítva segítik rájuk a felöltőjüket), de a rajzolt képeknél is olyan kivételes izlésről és aprólékoságról tettek tanúbizonyságot, ami igazán tiszteletreméltó (csak egy példa: a gépek kiválasztására szolgáló képernyőn van egy zürös rajzot ábrázoló papírlap, amire előtte rátették a kávésbögrét — a bögre nyoma pedig pont úgy fel van göndörödve, mint az életben). Egy külön jó pont jár a hangoknak, ami a legjobban ugyan egy sztereóberendezésen élvezetes, de az ötletek azért egy alapkiépítésen is kijönnek. Az igazán nagy szám a játékokban természetesen az, amikor valaki VR-sisakkal és ThrustMaster-kiegészítővel próbálja ki.

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

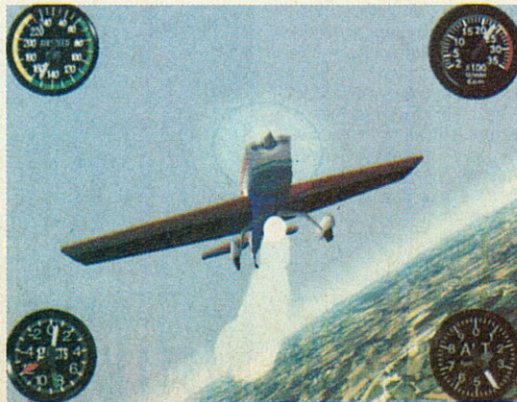
Holováczi I



Na szép kis kilátások!



Trabant típusú gépünk egy kicsit füstöl

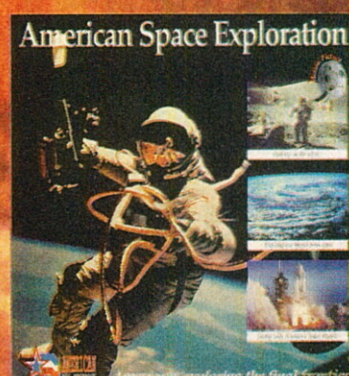
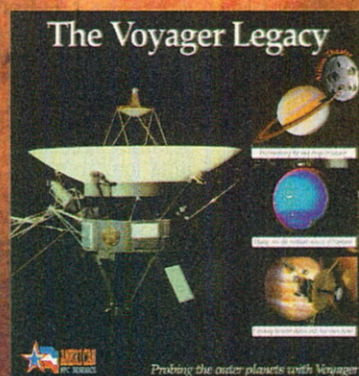
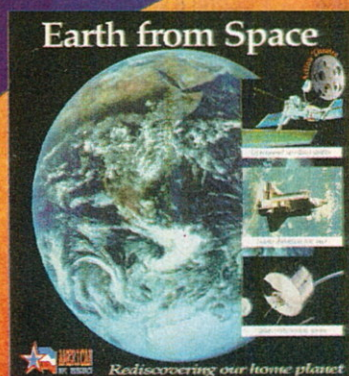
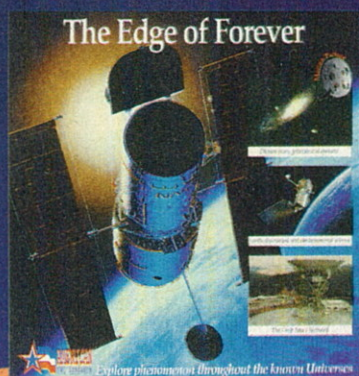
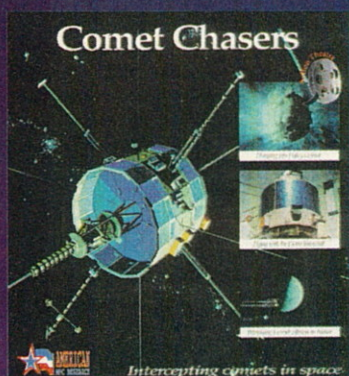
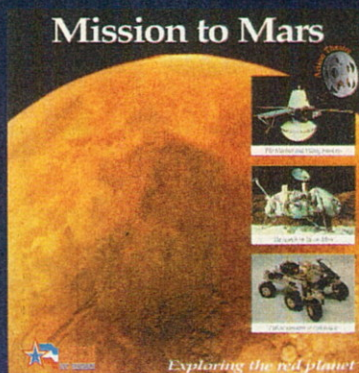


Min. Config.: 486/DX-33,
8MB RAM, 2x CD-ROM,
VESA SVGA, SB/GUS/stb.



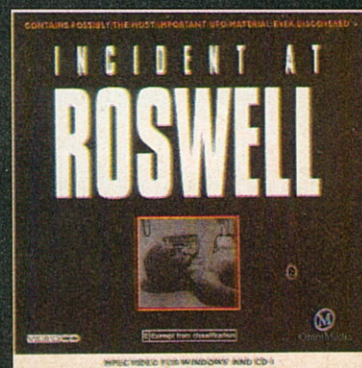
Az American MPC Research legújabb CD-sorozatának témája: az űrkutatás.

A CD-k ára egységesen 2.500,- Ft



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

Ára: 3.992,- Ft + áfa



JOHNNY MNEMONIC

A JOHNNY MNEMONIC egy interaktív akciófilm. Sajnos ezen még William Gibson sem tudott segíteni, pedig ő írta a forgatókönyvet. Ráadásul a program hardverigénye elképesztő. En egy Nx586P90/16MB/ARK1000V/Sony55D összeállításon próbáltam ki és az volt az érzésem, hogy a CD túl lassú neki. A kép és a hang egyaránt ugrált, ami játék közben tényleg igen kellemes. A kézikönyv meg sem említi, hogy tessék MPEG dekóder tenni hozzá, pedig anélkül soha az életben nem lehet teljes képernyős üzemmódban élvezni. Javasolja még a legalább hicolor (32K-64K) üzemmódot, amivel volt szíves GPF-t okozni az ARK drivereken. 256 színű módban 'futott' a fentebb leírt kis hibákkal is. Az hogy Intel Pentiumot is javasol, azt már szinte meg se éri az ember — de nehogyanig túl gyors legyen, a biztonság kedvéért Windows alatt fut. Extra meglepetésként a 2. CD-vel kell kezelni az installt, mert az 1. CD-n nincs rajta. Lássuk a gyártó ígéreteit cserébe: a 2CD-re 2500 jelenet, 65000 képkocka, 30 órányi játék lehetősége került. Nem lineáris játékmenetet és többféle befejezést várhatunk.

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

mikor jutott előbbre. Az előbb említ hangprobléma ezen sokat 'segít': még a szereplők dumájából is csak foszlányokat érteni (feliratozás meg nincsen). A következő vicc az inventory érdekes megoldása: Johnny mindent eltesz a zakója belső zsebébe. A körfűrész, a pajszer, és még ki tudja mi mindent... Szép nagy zakó lesz ebből! Természetesen a tárgyakat lehet használni, de mindent automatikusan használunk. Ennek van egy olyan 'kellemes' mellékhatása, hogy a kalandjátékokban megszokott fejtorés kimarad.

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

A játékmenet maga roppant izgalmas, addig, amíg ki nem hajítja az ember a kézikönyvet. Ettől fogva semmi érdekes. Ugyanis a kézikönyvvel ellentétben az iránygombok nem feltétlenül nézdegelést, hanem néha mozgást is jelentenek, például az állomásról kifelé menet. Az akciójellegű is pompásan emeli a megnyomható három gomb, amiből a rúgást bőven elég használni, mert mindkét főhős meglehetősen gyorsan lerúg minden-

kit a pályáról. Egy kellemes csavar az egészben, hogy bizonyos dolgokat meg is kell tenni többször, csak akkor lesz eredményük. Ilyenkor változik a klip.

Először csak kevés helyszín lesz, de később néhány "virtuális" is csatlakozik hozzájuk, aztán még egy csomó másik. Van Johnny lakása, ahol elég sok időt eltöltve megjelennek a rosszfűk, jön a bunyó, meg a futás. A futás képernyőjéről balra a földalatti van, jobbra Ralfi irodája, előre meg — annyira logikus: Johnny lakása. Annyira futnak a veszedelem elől, hogy automatikusan visszafutnak a lakásba. Ralfi irodája elég sima helyszín, először bunyó, később tárgyösszeszedés a nehéz meló. A földalattinál először egy kedves dologban lesz részünk: a csaj cipője bead a sinbe. Viszonylag hamar rájövünk, hogy hátra kell menekülni. Innen eljuthatunk még a laboratóriumba is. Itt rengeteg tárgyat lehet összeszedni, és van egy fontos berendezési tárgy is: egy szék. Hozzákapcsolva pedig egy Ono-Sendai feliratú valami — hát a kiberekktől talán messze van, de mindenesetre a Virtual Ville (virtuális 'falu') helyszíneire átjutunk vele. A Download kód itt van elrejtve, mint az egy néha feltűnő női jelenés elmondja. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy járhatunk be egyre nagyobb területet. Ez néha hihetetlenül idegesítő tud lenni, ugyanis például a sivatagból borzalmas nehéz kikeveredni. Itt ért a következő meglepetés: miközben a szemüvegemet pucoltam, Johnny nem állt meg, arra várva, hogy irányítsam, hanem szépen kirobogott a sivatagból. Hát valóban, egy videó nem állhat meg, de miféle játék az, ahol bizonyos dolgokat elvégeznek helyettünk a szereplők? 'Emeli' a játék fényét a jó cyberpunk

regényekből ismert összevisszaság. Eleinte nem lehet felfogni, hogy a rengeteg apró mozaik miképpen is illik tulajdonképpen össze. Egy könyvnel ez azt eredményezi, hogy az ember nem képes letenni, mert kíváncsi a rejtvények megoldására. Itt viszont teljesen ellentétes hatást vált ki, mert totál összezavarja a játékost. Például, ha Johnny lakásán nézzük a tévét, akkor valaki belebabrál a hírekbe...

Természetesen ezt az egészet teljesen másképpen is lehet szemlélni egy 4x CD, meg MPEG dekóderkártya birtokában, ha mások az elvárásaink. A játék tényleg egy film érzetét kelti, azzal a különbséggel, hogy mi magunk irányíthatjuk a főszereplőt. A cselekmény rendkívül izgalmas, méltó William Gibson nevéhez. A vereségek és az egész kezelés egyszerűsége sokat ad a játékhoz. Az interaktív moziktól szokatlan a tárgyak felvétele és használata, ez is megkülönbözteti a többi hasonló játéktól. Ezek a tárgyak magukban is 'cyber' légkört hordoznak, hiszen implantáltak, VR sisakot, automata fordítógépeket és hasonlókat találhatunk. Ettől függetlenül játéknak nem valami nagy szám.

Johnny sejtí, hogy ebben a székben nem lesz neki jó



Kócos kis vadmacska-kisérőnk már megint verekszik



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

	X	X	
	4	5	

ECOBIT

A sakkprogramoknak mostanában nemigen van keletjük a PC-s játékok piacán. Ez valahol mondjuk érthető, hiszen az eddig megjelent konkurenciát csak valami egészen eredeti ötlettel (ld. például

BATTLECHESS-ek) és/vagy a grafikai kivitelezéssel lehet überelni, bár azt is tegyük hozzá, hogy egy igazán ambiciózus programozó előbb-utóbb mindenképpen megpróbálkozik sakkprogram gyártásával. Talán a mostanában jelentkező piaci pangást próbálta kihasználni az egyébként nem igazán agytornáztató programokra specializálódott Titus, amikor piacra dobta a VIRTUACHESS-t, ami ugyan különösebb újdonságot nem hozott, viszont az egész kivitelezése egy igen átgondolt koncepciót sejtet.

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



re mennek, az általunk gondolkodásra használt időt a program a helyzet értékelésére használja fel (hacsak ki nem kapcsoljuk ezt a GAME-menüben).

Jobb clickkel érhetjük el a főmenüt, amiből egy rakás pull-down-menü nyithatunk meg. A FILE-menüben találjuk a szokásos I/O-opciókat, és innen indíthatunk új partit is. A GAME-menü tartalmazza a játékra vonatkozó parancsokat (visszalépések, javasolt lépés, nehézségi szint, idő, játékos kiválasztása, lépésértékelés szempontjai, döntetlen ajánlása). A DESIGN-menüben a táblák külalakját állíthatjuk át (felbontás, kinézet, stb.), de itt adjuk meg a használt nyelvet és a menükre vonatkozó opciókat is. A WINDOWS-menüben ki/be kapcsolhatjuk az egyes ablakokat, továbbá itt lehet állást küldeni a partnernek is (ha még nem

mondtam volna: a játék támogatja a modemen keresztül történő játékot is).

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

Min. Config.: 386/SX, 4MB RAM

	7	X	
	8	8	

VFX1 HEADGEAR

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

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

Az első ilyen ketyeréhez '90-ben, egy zürichi kiállításon volt szerencsém: miután előbukkantam a MacIntoshok aljáról, egy igen szép csődületre lettem figyelmes: egy rakás humanoida állt körbe egy bukósisa rohangált ide-oda, és alkalmasint derekas jobbegyeneseket vitt be a báméskodók közel merészkedő tagjainak. Mivel az elmebeteg rendszerint felkeltik az érdeklődésemet, Löwenbrau nevű barátommal letelepedtem a közelbe, és figyeltem a történéseket. Pár perc múlva egy másik emőber fejére került a sisak, aki ettől szintén minden átmenet nélkül ámokfutóvá változott. Szerény érdeklődésemre egy nyakkendős úr elárulta, hogy ez nem a Portable- szerű hordozható villamosság beta-verziója, mindössze egy VR-sisak és az alatta levő örült pillanatnyilag teniszezik. Miután én is kipróbáltam, és levertem a szomszédos asztalról pár útba levő dolgot, termé-



szetesen azonnal meg akartam vásárolni (szeretem magam meglepni különféle apróságokkal). Miután közölték velem, hogy mindössze 60.000 frank lesz, amit akár csekken is fizethetek, jeleztem, hogy ennyiért otthon egy egész teniszpályát vehetek non-virtuális partnerekkel, és úgy döntöttem, inkább egy tehenet ábrázoló mouse-paddel lepem meg magam. (Ezt mondjuk egy negyed órán belül elvesztettem, de azért annyi vigaszom volt, hogy az árát lealkudtam 7 frankról 5-re — így mulat egy magyar nábob!)

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

Azonkívül, hogy az említett két masina ára egy pöttyet húzós volt, megvolt még az a hátrányuk is, hogy csak az adott játékot lehetett futtatni rajtuk (persze újabb néhány évi keresményből lehetett venni hozzá új kártyákat is, új játékkal).

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

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

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

Kezdjük mondjuk rögtön a kicsomagolással, mert így egy csomó értékes tárgy boldog tulajdonosai leszünk, továbbá így dobozolt állapotban a berendezés nem működtethető. Ezek után ragadjunk csavarhúzó, és távolítsuk el PC-nkről a fedelet. Miután meggyőződünk róla, hogy a csavarokat olyan helyre tettük, ahonnan egész biztos ismeretlen helyre gurulnak, keressünk a vezérlőkártyának egy üres 16 bites slotot. Aki nem rest, és jártában-kel- tében mindenholnan elhozza magával a le nem csavarozott tárgyakat, illet nyilván nem talál, így egyből el is kezdheti kiszórni a VFX1 működ- tetéséhez szükségtelen sallangokat, úgymint Action Replay, hálózati kártya, és hasonló, mert elképzelhető, hogy nem fogják szeretni egy- mást a sisakkal.

A vezérlőkártyát lehetőleg valahová a videokártya közelébe pakoljuk. A videokártya könnyen felismerhető onnan, hogy a felső részére rá van nyomtatva a neve: Made in Taiwan... (Jé! Két videokártya van a gépemben — CoVboy) Ha esetleg ez nem vezetne nyomra, akkor az lesz az, amibe hátulról a monitor be van dugva. (Jaj. Elfelejtettem mondani az elején, hogy kapsold ki a gépet — de most már úgyis mindegy...) A videokártya jobb felső részén találunk egy 26-lábú csatlakozót (ha ott nem leltünk ilyet, akkor esetleg az alaplapon kutakodjunk), amit a szalagkábelrel összekötünk a vezérlőkártya bal felső részén levő hasonló aljzattal. Arra ügyeljünk, hogy a szalag piros csíkkal jelölt része kerüljön mindkét aljzaton az 1 lábra (jobb felső) — különben nem fog működni a ketyere.

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

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

MMP
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest
Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027



180.000 Ft + ÁFA

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

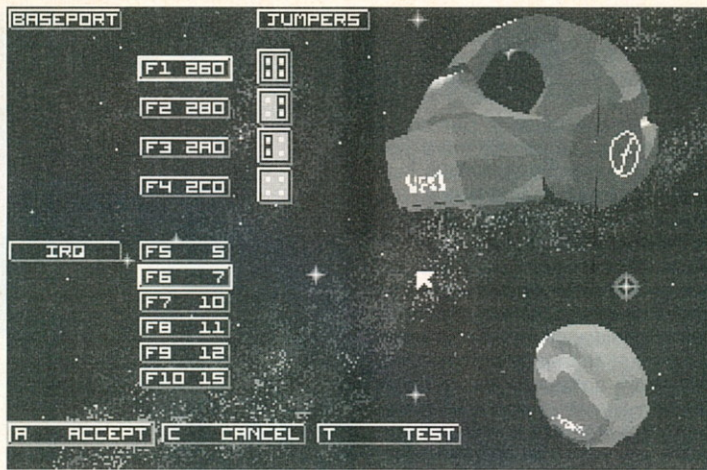
Ez a kiválasztott könyvtárba felpakol egy csomó file-t, amelyeket később majd szépen kivesszünk, most egyelőre indítsuk a setvfx1-et. Ennek az első pontjával (SETUP VIP-PORT) lehelünk életet a sisakba: felül válasszuk ki, hogy a jumperekkel milyen címet állítottunk be a kártyán, alul pedig válasszunk neki egy IRQ-t. A TEST megnézi, hogy a cím jó-e, illetve az IRQ nem akad-e össze valamelyik másik hardware-ünkkel. Ha két mosolygó acid-fej volt a teszt eredménye, akkor az ACCEPT-re a program beírja az autoexecünk első három sorába a VFX vezérlőprogramjait megnyitó parancsokat (ezek egyébként majd kb. 17K-nyi helyet foglalnak majd le a bázismemóriából), valamint a pathbe a könyvtárakat. Most lépünk ki, és reboot.

Felemelő pillanat következnek: felöltjük magunkra a sisakot. Mielőtt bármit csinálnánk, természetesen először a sisakkal a fejünkön kísétálunk az erkélyre, vagy még jobb, ha becsöngetünk a szomszédba (hatásvadászok esetleg emeljük magasba közben a CyberPuckot) — így legalább az egész ház arról beszélhetekig, hogy UFO-t láttak a hetedikén, minket meg hagyunk nyugodtan virtu(ál)iskodni.

Ha minden igaz, reboot után, sisakkal a fejünkön már egy virtuálisan reális DOS-ban találjuk magunkat (vagyis már látnunk kell valamit a sisakban.) Indítsuk megint a setvfx1-et, aminek a második pontjával (SETUP OPTICS) lehet beállítani a sisakban levő optikát a szemünkhöz. (Ha a sisakban most olyan képet látnánk, mintha CGA lenne, akkor rossz a jumperállítás a vezérlőkártyán, állítsunk be egy másikat, és a fentiek alapján setupoljuk át az első ponttal.) Első lépésben állítsuk be a két optika szélességét úgy, hogy az a szemünknek kényelmes legyen; második lépésben pedig állítsuk a fókuszokat a két szemünkhöz: először csak a bal, aztán csak a jobb szemünkkel nézve állítsuk be a legélesebb képet — ha ezután két szemmel nézve is ugyanolyan éles képet látunk, akkor a beállítás tökéletes. Ezzel érdemes az időt tölteni, mert ha rossz a beállítás, nemcsak hogy kevésbé lesz élvezetes a játék, de egy percen belül könnyelábad a szemed, ha pedig tovább erőlteted, akkor még a fejed is megfájdul hozzá.

A harmadik és a negyedik menüpont a sisakot, illetve a három dimenziós egeret teszteli használat közben, azaz a képernyőn hátulnézetből látjuk, hogy hogyan érzékeli a program a fej- illetve kézmozdulatainkat. Új játék előtt célszerű a sisaknál beállítani a standard pozíciót: normál fejtartásnál nyomjuk meg a 'space'-t.

Az ötödik pont valami titokzatos



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

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

A játékokat a CD install-menüjéből tudjuk felküldeni vinylóra. Ezután váltsunk át a célkönyvtárra, és ha a sisakkal akarjuk irányítani a játékot, akkor indítsuk 'vr' előtaggal a játékot (pl. vrdescen, vrdoom, a batch-file-okat megtalálod a VFX1-könyvtárban).

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

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

Most inkább pár szó arról, ami nem tetszett:

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

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

A következő probléma magából a VR-technikából adódik: mivel a látászólagos valóság úgy áll elő, hogy a sisak átveri az érzékszerveidet (két különböző képet továbbít a szemeidnek), ennek egyenes következménye, hogy hosszabb használat után játék nélkül is csillagokat fogsz látni. A sisakhoz járó füzetkében nyo-

matékosan javasolják is, hogy a használatban legalább negyedóránként tarts szünetet, és pihentesd a szemedet, mert esetleg némi fiziológiai kellemetlenségeid lehetnek (káp-rázik a szemed, fejfájás, szédülés). Ehhez hozzátehetjük, hogy erre a pihenésre a sisaknak is szüksége van, mert huzamosabb, több órán át tartó használat után már némi gondok lehetnek az üzembiztonsággal: nem fagyásra gondolok (olyan a tesztelt programok között egy sem volt), hanem arra, hogy idővel gondok lehetnek a kép megjelenítésével (egy új játék indításakor össze-zavarodnak a színek, átteszi magát CGA-ba, satöbbi.)

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

Gondolom, jópofa voltam, amikor az előbb megjegyeztem, hogy mindenki próbálja ki mielőbb a VR-sisakot. Ebben azért igyekszünk segítségekre lenni annyiban, hogy — ha minden jól alakul — esetleg valamilyen rendezvényre (mondjuk a Computer Karácsonyra, ha lesz idén is) kihurcolunk magunkkal egy párat, ahol aztán minden érdeklődő kedvére elszórakozhat velük.

PC CD CLUB KoBaK

14000 Programs	990	Jagged Alliance	7,490	Savage Warriors, Striker '95,
49er Windows Games	990	Johnny Mnemonic	4,490	Brutal, Calburn Pinb. 4,990
Alone in the Dark 2 ,Mask,		Kingdom, Chaos Control,		Sea Wolf, Wolfpack 3,990
Battle Isle 2200	3,990	Pizza Tycoon	3,990	Shadow of Darkness 3,990
Alone in the Dark 3.	4,490	Kyrandia 3.	4,490	Shanghai : Great M. 3,990
Apache	4,490	La Traviata	1,210	Simcity 2000 Coll. 3,990
Arc of Doom	3,670	LB 27	1,250	Sim Town
Armored Fist	3,990	Little Big Adventure	3,990	Sink Or Swim
Bioforge	3,990	Lost Eden	3,990	Slipstr. 5000, Flight Unl.,
Bureau 13	3,990	Mad Dog III.	3,990	Cannon F.
Chaos Engine	6,440	Magic Carpet	3,990	Space Pirates
Clockwerx	3,990	MechWarrior2	4,490	Star Trek 25 th
Com Advent. Starship	2,200	Megarace	2,490	Super Karts
Cyberia	3,990	Megarace, Bloodnet	4,490	Syndicate Plus
Cyclone, Transport Tycoon,		My Software Collection	990	Tank Commander 3,990
X'mas Lemmings	3,990	Nascar	5,610	Terminal Velocity, Dungeon
CYBERWAR	6,300	NBA Live '95	3,990	Master 2, Noctropolis 4,490
Descent	3,990	NHL Hockey '95	3,990	The Chessmaster 4000
Doom II	4,490	Novastorm, Delta V	3,670	Turbo, Grandmaster Chess,
Drug Wars	6,820	Ocean Below	2,440	Star Wars Chess,
Earth Siege, Blown A.	4,490	OS/2 Warp	990	T2 Chess
FIFA Soccer	3,990	Outpost	2,990	The Daedalus Enc. 4,990
Fighter Wing, Aces of the		PGA Tour Golf 486	3,990	The Farm, Freddie Fish 3,670
Deep, Aegis	3,990	Phantasmagoria	8,990	The Grandest Fleet, Beneath a
Fortress of Dr. Radiaki	3,900	Pirates Gold!	2,550	Steel Sky, Corridor 7
Frankenstein	1,440	Privateer	3,280	The Psychotron
Full Throttle	3,990	PuzzleMania	1,280	Top 101 Shareware
Games Galore	990	Quarantine	3,990	U.S. Navy F., Dawn P.
Great Naval Battles 3.4,450		Rebel Assault	4,990	USS Ticonderoga 4,490
Harpoon II Dlx., Last Bounty		Red Baron, Aces of Pacific,		Under a Killing Moon 5,640
H., Prisoner of Ice 4,490		Aces Over Europe	3,990	Virtual Vegas
Hi-Octane, Bloodwings,		Renegade	3,990	Wing Commander II.
Power., Jammit	3,990	Rise of the Robots	5,350	Wing Command. III.
Inca II.	3,990	Rise of the Triad	3,990	Woodruff
Indycar Racing	4,390	Rugby World Cup 1995,		World Atlas V.5.0
Inferno, Warcraft, Wolf	3,990	Battle Bugs, Reflex	3,990	X-COM II
International Soccer	1,440	Sakura	1,210	X-WING Collector's 3,990
Iron Assault	7,760			

A köztölt árak tartalmazzák az Áfát. Viszonteladók jelentkezését várjuk!

Találkozunk a Compfair-en az A pavilon 108/5-ös standján!

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

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

THRUSTMASTER®

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

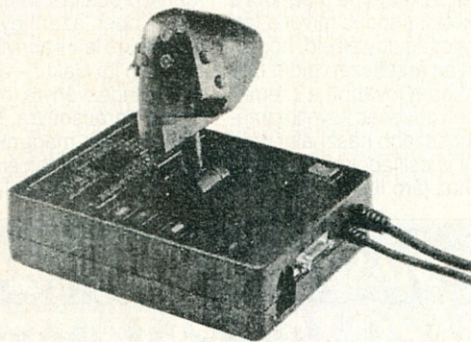
latilag egyedülállók a piacon, a Thrustmaster-kiegészítők mára gyakorlatilag szabvánnyá váltak: manapság már nem nagyon jelenik meg olyan szimulátor, amely ne támogatná őket.

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

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

MARK II

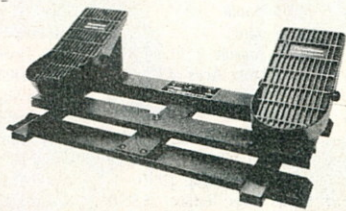
WEAPONS CONTROL



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

A WCS-hardware alapvető feladata ugyebár a tolóerő (vagy légszavaros gépek esetén a fordulatszám) szabályozása a repülőgép szimulátorokban. Természetesen különálló fokozat az utánégető használata, de a karon a legkézzesebb pontokon elhelyeztek még további hat gombot és egy háromállású kapcsolót is, amelyekre szintén különböző szimulátorfunkciókat lehet elhelyezni.

RUDDER CONTROL



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

PRO FLIGHT CONTROL



Ez tulajdonképpen nem más, mint egy professzionálisan formatervezett joystick, ami a kivitelezéséből adódóan színteremt gyakorlatilag szinte elnyúlhatatlan (vagy másfél kilós súlya miatt egyébként akár önvédelmi fegyverként is használható). Game-porton vagy az előbb bemutatott Thrustmaster Mark II WCS-en keresztül csatlakoztatható a géphez. 'Használat után eldobandó'-típusú joyokhoz szokott kéznek ugyan eleinte egy kicsit kemény lesz használat közben. Ennek az az oka, hogy a tervezők — saját állításuk szerint — egy F-4 Phantom botkormányára alapján tervezték meg, és igyekeztek emulálni azt az erő kifejtést is, ami ezek működtetéséhez szükséges. Ennek a tulajdonságnak mondjuk Doomozás közben nincs különösebb jelentősége, de egy repülőgép-szimulátornál annál inkább: azt a célt szolgálja, hogy hirtelen botkormánymozdulatoknál a gépnél ne lépjen fel olyan 'túlkormányzás', mint mondjuk egy mezei joystick esetén. (Aki repült már mondjuk Falconnal ilyen joy-jal, az gondolom tudja, miről beszélek.)

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

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

Mielőtt még valakia fenti ismertetőket olvasván a fejéhez kapna: ez itt nem fizetett reklám (egy ruppót nem kapunk érte). Az én szerény véleményem az, hogy adott feladatra ezek a berendezések kitűnőek. Nagyon jó ötlet a kiegészítők együttes használatának lehetősége, a direkt programozhatóságuk pedig azt is jelenti, hogy egy WCS, egy pedál és egy PFCS-joy sorbakötésével egy szimulátorban tulajdonképpen

teljesen kiküszöbölhető a billentyűzet használata (ráadásul sokkal kényelmesebb lesz az irányítása), amellyel egyéb játékokban való felhasználásra is képessé teszik a kiegészítőket. Persze egy apró negatívum azért csak akad: a formatervezés jóvoltából balkezes ember nemigen használhatja ezeket. Vagy esetleg kézenállva, ami mondjuk űrhajó-szimulátorokban emeli az életszerűséget...

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



miro videokártyák



Napjaink csúcscsalkalmazásai közé tartoznak sajnos a játékok is. Egy-egy jobb CD-s játék, különösen Windows/Win95 alatt, ülhetnek ró a gépre, amit például egy közönséges üzleti alkalmazás sohasem. Ha csak arról van szó, hogy egy videoklippel akarunk lejátsszani, már akkor is kell egy nagyon gyors videokártya, és hardveres MPEG támogatás sem árt. Ha már videókat akarunk lejátszani, akkor egy DCI driver sem árt. A DCI a Microsoft/Intel új szabványa Windows alatti gyorsabb kép megjelenítéshez. Az egyik lényeges tulajdonsága, hogy közvetlenül a videópufferbe ír, ami természetesen nagyobb sebességet jelent, mintha rendszerhívásokkal kell ugyanezt tennünk. A videó 'skalázást' is lehetővé teszi, ami teljes képernyős videó megjelenítést tesz lehetővé a szokásos kis méret helyett. A DCI támogatás nem szükségszerűen történik hardverből, tulajdonképpen bármilyen kártyához lehet DCI drivert írni. Persze azok, amelyekben (legalább részben) hardver végzi ezeket a funkciókat, gyorsabbak, mint normál társaik. Ilyen chipseteket szoktak 'videó' vagy 'videóra optimalizált' chipsetnek hívni. Tehát a mostanában gyakori 'MPEG' jelölés a kártyák mellett általában NEM jelent valódi MPEG dekóder chipet — ennyiért ez nem is várható el. A Miro még tisztességes is, mert pl. a 20SV dobozán rajta van, hogy szoftveres az MPEG dekódolás. (Nem úgy mint egyes modemekben, amin szemérmesen csak annyit közölnek, hogy v42bis, csak "elfelejtik" megírni, hogy szoftveres) A Win95-ben a DCI helyett annak továbbfejlesztését élvezhetjük Direct Draw néven.

Kipróbáltunk tehát néhány Miro kártyát — és igen kellemesnek találtuk őket. Szokás szerint jó néhány szakki-fejezés magyarázatával kezdeném. A videokártya lelke a speciális videóchip, a videómémória, és a RAMDAC. A videóchipnél fontos az a szóméret, amivel a memóriájával

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

Említettem a DRAM/VRAM-ot, ezek egyaránt dinamikus RAM-ok, csak a VRAM két kapuval rendelkezik: Miközben a fő CPU tetszőleges helyre írogat a videómémóriában, addig a videóchip a VRAM második, soros elérést biztosító kapuján mozgatja az adatokat. Egy történeti érdekesség: ez egyáltalán nem új technika, már 1970-ben a Four-Phase Systems Inc. gyártott két kapus RAM-ot az IV-70 számítógépük beépített videójához. A legnagyobb DRAM gyártók (először a Texas Instruments) 1983 körül kezdték árulni őket, elsősorban munkaállomásokba. A '80-as évek végén kezdték őket PC-kre forgalomba hozni, és a '90-es évek közepére már megfizethető szintre esett az árak. A legtöbb alkalmazáshoz azonban még elég felesleges, mert csak nagy felbontás mellett, truecolorban élvezhető a VRAM áldásait. Ez az áldás elsősorban több képet jelent másodpercenként. Minderre azért van szükség, mert sajnos nem lenne túl jó SRAM-ból (amiből a cache áll) összeállítani 2-4-8MB videómémóriát — egyrészt nem férne el a PC-ben, másrészt megfizethetetlen lenne.

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

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

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

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

A miroCRYSTAL 20SV sokkal komolyabb darab az S3 964 chipjével és 2MB VRAM-mal. A VRAM-nak köszönhetően 800*600*truecolor-nál 90Hz-et képes produkálni.

A "miroCRYSTAL 20PV avi" elnevezésű kártya eléggé meglepett. Két chip van rajta, a Weitek Power9100 és a VideoPower9130. A Weitek chipek a legjobb minőséget nyújtják, bár sajnos meglehetősen magas áron.

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

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

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

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

A miroVIDEO 20SV komolyabb, igényesebb feladatokra ajánlható, az előzőtől "mindössze" annyiban különbözik, hogy S3 964, és 2MB VRAM hajítja.

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



ChX

AXICO Informatikai Kft

SPACE QUEST 6

ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

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

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

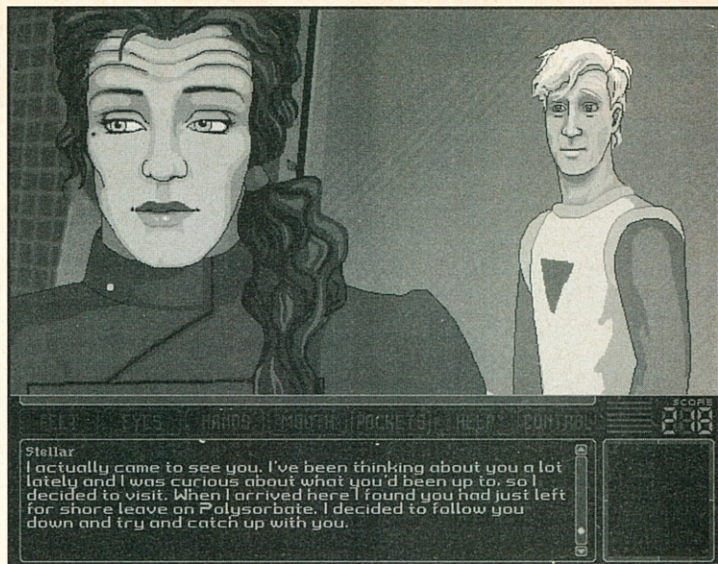
mert pár cuccal csak úgy tudunk kezdeni valamit, ha az inventoryban 'operate'-eljük ('hands'-et használunk rajtuk) őket, akár egymáson is.

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

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

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

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



Csendélet a dokkókoból: a zürös kalandok között hőseinknek néha arra is jut idejük, hogy érzelmi életet éljenek

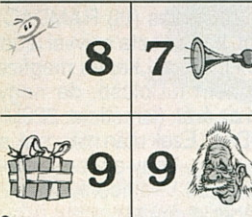
szeretném, ha a Sierra-játékok az itt követett úton haladnának tovább, nem pedig azon, amit a LAST DYNASTY egyes részei, valamint a PHANTASMAGORIA teljes egésze bemutat. Szerintem ugyanis sokkal jobban érdekel mindenkit, hogy egy avatott kéz mit tud grafikailag kihozni egy PC-ből, mint az, hogy különböző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

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

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



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



ECOBIT

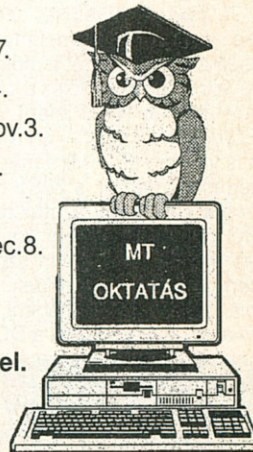
MŰSZERTECHNIKA

Várjuk jelentkezésedet számítástechnikai tanfolyamainkra!

WINDOWS'95: **ÚJ!** okt.17,19,20., nov. 1-3., nov.13-15., nov 27-29., dec. 11-13.

DOS, WINDOWS 3.1: nov.13-17.
WinWord 6.0: nov. 13-17.
Excel 5.0: nov.20-24.
Access 2.0: okt. 30-nov.3.
Project 4.0: nov.13-15.
Novell Netware 4.1: okt.24-27.
Világhálózatok: nov.3., dec.8.

Jelentkezési határidő: a tanfolyamok kezdete előtt 1 héttel.
Vállalatok, cégek részére külön is indítunk tanfolyamokat!



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

WITCHAVEN

Lassan már két éve, hogy a Doom első shareware verziója megjelent, és azóta szinte dőmpingszerűen készülnek a klónok. Kezdetben hihetetlen primitív próbálkozásokkal is találkozunk, most már csak az igényesebbeknek van helye a piacon. A Descent óta divat, hogy egyes cégek a még meg sem jelent Quake-re hivatkoznak, mondván, hogy az ő játékaik sok mindent tud, amit a Quake-be ígértek. Nemrég láttunk néhány screenshotot a Quake-ből (beszerezhetőek az ftp.idsoftware.com ftp-site-ről), nagyon jól néznek ki, nem tartjuk valószínűnek, hogy bármelyik eddig megjelent program versenyre kelhetne vele).

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

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

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

A zenék nem sok érdekességet tartogatnak, a hangok viszont kifejezetten jók, szerencsétlen ellenfelek olyanokat morognak, mintha 3 éve csak a gyomorkorogást gyakorolták volna. És akkor még nem szóltunk arról, amikor lemészároljuk őket...

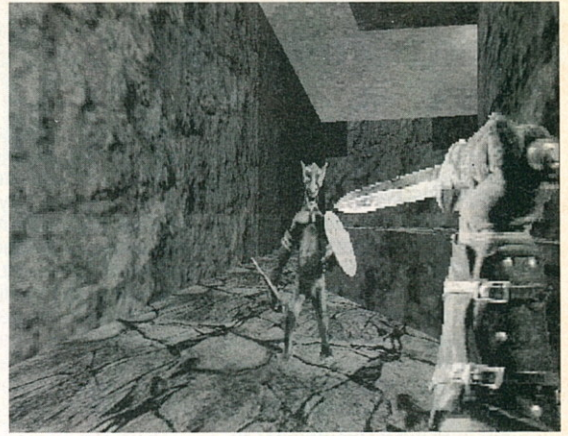
A készítőik elkövezték egy óriási hibát: a bal ALT-on nem a strafe funkció van (úgy tűnik, ilyesmi egyáltalán nincs a játékban), hanem a varázslás. Ha valaki megszokta a DOOM-ot, akkor ez a változás valami borzasztó zavaró lesz. Azt meg nem tapasztaltuk, hogy a billentyűk átdefinálhatóak lennének.

A játékban találhatóak különféle tárgyak és italok. A tárgyak azonnal felhasználásra kerülnek, az italok mennek a rak-tárba, később meg lehet inni őket. Az ellenfelek kezdetől fogva elég kemények, még könnyebb fokozatokban is - mivel a fegyverek miatt többnyire közelharcra vagyunk kényszerítve, célszerű a vidám fiúkat hátrálva aprítani. Bonus meglepetés a programtól, hogy a fegyverek bizonyos idejű használat után megsérülnek, majd kipurcannak. Van egy olyan érzésünk, hogy ezért még sokat lesz emlegetve a készítőik felmenő ági rokonsága...

A shareware-verzió extra meglepetésként jó kis bugokat is tartalmaz: a gamma correction öletszerűen visszaállítódik legalacsonyabb értékre, mentéskor nem menti el a térképet, ugráskor a billentyű folyamatosan nyomva néha lebegünk, és még sorolhatnánk...

Mindent egybevéve, a kész, hibamentesített verziót érdeklődve várjuk, a Capstone-nak esetleg lehet egy nagy dobása, mert ha a Quake kijön, akkor szerintünk le fogja tarolni a piacot...

Lapzárta előtt érkezett egy patch, amely a bugok egy részét kijavítja. Friss információ, hogy a játék-CD-ket már sokszoroztják, a világpremier szeptember 20 lesz (volt).

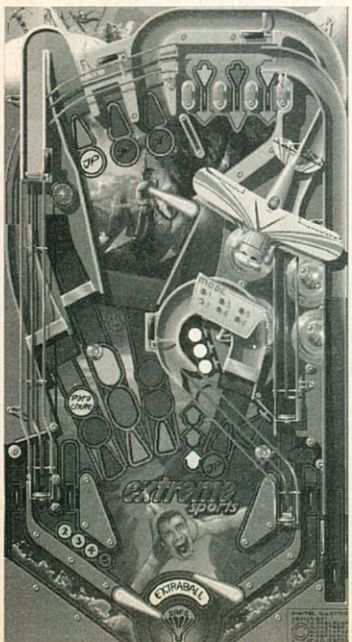


Min. Config.: 486/SX, 4MB RAM, SVGA-kártya, SB/GUS/stb.

	8	7	
	7	7	

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

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



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

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

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

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

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

eddig megjelent flipperek közül a legjobb táblának válasszuk.

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

Bryan



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

	5	5	
	4	3	

DREAM MACHINE

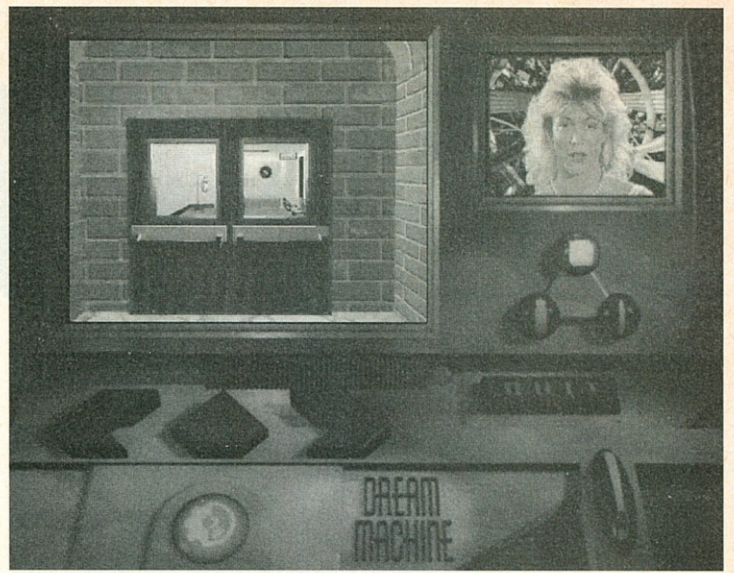
Múltkoriban úgy a t. publikum, mint a szerkesztőségbe beeső humano-idák elég jól elkaraszáltak, amikor a CoV-ban ilyen kis action-pack keretében megjelent néhány íromány a számítástechnika vadhajtásának számító adult-CD-kről. Ezzel kapcsolatban olvasóink legnagyobb problémája persze szegény Garfield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

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

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

Valami hasonló járhatott a fejében az Interoticanál lézengő fiataloknak is, amikor kitalálták az interaktív adult CD-t. (Ez egyébként a legújabb kutatások szerint 'live' hölgyekkel győgyítható.) Az interaktivitás itt annyit jelent, hogy nem csak a 'kukkoló' eddigi sima szerepe jut neked, hanem 'beleszólhatsz' a történetbe.

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



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

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

A DM-ben (ami most nem DUNGEON MASTER-t jelent) egy ilyen dungeonbe csöppenünk. A bal felső részen látjuk a nézeti képet, az alatta levő nyilakkal lehet előre menni, illetve forogni. Az alul világító rózsaszín lámpa bókálás közben érdekes hageffektusokat eredményez, de ha éppen egy film közben vagyunk, akkor ezzel lehet a 'végkifejletre' ugratni. A háromszög csúcsain vannak a tárgyak, amelyeket ide-oda bókászva összegyűjthetsz. Egy meglévő tárgyat választva, egyik narrátorunk eleinte továbbiak gyűjtésére buzdít bennünket, de ha a különféle szobákban már megnéztünk 4-5 videót, akkor esetleg be is mutatják a tárgy használatát. (Előbb-utóbb a kaland a két narrátor (egy szószói meg egy barna) produkciójával véget is ér.) A tárgyakat egyébként a gumilány, a szekrény és az olajoshordó megvizsgálásával zsákmanólyhatjuk.

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

A maga nemében igen sajtós ez a marhaság, hiszen az adult-CD-k általában arra korlátozódnak, hogy egy clickre lejátsszanak egy pornófilm(részlet)et. Itt viszont feladatokhoz van kötve az egész, ráadásul olyan filmet kapsz, amilyen az éppen adott környezetbe illik (kórház, börtön, középkor, stb.) **(Szerkesztőség nincs? — CoVboy)** A filmek képminősége egyébként változó, de jobbára a meglepően jó kategóriába tartozik. Külön szerencse, hogy ezeket a '90 környékén megjelent videókból válogatták, amelyekben a rendezők már kezdtek súlyt fektetni rá, hogy tényleg jó nőket szerepeltessenek. Akinek ilyesfajta pincselekvésre van igénye, annak mindenképpen súlyos egy fun lesz a CD.

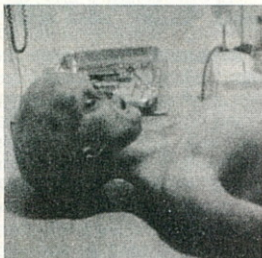
G-Spot

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

4	5	
7	2	

ECOBIT

INCIDENT AT ROSWELL



Tömegkommunikáció-őrültek minden bizonnyal kellemes élményeket szereztek maguknak a júliusban, hiszen egy egészen elképesztő csemege tanúi lehettek. Ekkor mutattak be ugyanis világszerte egy majd' 50 évig zárolt ufo-filmet a műholdas adók. Alien-rajongók figyelmét egyébként felhívta erre a TV-híradó is, bár úgy látszik, anyagi bázist nem nyilatkoztak az illetékesek, de végül is nem is ez volt a lényeg: a mintegy háromnegyed órás film egy igazi UFO boncolásáról szól.

Pár szó az előzményekről (már legalábbis annak, aki nem ismerő őket). Az egész 1947. július 5-én

kezddőtt az Egyesült Államok New Mexico államában fekvő Roswell község közelében. A dolog hadsereg megfigyelői egy UFO lezuhanását jelentette Roswell térségében — aztán villámgyorsan visszaszívták az egészet. A pontos részleteket ugyan ötven év távlatából kicsit körülményes lenne kibogozni, de az biztos, hogy az adott időben különféle megmagyarázhatatlan események folytán egy nem-emberi testre lettek. A testet később a legnagyobb titoktartás mellett fel is boncolták.

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

Aki figyelemmel kíséri az NTT (Nulladik Típusú Találkozások) c. újságot, az nyilván tudja, hogy a titkosnak minősített adatok felett az USA állambiztonsági szervei kötöttyük módján örködnek — így még mindig meglepő, hogy annyi év után mégiscsak hajlandók voltak a nagyközönség elé bocsátani ezt a filmet. (Együttműködésük nélkül ugyanis szinte kétségtelenül meg tudtuk volna erről a világot.)

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

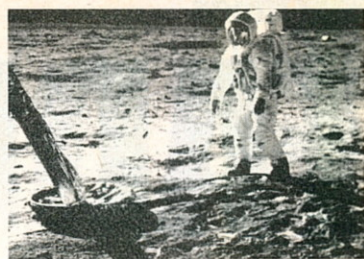
Szóval ez a filmfelvétel a maga nemében egyaránt nyomasztó és vidító: nyomasztó, mert infokat csak

úgy nyerhetünk róluk, ha szétszabdadjuk őket, és vidító, mert mégis azt az érzést ülteti el bennünk, hogy nem vagyunk egyedül az Univerzumban.

A tudósok bizonyára évtizedes vitákat nyitnak a filmfelvétel hitelességéről (egyébként én is rögtön megkérdézném, hogy miért pont az USA-ban szállt le ez az UFO, amikor a Pajkos presszó melletti füves térség is nagyszerűen alkalmas landolásra), de a maga nemében ez is csoda, ha minket is elfogadnak a nagyokosok, hogy mi is tudjunk a külvilág létezéséről. Az UFO boncolása és az ún. tudósok kommentárjai talán ezt sugallják — ha mégsem, mindenki levonhatja a saját következtetéseit.

A CD-t tekintve csakis dicséret illet meg mindenkit: a világpremier júliusban volt, és a CD-s verzió a kommentárokkal egyetemben alig egy hónap múltán már napvilágot látott. Példás az a gyorsaság, ahogy kis hazánk CD-forgalmazói hozzáférhetővé tették a magyar publikumnak is: segítségével az ember elgondolkozhat egészen kicsiny voltán. (Mivel filmCD-ről van szó, most nincs teszt)

MPC SPACE EXPLORATION



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

A kivitelezésnél a készítő nem változtattak a katonai CD-knél bevált módszeren (ha le nem számítjuk azt az apróságot, hogy a Video for Windows Levi Strauss Kék Farmer-keringőjére installálja fel magát). A felső sorban levő ikonmenüben ugyanazokat az opciókat találjuk, mint azoknál, bár az ikonok képét egyes részeknél átterveztek:

- a *Contents*ben találjuk a CD-n levő anyag témakörökre bontott tartalomjegyzékét, továbbá innen érhető el a szöveganyagok is;
- a *Slide Selection*ben a fotóanyag tartalomjegyzéke látható egy rakás dia képében, és innen hívhatjuk be őket;
- a *Slide Preview*-val a tartalomjegyzék témaköreinek képanyagát nézhetjük meg egy narrátor kommentálásával;
- a *Slide Show* nevéhez híven sorrendben behívogatja a CD fotóanyagát, egy rövid magyarózó szöveg kíséretében;
- a *Movie Selection*ben a különböző videoanyagok listája;
- a *Movie Preview*ban a tartalomjegyzék (*Contents*) szerinti csoportosításban nézhetjük meg a videókat;

— végül az *Action Theatre* folyamatosan lejátsza az összes videót.

Az AMERICAN SPACE EXPLORATION az amerikai űrkutatás 35 éves történetét tekinti át nagy vonalakban, kezdve onnan, amikor Alan Shepard 1961. májusában a Gemini űrhajóval végrehajtotta az első amerikai űrrepülést, a különböző Apollo-programokon keresztül egészen az űrrepülőgépekig. Ez a CD tulajdonképpen a teljes űrkutatási sorozat összefoglalása.

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

Az AMERICAN ASTRONAUTS az amerikai űrhajósok arcképcsarnoka Shepardtól az űrrepülőgépek személyzetéig. Itt nem az alfabetikus felsorolást választották, inkább a kutatási programok szerint csoportosították őket. Az asztronauták életrajzi adatai, eredményei és munkássága mellett még külön megtalálható egy rész, ami az űrhajósok kiképzésével foglalkozik.

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

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

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

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

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

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

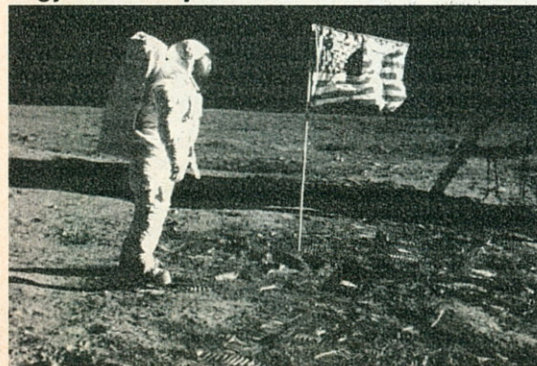
Ennyi gondolom elég is lesz a CD-k részletes ismertetéséből. Az első körben 12 darabbal indultak, de mint már fentebb is jeleztem, valószínűleg előbb-utóbb a szovjet űrkutatás eredményei is hasonló formában piacra kerülnek. A tartalmi kivitelezésnél nem sok változás van a katonai CD-khez képest: a 30-35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

Pirx

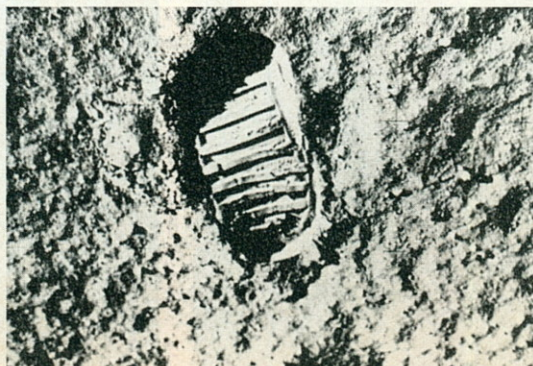


Min Config: 386/DX33, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA-kártya, Windows 3.1			
	X	X	
	7	8	

Na tessék: Armstrong már megint szanaszét hagyta a zászlóját!



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



MIXIM

FADE TO BLACK

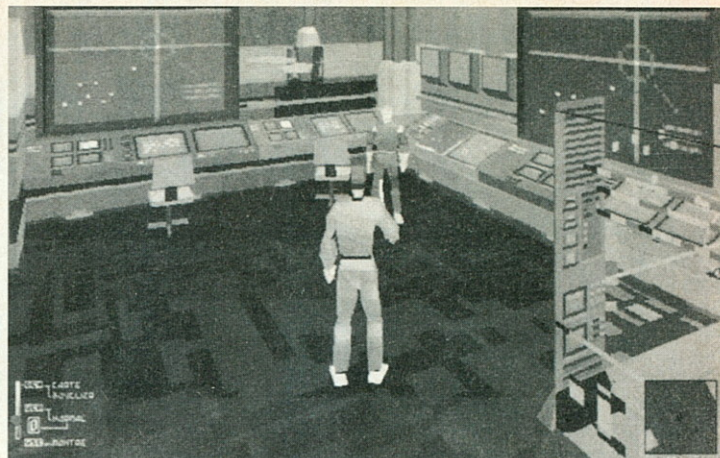
Úgy gondolom, hogy a DOOM hatalmas sikere alapvetően megváltoztatta a PC-s játékvártást. Az ID software játéka után piacra dobott fejlesztések jelentős hányada a nagy előd nyomdokain született. Számítlan 3D grafikával megáldott csodát és még több totális bukást fedezhetett fel a monitor fényében égő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

A játékban természetesen már megint a superherot alakítjuk, aki az előző esti buli után a hibernátornak nevezett detoxikáló tartályban próbálkozik a fáradalmak kipihenésével. A csúf, gonosz Morphok — akik mellesleg alakváltók és az egész naprendszert uralmuk alá akarják vonni — elfogják hősrünk űrhajóját és durván felriasztják békés szenderegéséből. A XXII. századi morph Alcatrazba, egy börtönbolygóra szállítják és kitűnő bürokratarendszerük azonnal megkezdi a tárgyalást. Conrad B. Hart (becses személyünk) nem kívánja megvárni a tárgyalás kimenetét (érthető okból...) és egy John O'Connors nevű (valószínűleg IRA-tag) rabtársa segítségével megpróbál megszökni a börtönből. Innentől kezdve csak rajtunk múlik, hogy a menekülés sikerül-e. Hál' Istennek nem csak a klaviatúra zongorázó ujjainkat, hanem a maradék szürkeállományunkat is tornáztatni kell.

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

A természetes (járás, séta) és a természetellenes (futás) mozgások azonban vajmi keveset érnek, ha egy morph-fal vagy egyik robotukkal szembetalálkozunk a folyosón - molsólygás és fejcsóválás mellett péppé lőnek minket. Eme effektet ellensúlyozandó már kezdéskor egy pisztollyal és a beleváló 9 db tölténnyel rendelkezünk. (Nyilván alapos moztózásban részesítettek minket, amikor belöktek a cellába — vagy azt gondolták: ha már egyszer bezártuk, hát hadd puffogtasson a drága!). A börtöncella ajtaja automatikusan kinyílik előttünk, és egy üzenet is van a tarsolyunkban O'Connorstól (melyben tájékoztat minket első feladatunkról) — újabb iskolapéldái a rendkívül szigorú morph biztonsági intézkedéseknek.

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



Nicsak, egy számítógép-terem! Innen elviszünk egy Pentiumot

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

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

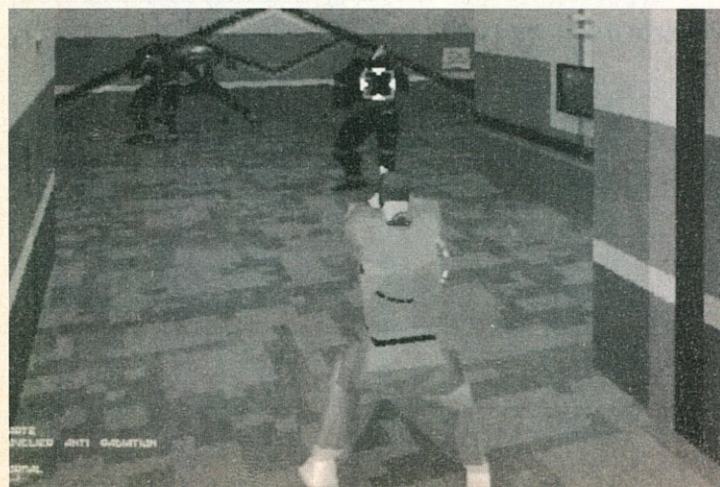
több, mint 40 3D Studioval készített átvezető animáció — ma már szinte alapkövetelményei egy CD-s játéknak. Minden ismertebb hangkártyát kezel (GUS support) - jó minőségű zenék. Negatívum: Magyarország még nem a Pentiumok hazája — az SVGA felbontást el lehet felejteni —, VGA-ban pedig csak egy a sok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

Kozy



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

Ez a kép rögtön elmenne a LAST NINJA 3 reklámjának is



Ebben a játékban a természet lágy ölén sem hagynak nyugtot



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁN- SZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apró- hirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni. **Kereskedelmi jellegű hirdetések:** Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

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

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Ke-
ret: 100 % felár

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

C64 software

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

C-64-ESEK! ÉBRESZTŐ! A MÁSODIK ARANYKORUNK VAN! 1996 JANUÁRRA VÁRHATÓ AZ ELSŐ MORTAL KOMBAT-SZERŰ VEREKEDŐS JÁTÉK CSÚCS KIVITELEZÉSBEN! SPRITE-GRAFIKUST KERESK EHBZ A CSÚCSSZUPER JÁTÉKHOZ! YEEEEEEEEAAAA-AAHHHH!!! **MAGYAR CSABA**, 2643 DIÓSZENŐ, DÍZSA GYÖRGY ÚT 93. TEL.: (35)-364-243 (CSAK HÉTVEGÉN)

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

C64 hardware

Eladó 1.5 éves alig használt megkímélt állapotban levő C64/II. + magnó + 25 kazetta + másoló cartridge + joystick + szakkiradalom. Irányár: 8.000,- Ft. Cím: **Marosfalvi Zoltán**, 8800 Nagykanizsa, Hevesi Sándor 1/B. Tel: (93) 320-739

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

Feladó: _____



Bélyeg
helye,
vagy zart
boritékba
helyezve
kérjük
elküldeni

COM-WARE Kft.



SZERKESZTŐSÉGE

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

Eladó: 160 lemez, irányár: 16.000,- Ft, ACTION 7.0/ ATOMIC POWER cartridge + Wasted Time + Super Games cartridge 5.000,- Ft, QuickShot-137F Deluxe Digital joystick 1.500,- Ft. **Dorogi Ádám**, 9700 Szombathely, Gesztenyefa u. 12. Tel.: (06-94) 321-947 (lehet alkudni!)

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

Amiga

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

Commodore AMIGA 500-as számítógép 1 MB RAM-mal, TV modulátorral, egérrel, lemezekkel eladó. Ugyanitt eladó egy egér PC-hez, egy doboz 5.25" HD-s lemez és Amigához 250 lemez. **Ortó László**, 3872 Novajirány, Kossuth út 27.

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

Olcsón eladó egy alig használt AMIGA 600-as, monochrom monitorral, lemezekkel, joystickokkal. Cím: **Varga Miklós**, 3351 Verpelét, Lehel u. 3. Tel.: 36-359-285

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

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

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

PC

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

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

Eladó 486DX 2/66 proci, 486 alaplap, S3 Truecolor Graphics Accelerator (VESA), GUS (1M) hangkártya, Sony CDV 33A CD-ROM, 1.44 és 1.2-es floppy-meghajtók, 540 MB winchester (IBM): VESA LB IDE+, 1024x768 VGA monitor, 8 mega (SIMM) RAM, Super Warrior joy, gyári IBM OS/2 Warp, Sound Blaster aktív hangszórók, billentyűzet, baby ház. Mindez egyben, vagy külön. Várom az ajánlatokat. (Garancia majdnem mindenre van.) Tel.: (este 6 után) 06-24-365-774 **Pongrácz Viktor**

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

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

386DX 40MHz + 270Mb HDD + 4Mb RAM + 14" SVGA LR monitor + 512 Kb VGA + 1.44 FDD SB 2.0 hangkártya + hangfalak + egér + 20 db lemez. Ár: 130.000,- Ft. Tel.: 22/319-474. **Szabó Barnabás**

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

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

Ingyen adok vagy cserélek szabadonmásolható (shareware) PC programokat. Küldj listát vagy felbélyegzett választóborítékot a listámért. **Tilly György**, 1139 Budapest, Rozsnyai u. 5.

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

Eladó az alábbi konfiguráció: 386-DX40 MHz, 128kCache, 250 Mb HDD (IBM), 3,5" Drive, 512" Drive, 512 Kb v. kártya, 4Mb RAM, 14" Axion LR SVGA monitor, joy (Warrior5) + egér + 15 db lemez (3M) Irányár: 92.000,- Ft. Cím: **Pápa Roland**, 2133 Szőlőliget, Határ út 30.

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

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

REKLÁMÁRON (!!!) eladó egy lényegesen felbővített Olivetti PCS33-as (4Mb RAM, 120 MB HDD, 3,5" és 5.25"-os FDD, SB 2.0, SVGA, stb...) Érdeklődni lehet: **Dinya Gábor**, 1 766 581.

Kerem a Super Street Fighter 2-öt vagy a Street Fighter 2 Turbo-t PC-n megvételre vagy cserére. **Tabajdi János**, 6090 Kunszentmiklós, Pipa u. 9.

Egyéb

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

Megrendelem a következő kiadványokat utánvétellel előfizetéssel

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

Tippek & Trükkök Lexikonja
ELFOGYOTT!!!

- ... pl. SpV sorozat (Ára: 1.074,- Ft helyett előfizetéssel csak 600,- Ft)
- ... pl. CoV 18-39 sorozat (Ára: 1.833,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)
- ... pl. CoV 40-51 sorozat (Ára: 1.728,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.200,- Ft)
- ... pl. CoV 52-60 sorozat (Ára: 1.516,- Ft helyett előfizetéssel csak 1.000,- Ft)
- ... pl. A PC-k hangja c. könyv (Ára: 1.499,- Ft, előfizetéssel csak 999,- Ft)

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

Elő szeretnék fizetni a Computer Világ c. lapra. Kérem, hogy részemre

.... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

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

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

Lapunk 1995/10.
(Nr.61.) számában a
következő cégek
hirdetéseit találhatók
(zárójelben a kódszámuk)

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

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

Tagozatok:

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

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



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



® KIADÓI SZOLGÁLTATÓ ÉS KERESKEDELMI KFT.

COMPUTERBOOKS

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

Könyvajánlatunk:

Nagy: Kézikönyv az adattömörítéshez - ARJ, PKZIP & Co.	1.298,- Ft
Stolnicki: Hálózatokról kezdő felhasználóknak	1.376,- Ft
László J.: Hangkártya programozás Pascal és Assembly nyelven	1.568,- Ft
Kovácsné-Pergelne-Benkő: Mindenkinek a PC-ről	699,- Ft
Nagy: Vírusvédelem a PC-n - lemez melléklettel	1.157,- Ft
László J.: A VGA kártya programozása - lemez melléklettel	1.375,- Ft
Tóth-dr. Tamás: WINDOWS'95 & Microsoft Plus	1.995,- Ft
Gerő-Reich: WORD for WINDOWS 6.0 magyar & angol	980,- Ft
Gerő-Krizsák: WORD for WINDOWS 6.0 kisokos	498,- Ft
Nagy-Spányik: COREL DRAW 5.0	795,- Ft
Füzi: 3D animáció és grafika a PC-n - lemez melléklettel	1.283,- Ft

PRINTER KELLÉKANYAG POSTA

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

festékszalagok, tonerek, festékpátronok, utántöltők nagy választékban rendelhetők.

Budapesten 10000 Ft. felett ingyenes kiszállítás! Vidékre szállítás utánvétellel.

Kérjen részletes tájékoztatást!

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

DERKO HW STATION

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

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

Telefon: 291-2318

Levelezési cím

Telephely: 1124 Budapest, Fodor u. 18.



Megnyílt!
Virtual World
PC CD Shop

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

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

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon: (06-20) 348-246

XT/AT tápegység javítás és
VIDEO szervizelés is!

PCX-kukkolás

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

No, hát ennyire agyonmagyarázott forrást még szerintem nem igen láttatok. Aki unná, attól elnézést kérek.

```
main_seg segment para
assume cs:main_seg

org 100h

start: jmp entry

include fade.inc ; na így lehet
beépíteni saját forrásba

logo db 'PCXVIEW V1.2 (C)
1994.03.26. by DoT',13,10
db 'Original unpacker by Jones/
TSI',13,10,13,10,'$'
; a DOS string kiíró rutinja minden
ASCII karaktert kiküld, kivéve a $ jelet, azt veszi
a string végének. (Még nem az ASCII 0-t?)
error1 db 'USAGE: pcxview
<filename>.pcx',13,10,'$'
error2 db '**** Error opening file
!',13,10,'$'
error3 db '**** Error loading file!',13,10,'$'
error4 db '**** Not a PCX file!',13,10,'$'
error5 db 'This program can show only
320x200/256 colors format PCX files.',13,10,'$'
; a különböző hibaüzenetek off-
set címei
erroraddress dw offset error1
dw offset error2
dw offset error3
dw offset error4
dw offset error5

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

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

filehandle dw 0
; Ez a rutin adja vissza a buffer következő
elemét (mutató SI-ben, NE piszkáljátok!), vagy
ha elfogytak, akkor tölti a köv. adagot.
getabyte PROC
cmp si,bufsize
megnézzük, hogy van-e még adat a bufferben.
jae loadnewbuf
mov al,buf[si]
; ha
igen, visszaadjuk a következőt.
inc si
; mutató a köv.
elemre.
ret

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

```
mov bx,filehandle ; az
eltárolt file azonosító
mov ah,3fh ; a load DOS rutin
száma
mov dx,offset buf ; a
buffer kezdőcíme - ide töltünk
mov cx,bufsize
;
hány byte-ot kell olvasni
int 21h ; a DOS rutinok
gyűjteményének meghívása
pop cx
pop bx
pop ax
jnc loadok ; a DOS rutinok a
CF-et 1-re állítják, ha valami hiba történt.
Hibakód AX-ben (most nem használjuk,
egyszerűen "load error".
mov bp,3 ; hiba, a 3-as
számú üzenetet kiírni
jmp error

loadok:
mov si,1 ; SI-t már az 1.
elemre állítjuk
mov al,buf ; visszatérünk a 0-
dik elemmel
ret

getabyte ENDP
; Itt indul a programunk.
entry:
push cs ; Ez COM
programnál valóban nem
push cs ; kell, de ha
rutinként akarjuk
pop ds ; meghívni, akkor
igen. Egyébként ilyenkor ne feledkezzünk meg
a regiszterek mentéséről, úgy tisztességes, én
már meg sem merem kockáztatni.
pop es
mov ah,9 ; stringkiíró DOS
rutin
mov dx,offset logo ; a
string kezdőcíme DS:DX-ben
int 21h
mov si,128 ; a command line-
től kapott paraméter hossza
cmp byte ptr [si], 0
; nulla? Nincs paraméter
jne tovabb1
mov bp,1 ; kiírjuk, hogy kell
használni a progit.
jmp error

tovabb1:
mov al,byte ptr [si] ; a
command line sor végére 0-t teszünk,
xor ah,ah ; mert a DOS-nak
úgy kell megadni
add si,ax ; a file-nevet, és
eredetileg CR (0D) van ott.
inc si
mov byte ptr ds:[si],0
mov ax,3d00h ; file
megnyitás - DOS rutin
mov dx,130 ; filenévre mutat
DS:DX
int 21h
jnc loadtmp
mov bp,2 ; hiba a
megnyitásnál
jmp error

loadtmp:
mov bx,ax ; a DOS egy
azonosítót ad vissza, amelyet sorszámként kell
használni. Ez teszi lehetővé, hogy egyidőben
több file-t is kezelhessünk. Ezzel az
azonosítóval fogunk hivatkozni a további
fileműveleteknél a mi file-unkra.
mov filehandle,ax
mov dx,offset buf
mov ah,3fh ; beolvassuk az
első 128 byte-ot
mov cx,128
int 21h
jnc readn
mov bp,3 ; hiba az
olvasásnál
jmp error

readn:
mov di,offset pcxform ;
ellenőrizzük, hogy PCX
formátum-e a file
mov cx,pcxfszize
shr cx,1
cld
rep cmpsw ; ez a cmpsb-nél
gyorsabb, word-önként hasonlítja össze a
DS:SI-től kezdődő cx db word-öt az ES:DI-n
kezdődő ugyanennyivel. (SI, DI-t növeli/
csökkenti) DF-től függően. DF=1: növeli, DF=0:
csökkenti)
or cx,cx ; CX-ben marad,
```

```
hogy hányadik word-nél akad el, tehát az, ami
már nem stimmel. Ha ez 0, akkor a két
tárterület egyezik.
jz rn
mov bp,4
jmp error

rn:
lodsw ;AX-be tölti a DS:SI
köv. word-jét
cmp ax,320 ;320 pixel széles?
je rn2

notdim:
mov bp,5
jmp error
lodsw
cmp ax,200 ;200 pixel magas?
jne notdim

mov ax,13h
int 10h
mov al,0 ; á t k a p c s o l á s
MCGA módba
mov dx,3c8h ;"elfeketítjük" a
képernyőt, hogy ne látszódjon ahogy
kitömörítjük a képet
out dx,al ; 03C8-ra 0-t
küldünk, ez az első szín,
inc dx ; amit át akarunk
írni. Ezután
mov cx,768 ; 03C9-re 300H db
0-t írunk,
onecoll2: ; ha jól számolom, ez pont 256
out dx,al ; szín RGB kódja
loop onecoll2 ;
addig vissza, míg CX-ből maradt valami (nem
0)
mov si,offset buf ; SI-
be a buffer 0. elemének offsetjét tesszük.
Ezután kérétket nem babrálni.
mov ax,0a000h ; Erre
azért van szükség, mert
mov es,ax ; a
szegmensregiszterekkel nem lehet mindenféle
műveleteket végezni, pl. nem adhatunk neki
abszolút címmel értéket, csak így! Lehet,
hogy árulónak tartotok, de az assembly nagy
részében jobb az Amiga.
xor di,di

xor bx,bx
xor cx,cx
xor ah,ah
mov si,bufsize

datain: call getabyte ; kérünk 1 byte-ot a
bufferből, ill. a file-ből
test al,128 ; a PCX úgy
próbálja tömöríteni a képeket, hogy azonos
byte-okat keres egymás után. Ezeket
megszámolja. Ha talált ilyeneket, akkor a byte
6-7. bitjét 1-re állítja, és a 0-5. bitek tartalma
azt, hogy az ezután következő byte-ot hányszor
kell ismételni. Ez a "tömörítés" néha inkább
széthúzás, mivel ha olyan byte-ok is vannak,
amelyek használják a felső 2 bitet (>63), és
nincs belőlük csak egy egyforma folytonosan,
akkor kénytelen 2 byte-on tárolni azt az egyet,
mivel ha simán tárolná, felborítaná az
eddigieket. Ezeket tehát úgy veszi, mintha több
lenne belőlük, de a 0-5. bitekre csak 1 db-ot
(ill. 0-t) ír. Ez máris 200%-os "tömörítés". Hehe.
je sima
test al,64
je sima
jmp duplazas
sima: stosb ; ha
sokszorozás, simán kirajzoljuk a pontot.
cmp di,64000 ; a
screen ugyebár 64000 pontból áll. Ha DI eléri
ezt, vége a kép adatainak (elvéleg)
jae dispend
jmp datain

duplazas:
and al,63 ; a köv. byte
sokszorozása
mov cx,ax ; az előző sorban a
felső 2 bitet nulláztuk, mert azok nem jók ide.
cmp cx,0 ; ha CX nulla, 1-re
állítjuk. (Id. előbb, a tömörítési forma leírásánál)
jne mehet ; erre azért van
szükség, mert "szerencsére" a stringműveletek
(lods, stosb, stb) vannak olyan okosak, hogy
ha CX nulla, egyszer sem hajtódnak végre.
Egyébként ez még néha jól is jöhet.
inc cx
mehet: call getabyte ; köv. byte
beolvasása
repnz stosb ; és sokszorozása
cmp di,64000 ;
vége?
jae dispend
jmp datain
```

```
dispend: inc si ; a kép kitömörítve,
jöhet a színmem.
mov cx,768 ; 768-si-buffer
kezdőcíme db RGB kódot már beolvastunk.
sub cx,si
mov dx,offset buf
add si,dx
add dx,cx
xor bx,bx
mov di,offset buf
push ds
pop es
movsb ; a már beolvasott
palettaadatok
inc bx ; előretolása
cmp bx,cx
jb Loop2

mov ah,3fh ; a maradék
beolvasása
mov bx,filehandle
int 21h
mov ah,3eh ; file lezárása -
ezután nem használhatjuk ezt az azonosítót,
"visszaadtuk". Lehet, hogy egy újabb file
megnyitásakor a DOS újra ezt fogja kiosztani.
int 21h
mov si,offset buf
mov di,si
push ds
pop es
mov cx,768

onecoll:
lods b
shr al,1 ; a paletta
elemeinek 2 bittel jobbra tolása
shr al,1 ; (a VGA a felső 2
bitet maszkolja, pl. a Pascal is az alsó kettőt)
stos b
loop onecoll

mov bx,256
mov dx,0
mov si,offset buf
mov di,0fh
call FadeIn ; képernyő
"előhozása"
mov ah,8 ; DOS rutin.
Várakozás egy billentyű lenyomására
int 21h
mov bx,256
mov dx,0
mov si,offset buf
mov di,0fh
call FadeOut ; képernyő
elsőtétítése
mov ax,3 ; vissza a 80x25-re
int 10h
push cs
pop ds
mov dx,offset logo
;
infok kiírása immár a
mov ah,9 ; karakteres screen-
re
int 21h
mov ax,4c00h ;
DOS hívás: visszatérés a programból.
int 21h

error:
push cs ; hibakezelés. BP-
ben a hiba kódja
pop ds ; az ennek
megfelelő üzenet kiírása
dec bp ; után vége
shl bp,1
mov dx,word ptr erroraddress [bp]
; DX-be tesszük az erroraddress
címen kezdődő, word elemekből álló, bp-edik
word-öt. Vigyázat. Az, hogy word elemekből áll,
csak azt adja meg, hogy hány byte-ot kell
beolvasni (alsó/felső byte most), az indexet
(most BP-t) byte-ban kell megadni. Ezért is van
az 1 bittel balra eltolás.
mov ah,9 ; DOS stringkiíró
rutinja
int 21h
mov ax,4cfffh ; visszatérés,
hibakód: 255. Ezt kapja meg pl. a BATCH az
ERRORLEVELBEN, ill. lehet, hogy a Pascal a
DosErrorban, de ez nem biztos.
int 21h

main_seg ends
end start
```

DoT

Szokásos vinnyogó rovatunk jelentkezik a winchesterekről. Először az alacsony szintű formázás körüli információhiányon kíséreltek meg enyhíteni. Úgy tűnik, mindenki halott már valamit erről az ügyről, de konkrétumokat sajnos nagyon kevesen tudnak. Én mindenesetre megosztom az információmat e témában, abban a reményben, hogy hasznosnak és érdekesnek találjátok azokat. Közben más érdekességeket is érintünk. Következő számunkban olvasói kérések teljesítésére kerül sor: Az SCSI különböző válfajai közötti különbségről írok majd néhány sort. (single, differential, SCSI-1, SCSI-2, SCSI-3, Fast, Wide, Fast-Wide) Az "AMSetup és egyéb bővülések a gyorsabb sebesség kedvéért" c. mesét is elkezdjük — meglátjuk mekkoraka lesz.

Mi is az az alacsony szintű formázás?

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

Természetesen most a magasszintű formázás következik. Ekkor egy partíció belül készül egy filerendszer, a különböző rendszertáblázatokat írunk ilyenkor fel. Ez a DOS FAT rendszerénél csak a boot szektort, a főkönyvtárt, és a filefoglálási táblázatot (FAT) jelenti.

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

Az MFM/RLL/ESDI és a régi ATA (mint már írtam, ezt IDE-nek ismerik, de akkor is ATA a neve) egységek ugyanazt a parancsot használták alacsony szintű formázásra, mint a lemezek. Ez a Format Track parancsot (INT 13h/05h) kiadták a winchester minden egyes sávjára. Mint már említettem, ez létrehozta a szektorazonosítókat, a szektorok közötti réseket, és a szektor adatterületét. A réseket két okból kell kihangsúlyozni: ebben is adatok tárolódnak, másrészt a méretük létfonosságú a sebesség szempontjából. A szektorok közti adatokat csak trükkösen tudjuk írni/olvasni: a kért szektor méretét nem 512 byte-nak hanem valami sokkal nagyobb értéknek

Winchesterek

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

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

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

Az MFM/RLL/ESDI winchesterek egy egyszer léptetőmotorral oldották meg a fejpózicionálást. Amikor ez a motor kezdett kopni, akkor egyre több hibát kaptunk, mert nem a megfelelő helyre léptette a fejet. Egy új alacsony szintű formázás, ami az új helyekre írta a sávokat, megoldotta egy ideig a problémát.

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

történik)

Ezek a szervo jeleket a winchestergyártás ellenőrzött körülményei között, igen drága berendezéssel viszik fel a mágneses hordozófelületre. Maga a legyártott winchester nem képes ezeket újraírni. Ráadásul mivel a legtöbb winchester már 'zóna' elven tárol, a szektorok közötti adatok, az ID-k, és az adatterületek is a gyártáskor kerülnek fel a winchesterre. A 'zóna' elvet a C64-ről ismerhetjük: a hordozó különböző területein különböző a szektorok száma. Ez nyilvánvalóan növeli az adott felületen tárolható adatok számát. Valószínűleg hamarosan néhány egység elhagyja a szektor közötti adatok nagy részét, és az ID-t is erősen csökkentik. (Sőt, esetleg azt is elhagyhatják)

Következzen az ATA Format Track parancs története.

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

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

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

Bár az AMI BIOS AMI BIOS/Hard Disk Utility/Hard Disk Format alacsony szintű formázást hajt végre, ez csak MFM/RLL/ESDI winchesterekre lett szánva! Van egy gyakran felmerülő tévhit (?) hogy a BIOS alacsony szintű formázása tönkretette a winchestert. Ugyan eddig ilyen még mindig csak másodkézből hallottam, de azért utána néztem egy kicsit a dolognak. Tehát egy ATA drive-ra kiadott Format Track parancs a következőket eredményezheti:

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

Tehát az ATA drive alacsony szintű formázása a legtöbbször időpazarlás. Foglalkozzunk össze az ide vezető tényekkel:

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

ChX

Tárolja adatait CD-lemezen!

CD-felírás 2.900,- Ft

CROCUS Kft. Tel./FAX: 271-5714

Boomerang Computer PC AKCIÓ!

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

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

A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

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

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

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

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

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

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

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

$$a = y * dX$$

$$b = x * dY$$

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

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

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

```
.386
.model use16 small
.code
    org 100h

o equ offset

Test1 macro x1,y1,x2,y2
    mov     di,x1
    mov     bx,y1
    mov     cx,x2
    mov     bp,y2
    call   LineClip
endm

Entry:
; Akkor most leteszteljük az
; összes lehetséges kilógási
; variációt. Debugoljátok le, hogy
; jó eredményt ad-e vissza.
; (Persze igen)
Test1 110,120,100,100 ; 0
Test1 -130,80,100,100 ; 1
Test1 400,130,100,100 ; 2
Test1 200,300,100,100 ; 3
Test1 -140,300,100,100 ; 4
Test1 350,300,100,100 ; 5
Test1 120,-80,100,100 ; 6
Test1 -50,-30,100,100 ; 7
Test1 360,-20,100,100 ; 8

mov     ax,4c00h
int     21h

XMax   equ 320
YMax   equ 200

; Clip line X1/Y1 values
; in : DI/BX - X1/Y1
;     CX/BP - X2/Y2
; OUT: DI/BX - X1/Y1 (clipped
; values)
LineClip PROC

    sub     cx,di
    ; CX-ben lesz a dX. Ha 0,
    spec.ág
    jz     LC_X0
    ; A dY-t BP-ben tároljuk
    sub     bp,bx
    jz     LC_Y0
    xor     ax,ax
    ; EAX-ben lesz az, hogy melyik
    ; esettel van dolgunk, egy kis
    ; vizsgálgatás után.
    cmp     di,XMax
    jb     LC_XOk
    jl     LC_XLeft
    inc     ax
    LC_XLeft: inc     ax
    LC_XOk:  cmp     bx,YMax
            jb     LC_YOk
            jg     LC_YDown
            add     ax,3
    LC_YDown: add
ax,3
    LC_YOk:  mov     ax,word ptr
rt[eax*2]
    ; A megfélelő al-ág meghívása
    call   ax
```

```
ret
; Ha valamelyik meredekség (dX
; vagy dY)
; nulla, akkor nem lehet vele
; osztani,
; de a vágás könnyen
; elvégezhető.
LC_X0:
    cmp
bx,YMax
    jblc LC_X0_Ok
    jl     LC_X0_neg
    mov     bx,YMax-1
    ret
LC_X0_neg: xor
bx,bx
LC_X0_Ok: ret

LC_Y0:
    cmp     di,XMax
    jb     LC_Y0_Ok
    jl     LC_Y0_neg
    mov     di,XMax-1
    ret
LC_Y0_neg: xor
di,di
LC_Y0_Ok: ret

; Ez a kis táblázat
; tartalmazza
; a rutinok címeit.
rt: dw 0 p0,o p1,o p2
    dw 0 p3,o p4,o p5
    dw 0 p6,o p7,o p8

; ha nem lóg ki a képernyőről,
; nem bántjuk.
p0: ret

; Ezek az egyszerűbb esetek,
; amikor
; tudjuk előre, hogy miből mit
; kell
; kiszámolni. A rutinok csak
; néhány
; helyen különböznek
; egymástól.
; X-, Yok, dX+, dY?
p1:
    mov     ax,di
    imul   bp
    cwd
    idiv   cx
    sub    bx,ax
    xor    di,di
    ret

; X+, YOk, dX-, dY?
p2:
    sub    di,XMax
    mov    ax,di
    imul   bp
    cwd
    idiv   cx
    sub    bx,ax
    mov    di,XMax-1
    ret

; Xok, Y+, dX?, dY-
p3:
    sub    bx,YMax
    mov    ax,bx
    imul   cx
    cwd
    idiv   bp
    sub    di,ax
    mov    bx,YMax-1
    ret

; Xok, Y-, dX?, dY+
p6:
    mov    ax,bx
    imul   cx
    cwd
    idiv   bp
    sub    di,ax
    xor    bx,bx
    ret

; Innentől pedig először el
; kell dönteni,
; hogy melyik koordinátát
; számítsuk.
; X-, Y+, dX+, dY-
p4:
    sub    bx,YMax
    mov    ax,di
    mov    si,bx
```

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

Ennyit mára, legközelebb folytatjuk.

DoT

PC CODE-ORGÁS

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

Jack in...

(Ez itt ne zavarjon senkit, csak így éjfél felé néha rámjön a cyberkodhatnék... Meg egyébként is boldog vagyok, hogy találtam ilyen írógépbetűt. Már csak a 8 tús mátrixemulátor hiányzik - CoVboy)

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

Párhuzamos illesztő

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

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

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

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

INT17h Nyomtató-szolgáltatások

- AH=0 A DX. nyomtaton (LPTx) ki-nyomtattja az AL-ben kapott karaktert
- AH=1 Alapállapotba hozza a DX. nyomtatót
- AH=2 Lekérdezi a DX. nyomtató állapotát és visszaadja az AH-ban:

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

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

Mindegyik szolgáltatás ugyanebben a formában adja vissza a művelet eredményét.

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

A párhuzamos illesztő portjai

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

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

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

Soros illesztő

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

DTR (Data Terminal Ready)
 Az adó jelzi vele az üzemműködés állapotát.

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

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

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

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

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

Magának az adatnak két vezeték van fenntartva:

TxD (Transmitted Data)
Adott adat

RxD (Received Data)
Kapott adat

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

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

Két számítógép összekötéséhez a következő huzalozást kell megvalósítani:

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

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

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

végét. (Ezt hívják stopbit/ek/nek.)

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

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

INT 14h Soros átviteli szolgáltatások

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

A BIOS csak 9600 bit/sec-ig képes kezelni az illesztőt, portszintű kezeléssel viszont a fizikailag

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

A soros illesztő portjai

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

X+4 Modem vezérlő regiszter
 Bit Jelentés
 4 A kimenetek visszaköte se a bemenetekre diagnosztikai célból. A következő összekötéseket hozza létre: CTS-DTR, DSR-RTS, RLDS-OUT1, RI-OUT2
 3 Az OUT2 invertált vezérlése
 2 Az OUT1 invertált vezérlése
 1 Az RTS invertált vezérlése
 0 A DTR invertált vezérlése

(Az OUT1 és OUT2 csak az illesztő központi chipjének kimenete, nem tartozik a kommunikációs vonalakhoz. Az OUT1 általában a PIC-hez van kötve, és ezzel jelzi a soros chip a megszakítási kérelmét, az OUT2 pedig általában nincs felhasználva.)

X+5 Az adó és a vevő állapotregisztere. Ugyanazt az információt adja vissza, mint a BIOS AH=3 hívása az AL-ben.

X+6 A modem állapotregisztere. Ugyanazt az információt adja vissza, mint a BIOS AH=3 hívása az AH-ban.

X+7 Egy általános célú adattároló regiszter, amely szabadon felhasználható.

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

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

7.3 Mindig 10000
 2 0=bal gomb lenyomva
 1 0=középső gomb lenyomva
 0 0=jobb gomb lenyomva
 1 Vízszintes elmozdulás a belső óra utolsó periódusában
 2 Függőleges elmozdulás ugyanekkor
 3 Vízszintes elmozdulás a lekérdezés ideje alatt
 4 Függőleges elmozdulás ugyanekkor

A Logitech esetén a csomag csak 3 byte-os (ne feledjük, hogy a byte-okban ráadásul csak az alsó hat bit tartalmaz adatot !):

0 A nyomógombok adatai és az elmozdulások 4 bitje
 Bit Jelentés
 5 1=Bal gomb lenyomva
 4 1=Jobb gomb lenyomva
 3,2 A függőleges elmozdulás 7. és 6. bitje
 1,0 A vízszintes elmozdulás 7. és 6. bitje
 1 A vízszintes elmozdulás 5..0. bitje
 2 A függőleges elmozdulás 5..0. bitje

(Mivel több szabad bit nincsen, ezért a középső gomb nem három, hanem négy byte-os kódot generál, de ennek figyeléséhez az időzítést figyelni és az adatokat pufferealni kell.)

Mindkét egernél az adatok érkezését IRQ jelzi, az elmozdulások pedig 8 bites előjeles számok.

A hely szűke miatt az egérmeghajtók által nyújtott BIOS-szintű felület (INT 33h-hívások) ismertetése a következő számra csúszik. A példaprogram egyszerű feladatot végez: olvassa az egér pozícióját, az ennek megfelelő helyre kiírja a lenyomott gombok kódját, ha pedig van lenyomott gomb, akkor mozgatóskor nyomot húz maga után. Az illesztő báziscímét és az IRQ-t konstansban, az egér által használt adatformátumot (Genius/Logitech) pedig a megfelelő feltételes definiáló direktíva aktivizálásával (DEFINE-ből \$DEFINE) kell megadni neki.

A következő számban sor kerül a fentebb említett magasabb szintű egérkezelésre, és ha a terjedelem engedi, az IDE winchesterek port-szintű kezelésére.

Jó code-orgást !

```
program Egerkezelolo;
uses crt,dos;
{ COM BASE IRQ
  1 3F8 4
  2 2F8 3 }
const z = $3f8;
      irq =4;
      sens =8;
      irqbit =1 shl irq;
{$DEFINE GNS} { Genius }
{ DEFINE LGT} { Logitech }
var oldirq :pointer;
      sema :boolean;
      c :byte;
      p :array[0..4] of
```

```
shortint;
      a,b :integer;
      x,y,xs,ys :integer;

{$F+}
procedure newirq;
interrupt;
begin
  p[c]:=port[z];
  inc(c);
  {$IFDEF GNS} if c=5 then {$ENDIF}
  {$IFDEF LGT} if c=3 then {$ENDIF}
  begin
    c:=0;
    sema:=true;
  end;
  port[$20]:=$20;
end; {$F-}

begin
  clrscr;
  c:=0;
  getintvec(8+irq,oldirq);
  setintvec(8+irq,@newirq);
  port[z+4]:=$0B; { OUT2,RTS,DTR invd}
  port[z+3]:=$80;
  port[z ]:=$60;
  port[z+1]:=0; { 1200 baud }
  {$IFDEF GNS} port[z+3]:=3;{$ENDIF}
  {$IFDEF LGT} port[z+3]:=6;{$ENDIF}
  port[z+1]:=1; { IRQ on data ready }
  for a:=0 to 4 do b:=port[z];
  { Clearing the buffer }
  port[$21]:=port[$21] and not(irqbit);
  { Enable irq }

  xs:=40; ys:=12;
  gotoxy(xs,26-ys);
  write('X');
  x:=xs*sens; y:=ys*sens;
  while not(keypressed) do if sema then
  begin
    {$IFDEF GNS}
    b:=$87-byte(p[0]);
    inc(x,p[3]+p[1]);
    inc(y,p[4]+p[2]);
    {$ENDIF}

    {$IFDEF LGT}
    b:=(byte(p[0]) shr 4) and 3;
    p[1]:=p[1] or ((p[0] and $03) shl 6);
    p[2]:=p[2] or ((p[0] and $0c) shl 4);
    inc(x,p[1]); dec(y,p[2]);
    {$ENDIF}

    gotoxy(xs,26-ys);
    write(chr(32+byte(b>0)*14));
    if x<= 2*sens then x:= 2*sens;
    if x>=79*sens then x:=79*sens;
    if y<= 2*sens then y:= 2*sens;
    if y>=24*sens then y:=24*sens;
    xs:=x div sens; ys:=y div sens;
  end;
  gotoxy(xs,26-ys);
  write(b);
  sema:=false;
end;
port[$21]:=port[$21] or irqbit;
{ Disable irq }
setintvec(8+irq,oldirq);
end.
```

Füles

4M COMPUTERBONTÓ
 Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő computerek!!!
 Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32. Tel.: 267-9560
 Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

Árjegyzékünk a FAX-bankban: Tel.: 180-8611 Kód 1486# TONE Üzem módban
H.F.H. Kft. 1081 Budapest, Légszesz u.4.
 Nyitvatartás: h-p: 9-17h-ig Tel.: 06-30/426-491, 06-30/405-175
 Játékok CD-n!
 Tornado: 1.300,- Ft, Grand Prix: 1.896,- Ft,
 Warcraft: 5.979,- Ft, Inferno: 7.192,- Ft
 Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!
 Használt számítógépek adás-vétele!
 A használt számítógép értékének beszámítása vásárlásnál!

Most visszatérünk egy kicsit új ismerősünkhöz, mert a CoV 58/59.47. oldalán megjelent Win'95-cikkünkre több reagálás is érkezett, amelyeknek legtöbbször, hát, nem nevezhetnénk igazán pozitívnak. Valóban, egy éremnek több oldala is van, és ebből sajnos kedvenc cikkirónk csak az egyiket mutatta meg. A dolog ugyan úgy áll, hogy az egész világ nagyon rövid időn belül rákényszerül, hogy ezt az operációs rendszert kezdje használni, de a sok tömjéntől szagló reklám mellett azért mindenkinek fel kell készülnie arra is, hogy ez a gatyája is lyukas lesz itt-ott...

En nem fogok a finn és az angol verzió közötti lényeges különbségekről beszélni — ehelyett inkább a Win95 árnyékosabb oldalait kívánám bemutatni. Egy ilyen operációs rendszernek alapvetően két típusú hibája lehet: az egyik a felhasználói interface logikátlansága, a másik pedig az architektúrából eredő, technikai jellegű hibák. Természetesen a logikátlanságok erősen subjektívek, így tehát rögtön ezeket is kezdeném. A technikai jellegű hibákra csak később térek rá, remélve, hogy azok is értenek valamit a cikkből, akiket egyáltalán nem érdekel semmi Windows sötét mélységeiből.

Nézzük meg megelőzőleg egy közönséges file másolását a régi és az új Windowsban! (Azt már mondani is alig merem, hogy DOS-ban mindössze néhány gombnyomás szükséges ehhez) A régi Windows File Managerén belül két ablakot nyitva gond nélkül tudunk másolni. Az újban ehhez két Explorer indítása kell. És ha nem állítjuk megfelelően az Explorert, akkor minden folder kinyitása után új ablak keletkezik, ezek aztán teljesen ellepik a képernyőt.

Az Explorer egyik legszebb trükkje a file-ípusok meghatározása. Nevezzünk el egy szövegfájlunkat AKARMI.DOC-nak, majd nevezzük át AKARMI.TXT-nek. Ekkor feltehetően még mindig Word for Windows dokumentumnak fogjuk látni. Ha DOS-t hívunk, akkor láthatjuk, hogy a neve AKARMI.TXT.DOC lett. Ugyanis azokat a kiterjesztéseket, amiket már hozzárendeltünk valaminek, nem mutatja meg. Ezért láthatjuk, hogy a neve eredetileg AKARMI volt, majd AKARMI.TXT lett, de a .DOC utána állt. Sajnos ez a hozzárendelés csak egy programhoz történhet. Nagyon kényelmes lenne ez, hiszen igen sokféle file van, amivel egyszerre több dolgot is tehetünk, mint például a képfájl-oknál a szerkesztés és a megtekintés. Ráadásul csak 3 betűs lehet ez a kiterjesztés, ami a jó régi 8+3 nevek maradvékának tűnik. A másik illogikus és nagyon veszélyes trükk a gyorsikonok létrehozása. Fogunk egy végrehajtható file-t, rávonszoljuk a desktopra, és már létre is jött a gyorsikon. Ismertetőjelei a kis nyíl a sarkában és a Shortcut a címében. Amikor meguntuk, hogy ott díszleg a desktopon az ikon, akkor becibáljuk a kukába és már el is tűnt a gyorsikon. No de próbáljuk ki ugyanezt egy dokumentummal! Húzzunk ki egy dokumentumot a desktopra, majd később húzzuk bele a kukába! Ekkor döbbenünk rá, hogy ilyenkor maga a dokumentum mozog és nem gyorsikon jön létre. Természetesen az előbb említett ismertetőjelek hiányát is észrevehetjük, de erre nem mindig figyel az ember. Amúgy meg a Ctrl gomb nyomva tartása mellett vonszolt file

WINDOWS '95

másolódik, ha a Ctrl mellett még a Shift-et is nyomva tartjuk, akkor keletkezik a gyorsikon. Az egész gyorsikon koncepció is megkérdőjelezhető, mert ezek teljesen statikusak. Ha átnevezünk például egy fájlt, vagy máshová tesszük, akkor a gyorsikon értelmét veszti. Amíg azonos partícióban belül mozgatjuk, addig még a Win95 utána keres, de ha már másira akkor tehetetlen. Ez a keresés is mókás tud ám lenni valamilyen nagyobb hálózati partícióban. Ha valóban 'object oriented' lenne a desktop, akkor ilyesmit fel se venne. Az egész desktopmal van egy óriási gond, amit az Office95 cikkben is már említettem: nem hozzáférhető. Abban a pillanatban ahogy néhány program már fut, és elfoglalják a képernyőt, már nem tudunk hozzáférni kedvenc ikonjainkhoz. Lehet annyiban segíteni ezen a problémán, hogy billentyűkombinációkat rendelünk hozzá az ikon Properties menüjéből a Shortcut Key-jel. Ekkor meg gombkombinációkat kell megjegyeznünk, ami eléggé messze esik egy felhasználóbarát, könnyen használható programtól. A felhasználóbarátságot minden bizonnyal elősegíti a régi Maximize gomb helyére tett Close gomb. A Minimize gomb új alakja pedig eléggé hasonlít a régi rendszereműre, amit sokan használtak ablakbecsukáshoz.

A Win95 "természetesen" képtelen elviselni valamilyen másik boot managert a gépen. Az még nem lepi meg az embert, hogy az OS/2 és a Linux boot managereit eltakarítja az útjából, de egy Windows NT - DOS multiboot konfigurációt is sikerrel tönkrevet.

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

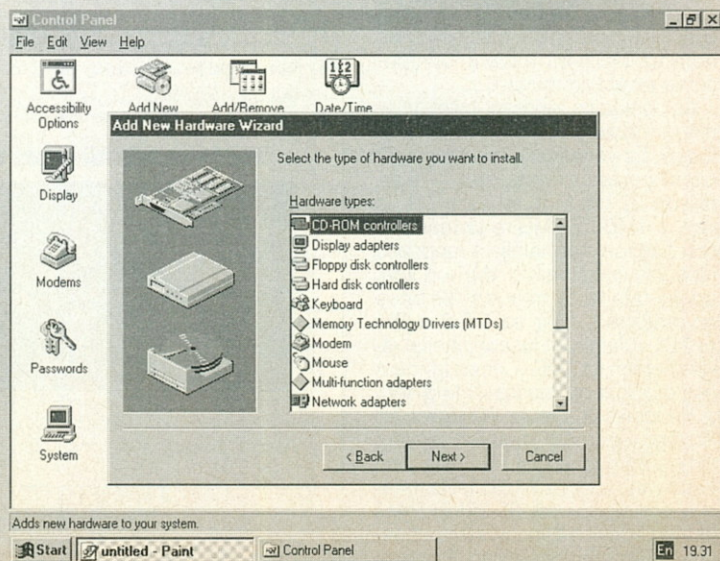
A Win95-tel nem kapunk egy Internetre felkészített operációs rendszert, csak MSN-re. Az Internet csomag a Plus része, amit pénzért meg kell venni. Az IBM a BonusPaket ingyen adta az OS/2-höz. Ha már említettem a BonusPaket-et, akkor érdemes összevetni az operációs rendszerekhez — Win 3.x, Win95, OS/2 Warp, Win NT — adott plusz programokat. Calculator, Calendar, Cardfile, Media Player, Notepad, Paintbrush, Sound Recorder, Terminal, Write, egy makró rögzítő, egy óra clock a jól ismert Win 3.1 programok. A Win95-ben a továbbra is csak igen kicsiny file-okra használható Notepad megmaradt, a Write helyett WordPad-t kapunk. A Paint sokkal használhatóbb mint a Paintbrush volt. A fileformátum változott, mert BMP-be ment, de

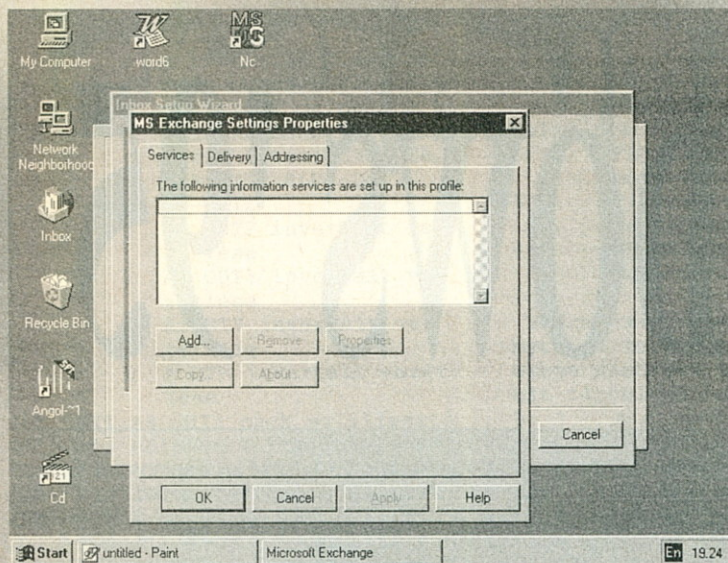
azért olvas PCX-et. A BMP-be mentés igen érdekes, mert nekem folyton 24 bites fileket mentett. A Microsoft Exchange egy közös mailer Compuserver, MSN, Internet hálózatokhoz. Egy egyszerű faxprogramot is kapunk. A System Monitor megpöcön használhatóan sikerült. A Plus-al itt nem foglalkozom, hiszen pénzért kell megvenni, tehát nem az op.rendszer része. A Warp-hoz jár BonusPack fő részei az IBM Works, a HyperAccess Lite, az IBM Internet Connection, és a FaxWorks. Az IBM Works magában is képes kiszolgálni egy kisebb iroda igényeit. A Win NT 3.51 alapprogramjai a Win3.1-ével egyeznek meg, de persze egy munkaállomás szintjének megfelelő segédprogramokat is kapunk. Szalagot is támogató backup program, Disk Administrator a diszkek partícionálására és tükrözésére. Az Event Viewer a rendszereseményekről és hibákról mutat egy részletes logfájlt. A User Manager a felhasználók adminisztrálására használható. A Win95 System Monitor-ának high-tech verziója koronázza meg az egész Performance Monitor néven.

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

Plug-And-Play alaplappal is. Egyszerűen senki nem gondolt arra (?), hogy a soros portnak is költöznie kéne. Ezen kívül már láttam olyan gépet, amin a Linux és az OS/2 futott (pedig ez utóbbi elég piszkálódós a hardverrel) de a Win95 egyszerűen nem. Egy másik érdekes hardver install probléma: egy jó kis régi gépen futtatuk a Win95-t. Úgy döntöttünk, hogy videókártyát cserélünk. Ez a Hardware Wizard segítségével meglehetősen lassan folyt le, rengeteg kéretlen segítőképernyő, és kattingatás után. A régi Windowshoz egy valóban új videókártyát véve, egy program lefutása lenne az egész, ami általában meglehetősen célratoró és gyors. Egy "profiknak" szánt üzemmód sem ártana a Hardware Wizard-ba. A végén ott sikerült kilyukadnunk, hogy a Hardware Wizard szolt, hogy valami akad a gépben. Ez előtt már futtatuk az új kártyát SVGA driver nélkül és VGA-ként tökéletesen működött. Mint haramosan kiderült a Hardware Wizard magával akadt össze, ugyanis valamilyen oknál fogva úgy döntött, hogy két videoadapter van a gépben. Erről semmi módon nem lehetett lebeszélni, így kénytelenek voltunk bootmenüt használni. Márpedig elég sok ember fog videókártyát cserélni a Win95 miatt. Más esetben is találkoztam eléggé fura duplikációkkal — fogja a hardvert és kétszer teszi be a listájába. Igazán jó esetben természetesen egyik se működik. Természetesen nem azt akarom azt mondani, hogy a Hardware Wizard rosszul működne — csak éppen amikor nagy ritkán hibáz, akkor azt is nagyon alaposan teszi.

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





tektúra van. Ebből következik, hogy a Win95 egy szükségességi sorrendben sorra tiltja le a PnP egységeket, ahogy elfogyonak az erőforrások. Régóta húzódik már az AT architektúra újratervezése...

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

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

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

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

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

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

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

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

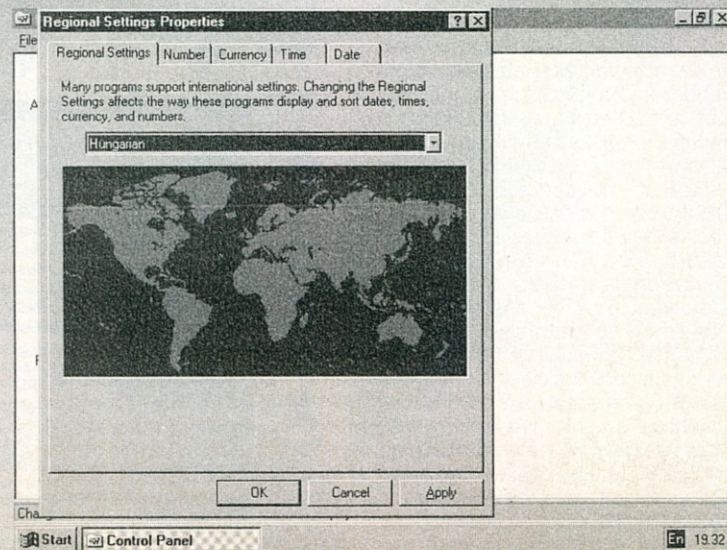
A DOS alapú programok a 80-as évek vége felé kezdték kinőni a rendelkezésre álló 640KB memóriát. Ekkor születtek olyan programok, amelyek a gépet V86 módba kapcsolták, és az alattuk futó DOS program képes volt szegmentálás és minden probléma nélkül 4GB-t elérni. Ezeket hívták DOS extendereknek, mert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

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

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

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

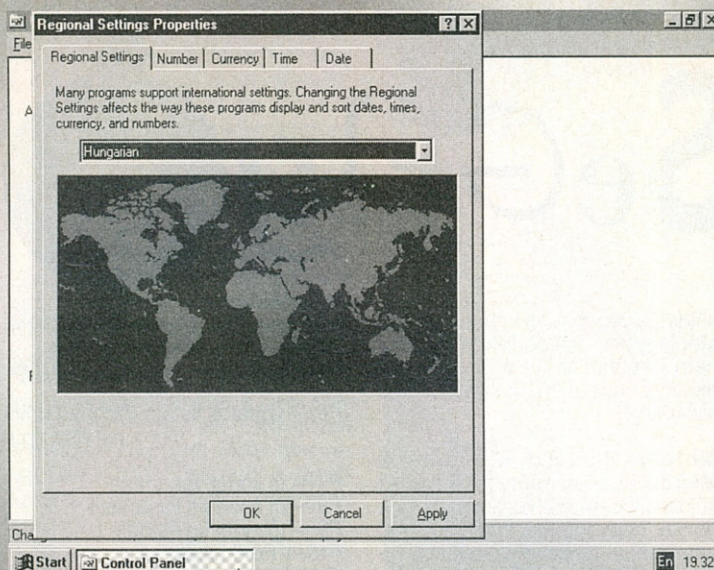
Most már ismerjük a Windows mélységeit — de mennyiben érinti ez a futó programokat? Az "alul" futó DOS nem túlzottan veszélyes, mert a V86 üzemmód miatt inkább "felül" fut a DOS, ráadásul nem túl sok dolog van rábízva. A DOS (majdnem) minden "veszélyes" lépését a VMM felügyeli. Jó példa erre az, amikor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



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

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

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



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

A 16 bites Windows kerneltől való függés még egy kellemes dolgot eredményez: a USER és a GDI heap területe még mindig 64K. Ezek szabad területét jelezte ki százalékban a Program Manager Resources Free néven. Vagyis a Windows 3.x egyik legnagyobb rákfenéje változatlanul velünk van.

Másik, nem annyira technikai probléma a Win16 taskokkal kapcsolatban a SYSTEM.INI. Bár a hardver információ már nem ebben tárolódik, a Win16 programok ebben szeretnek mindenfélét átirogatni. Magában is megérdemelne pár oldalt, hogy miért kell minden ágrólszakadt programcskának a rendszer inicializáló fileba beletúrni, arra ott a WIN.INI. De a Win95 alatt ez a művelet persze rosszul is elsülhet, hiszen a SYSTEM.INI-ben sok minden nincs, amit szeretne átírni. Egy ilyen baleszt után állandóan holmi letörölt programokat emleget a Win95 minden indításakor. Szinte az egyetlen mód, ahogy rá lehetett jönni, mi történt, a dátumok szemlélése volt — feltűnő volt, hogy a SYSTEM.INI milyen frissen változott. Ezt kitarítva szépen visszaállt a rend. Ezt pedig sajnos már ismerjük: jön a program, belebabrá a SYSTEM.INI-be, aztán lehet kézzel takarítani utána.

Tegyük fel, hogy valaki mondjuk egy játékot szeretne elindítani Win95 alatt. Még az elkövetkező hónapok új játékaik közül is csak kevés készül Win95 alá, inkább DOS játékok lesznek ezek. És persze a régi legnagyobbrésze is DOS alatt fut. Ha ez a játék éppenséggel nem fut egy ablakban, ami a legtöbbre sajnos igaz, akkor a Win95 csodás "Single Application Mode"-ja következik. Ez valójában egy humbug, ez nem más, mint a DOS maga. Amikor a Win95 feláll, akkor betöltődik a DOS, majd automatikusan a Windows. Amikor SAM módba lépünk, akkor pedig egyszerűen kilép a Windows, egy picit részt maga után hagyva, ami majd újratölti azt. De ha kilépett a Windows 95, akkor ott vagyunk ahol a part szakad. Ugyanolyan nehézkesek maradnak a hardver beállítások, stb. Ami a nagyobb baj, az az, hogy minden taskunk is abbahagyja a működését, tehát pl. egy hosszú file letöltése vagy egy hosszabb Excel számolás mellett nem játszhatunk egy jót. Ha pedig kihasználtuk a hálózatos lehetőségeket, akkor mások fognak meglepődni — ugyanis ekkor természetesen a Win95 hálózata sincs bent. Ez az üzemmód egyszerűen átverés, az OS/2-nél legalább beismerik, hogy ez itt kérem Dual Boot, amikor valami nagyon nem megy, akkor DOS-t bootolhatsz.

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

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

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

Egy másik alapvető probléma a FAT filerendszer használata. A 255 karakteres file neveket úgy éri el a Win95, hogy a normál filebejegyzéshez tartozik egy 8+3 típusú név. A többi betűt, betűnként két byte-t tárolva elég furcsán írja fel: System, Hidden, Read-Only, Volume Label attribútumú filebejegyzéseket ír, amik a 0.clusteren kezdődnek. Ezeket a bejegyzéseket például a Norton Disc Doctor teljes joggal illegálisnak tartja, és szép nyugodtan lesöpri a vinyóról. Ekkor a Win95-t lehet újrainstallálni. Ennél azért jobb megoldásokat is láttunk már. Például a FAT kiterjesztésére mind az OS/2, mind az UMSDOS filerendszer tart egy v. több file-t a speciális attribútumoknak. Az OS/2 a gyökérben egy EA DATA.SF nevű file-ban, az UMSDOS pedig könyvtárként egy —linux.— nevű file-ban tartja a dolgait, ami egy teljesen szabályos módszer. Természetesen mind az OS/2, mind a Linux, mind az NT rendelkezik egy sokkal fejlettebb filerendszerrel, mint a FAT. Ezek mindegyike bináris fát használ, tehát dupla annyi file egyel több kereső lépést jelent. A FAT lineáris keresésénél dupla annyi file-ban keresni dupla annyit időt igényel. Szintén ismert a FAT 8GB-s particiókorlátja. No persze ekkora particiót senki nem kreálna — a FAT másik kedves tulajdonsága, hogy nagyobb particiók esetén rengeteg helyet pazarol el. Az egész rendszer még elfogadható volt 10-20MB-s vinyókra, de 1-2GB-s vinyóméreteknél már több, mint bosszantó.

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

Ha már ennyit emlegettem az NT-t, akkor fel kell hívnom a figyelmet arra, hogy a Win95-nek igazán nincs jövője. Mindenki azt javasolja, hogy csak akkor álljunk át a Win95-re ha már az alkalmazásaink 32 bites verziója és elég gyors a hardverünk is. De ekkor már az NT-re is készen állunk, hiszen a Win95-n futó összes program fut NT-n is, és egy közepes Win95 rendszeren már elfut a Win NT is. Maga a Microsoft is ezt támogatja, többször nyilatkozta, hogy a Win95 az NT "előszobája". Ha összefoglaljuk a cikkben leírtakat: a Win95 architektúrája a Windows 3.1-ének továbbfejlesztése annak újratervezése helyett, és az interface is sok helyen logikátlan akkor látható, hogy sok ember számára ez az előszoba viszont ki fog maradni.

ChX

ELsŐ SeGÉly

Vida Szabolcs Veszprémből küldött egy tippet PC-re:
DUNE 2: Nem csak a Harvester, hanem az összes többi lánctalpas járgány is eltávozza az Infantryt, Troopert, Fremont, Sardaukart. (Ajánlom neked a 9. pályát. Lesz mit úthengerezni...—DoT).

Úgy két éve jelent meg egy szupi kis PC-s csoda. Most ehhez küldött be kódokat **Kadocsa Krisztián** Budapesti olvasónk. Ugye mindenki kitálálta, hogy a **The Lost Vikings**ről van szó.
 2-GRBF, 3-TLPT, 4-GRND, 5-LLM0, 6-FLOT, 7-TRSS, 8-PRHS, 9-CVRN, 10-BBLS, 11-VLCN, 12-QCKS, 13-PHR0, 14-C1R0, 15-SPKS, 16-JMNN, 17-TTRS, 18-JLLY, 19-PLNG, 20-BTRY, 21-JNKR, 22-CBLT, 23-HOPP, 24-SMRT, 25-V8TR, 26-NFL8, 27-WKKY, 28-CMB0, 29-8BLL, 30-TRDR, FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR
 A leveléből kikeveredett ez a kis PC-s segítség is:
A Commander Keen IV,V-ben ha a 'B', 'T', 'A' billentyűket egyszerre lenyomjuk, kapunk +1 életet, és 99 golyónk lesz.

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

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

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

Még egy kis kiegészítés a **Railroad Tycoon**-hoz **Szilágyi László**tól: Akiknek nincs egere, jól jöhet ez a billentyűzet táblázat:
 Tab — váltás a vonatos ablak (jobbra lent) és a játékter között.
 I — információ az adott területegységről (mennyibe kerül, mit lehet idehozni/elvinni stb.)
 F1-F4 — nagyítás (térképé)
 F3-nál csak a saját városok, vona-

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

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

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

Mindenki fedezékbe! Meneküljete! Ugyanis **Kiss Ákos** Debreceni versenyzőnk újabb csomagja akadt a kezembe. Íme egy kis válogatás:
StarTrek billentyűzet:
 1-0 sebesség
 A célpont-azonosítás
 C computer
 D javítások
 Eaz összes energiát a pajzsra koncentrálja
 H rádiózás
 K Kirk-menü (hajónapló, teleport, I/O menü)
 N navigációs térkép
 O Orbitális pályára állni
 P pause
 Spajzsok
 T beszélgetni Spock-al
 V "műszerfal" be/ki
 W fegyverek
 „J.nagyítás/kicsinyítés (vagy fordítva?)
Enter lézer
Space torpedó
Tab kormányzás, híd közötti váltás
Ctrl+M zene
Ctrl+q kilépés

D/Generation billentyűzet:
 Sstatus

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

Valaki PontOnnan a **GOBLIINS** kódjait küldte el nekünk. Lássuk: A játék egy-egy pálya végén néha nem egyforma kódot ad. Ez amiatt van, hogy azt is figyelembe veszi, hogy mennyi energiánk maradt a pálya végére.
 2 - VQVQFDE / 3 - ICIGCAA / 4 - ECPQPC / 5 - FTWKFEN / 6 - HQWFTFW / 7 - DWNDGBW / 8 - JCJCJHM / 9 - ICVCGGT / 10 - LQPCUJV / 11 - HNWVQKB / 12 - FTQKULE / 13 - DCPLOMF / 14 - EWDGNNJ / 15 - TCNGTOV / 16 - TCVQRP / 17 - IQDNKQO / 18 - KKKPURE / 19 - NNGOGKSP / 20 - NNGWTO / 21 - LGWFGUS / 22 - ki tudja tovább?

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

Larry 1: Aki a leírással játszik (PC-s játékok 1.), megdöbbenve tapasztalja, hogy a végén 6 pont hiányzik. Ha megnézzük a pénztárcánkat, találhatunk benne feljegyzéseket, hitelkártyákat, névjegykártyákat. LOOK-oljuk meg mindegyiket! A névjegykártyán van egy telefonszám, amit felhívva 5 pontot kapunk. De hol van az az 1 pont?

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

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

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

PAGE	PAR.	LINE	WORD	CODE
7	2	1	3	ONE
9	3	2	4	HIGHES
13	1	5	2	THESE
17	7	1	1	JUST
23	2	1	2	SHOULD
20	2	1	9	AROUND
22	5	1	4	THE
18	7	1	7	STRAIG
38	1	1	1	WHEN
41	2	1	3	ROOKIE
41	4	1	6	WITH
54	1	1	3	HAVE
54	1	1	11	CHANCE
73	2	1	3	GRID
73	4	1	1	THEN
75	2	1	2	CARS
79	1	5	1	COMPEN
83	1	3	4	BEND
89	1	1	5	SPA
95	4	1	15	TAKE
99	1	3	3	BRAKES
101	4	1	5	LAST
109	2	1	1	FORMER
120	4	2	2	HOT
123	2	1	2	BEST
127	2	1	3	STAYS
120	4	1	10	SOFT
135	2	1	5	MUST
137	1	4	4	FOR
137	1	1	9	ACNNQ
147	3	1	7	TOP
151	2	1	4	TEAMS
156	1	1	3	PULL
158	4	1	2	THREE
160	3	1	3	LIGHT
160	1	1	11	TWO

Fekete Kapu: bejárat a pokoli adóhivatalba, most egyelőre nem megyünk tovább.

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

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

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

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

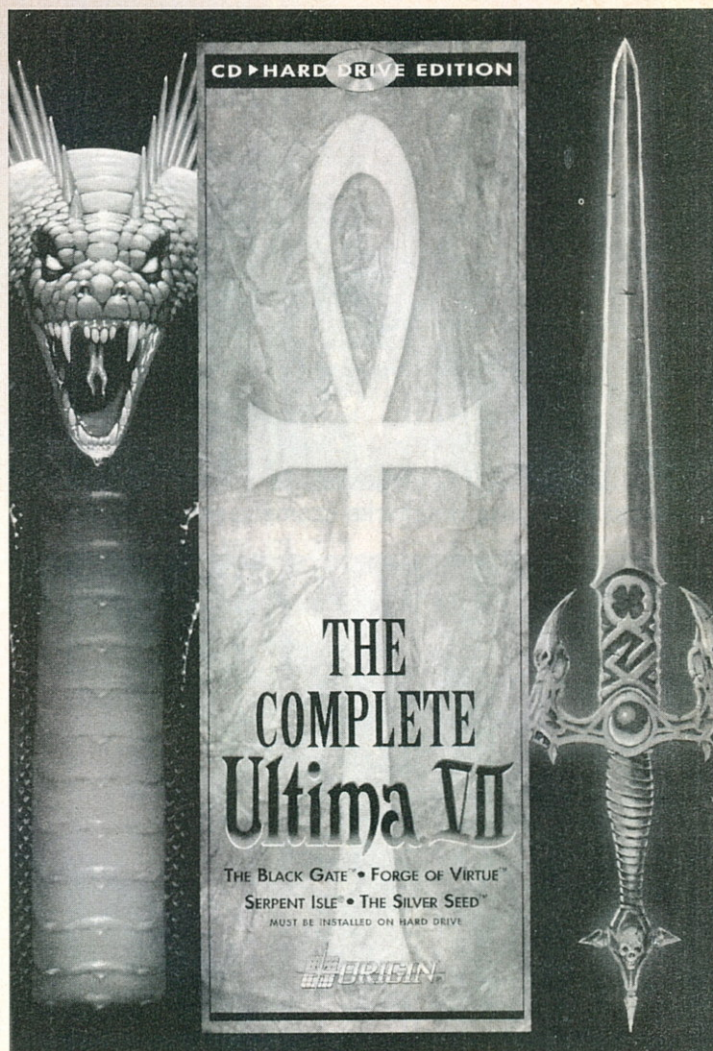
Mielőtt meglátogatnánk a Time Lordot, ígéretünkhöz híven vigyük vissza Alagner könyvecskéjét tulajdonosához. A repülő szönyegen sokadszor is megteesszük a kontinens-New Magincia távot. Vesperben álljunk meg egy pillanatra: a hírek szerint Elizabeth és Abraham Moonglow-ba ment. Mivel már régebben is hallottunk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

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

Alagner papa szemlátomást feltrancsírozódott



Ezek a szárnyas bigyók különösen kedvesek számomra



A sziget lakói nem veszik tudomásul a gyilkosságot. A közelben lakó hajóács, Russel is inkább arról beszél, hogy a három hajótörött jómadár egy hajót akart venni tőle egy gyanús ismerős nyakékért cserébe. Néhai Owen darabjaira hullott hajójáról elég rossz a véleménye. Ez a baleset szerencsére már nem ismétlődik meg... Régi ismerősünk, Katrina is csak a szokásos pletykákkal szolgál. A szép Constance — akinek kézzelfogható kegyeiért többen is versengenek a városban — változatlan lelkesedéssel hordja a vizet és osztogatja mindenkinek. Legutóbb nem volt nálam elegendő arany, hogy a hú Lord Dupre kocsmái adósságát kifizessem Boris kocsmárosnak. Most törlesztünk. Az adósságok kiegyenlítése után Boris is beszédessé válik. A keresett nyakéket ő tette el megőrzésre a kocsmapult egyik titkos rekeszébe, de rejtélyes módon eltűnt onnan. Keresjük meg ismét a városi elöljárót, Magenta (Boris felesége) azt hitte, hogy a titkos rekeszben lapuló nyakláncot kedves férjecskeje neki vette romantikus ajándékként. Amikor megtudja, hogy valószínűleg lopott ékszerről van szó, azonnal visszaadja, hogy megkereshessük az ékszer jogos tulajdonosát. Adjuk vissza a nyakéket a boldogtalan Henrynek, hálás lesz érte.

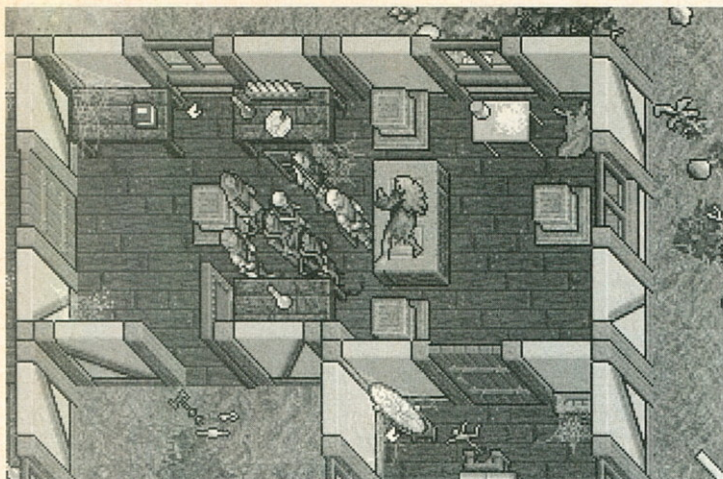
Térjünk vissza fő feladatainkhoz. Keressünk egy kis szabad helyet, majd aktuális pozíciókhoz viszonyítva északnyugatra vessük be a Lord British-féle Holdkövet. Ismerős vörös teleport-kapu keletkezik, sétáljunk keresztül rajta: a teridő kellős közepén találjuk magunkat, ahol az Idő Ura csinos kiállítási tárgyként

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

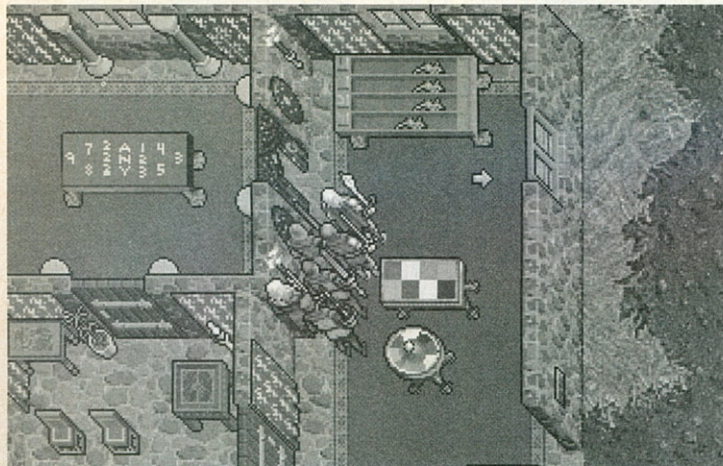
Itt is sokféle tennivalónk lesz. A sziget déli sarkán egy páncélos edző éldegél. Nem messze jóféle kocma, Lord Dupre-t természetesen itt is ismerősként üdvözlük. A kocsmáros nemcsak kajával, piával, és székekkel üzletel, hanem pletykákkal is. A város szinte minden lakójáról ismer valamilyen pletykát. Ha megfelelő időben érkezünk, itt találjuk Addomot is, az Apátsgábol idetértett vándor régész-műgyűjtőt.

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

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



Itt látható Penumbra Hófehérke személyesen és piszkosan



Az egérverseney vérfagyasztó izgalmi még a legerősebb idegzetűeket is alaposan megviselhetik

kér, hogy közvetítsünk szerelme, Brion felé egy csendes kis szerelmi vallomást. Brion a sziget északkeleti végén található csillagvizsgáló főnöke, Nelson ikertestvére. Ő nem szerelmes Zeldába, de Nelson igen. Vigyük meg a szerelmi híreket Zeldának, hálából kapunk egy varázslótyűt. Jó lesz ez is valamire.

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

Brion, a Csillagvizsgáló gondnoka boldogan segít tudatlanságunk enyhítésében. A Csillagászati együttállás Britanniában 800 évenként következik be. A naprendszer pillanatnyi állását figyelemmel kísérhetjük egy trükkös szerkezettel. Az óriási termet elfoglaló gép a Csillagvizsgálótól északra levő csarnokban van. Az átjáró hidat a falon magasan levő kapcsolóval tudjuk leereszteni. Ehhez kiváló a Telekinesis varázslat. A Naprendszer-modell nagyon elegáns, de nem vihetjük magunkkal. Brion már majdnem elkészített egy zsebhen hordozható szerkenyűt,

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

A városka északi részén van Penumbra háza. A városi pletykák szerint a mágus 200 évvel ezelőtt trükkösen magára csukta a kaput, és magára olvasott egy alító varázslatot. A legenda szerint csak az Avatar tudja felébreszteni a mágikus Hófehérkét.

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

Penumbra ébresztő lötytel rázhatjuk fel, a házban kettőt is találunk: a narancs-vöröses lötyt megfelel. Ha felébredt, gyorsan kezdjük el vele beszélgetni, mert képes visszafeküdni és tovább szundítani. Penumbra fájós fejfelébred: az Éterben hatalmas zavaró hullámokat vet a Guardian gonosz gépezete. A hullámokat csak a blackrock tudja leárnyékolni, gyorsan szerezniük kell 4 darabot, hogy Penumbra használha-

tó állapotba kerüljön. Valahogy kavarjunk vissza a repülő szörnyegünkhöz, és repüljünk el Rudyom cove-i házához. Itt minden bizonnyal találunk elegendő Feketekövet. A követeket pakoljuk Penumbra fekhelye köre a négy tartóra, ez megóvja az a varázslónót a negatív hullámoktól. Penumbra veszélyes tanácsot ad: el kell pusztítanunk a Tetrahedron generátort. Ehhez szükségünk lesz az Éter Gyűrűre, amely valószínűleg Draxinusom királynál van. Mivel ő is Terfinbe irányít, ne tévovázzunk: repüljünk el a szörnyecskékhöz.

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

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

kor itt jártam, lehet, hogy jó lenne.)

Győzelmünk után maceráljuk meg a kis prizmat. Azonnal a harctéren kívül kerülünk, a generátor pedig kipukkan. (A földön marad a kis generátor (kis fekete piszok, alig lehet észrevenni), ezt vigyük magunkkal.)

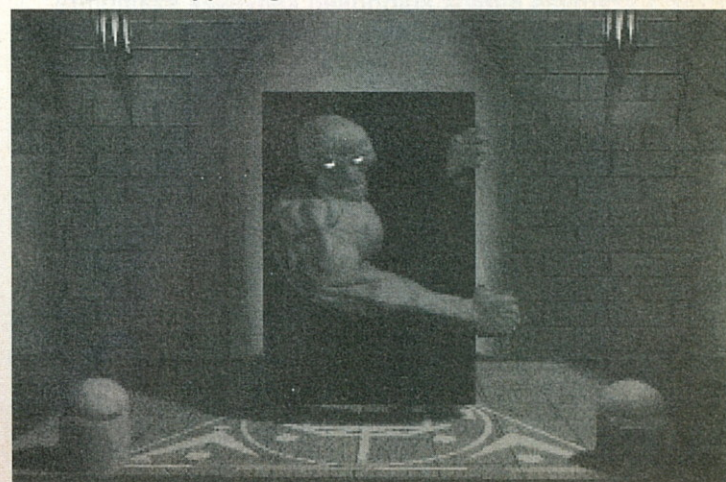
Következő célpontunk a Time Lordot fogvatartó Sphere Generator. Mielőtt bemegyünk a Despise barlangba, alaposan erősítsük fel magunkat. A Tetrahedron generátor elpusztítása óta a varázslatok jól üzemelnek, ennek minden varázsló örül, tankoljunk hát fel varázslatokkal. A balangjárás közben sok értéket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

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

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

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

A Black Gate épp megkezdte áldásos felrobbanását



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

Né feledkezünk meg Selwyn tornyáról sem, hiszen a rablóknál talált végakarát szerint a tűzbot azé a szerencsés kalandor lesz, aki megszerzi. Ez a torony a fővárostól nyugatra, az erdő közepén áll. A bejárás nagyon trükkös. Menjünk a torony mögé, hogy a program levegye a torony tetejét! Ekkor láthatóvá válik a varázst, és egy kallantú. Erre varázsoljunk egy Telekinesist, ekkor megnyílik a falon a titkos ajtó, körülbelül ott, ahol éppen állunk: a hátsó falnál.

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

Habozás nélkül vegyük semmibe a szabályt. A barlangban egy régi ismerősünkkel, Gorn-nal találkozunk, akinek a fejében a Guardian régi tanítómestere hangján osztogatja az utasításokat. Egy-két folyosóval arrébb egy marcona, ezüsthajú hölgy védi fegyverrel a járatokat, őt sajnos meg kell ölnünk. A Kocka generátor hatalmas zajt áraszt magából, nem lehet megközelíteni. Forduljunk tanácsért az Idő Urához. Ő most is segít: a megoldás a speciális anyagú fülvédős sisak. A Caddelité rendkívül ritka anyag Britanniában, segítségért Brionhoz kell fordulnunk.

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

Ambrosia a világtérkép északi részén van, az iránytű-rózsa helyén. Az öböl közepén egy gondosan lezárt torony áll, benne semmi különös. A kikutató porig omolva. Nem messze gazdátlan tábornok ég, és két ló legelészik. Itt van a hegyoldalon egy rejtett terem, amit Energy Field véd a behatolás ellen: furcsa módon nem tudtam hatástalanítani a Dispel Field varázslattal. A völgy északi részén találunk egy barlangbejáratot, előtte egy bolond kis tün-

dér repked. Tőle hallhatunk a meteorit őrzt, a hydráról, és annak alkotóiról, a sárkányokról. Erősítsük meg a csapatot, és rohamosztagos módszerrel rohanjuk le a barlang első részét. Két varázsló-kísérlet vár az érkezőkre, nagy harc lesz. Rohanjunk tovább, a Hydra terme előtt majd megpihenhetünk. A falon természetesen ismét rejtett ajtó van. A Hydra hullája után következő folyosó vezet a meteorithoz. Vegyük magunkhoz annyi darab meteoritércet, ahány tagja a csapat.

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

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

Hook kedvenc házi krokodilja dögölten hever a terráriumban. Vajon mitől pusztult el? Mivel bejáratot itt sem találtam, hack mover cheatet falat bontottam. Originék ismét alkotak: a dög megette a nagypapa nagy óráját, és torkán akadt a falat...

Hook ládájában a feljegyzések mellett találunk egy kulcsot: ezt vigyük magunkkal. A feljegyzések szerint az Avatar Szigetere kell követtünk a kampóskezűt. Keressük még fel a kuplerajt, és kezeltessük le magunkat az egyik hölgygel.

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

Végül Batlint és közvetlen munkatársait kell kiirtani. Batlin persze megszökik, hogy a Serpent Isle-nak legyen kiinduló pontja, a többiek pedig gyengék. Az utolsó választás nem túl bonyolult, remélem, nálad van Rudyom varázspálcája és a három kis generátor.

Ennyi volt a Black Gate. Valahol útközben meg lehet ejteni a Tűz Szigetének bejárást, és a maradék részfeladatok megoldását. Mielőtt lerohannánk a Tűz Szigetét, így utólag egy megjegyzés: BBS-eken terjed az u7snes file, ami a Black Gate leírását tartalmazza. Azt hiszem, ez valami teljesen más verzióra vonatkozik, mint ami a CD-n van, időnként totálisan eltér az a leírás és a látot-

tak. A nálam levő példány verziószáma 3.4. Ha esetleg abszolút más pályára futsz, ne lepődj meg, a 'V' billentyűvel ellenőrizheted a példányodat. De a cselekmény fővonala minden bizonnyal hasonló lesz.

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

A Tűz Szigete Vespertől nem messze délre található. Repülünk be az öbölbe, és szálljunk le a kastély közelében. A kastély bal oldali szobájában lakik Erethian, az öreg, vak varázsló, szemközt a próbákat ellenőrző szobrok, a jobb oldali szobában pedig a régebbi Ultimában már szerepelt Dark Core porosodik egy furcsa tükör előtt. Ha megpiszkáljuk a tükröt, egy ismerős alakkal találkozunk: nem más, mint Arcadion, a Fekete Kard démona lakik most a tükörben. Már csak be kell csalogatni a kardba...

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

A következő legyen a Szeretet Próbája, a hölgyoszor. Egy nagyon kis pályára kerülünk. A kis házban van egy-két érdekes könyv, ezeket alaposan olvassuk el. A háztól nyugatra egy kis tárna, amiben semmi érdekes nincs, esetleg a csákány. A ház mellett, a miniatürizált sivatagban egy élő köember kesereg halott társa mellett. A könyvek szerint a kőbe életet és értelmet lehet varázsolni. A halott köember egy sárkánytámadáskor leomlott fal alatt lelte halálát. Az élő figura megkezdte a feltámasztást, de megakadt, nem tudja tovább folytatni a procedúrát. Kapunk egy könyvet, ami alapján folytathatjuk a feltámasztást. A tisztás északi részén van egy másik járat, és egy kút. Vigyük magunkkal egy bödönt, és kerítsünk egy csákányt. A járat másik végén egy nagyon kis tisztást találunk, ahonnan gyorsan átteleportálódunk a könyv által említett legendás kőhöz. Csapoljunk egy kis vért a kőből a bödönbe (ehhez kell a csákány), menjünk vissza, és locsoljuk le a halott köember körüli öt követ. Ezután még egy szív kell. Az élő kőlény a saját szívé adja, ezt tegyük be a halottba, varázsoljunk egyet a talált scroll alapján, és már életre is kelt a halott.

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

A Kurázi próba alapos lesz. A járatokban sok erős szőny lapul. Az első sárkány ajtajához a kulcsot az oldalsó szobában lehet megszerezni. Itt is egy feltevő-gömb áll, eszterint egy kulcs volt az asztalkán, és egy üvegkard a szőnyegen. Reprodukáljuk ennek azt a részét, amit tudunk: tegyük egy üvegkardot a sző-

nyegre. Pukkt, megvan a kulcs, mehetünk tovább. Az U alakú folyosó két végén elhelyezett sisakokat természetesen meg kell cserélni, hogy megnyissuk a vaskapukat. Most erősítsük meg a csapatot, és váltsunk durvára: elő az üvegkardokkal, a tripla számszerijakkal, a varázsvesszőkkel. A következő teremben a már emlegetett félelmetes sárkány őrzi jutalmunkat. Normál eszközökkel nem lehet elpusztítani, csak visszavonul a dög. Ha sikerül megfutamtítani, egy különös kék követ vehetünk el tőle. Mintha erről beszélt volna vagy az öreg Erethian, vagy a démon. Menjünk vissza a kastélyba, és beszéljünk velük. Az öreg beindul. A semmiből előszólít egy kovácsműhelyt, és készít egy durva kardot. A munkát nekünk kell befeljeznünk: húzzunk a kútból elegendő vizet, izzítsuk fel a kardot, kopácsoljunk rajta, és hűtsük le. Ha jól csináltuk, lesz egy jó, de nagyon nehéz kardunk. Valami még kell bele...

A démon rövid rábeszélés után az javasolja, hogy zúzzuk össze az öt fogva tartó tükröt a kék kővel. Tegyük így: Arcadion beköltözik a kőbe, és többé nem tud szabadulni: kénytelen lesz szolgálni. Költöztessük a kardba: kész a félelmetes fegyver, a Fekete Kard. Menjünk vissza a sárkányhoz, beszéljünk a karddal, és Erői közül szólítsuk a Halált. A sárkány és a démon régi ismerősök: véres lesz a számolás következik. A következő teremben találjuk jutalmunkat. A Kurázi Kurátorától plusz pontokat kapunk, és újabb feladatot.

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

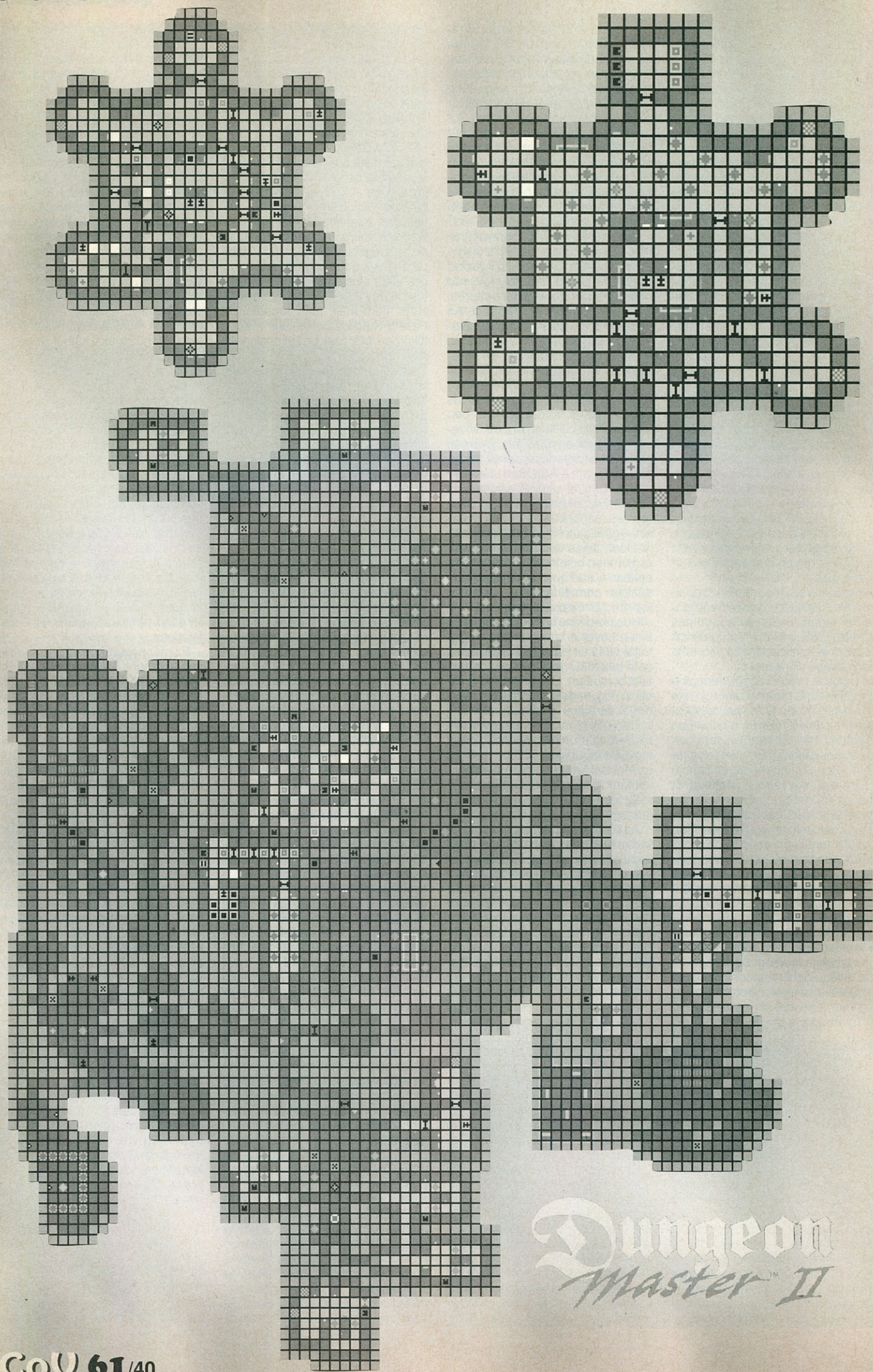
Ekkor jön a lényeg! Menjünk vissza Lord British-hez: tőle kapjuk meg extra jutalmunkat, a hatalmas erőt és az óriási teherbírást. Ezzel és a Fekete Karddal az Avatar gyakorlatilag legyőzhetetlen. Ha valami nagyon erős ellenfelet találunk, akivel magunk nem bírnak, egyszerűen uszítsuk rá a Kard Démonát: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

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

Pörkölt Desiato

Kiírom még egyszer, hátha nem hisz valaki a szemének:

Tényleg VÉGE!



*Dungeon
Master™ II*



A mágusok szakállára, már megint! Torham Zed az ömlő esőben nézte azt a furcsa fény, de nem tudta eldönteni, hogy csak a szeme csálja meg vagy netán valami Mágikus teremtményt lát. Egy fiatal zsoldos volt, akit Mylius, bölcs öreg nagybátyja választott erre az útra. Bár a nagybátyja a Világ Tanácsának tagjának megbecsült tagja volt, mégsem tudta felfogni, miért kell itt rothadnia ezen a távoli tájékon az esős évszakban. Valami ócska gépezet roskadozott a hegyi erdőben, már évtizedek óta. Egy öregember örült álmai valami borzalmas gonosz mozgólódásáról a Koponyák Erődjében, ami véget vehet a világnak? Ugyan már! Jobban örült volna, ha valaki meg tudja mondani, hogy mi történik körülötte. Sok dolgot látott — pontosabban szólva, csak majdnem látta őket. A felvillanó bizonytalan árnyalakok olybá tűntek, mintha arra csábítanák őt, hogy kezdje üldözni őket. Azon gondolkodott, hogy vajon valamilyen természetes dolog voltak-e ezek, mint például a mocsárgáz. Vagy csak a nap visszaverődése vastagon görgő felhőkről. Esetleg emberek, a völgyben tanyázó tolvajok művei lennének? Esetleg a Rúnák Őrzőinek Mágikus kísérlete lenne? Az Őrzők építették a kőköröket a Hold Klánjának háza mellett. Azonban bárkit is kérdezett meg, készséggel biztosították róla, hogy nekik ugyan semmi közük az egészhez. És senki nem látott semmi különösöt — vagy legalábbis azt bizonygatták. De hát senki nem bízt a helyőrség zsoldosaiban. Legjobb esetben is hivatlan vendégnek tekintették őket — legrosszabban pedig betolakodóknak. A helyi lakosság kereskedett velük és néha a kocsmában együtt ittak és énekeltek, de soha nem fogadták el őket igazán. "Túl sok sör és túl kevés ölelés, Torham Zed." mondta neki egy pimasz szolgálólány. "Túl komoly vagy. Túl sok időt töltesz el egyedül!" Most már a kocsmák is kihaltak. A helyiek elmenekültek az esős évszak elől a távoli Lylian mezőkön épült száraz otthonaikba. Az elárasztott utcákon szinte csak a zsoldosok küszködtek — és néhány kereskedő. Semmit sem lehetett csinálni, csak enni, inni, és ostoba fogadásokon és szeren-

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

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



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

Torham sóhajtott. Úgy döntött, hogy ez a zöld akármilyen mocsárgáz volt. Csak véletlenül tűnt úgy, hogy követi a mozgását. Úgy döntött bejárja az útvonalát a Rúnák Kövek mellett. Megállt egy, a Nap és a Hold Klán jeleivel díszített obeliszk mellett. Nem ez volt, amit a nagybátyja mondani akart neki? A gép, amit építettek sokkal veszélyesebb volt, mint hasznos. Ott! Megint egy fénykör, és benne egy ilyen zöld micsoda alig tíz méterre tőle. Megragadta a kését és odalépdelt tekintetét mereven a minion-nak tűnő objektumon tartva. Felkiáltott és lecsapott a törével. A valami elszókkent előle, felröppent, és egyenesen a kastély felé indult. "A varázslók fogaira" morogta, a legerősebb esküt idézve. Odalépett az obeliszkhez, végigtapogatta és kopogtatta valami rés után kutatva ahonnan ez a valami előkerülhetett.

— Ismerlek — mondta háta mögött egy hang. Torham megpördült és egy apró, feketébe burkolózott árnyék állt mögötte, akiről csak nehezen lehetett eldönteni, hogy ember-e. A legfenyegetőbb hangján szólalt meg:

— Ki vagy?

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

— Torham vagyok, Mylius unokaöccse.

— Hát persze. Milyen bolond is voltam. Még ha valaki akkora hatalommal is bír, mint Mylius, akkor se képes az időt megállítani. A nő lassan Torham felé indult, de Torham nem mozdult védekező állásából. Kinyúlt Torham felé, de valami annak arckifejezése megállította.

— Hát akkor téged küldött maga helyett, Tud a sötét erők gyülekezéséről. Álmai voltak.

— Miről beszélsz?

— Elárul az arcod, fiatal harcos. Tudod te jól, miről beszélek. A Semmiből jönnek. Nem cél nélkül küldték őket a Koponyák Erődjébe. Te biztosan tudod, mi az a cél.

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

— Kérlek, előttem nem kell eltitkolnod valódi küldetésedet. Mylius megígérte, hogy segítséget küld ha eljön az idő. Erre vártam hosszú ideje már.

Tudnom kell, hogy a népem biztonságban lesz, ha Ő még egyszer előjön a Semmiből.

— Ki? Mondd meg, hogy ki?

Ebben a pillanatban egy másik kör formálódott az obeliszk körül, és ebből robbant ki egy másik zöld gömb. A nőnek repült és pontosan a mellének vágódott. A Hold Klán vezetője összeesett, bele a sárba.

— Könyörgöm árudd el, hogy ki!

Úgy tűnt, mintha a zöld gömb figyelné őket. Aztán egy másik, majd még egy — egy kör formálódott körülöttük. A nő felemelte a kezét, és arra mutatott, ahonnan jöttek:

— Látod, csak jönnek, jönnek és jönnek. Siess! Radd újra össze azt a pokli Zo Link gépet! Támadd ott meg Őt, mielőtt Ő támad meg minket. Szerezz segítséget! Ne menj egyedül! Menj a Semmibe!

Lecsukódtak a szemei. Halott volt.

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

A Dungeon Master 2 betöltésekor igen meglepő élményben lesz részünk. A játék külső világot mutató, fő ablaka az megdöbbentően szép. Minden ezen kívül erősen a DM1-re emlékeztet, márpedig az nem éppen szépséges grafikával dicsekedhetett. (Bár '88-ban még az is jó volt). Bár néhányan panaszkodnak, hogy milyen könnyű, ez nem általános tapasztalat — a kisegítő információk nélkül az ember bizony elég keményen elakadhat. Íme néhány ilyen infó, legelőször a kasztokról néhány szó, amúgy felfrissítésként a DM1-ből.

Van ugye mágus, harcos, pap, nindzsa. Egy karakter többféle kasztba is tartozhat, sőt igen hasznos ha tartozik is! A varázslókat/papokat például érdemes ninjának esetleg kicsit harcosnak is kinevelni, mert növekszik az állóképesség, meg az egészség. Ugyanígy nem baj, ha a harcosok sem teljesen süketek a gyógyítás tudományához. A mesterseg szintek: NEOPYTHE, NOVICE, APPRENTICE, JOURNEYMAN, CRAFTSMAN, ADEPT, ARTISAN, EXPERT, MASTER. A MASTERnek 6 fokozata van, ezeket a megfelelő erősség rúnával jelöli a gép. A MASTER 6-nak kasztonként más neve van. A csapat összeállításánál célszerű — a kézikönyv szerint is — szem előtt tartani, hogy mind a négy típusú emberre szükség lesz. Nagyon kellemes emiatt harcosnak például Cletus: Health 100, Stamina 70, Apprentice Fighter, Novice Ninja. Papnak keresve se találunk jobbat Seri Flamehair-nél: Mana 32, Journeyman Priest, Neophyte Wizard. Varázslónak jól bevált Saros Shadow Follower: Mana 29, Neophyte Priest, Journeyman Wizard. A későbbiekben mindkét Magick használót érdemes MASTER szintre emelni mind priestként, mind wizard-ként. Természetesen ez itt csak egy ajánlás, mert például találhatunk ennél magasabb Mana értékkel bíró embereket is — de azoknak meg az egészségük lesz alacsony. Vagy a harcosok között is van Journeyman Fighter, megint csak alacsonyabb egészséggel — döntsön mindenki maga!

Következzen a varázslatlista:

Az első ikon az erősség. Az alábbi számok a megfelelő ikonokat jelzik, mert nem volt sok kedvem rajtolgatni és sokkal könnyebb mint értelmetlen szótagokat betanulni.

Wizard varázslatok:

Támadás:			
MÉREGFELHŐ	3	1	
TÜZLABDA	4	4	
MÉREGLÖVEDÉK	5	1	
SZELLEMLÜZÉS	5	2	
VILLÁMLÁS	3	3	5
TÁMADÓ MINION	6	2	1
Speciális:			
LÁTHATATLANSÁG	3	2	6
GYORSÍTÁS	3	4	2
AJTÓNYITÁS	6		
MÁGIKUS JEL	1	2	
VARÁZSFÁKLYA	4		
ERŐSEBB FÉNY	3	4	5
TOLÁS	3	3	1
HUZÁS	3	3	2

Papi varázslatok:

Gyógyitalok (potionok):

STAMINA	1		
HEALTH	2		
SHIELD	1	5	
WISDOM	1	5	3
VITALITY	1	5	4
MANA	6	5	5
ANTI POISON	2	5	
STRENGTH	4	5	1
DEXTERITY	3	5	2

Party védelem (ami ellen véd):

FEGYVER	1	4	
MÁGIA	1	4	3
TÜZ	4	5	4

Aurák:

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

Speciális:

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

Néhány általános tipp:

- Ninja jártasságot úgy is növelhetünk, hogy mindenféle tárgyakat dobálunk el. Cél szerű nem túl távolra dobni, mert akkor utánuk kell menni. Álljunk egy fal elé, és hajgáljunk erre mindent, amit csak tudunk. DM1-ben is így volt: ha csinálunk valamit, akkor XP-t kapunk. Akkor is ha pl. elrontjuk a varázslatot meg... Ha esetleg úgy éreznénk, hogy valamelyik tulajdonság már nem nőhet, akkor menjünk ki egy kicsit szörnnyeket aprítani — elég komoly megelégedést fog érni minket.
- A kocsmában toljunk egy asztalt az öre. Esetleg verjünk szét mi magunk egy csomót pár XP-ért.
- A kocsmában érdemes iránytűt venni. Használata egyszerű, ha valakinek a kezében van, akkor mindig láthatjuk az északi irányt.
- Lőfegyvereknek kevés haszna van, mert mindig szaladgálhatunk nyílvessző után.
- Villámlás ellen (sok és erős) TÜZPAJZS véd vagy álljunk be egy kapuba.
- A boltokban lehet alkudni. Kék, piros, zöld drágakő, majd arany, ezüst-, rézpénz a pénz. A váltószám mindig négy. Minél drágább valami, annál többet lehet belőle alkudni, de előre be van állítva, hogy mennyit. Tehát az alsó és felső érték között valahol van az ár. Az alku egyszerűen úgy történik, hogy kirakunk valamennyi pénzt és a pofa elgondolkodik, hogy elég-e neki. Ezért nem érdemes mindig felváltatunk a pénzünket, mert akkor nem tudunk alkudni!
- egyes tárgyak, például speciális botok, páncélok, sisakok növelik a max. MANA-t. Ezeket nehogy eladjuk! Sőt, ha olyan emberre pakoljuk a mágikus páncélokot és sisakokat, aki még nem ta-

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

- A legjobb támadó fegyver a Numen boton kívül az Excsmyr. Az előbbiről majd olvashatunk eleget, az utóbbi pedig félelmetesen gyors dupla támadásaival magasodik ki. Emlegetik még a NETA (COMBAT STAFF) botot és az Emerald Orb-t. Ezek gyógyítanak a flakkakkal való szórakozás nélkül is. Mindezen felsorolt cuccok olyanok, amik emelik egy kicsit hordozó maximális MANA-ját. Nekem még a Voraxe is nagyon tetszett.
- Gyűjthetünk fairy cshiont, mana blossom-t és a kocsmában jó pénzért eladhatjuk. További pénzkereseti trükkök majd az adott helyszíneken.

Most pedig jöhet a végigjátszás:

- A legelején gyakoroljunk sokat. Eleinte vadászunk denevérekre. Ezek ellen szűkség lesz ANTI POISON italokra. Hatékonyan ölik a denevéreket a villámok, akár mi, akár a minionjaink köpökdik. Amikor lemegyünk a denevérekhez, akkor a bejáratnál lépünk egyet előre, tegyünk ki olyan erős ÖRZŐ MINION-t, amit csak bírunk, aztán menjünk vissza a létrához aludni. Ebredés után gyűjtsük be a halott denevéreket. A denevéreket cseréljük almára a kocsmában. Az alma is ugyanolyan tápláló, viszont hármat kapunk egyetlen denevért. Kicsit később az egyik denevérbartlangban zöld drágaköveket is lehet találni, ezekből sajnos egyszerűen csak egyet lehet elvenni. Ezért is célszerű minden CLAN kulcs megtalálásakor gyakorolni egy kicsit a rinocéroszoknál, mert akkor az egyetlenes fejlődés mellett még zöld drágakövet is elvehetünk.
- A következő csapat, mint említettem a rinocéroszok lesznek. A területük legelején lévő folyosóba nem mennek be, tehát egyszerűen álljunk a végére, üssünk, ugorjunk vissza, stb. Lehet védő minion-t is ide tenni a munka egyszerűsítésére, de inkább a harcosokat tréningeztessük it. Amikor csak kajatartaléknak használjuk a rinókat, akkor pedig támadó MINION-okat vegyünk igénybe.
- Ezután a "villámlo minitornádók" területe következik. Itt az elsődleges feladat a túlélés, valószínűleg még gyengék a varázslók ezek legyőzésére. Egyebként a SZELLEMLÜZÉS varázslat magasabb szintjei elég hatásosak ellenük.
- Következnek a kis tolvajok. Elég szivatás tud lenni, használjunk mágiát! Tartsunk esetleg MÁGIKUS JEL-et a kézben, hátha ellopja. Ez ugyanis látszik a megfelelő mágikus térképen is. És mivel a tolvaj mindig ugyanoda viszi a cuccot, így nem nehéz megtalálni, ha véletlenül értékes cuccot vitt el. Persze egyszerűen követni is lehet, de mennyivel könnyebb ez, ha mutatja is a térkép. Mivel ilyenkor nincs fegyver a kézben, nő a ninja jártasság a harc közben, ami egyáltalán nem baj. A tolvaj nem csak ugyanoda viszi, hanem ugyanott is születik (mert a program generál egy párat időnként). Ezt a helyet nyomjuk tele védő minionokkal, később

sok-sok aranyat vernek ki a születő kis tolvajokból.

- Ezek után a farkasok jönnek. Dobáljunk csontot nekik, a területükön lehet találni. Jó néhány beugrban lehet aludni: tegyünk a beugró elé VÉDŐ MINION-t, mert akkor nem férnek hozzánk. Semmit nem lehet velük kezdeni, az egyetlen hasznuk egy kis gyakorlás lehet.
- Ez után jön az egyik legkellemebb hely: a baltás tolvajok terepe. A CLAN KEY megszerzéséig erős mágiára lesz szükségünk, leginkább MINION-okra. Ha megvan a kulcs, akkor lehet egy csomó pénzt összeszedni! Álljunk a területen kívül, még lőtávolságra. Kidob a fickó egy baltát, simán hátraugrunk előle. Amikor már nem dobál többet, akkor bemegyünk és könnyen megölhetjük. A lényeg az, hogy szedjük össze a baltákat, és teleportáljunk vissza a kardbolthoz! A TECHSHIELD segítségével lehet teleportálni a kezdeti faluba-faluból. Tehát ha például a baltás tolvajok területéről átteleportálunk a kezdeti faluba, akkor a következő teleport ugyanarra a területre visz vissza. A boltban aztán jó pénzért eladhatjuk a baltákat.
- A baltás embereken túl is van egy csomó bolt, ahol sok mindent vehetünk. (De a baltákat ne ide hozzuk, mert kevesebb pénzt adnak érte!) És vegyünk is! Néhány, feleslegesnek tűnő (?) dologra szükségünk lesz. (Valahogyan a Lands Of Lore jutott eszembe ezekről a tárgyokról, meg arról amihez fel fogjuk használni őket. Bár persze a játék is sokban hasonlít rá) Figyeljünk arra, hogy a legtöbb boltban ellenséges minionok várnak ránk. Ez elég szivatás, mert ha véletlenül belélelelünk a bolt örébe, akkor nagy a baj...
- Következik a sírkert. Belépéskor becsukódik az ajtó, ami nem baj, mert úgyse erre jövünk visszafelé. Szedjük fel a botot, de maradjunk távol a sírkövektől, mert az előkerülő szellem elég erős, és sajnos újratemelődik. Tehát ha lenyomtuk egyet, és megint oda lépünk a sírkövhöz, akkor kapunk egy másikat a nyakunkba.
- A fákat meg lehet kísérelni felapritani, de ez általában nem szokott eredményre vezetni. Fusunk inkább ki a területükről.
- Ahogy belépünk a templomba szép csapóajtókat látunk. GYORSÍTUNK fel a partyt, és gond nélkül rohagálhatunk át rajtuk. A jobb oldalon van egy kapcsoló, és mögötte egy kulcs.
- Következnek a mozgó lyukak.

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

- A múmiákkal nem érdemes leállni vacakolni: söpörjük el őket néhány tűzlabdával. Miután elfogytak, találunk a falon egy szép faliszőnyeget. Ezt szedjük le, és ami mögötte van, azt gyűjtsük be.
- Nem csak boltban találkozunk forgó asztallal — hanem itt is. A teendő ugyanaz: Egyetlen rézpénz is elég.
- Találunk itt két vörös színű kutat, nézzük meg mi van bennük! Közöttük található egy poénos bolt. Itt csinálunk mindenből Master Priest-et. Vehetünk még Kalan Gauntlet-et, amit a baltás emberek boltjába elvive szépet kaszáhatunk.
- Mielőtt belépünk a várba (a 4 CLAN kulcs kell hozzá) szenteljünk figyelmet a jobb oldalon sorakozó világitóeszközöknek. Az egyik mögött van egy kivehető darab a falból, ami egy kapcsolót rejt. Ez a kapcsoló egy techmace-t varázsol az ajtó meletti fal részbe.
- Amikor beléptünk a CLAN ajtón, akkor egy elég kemény fejtőrővel van dolgunk. Tegyük gyorsító varázslatot az emberekre, mozgjunk a billenyűzettel, kapcsoljunk az egérrel. Álljunk északra (vagyis a rácsajtó felé). Nyomjuk meg a jobb, majd baloldali gombot, majd futás be. Ezután az egeret helyezzük el úgy, hogy meg tudjuk nyomni a középső gombot, és futás (GYORSÍTÁSSAL) vissza! Ha megnyomtuk a gombot, és behátráltunk a harmadik ajtóig, akkor meg is fordulhatunk, mert általában még nincs nyitva a harmadik rács. Persze lehet hátrálni folyamatosan, az a néhány HP már nem számít. Esetleg végigtelepíthetjük a folyosót ÖRZŐ MINION-okkal, összesen öt kell belőlük, lassabban csukódnak a rácsok. Ebből is látható, hogy itt is működik a régi jó trükk: ha van rá módunk, csukjuk rá az ajtót az ellenfélre! Nagyon szépen le tud darálni egész erős legényeket egy-egy ajtó. A DM1-el ellentétben itt nem sűrűn kapunk ilyen könnyítést, mert minden ellenfélnek a minionok kivételével van egy fix területe, amit nem hagy el. Még egy fon-

Ez a csuklyás pofa szemlátomást készül valamire



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

- A Tempest felvételeéhez a minion map segít hozzá. Ugyanúgy ahogy a scout map-ból a szem ikonnal elővarázsolható egy vezérelhető szem, ebből egy HORDOZO MINION kerül elő, szintén irányítható. Annyi a különbség, hogy az X csak oda helyezhető el, ahol mi magunk vagyunk.
- Az ugyanott található kulcsos tudunk visszamenni, szerencsére a három rács nyitva marad.
- Húzzuk meg a zsinort, erre egy idő múlva előkerül egy Vexirk és kinyitja az rácsot. Nyomjuk tele a termet TAMADÓ és VEDŐ MINION-okkal, majd futás vissza a rács mögé. Amikor csak a Vexirk Király marad, akkor kössük fel a felkötött valót, és próbáljuk meg kinyitni. Egy viszonylag gyors megőlési mód az, ha az egész termet átlósan telenyomjuk VEDŐ MINION-okkal. Csakis erős tűzpajzsok fedezékében lépünk be — de ha már bent vagyunk, akkor ne csak minion-okat telepítsünk, hanem ütlegeljük is egy kicsit. Azért vigyázzunk, hogy a saját minionjaink tűzvonalába ne kerüljünk. Sajnos a királynak piszok sok HP-je van, szóval eltelik egy idő amíg megpusztul. A botja — Numen névre hallgat — a legjobb fegyver a játékban, mert az űstben akárhányszor újratölthető. A lövedéke ellen (mint feljebb említettem) pedig csak az erős tűzpajzsok védenek. Ugyanez a bot fogja nyitni a következő ajtót is.
- A "szemek" termébe megintcsak a minion map fog besegíteni miniket: a földön lévő kapcsolóra küldjük valamit a minion-nal. (Rögtön a Vexirk terem után). Tegyük egy érmét vagy MÁGIKUS JELŐLÉSt a földre és válasszuk azt az ikont, ahol a nyíl az X-re mutat. Az ajtó pont elegendő időre nyílik ki. A másik oldalán lévő gombbal nyitva tarthatjuk. Most nyomjuk le a 2. gombot térképen, hogy lássuk az álfalakat. Ezek segítségével be tudunk jutni a szemek mögé és deaktiválni lehet őket. A legelső álfal környékén találunk egy eldugott gombot, ami az utolsó szem deaktiválására szolgál.
- Kapjuk fel a fogaskereket a fali lyukból, majd tegyük az ajtó melletti berendezésre. Nyissuk ki az ajtót, majd futás be. (Sok gondot takarít meg, ha inkább veszünk egy pár extra fogaskereket a balás tolvajoknál lévő boltban.) A lassúságot itt a program egy extra gödörrel jutalmazza, ilyenkor a létrától kell újratekdeni.
- Miután sikerrel levertük az ellenséges minion-okat (ugye mondtam, hogy tessék sokat gyakorolni?) kapjuk fel az Earth kulcsot, majd használjuk is a közeli zárban. Húzzuk meg a mellette lévő kart, ami kinyit egy gödört, amibe a kulcs belepotyan és két emeletet esik. Ez kinyitja az ajtót ugyan, de még szükség lesz erre a kulcsra! Vagy sebződünk egy csomót, amikor utána ugrunk, vagy megkerüljük a fél világot. A lejutás is "egyszerű": a központi létra közelében van egy kar, amivel ezt a létrát lejjebb állíthatjuk, ezen lemászunk és délre megyünk a denevérek és sziklák

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

- Dru-Tant a legegyszerűbb a saját csapdájával kivégezni. Nyomás nyugatra, a Rockie-k lezárt ajtajára következő ajtón be (e mellett találunk egy furcsa kart). Lépünk be két egységet, Forduljunk a szöges fal felé és várjuk meg Dru-Tant! Amikor bejött, forduljunk meg és fussunk el a másik végére, nyomjuk meg az elrejtett kapcsolót. Ez egyetlen egyszerű kinyitja a második ajtót, ahol kijuthatunk a csapdából, és csukjuk is be rögtön ahogy kiléptünk. Menjünk vissza a másik ajtóhoz, húzzuk meg a kart, ez visszaállítja a csapdát eredeti helyzetébe. Menjünk körbe vissza, és vegyük fel a véres kulcsot.
- A véres kulcs segítségével kinyitott ajtó mögötti teremben van egy kapcsoló, ami egy teleportot aktivál. A Rockie-k belemennek, kövessük mi is őket! Kocogjunk keletre a kemencéhez, intézzük el az ellenséges minion-okat, így a Rockie-k szépen megrakják a tüzet! Ezután saját ÖRZŐ MINION-okkal biztosítsuk a terepet, hogy az ellenséges minion-jai ne tudjanak visszajönni. Most menjünk vissza a létrán. Húzzuk meg a kart a kazán oldalán — sajnos még nem megy.
- A második Earth key-t igénylő ajtó után a scout map lesz segítségünkre. Aljünk a földön lévő kapcsolóra, aktiváljuk a térképet, és küldjük a szemet a gödör túloldalára, ahol elkapdossa a lövedékeket. Ezután békében felmehetünk a létrán.
- Ahol a fogaskereket vettük, ott célszerű két vacuum fuse-t is venni. Egyébként hajkurászhatunk egy lebegő ládát, amiből tűzlabdákkal lehet kiverni ilyeneket. Ez a tárgy kelleni fog a master key megszerzéséhez. Ahogy bejutottunk ennek segítségével, keressünk álfalakat. (Ehhez persze célszerű térképet igénybe venni)
- Kell a Master Key és egy nagy fogaskerek a következő ajtó kinyitásához. Amikor bejutottunk, akkor szedjük ki a Master Key-t a zárból! Menjünk a kapcsolókhoz és mindegyiket húzzuk meg jó sokszor. Mindegyiket hagyjuk a felső pozícióban, így a pumpához vezető ajtók közül csak az utolsó marad zárva. Miközben a pumpához tartunk, verjük szét a nagy hordókat és szedjük fel a cuccokat. A Master Key szerencsére nyitja az utolsó ajtót, de nehogy itthagyjuk! Bent szedjük fel az Iron Key-t, tegyük egy másik vacuum fuse-t a részbe, kapcsoljuk be a pumpákat és menjünk le a létrán.
- A gödörbe beleesést nem túl nehéz elkerülni, csak pontos időzítés és GYORSÍTÁS varázslat kell hozzá. Célszerű keletre kezdeni az átkelést. Amikor már majdnem visszahúzódtak, akkor kell villámgyorsan átfutni. A második kettőt egyszerre kell megoldani.
- A REFLECTOR-ok fejtörőjét nem túl nehéz megoldani, sőt megkerülni a legegyszerűbb. Az eredeti megoldás az akart lenni, hogy a magic map segítségével láthatjuk az összes reflector-t és beállítjuk őket, hogy pont a célra ér-

- kezzen egy tűzlabda. Sokkal egyszerűbb csak a középsőt és egy szélsőt beállítani, majd észak felé nézve ellőni egy saját tűzlabdát. Miután ez sikerült, most vigyük be a reflector-okat abba a szobába, ahol a mozgó teleport mezők vannak. Állítsuk őket egy szép sorba északról délre, úgy hogy a mezők a másik oldalra essenek. Ezután már könnyű lesz keleten bezárni ezeket a mezőket. Arra azért ügyeljünk, hogy ne álljunk el egyetlen folyosó se.
- A reflector szoba lezárt ajtaján a TŰZLABDÁKKal kopogtassunk. A másik ajtó a teleport mezőkön túl kicsit trükkösebb: hívjuk elő a scout map-ból a szemet, küldjük be a gödrök közé. Vágjunk hozzá egy érmét! Most fog utoljára kelleni a Master Key, ez kinyitja a szelepek szobáját.
- Nézzünk be a csarnokba, sok szép villámot láthatunk. Ne keseredjünk el, GYORSÍTSUK fel a partit, majd amikor van egy kis szünet, akkor futás a túloldalra, ahol kikapcsolhatjuk a villámokat. Most próbáljuk meg elvenni mind a két kulcsot a fali lukból! Miután visszatöltöttük az állást, már tudjuk, hogy egyszerre csak egyet lehet elvenni. Ha egyet már elvetünk, de a másik kéne, akkor a kulcs legyen a kezünkben (a pointer-ben) amikor elveszünk a másikat.
- Először az Onyx kulcs kell. Miután beléptünk az Onyx ajtón, húzzuk le a létrát, menjünk vissza a Skull key-ért. (Es vigyázzunk arra, hogy az egyik kulcs mindig a helyén maradjon!) Menjünk vissza a reflector szobából

nyíló teleport szobába. Mászunk fel a Zo-Link kamrába, a Skull Key aktivál egy teleportot. Lépünk bele, és utána szórjunk tűzlabdákat a legközelebbi reflectorra — ez szépen szétszedi az asztalt. Lökjük arréba a szenespítlit, pusztítsuk el a másik asztalt is, és végül nyissuk ki az ajtót.

- Miután kinyitottuk a tárolószobát, mozgassuk be a reflector-okat a Zo-Link kamrába és tegyük őket a szívórácsokra. A rövid folyosón lévő kart húzzuk meg. Most jön a nagy menet: a déli falon rántsunk meg egy kart, erre egy csoport tűzlabda zúdul a központi kristályra. Most menjünk körbe és húzzuk meg a másik tűzlabda kapcsolót. Az északi részen lévő kapcsoló lesz az utolsó, ez villámokat szór a kristályra. Ha ez mind nem működik, akkor mehetünk vissza a kemencéhez...
 - Miután minden működött, a Zo-Link kinyílt. Húzzuk meg mind a négy kart, majd a Numen bottal pusztítsuk el a középső kristályt.
 - A végén sok módon lehet győzni. Sok-sok TAMADÓ MINION után magunk is átkelhetünk a padlókon, persze GYORSÍTOTT állapotban. Esetleg próbálunk meg egy barátunkkal játszani: Egyikünk a billentyűzettel ugrál, a másik az egérrel hajigálja a tűzlabdákat. Amúgy ezekkel vigyázzunk, mert a piszok gazember visszafordítja a varázslatokat. (REFLECTOR)
- Gratulálunk! Végigjátszottad a Dungeon Master 2-t!

ChX



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

VIDEObIT
Sony Multimedia Studio

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

Simon the sorcerer

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

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

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

A medvéknél nem segít a Micimackó mackó lecke...



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

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

Hagyjuk ott a bazárt, és menjünk a Kölcsönök Irodájába. Itt csevegjünk a titkárnővel, akitől megtudhatjuk, hogy többféle kölcsön is létezik. Az a közös bennük, hogy ha nem fizetjük őket vissza időben, akkor valami igen kellemetlen fog történni velünk (pl. mindenféle tudományos kísérletnek vetnek alá bennünket — gondoljunk pl. a kisállat-kereskedőnél látott hibridre, és máris nem olyan vonzó ez a kilátás). Válasszuk ki az egyiket, aztán menjünk be az igazgatóhoz, aki éppen egy levelet továbbít csöpstán. Kérdezzük meg, mi féle célt szolgál az a cső. Kiderül, hogy ez a tetőn dolgozókhöz vezet, akik egy katalpultot üzemeltetve a hátralékos lakberek ügyét intézik. (Hehe...) Beszéljünk az igazgatónak a kölcsönről, és amíg a megfelelő papírokat keresgéli, dobjunk a medvéktől lopott levelet az asztal szélén

levő tálcába. Sajnos a kölcsönt nem kapjuk meg (nem találja a papírokat), de legalább nem fenyeget az a veszély sem, hogy tacsoklábak és orángutánkarok boldog(talan) tulajdonosává válunk.

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

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

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

(Ki aludt a lámpa? — Markos-Nádas)

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

Menjünk a dokkokhoz. Először sétáljunk el a dokkok jobb oldali széléig, és csevegjünk az ott talált afrikáival, aki Um Bongo névre hallgat. Ő egy hihetetlen tehetséggel megáldott táncos (az esőtánc specialitása), aki mindössze egyetlen dolgot felejtett otthon — a táncosait. Megkér minket, hogy keressünk neki alkalmazottakat, közben pedig tart egy rövid bemutatót a tudományából, melynek során Simon igencsak elázik. Menjünk kicsit vissza, ahol találni fogunk egy ládát, ami mögöl

időnként egy hölgy dugja elő aranylő fűrtökkel borított fejét. Ha szóba elegyedünk vele, kiderül, hogy ő Aranytincs, és azért bújkal, mert véletlenül betört a medvék házába (nem tudta, hogy a papa a rendőrfőnök). Mivel semmi érdemlegeset nem talált ott, evett egy kis kását, ledőlt pihenni, és elszundított. A főmedve mindettől kissé mérges lett, és azóta a hölgy nem mer nyilvános helyen mutatkozni. Szíve szerint elmenne egy hajóval, csak sehogy sem tud elbújni egy ládában, mert nem tudja kinyitni egyiket sem. Nyissuk ki neki a ládát a feszítővasal, mire a csaj hosszas hálálkodás közepette elbújik benne, nekünk pedig itthagya aranytincsű parókáját, valamint egy meglehetősen kompakt gumicsónakot (akkora, mint egy átlagos radír).

Térjünk vissza a medvékhez, és beszéljünk a papamacival, aki kissé gyanakvó (azt hiszi, hogy Aranytincs cinkosai vagyunk). Adjuk neki a parókát, mire megkönyebbül, és hálája jeléül hajlandó teljesíteni egy kívánságunkat. (**Dögölj meg! — Nyuszika**) Kérjünk a mama specialitásából, a kásából. A család csupa szivélyesség, a jólvevelt Simon meg egy szó nélkül távozik.

Most menjünk a főtérré (*Town Square*). Itt néhány táncost láthatunk gyakorlás közben, valamint egy muzsikust, nevezetesen egy harmonikást, aki beszélgetni nem hajlandó, Simon tehát úgy dönt, nézi őket egy darabig. Persze nem túl sokáig, mert az egyik kétbalkezes táncos eltöri a botját, így némi szünet következik. Ezt megragadva, ajánljuk fel a főnöknek a baseball-ütőt (Simon gonoszul vigyorog, hogy mekkora csattanás lesz ebből), így folytatódhat a próba. A kétbalkezes persze ismét remekel, a baseball-ütő elszáll a magasba — és természetesen a harmonikás fejére érkezik meg. Szerencsétlen fickó némi siránkozás után elalél, a táncosok meg nyavalyognak, hogy honnan szerezenek egy új oktatót. Alkalmassint összehozzuk őket az afrikai művésszel, de erre majd csak később kerül sor.

Következő célunk a tetovááló szalon. A tetováálóval hiába is próbálkoznánk (ebédszünet van), viszont az emeleten működik az Örültek Társasága, ahová azonnal bekukantunk. Húzzuk meg a létrát (MOVE), mászszunk fel rajta, aztán be az ajtón. Beszéljünk a Serpenyős Emberrel (*Frying Pan Man*), akinek némi kommunikációs nehézség után értésére adjuk, hogy szeretnénk a társaságához csatlakozni. Közli, hogy ugyan Kásahordó éppen nincs itt, de ha elhivatottságunk érzünk kásák viselésére iránt, és megfelelőnek tartjuk a \$100-s tagdíjat, akkor megtaláljuk a megfelelő helyet. Viseljük tehát a medvéktől kapott kását, mire kapunk egy zacskót. A Serpenyős figyelmeztet, hogy jövő héten meeting ugyanitt, ugyanebben az időben, aztán kívülről találjuk magunkat. Nyissuk ki a zsákot: találunk benne \$100-t (a tagdíj), egy éket, valamint egy gumikötelet, bungee-jumpinghoz.

Itt az ideje valami kaja után nézni, irány a Mekmocsárka (*MucSwampings*). Beszélgessünk a bejárat előtt ácsorgó kabala-figurával, akit Simon ugyan összetéveszt valakivel, de kaphatunk tőle egy lufit, valamint egy kedvezmény-cédulát a gyerekmennükre (*Discount Voucher*). Mielőtt bemennénk, kukázzunk egy kicsit a jobb szélén, mert a sok szemét között rábukkanunk egy horgászbotra. Bent csevegjünk a tetováálóval, aki nekünk ugyan kettőig van ebédeje, de

mivel az étteremben található óra nem jár, pillanatnyilag nem hajlandó visszamenni dolgozni. Ezen majd alkalmassal segítünk, de most inkább elegyedjünk szóba a pult mellett ücsörgő fickóval (*Anorak Man*). Szegény egy komplett csódtömeg, mindenki lenézi (még Simon is!): először is némi segítséget kér, amiről aztán egyből le is mond, mondván, rajta már úgy sem segít semmi. Fordítjuk figyelmünket a pincér felé: rendeljünk egy gyerekaját. Nyissuk ki a kapott zacskót, mert találunk benne egy mocsárlakó-bábut, egy mocsári rágót és egy kukacot, amely közben megette a mocsár-burgert. Talán nem is baj, mert ez egy teljesen normál hamburger, csak ízestésként van benne némi mocsár is...

Térjünk vissza a bazárba, és ott először kössük a lufit a kerítéshez. Találunk egy posztert, amin a korábban már megismert táncosok keresnek oktatót (tegyük el), majd irány a kisállatbolt, ahol a medvéknél talált gumikesztyűvel már felvehetjük a teknőst. Tegyük a gép jobb oldali üres ládájába, állítsuk a gépen lévő kapcsolót bal oldali állásba, és indítsuk be — az elektromos teknősből egy normál teknős és egy elektromos angolna lesz. Vegyük fel a teknőst, és tegyük a helyére az egyik polcon várakozó világító kukacokat (*glow worms*). Állítsuk a gépen lévő kapcsolót a jobb oldali pozícióba, és újból kapcsoljuk be a masinát, mire kapunk néhány feltöltött, világító kukacot. A tudós erre megjelenik, és lelkendezik egy sort, de aztán újra lelép, mi meg vihetjük a kukacokat.

Látogassuk meg újból a tréfa-boltot. A tulajdonos tovább úzi a hülye vicceit, de most duzzogás helyett beszéljünk vele. Kiderül, hogy a buta vicceken kívül kosztümökkel is foglalkozik (valamint bűzbombával, amihez most egy-két alapanyag még hiányzik). Kérdezzük meg, hogy vajon mocsárlakó-kosztümet tud-e csinálni. Miután odaadtuk neki a bábut, közli, hogy kívánságunk teljesítéséhez szüksége van zöld posztóra.

Posztókereskedőből találunk egy szépet a bazárban. Sohsefizesh a neve, és azt mondja, hogy kissé ugyan drágák a posztói, de ha megteszünk neki egy nagy szívességet, akkor esetleg ad nekünk cserébe egy gyönyörű, zöld anyagot. A szívesség abból áll, hogy be kell mennünk egy sötét barlangba, és megtalálni a csodalámpát. Piszkáljuk végig a lámpákat. Az utolsóból kijön a dzsinn, és közli, hogy ő most szabadságát tölti. Ha fontos ügyben keressük, akkor hagyjunk üzenetet a sipoló hang után. (Arrrgggghhh...) Menjünk vissza barlang elejébe, és üvölsünk ki a lyukon. A kis ravasz Sohsefizesh kéri a lámpát, de Simon ismeri már a trükköt, úgyhogy megússzuk a csapdát. A kereskedő azért természetesen átver minket (hiszen arab kereskedő), csak fehér posztót tud adni. Seba, menjünk a forráshoz, és öntsük bele a zöld festéket (az asszonyok ruhái is szépen elszíneződnek), majd tegyük a posztót a kosár tetejére. Az egyik nő ezt szépen átmossa zöldre. Miután letette, szedjük fel, és irány a tréfamester. (Illetve a tréfamester előtt meg menjünk a MekMocsárba, és kérjünk meg egy lufit, amit megint odakütnünk a bazárban a kerítéshez.) A tréfamesternek adjuk oda a zöld anyagot, aki rövid idő múlva egy ügyes áruhát nyújt át nekünk.

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



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

áruhát, így felmehetünk a pincének melletti lépcsőn. Menjünk feljebb, itt találkozunk régi ismerősünkkel az 1. részből. Ez most tényleg ő — Simon még élénken emlékszik, hogy hányta tele a padlót a speciális főzetétől... Beszéljünk vele, és engesztelésképpen kérjük fel egy újabb adag speciális étel készítésére. A fickó buzog a tenniakarástól, csak nincs a raktáron sár. Simon vállalkozik a beszerzésére (később majd megbánja), és ehhez megkapja a Szent Vödört.

Itt az ideje, hogy afrikai barátunkon segítsünk: menjünk a dokkba, és adjuk neki a posztert. Igen felvidul, és azonnal eltűnik (szó szerint). Természetesen csakis a főtérre menthet, kövessük tehát oda. Remekül néz ki a dobjaival, csak sajnos az egyik megsérült szállítás közben. Adjuk neki a hólyagot (*bladder*), és így most már semmi sem állhat egy fantasztikus esőtánc útjába. Nem is áll. Az előadás olyan sikeres, hogy még egy villámot is sikerül előcsalni, véletlenül pont Simon fejére...

Miután magunkhoz tértünk, menjünk a Kölcsönök Irodájához, aztán le a csatornába. A pókot elmosta az eső (odébb megtalálhatjuk: szemláto-mást alaposan megviselte a ráccsal való találkozás), tehát mehetünk tovább. Hamarosan egy sötét részhez érünk. Miután főhősünk a sötétől (is) fél, használjuk a fénylő kukacokat. Továbbhaladva hamarosan elérjük a kijáratot, ami a mocsárba vezet. Innen jobbra elérünk egy törött hidat, amely alatt sár kavargó. Pont ideális a mocsárlakó főztijéhez... Kössük a bungee-kötelet a híd korlátjához, és próbáljunk a vödörrel sarat merni. Az eredmény előre látható: Simon elmerül, de a kötél szerencsére visszarántja. Egy tisztálkodó varázslat után látogassuk meg a feljártól jobbra található tavat. Itt rövid forgázzattal pihenjük ki az eddigi fáradságunkat, majd miután szókoltunk egy halacskát, menjünk vissza a csatornában keresztül, egészen a MekMocsárig.

Itt az előbb ismertetett módon menjünk fel a főnkökhöz (már nekilátott a főzésnek), és adjuk oda neki a sarat. Beleönti a kondérba, és buzgón kavargatni kezdi. A hatás nem is marad el: a fortyogó lé hirtelen kigugrik a kondérból, és beteríti mind a lelkes amatőr szakácsot, mind hősünköt. Az utóbbi betérített ettől igencsak megnyugszik, mert így legalább nem kell ennie belőle. Azért egy kevés még maradt a kondér alján: ezt a mocsárlakó egy üvegbe töltve átadja nekünk, aztán Simonnak sürgős távoznivalója kerekedik.

Sétáljunk át a bazárba, és adjuk oda a tréfamesternek az előbb kapott főzetet. Beleszagol, majd lelkenedezve közli, hogy megtalálta a megfelelő alapanyagot a bűzbombájához. Rögtön neki is lát a sorozatgyártásnak, az első példányt pedig nekünk adja ajándékba. Eképp felszerelve már elindulhatunk a Mágusok Tornáján (*Magic Competition*).

Kezdjük a dolgot a bejelentkezés-sel. A tisztviselővel igen magvas beszélgetésbe bonyolódhatunk, majd miután nagy nehezen befejeztük, menjünk be a sátorba. Mivel szemmel láthatóan elég nagy a konkurrencia, ritkítsuk meg a tömegek sorait a bűzbombával. A hatás elsöprő: miután visszatértünk, rajtunk kívül már csak egy jelentkező lesz a sátorban. Szegény szinte teljesen süket, ráadásul meg is van fáva, talán ezért van még itt. Vegyük fel a varázskönyvet az egyik székről, az öreggen meg használjuk a MekMocsárban kapott mocsársshake-et. Simon beleönti a lötyöt az öreg hallócsövébe, ezzel most már teljesen megsüketítve az idős mágust. Hamarosan beszél a verseny vezetője, és roppantul csodálkozik, hogy milyen kevés jelentkező maradt (Simon megnyugtatta, hogy a többiek megrémültek a megmérettetés nagyságától). A fickó vállat von, és szólítja a 4-es számot. Ez lenne az öreg. Róla Simon azt állítja, hogy csak egy szerencsétlen csavargó, aki eltévedt, így tehát nemes versengés lesz, mert mi maradtunk az egyedüli jelentkezők. Mehetünk a királyhoz próbát tenni.

Simon bemutatója fenomenális: először egy sétáló banánhéjat fog kreálni, aztán hősünk egy laza mozgólattal eltünteteti a király testőrét, a műsor betetőzéseként pedig a király koronáját változtatja át mindenféle egyéb tárgygyá. Az utolsó variáció egy orrszarvú, amely ugyan elég jól mutat a király fején, viszont kicsit nehéz. A király könyörgőre fogja a dolgot: amennyiben a bemutatót azonnal abbahagyjuk, megtesz bennünket királyi varázslónak. Vadonatúj titulusunk igazolására kiállítanak nekünk erről egy kártyát is.

Menjünk a kastélyba. Az örököt nemigen érdekli a kártyánk, annál inkább a pénz (valószínűleg nem fognak emlékezni ránk, úgyhogy egyszer ki fognak rúgni). Adjuk oda nekik a pénzt, majd mutassuk meg a "portásnak" az azonosítónkat. Az udvaron az ifjú herceggel lesznek összetűzéseink, de mi csak menjünk be a kastélyba, ott pedig tovább a trónterembe. A király igen fontos feladattal bízik meg: abbaszűk el a kastélyban ordító kisbábú. Ha sikerül, bemehetünk a kincstárba, ha nem... Nos, akkor esetleg úgy járhatunk,

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

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

Tegyük ismét látogatást a MekMocsárban. Kosztümöt fel, és menjünk a konyháig. A szakácsokkal elbeszélgethetünk pár percet, minden különösebb eredmény nélkül — ami itt most fontos, az az óramechanizmus. Tegyük bele a fogaskereket, amitől az óra elindul. Amikor lemegyünk, látjuk, hogy a tetováló fickó eltűnt (talán befejeződött az ebédidő). Látogassuk meg a szalonjában, és csináltassuk vele egy tetkót. Sajna, darabja 400 arany lenne. Annyi nekünk nincs, úgyhogy tetoválatlanul távozzunk, de előtte Simon meg elvesz egy szórólapot. Megint irány a MekMocsár, ahol adjuk oda az anorákos figurának a szórólapot. Párbeszéd következik:

A: Gondolod, hogy ez segíthet a kinézetemen?

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

A: Igaz...

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

Térjünk be mi is megint a szalonba. A tulaj fülig érő szájjal gratulál: véletlenül éppen mi vagyunk az 1000. vendége, úgyhogy kapunk egy teljesen ingyenes tetkót. Válasszuk az ékkövekkel kirakott kardokat (*jewel-encrusted swords*).

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

Közvetlen közelben az igazi Pentium-papgáj





A hajókázás engem még mindig eléggé pihentet

ránt jelent pecsétet és fókát... Ick!!!) A hölgy ezzel el is megy, de itthagya nekünk a búvárfelszerelést. Az oxigénpalackkal felfújhatjuk a gumicsónakot, és átevezhetünk vele a Kard Szigetére. A Kardot állítólag csakis egy királyi sarj tudja kihúzni, de azért csak próbáljuk meg, hátha sikerülni fog (a tetkő nélkül nem menne).

Menjünk vissza a kastélyba, és adjuk a hercegnek a kardot. Cserébe megkapjuk tőle a köpöcsövét, egy bevaló borsóval együtt. Menjünk be a kastélyba, és most a bal oldali ajtót nyissuk ki. Itt alszik a királylány néhány matrac tetején. Természetesen semmi mással nem tudjuk felébreszteni, csak a matracok közé dugott borsóval (régimese...). A királylány érdeklődik, hogy minek ébresztettük fel, és miért nem hagyjuk aludni. Simon megpróbálkozik egy kis csábítással, de sajnos a lány pilanatanýilag sokkal jobban szeretne aludni, mint b... bármily mást csinálni. Kérdezzük a csecsemőről, amire válaszul (sőt, ahelyett) egy igazi nyálókát kapunk. Simon kivészi a borsót a matracok közül, a királylány meg elalszik. A nyálókával persze hiába is próbálkozunk a csecsemőnél, nem járunk különösebb sikerrel...

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

Vissza a kastélyba, és ott adjuk oda a kisbabának a tejet, amittől végre-valahára elalszik. (A kastélyban szemlátomást egyetlen zseninek sem jutott eszébe, hogy a baba azért ordít, mert éhes...). Menjünk a trónterembe, és szintén be a király mellett a ajtón. Amikor megpróbálunk bemenni a kincseskamrába, az első részből ismerős két démon állja utunkat, akik parázs vita után jól orrbautik hősünket. Ha harc, legyen harc: öntsük a kincseskamra ajtaja elé rajzolt pentagrammra a mocsárshake másik felét. Ébbe aztán a démonok szépen beleragadnak. Bemenni azonban nem tudunk, mert ez a két összeragadt marha elzárja előlünk az utat. Ide maximum csak repülve fogunk bejutni...

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

Miután földetértünk (nem igazán zökkenőmentesen), menjünk vissza Calypsohoz. Simon valahogy eltéved, és egy sötét sikátorba keveredik. Itt megjelenik egy apró kalóz, aztán a társa is, aki emberszabásúnak csak nagy jóindulattal nevezhető. Hősünk megkapja a szokásos kiadós verését, majd egy kalózhajóra kerülünk. A főnök az apró kalózzal cseveg, érdeklődik, hogy mindent elvégeztek-e. Miután kiderül, hogy minden rendben van, javasolja a tökmagnak, hogy menjen szaporodni. Mielőtt a főnök is távozna, Simon megszólítja, és elkezd kételkedni, hogy vajon igazi kalóz-e. Párbeszéd:

S: *Ha tényleg te vagy Long John Silver, akkor mondd meg, ki írta a Kincses Szigetet.*

K: *Hans Christian Anderson.*

S: *Haha, ez bizony nem nyert. A helyes válasz Robert Louis Stevenson.*

A kalóz leforrázva elbiceg. Simon kételyei nem voltak alaptalanok, ugyanis, mint később kiderül, a kalóz neve nem Long John Silver, hanem Long Johns Silver (Hosszúgatyás, Ezüstben). Hosszúgatyá ide vagy oda, a Mucusade-et ellopta a mocsok...

A varázskönyv segítségével megszabadulhatunk a láncoktól. A másik fogoly mellett van egy koponya, ezt szedjük fel. Simon csak a szemfedőt veszi le róla, a többi érdektelen az ifjú magus számára. Most mehetünk ki. Azaz csak mehetnénk, ugyanis megjelenik a kapitány elvtárs, és érdeklődik, hogy mégis hová igyekszünk... Hosszu szöveg jön, érdemes elolvadni, szörnyen debil. Végül a kapitány kabinjában kötünk ki, vadonatúj (hajósínasi) minőségben. Vegyünk fel a jobb oldalon levő kitömött papagájok közül egyet, és olvassuk el az asztalon heverő hajónaplót. Ebből kiderül, hogy a legénység most már egyszerűen megőrjíti a kapitányt a hosszúgatyás vicceikkel, ezért kénytelen volt nevelő céllal kivégezteni pár embert, csak hogy jelezzék: érti ő a viccet, csak nem szereti. A napló végén (illetve elején, ugyanis az okos kalóz visszafelé írta a feljegyzéseket) egy képeslapot találunk utunk céljáról, a Kalamári-szigetről. Most menjünk ki, és beszéljünk a lilaruhás kalózzal. Ajánljuk fel neki, hogy a napszemüvegéért adunk egy igazi kalózos szemfedőt. Lelkesen belemegy az üzletbe, vele más dolgunk nem lesz.

Másszunk fel jobbra a létrán a kormányshoz. Az itt található papagájt cseréljük le a kitömött bábura. A kalóz érdeklődik, mégis mi okból cselekedtünk ilyet. Az elkövetkező párbeszéd mindenképpen érdemes a közlésre:

K: *Mi ez?*

S: *Ez egy Pentium-Papagáj!*

K: *Micsoda?*

S: *Ez egy új model, mindentféle extrával felszerelve. Lokális csőr, eredeti Intel tollkészlet, másodlagos*

kekszfeldolgozó egység. A tudomány legújabb vívmánya.

K: *De hisz' az előzőt is épp most szereztek...*

S: *Na de haladni kell a korral, nemde?*

K: *Asszem, ja... De miért fordult fejfel lefelé?*

S: *Most installálja a csőr-BIOS-át.*

K: *Aha értem...*

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

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

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

Menjünk a hajó bal oldalára, és a kötéleben, másszunk fel az árbocokosárra. Úgy látszik, a város felismerése alaposan kimeríthette a figyelt, ugyanis most éppen alszik. A keze mellett van a távcsöve, erre ragasszuk rá a képeslapot. Most menjünk vissza a kormányshoz, és fordítsuk meg a papagájt. Előtte meg kell keresnünk a Mucusade-et.

Menjünk vissza oda, ahol láncra verve kezdtük ígéretes tengerészeti pályafutásunkat. Beszéljünk a másik rabbal, és kérdezzük meg, nincs-e nála véletlenül egy hegesztőpisztoly. Természetesen (?) van nála, csak mivel nincs gyufája, nem tud kiszabadulni. Simon megígéri, hogy becseréljük visszahozza, így kölcsönkapjuk a tárgyat. Menjünk ki a szobából, és nézzük meg azt a kalózt, aki a hajót javítja. Egy óvatlan pillanatban (másszóval akármikor) lökjük bele a tengerbe (MOVE), amit Simon

elégedett kuncogással nyugtáz. Vegyük fel a kalapácsot, a szögeket, valamint a deszkát, amit a néhai kalóz próbált odaszögelni a hajóhoz, majd menjünk át a hajó másik oldalára, és látogassuk meg a hálótermet (jobb oldali ajtó). Vegyük ki a kését a céltáblából, és metéljük el vele a legközelebbi kalóz függőágyának kötelét. Kicsit meglepődik az átmenetileg fellépő súlytalanságon, de aztán alszik tovább. Fölötte a polcon van egy doboz gyufa, ezt vegyük magunkhoz, aztán hagyjuk el a hálótermet.

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

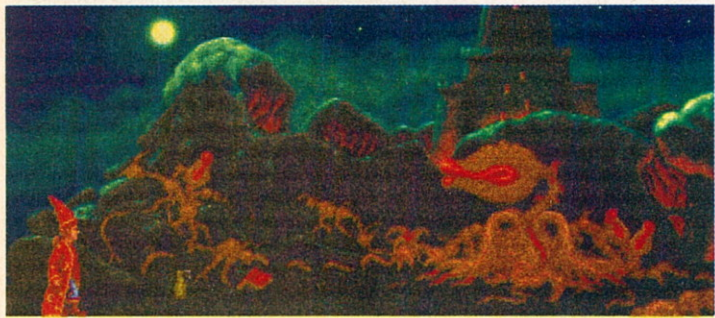
Simon újból elalszik, és legközelebb arra riad fel, hogy egy másik hajó parkol a közelben. Amíg hősünk azon töpreng, vajon a másik hajó barátságos lehet-e (persze, hogy az: kalózközhöz mindenki barátságos szokott lenni), záporozni kezdenek az ágyugolyók. A hajónk elsüllyed, mi pedig partravetődünk egy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

A strandon először is vegyük fel az ásófejet. Kicsit jobbra elcseveggethünk a gyűjtögető elmebeteggel, aki éppen a kocsijára teszi a Mucusade-et, és az Istennek sem hajlandó visszaadni. Na megállj, még számolunk... Szedjük fel a törölközőt, aztán menjünk be a dzsungelbe. Itt azzal a kis kölyökkel találkozunk, akit már láthattunk a MekMocsárban is. Segítsük hozzá a lufijához (GIVE), mire ad egy kagylót, és elrepül. Húzzuk ki a földből a farudat, és illesszük az ásófejhez — egy teljes értékű ásó tulajdonosaivá váltunk. Térjünk vissza a strandra, és ássunk egy kicsit. Simon egy egyedi designnal megáldott (megátkozott) homokvárat épít, aminek mellékterméke egy gödör. Tegyük a törölközőt a gödörre, és dobjuk rá a kagylót is. Csevegjünk a flúgossal: Simon közli vele, hogy kicsit lejjebb egy csodás kagyló vár rá. Az ipse ráharap a dologra, és el is tűnik a gödörben annak rendje és módja szerint. Vegyük fel a Mucusade-et, utána pedig Simon rövid lelki tusakodás után az ipse után hajtja a kincseit is.

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

Sordid és a kedves mama, mindez persze étkezés közben





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

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

Miután felébredtünk, rendeljünk még egy kávét, amit most nem iszunk meg, inkább eltesszük későbbi használatra. Látogassuk meg a dzsungel jobb oldalán található barlangot. Van benn egy üveg whisky, ezt szedjük fel. Nem sikerül: előkerül belőle az a dzsinn, akit korábban a lámpánál láthattunk. Kérjük meg, hogy teleportáljon minket Calypsohoz (mellesleg a többi lehetőséget is érdemes kipróbálni). Meg is teszi, de sajnos kissé félresikerül a dolog, mert egy igen éhes idegen hajójára kerülünk, de még mielőtt nagyobb bajok történnének, hirtelen visszajutunk a barlangba. A dzsinn mentegetőzik a kínos malőr miatt: sajnos a fejébe szállt a whisky, egy kicsit ki kell józanodnia...

Menjünk ismét a dzsungel bal oldalára, és most lent menjünk tovább. Egy kereskedőhöz érünk, aki elég sajátos nyelvezetet használ. Hangzotassuk neki sűrűn, hogy "Word", meg "Word's up", akkor menni fog a beszélgetés. Kérjünk tőle lazacot. Kiderül, hogy nála kaphatunk akár koffeintablettákat is, de az áruk 3 gunga. Pénzt lent szerezhetünk, a limbo-versenyen. (Amikor megláttuk a Limbo feliratot, először a Káosz Létsíkára gondoltunk — milyen jó is lett volna a jó öreg Skandar Graunnal találkozni... De sajnos csak egy ilyen lécs-alatt-csúszkálódsdi van ott.) Itt minden további nélkül megnyerhetnénk az első díjat, ha tudnánk, hogy hogyan kell átmenni a 10 centi magas lécs alatt...

Elterelő hadműveletre lesz szükség: az árusnál vegyünk fel a kutyasípot, és először fent menjünk balra. Itt egy kinzógépet találunk, hozzákövetve egy ember. Tőle megtudhatjuk, hogy azért van itt, mert vettek a fiúkkal egy kinzógépet, de sajnos nem tudták senkin kipróbálni. Aztán — hogy ne álljon itt kifaszatlattanul, — most felváltva kínozzák magukat. Innen jobbra, találunk egy generátort, amely a kinzógép működéséhez szükséges energiát szolgáltatja. Tegyük rá a kutyát (a blöki visszakapja eredeti formáját és méretét), és menjünk vissza a géphez. Kapcsoljuk be a gépet, és már csak a kutyasípot kell megfűjni, hogy induljon a vídám tortúra. Most mehetünk a limbo-versenyre. Beszéljünk a bíróval, és fűjük meg a sípot. A távolból ide fog hallatszani a megkínzott illető kiabálása, és amíg mindenki arra néz, Simon átugrik a lenki fölött —

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

A ház előtt vagyunk. Menjünk be, és beszéljünk Calypsoval. Igen hosszú párbeszéd következik, a lényege a következő: Alixet elvitték Sordid szolgái. Calypso arra kér, hogy szabadítsuk ki, Simon azonban fűtül az egészre, mert most már sürgősen haza akar menni. Ez persze nem sikerül, mert az óvatos Calypso kivett valamit a varázsszekrényből. Tehát kénytelenek vagyunk Alix kedvenc háziorszlánján rengőteg debil kaland közepette elügetni Sordid kastélyához. A vége az lesz, hogy elfognak minket a goblinok, és Alix mellé kerülünk egy tömlőcbe. Aztán visszajutunk a vezérlést.

Beszélgethetünk egy kicsit Alixszel, de nem sokra megyünk vele. Próbáljuk inkább kinyitni az ajtót, ami persze zárva van. Simon azon morfondírozik, hogy tudna mit kezdeni egy ajtóval — mire rögtön kap is egyet Alixtől. Hősünk nagy bátran kinyitja az ajtót, majd közli a lánnyal, hogy ő inkább maradjon a cellában. Alix erre persze megint elsírja magát. Kint találkozunk saját magunkkal, akit éppen Runt üldöz. Az ajtóval sikeresen fejbeköltvünk a kis gnómot kapunk magunktól (adunk magunknak) egy idő-botot, amivel elteleportálunk a goblinok táborán kívülre. Az Ürgolyhókból ismerős teleportálási macera után folytathatjuk is a játékot.

Hagyjuk ott a tábor, irány a Sötét Erdő (Dark Woods). Itt ismét a buta kölyökre bukkanunk, aki szemmel láthatóan éhes. Most ne foglalkozunk vele, inkább menjünk jobbra, és beszéljünk a bútorokat majszoló fanyűvekkal. Néhány veszélyes fenyegetés után (az egyik mindenáron ki akarja ütni a fogainkat) megtudjuk, hogy szívesen faragnak bárkinek ajándéktárgyat, csak hozzuk fát hozzá. Menjünk tovább jobbra, a 3 boszorkány kunyhójába. Belépéskor sikerül rálépni a macskára, ami elmenekül, de később azért majd elkapjuk. Csevegjünk a boszorkával. Kiderül, hogy pillanatnyilag igen nagy problémával állnak szemben: nem tudnak összehozni egy varázssítalt, mert az egyikük rövidlátó, a másik nagyot hall, a harmadiknak meg nincsenek fogai, így nem érteni, mit beszél. Miután elvégeztünk egy gyorstalpaló plasztikai sebész-tanfolyamot, rajtuk is segítünk majd, most egyelőre hagyjuk el a kunyhót, majd az erdőt is.

Irány a különálló kunyhó (Secluded Hut), ahol megismerkedünk néhány szerepjátékosossal. Itt van a boszorkány macskája is, de mihelyt megkezdjük a becserkésző hadműveletet, azonnal kiszalad az ajtón. Tehát előbb csukjuk be az ajtót, és csak azután közelítsünk hozzá. Még így is kiszaladna, csak most megállítja az ajtó — mi pedig szépen zsebre tesszük. Vegyük fel az egyik játékos mellől a műsoros zsebkendőt, és a 3 szódás-üveget, amikkel kapunk egy szívószálát is. Menjünk ki (az ajtót persze nem árt előbb kinyitni, különben esetleg úgy járunk, mint a macska), és másszunk fel a vulkán peremére (Volcano Rim). Itt vegyük fel a kézi permetezőt, valamint a növényes könyvet. Itt az ideje, hogy kitörjön rajtunk a természet szeretete: tartunk a macskát a szegény, éhező húsevő növény elé (USE). Az persze heves nyaladzás közepette rögtön megsztulni kezdi. Simon rövid morfondírozás után úgy dönt, hogy ennyire még ő sem lehet kegyetlen, és elteszi a cicát. A nagy izgalomra ígygnak meg egy üveg szódát (használnjuk a szívószálát az üvegen), és az üres üvegbe gyűjtünk a növény nyálából (furcsamód Simonra nem támad gusztusa a kis éhesnek).

Távozzunk innen, és a goblinok táborá (Goblin Camp). Töltsünk a növény nyálából az örök poharaiba, és próbáljunk elmenni mellettük. Nem sikerül, ugyanis felébrednek, és javasolják, hogy ha egyben akarunk maradni, akkor inkább ne akarjunk bemenni. Simon úgy tesz, mintha távozna, de mivel a goblinok elalvás előtt még isznak egyet, ettől el, illetve jobblétre szenderednek. Vegyük fel a riadókört, és menjünk be a táborba. Itt egy ketrecben egy elfet fogunk találni, akivel akár szóba is elegyedhetünk. Roppant visszataszítónak találja a környezetet (beleértve minket is), amikor meg közöljük vele, hogy pattanás nőtt az arcán, akkor teljesen kétségbeesik. Könyörög, hogy szerezzünk neki valami jó női parfümöt. Kapunk egy üvegcsét a parfümhöz, amibe rögtön öntsük is bele a második üveg szódát. Menjünk be a sátorba, és vegyük fel a borsot, valamint az élelmiszercsomagot, majd menjünk vissza az elfhez, és szórjuk meg borsal. Ettől persze túszögni kezd; amíg túszög, adjuk oda neki a használt zsebkendőt. A zsebkendőtől valami takonykört kap, amivel végérvényesen sikerül is a szaglását megszüntetni. Most adjuk neki a szódával töltött üvegcsét, amiért olyan hálás lesz, hogy rögtön kapunk tőle egy fadarabot. Menjünk balra, ahol két kockázó goblint látunk. Az egyik erős nyeresben van, aminek talán az lehet az oka, hogy hamis kockáival mindig tizenkettőt dob. Öntsük az utolsó üveg szódát a tűzbe, és amíg a goblinok nem látnak, lopjunk el valamennyit a nagydarab pénzéből. A nagy persze a kicsit fogja gyanúsítani, kitor a bunyó, mi meg csendben felvehetjük a kockákat. Ugorjunk el a különálló házikóba, és vegyünk fel még 2 üveg szódát.

Az elftől kapott fa természetesen a fanyűveknél kerül felhasználásra: csinálnak belőle egy csinos műfogsort. Már csak a kölyköt kell megeztetni. Adjuk neki a kaját (mondjuk kicsit soká tart, amit észreveszi, hogy akarunk neki adni valamit), amit egészben lenyel. Az étkezést leöblítendő, adjuk neki az egyik üveg szódát is, amit szintén lenyel egészben. Ettől persze felfúvódik, és elejti a nagyítóját, amit mi boldogan felveszünk.

Most mehetünk a boszorkához. Adjuk a rövidlátónak a nagyítót, a süketnek a körtöt, a fogatlannak meg a műfogsort, és így már el is készíthetik a varázssítalt, amely a célpont kutyává változtatja. Így meg a másik üveg szódát, és így az üres üvegbe tölthetünk a hálás boszorkányok fözetéből.

Most akkor irány ismét a kis kunyhó. Adjuk a varázslötttyöt a szerepjátékosoknak: az egyik megissza, és a használati utasítás szerint kutyává is változik. A többiek persze síránkoznak, hogy kevesen maradtak a játékhoz, így tehát szálljunk be a 4. játékosnak (leüléskor Simon zsebre teszi a kutyát). Hihetetlen küzdelem tornyosul elénk: egy 4. szintű lakberendezővel kell élet-halálharcot vívni. A többiek mind elbaltázzák a dolgot, így tehát rajtunk a világ szemé. Említsük meg, hogy szeretnénk a saját kockánkat használni, így kétszer egymás után 12-t fogunk dobni, ami megfutamtítja a rémes szörnyet. Megkapjuk a kézikönyvet, és Simon automatikusan távozik.

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

1: Szerinted milyen messzire jut?

2: Mondjuk legyen 20 yard...

Az okot a jobb oldali járatban találjuk meg: egy olyan rémes szörny tanyázik ott, hogy Simon azonnal összeomlik. Clickre összeszedi magát, és megpróbálja rábeszélni az egyébként igen humánus borzalmat, hogy engedje át. Nem fog menni, a szörny hűséges (érdemes jó sokat beszélgetni vele, mert nagyon idétlen). Menjünk vissza a folyosóra, tépjük le a faliszőnyeget, és ezúttal balra menjünk. Itt egy goblint látunk, aki a külső helyiségek áramellátását biztosítja. Az előtte lévő izzadságtócsát itassuk fel a faliszőnyeggel, és facsarjuk a szőnyeg tartalmát a kézi permetezőre. Mielőtt elmennénk, kapcsoljuk át a piros kapcsolót. Erre szörnyhöz azért vissza lehet találni. Ne próbáljunk átmenni, először locsoljuk meg magunkat a goblin izzadságával, aztán húzzuk a lábunkra a kutyát (WEAR)... Húzzuk fel az így kapott papucsot, és így már átjuthatunk anélkül, hogy az őri észrevenne. Menjünk balra, és (némi viszontagságok után) Sordid laboratóriumába kerülünk, ahol Runt éppen egy megidéztet hőlgyet bálum. Menjünk jobbra, és a munkapadról vegyük fel a csavarhúzó. Csavarozzuk le Sordid testéről a kezét, és illesztjük a gép kézlyenomatába. Kinyílik egy kis ajtó, és megkapjuk a már ismert időbotot. Próbáljunk távozni: erre Runt azonnal nekünkiesik, de némi mázlival sikerül kirohannunk. Kint ismét találkozunk önmagunkkal, amint kifelé jövünk a cellából, odaadjuk az alteregónknak az időbotot, és...

Nem folytatjuk, mert ez már az endsequence, méghozzá személyesen. Hát mondjuk jó hosszú lesz, és borzasztóan fárasztó. Legjobb lesz, ha most nmem löjük le a poénokat (elég legyen annyit: leesett tőle az álunk, és nagyot koppant a padlón), de annyit elárulunk, hogy lesz 3. rész is. Hát igencsak nagy szeretettel várjuk...

Bryan

SPACE QUEST 6

ROGER WILCO

IN THE SPINAL FRONTIER

Bejelentkezés után egy Sierra-
logo és egy (zűr)hajó kering a kép-
ernyőn, majd miután elfáradtak, kö-
vetkezik a nagyszabású intro. Az
ebben zajló eseményekről sajnos
nem adhatok tájékoztatást, mivel úgy
a DOS-, mint a Windows-verzió nem
akarta lenyomni. (Már amennyiben
nem számít inronak a 'StarCon Fő-
deráció meghozta döntését' felirat.)
Igy tehát ezt most kihagynom az éle-
tekből, mindenki kitalálhatja magának
valamit.

A móka tehát ott kezdődik, midőn
derék robot barátunk elteleportál
bennünket a Polysorbate LX névre
keresztelt (im)bolygóra. Ez a Galax-
is Utikalauz vonatkozó passzusai
szerint igen kellemes hely (gyors ki-
szolgálás, szolid árak), viszont van
egy kis probléma vele: a teleporter
nem egészen precízen működik, mi-
nekfolytán Roger derékig az aszfalt-
ba merülve jelenik meg a helyszínen.
Mivel a nézelődésen kívül nem sokat
csinálhatunk, amíg ki nem sza-
badultunk a kövezetből, kellemesen
elszórakozhatunk a helyszín megis-
merésével. Érdekes látványosság
például a mozi, ahol állandóan vál-
tozik a repertoár: a 'Zorbot the Greek'
vagy a 'Think Tank Girl' talán nem
lepi meg a nagyérdeműt, de az már
elég rémületes, amikor az 'SQ4:
Roger Wilco and the Time Rippers-
t' játszó... Ha már kellőképpen ki-
nézelődöttük magunkat, akkor ideje
előásni szegény főhősünket: kap-
aszkodjunk bele abba a Mikrobi-
szerű robotba (használjuk rajta a
kezet). (Másképp mondjuk nem is igen
tudunk, mivel ez az egyetlen, ame-
lyik hajlandó a közelünkbe jönni.) A
robot némi hercehurca után kirángat
bennünket a betonból, és aki jól kö-
rülnézett, az egyből oda is tódulhat
a lámpaoszlophoz támasztott keré-
párvaéhoz, amelyen a szemlélés
szerint egy ID-kártyát is rajtafelejtett
egykori tulajdonosa. Ezt természet-
esen magunkhoz vesszük. Ha valaki
közelebről is meg óhajítja vizsgá-
lni, egy füst alatt szemügyre veheti
a még nálunk tartózkodó tárgya-
kat: egy (azaz 1) buckazoidra rugó
késpénzmenyiség, valamint az
úrházmester standard felszerelése
(seprű/lapát) tartozik még a nyitó



Minden kezdet penész, de Mikrobi kisegít bennünket

létárhoz. Pató Pál-szerű játékosok
még elszórakozhatnak itt egy darab-
ig a jövő-menő vasdarabok (robo-
tok) interjúvolásával, intellektüelek
pedig siessenek be a *Bott Liquor*
shopba, amely neve alapján valószínű-
leg némi piát próbál elpasszolni az
arra rászoruló kalandjátékosoknak.

Odabent vidám helyzet vagy: talá-
lunk egyrészt egy gyengélkedő
UFO-t, aki némi sérülést szenvedett
össze az utolsó médiaháborúban,
rajta kívül pedig Conshohoken pa-
pát, aki 20 buckazoidért árulja a leg-
kurrensebb árucikkét, a Coldsorian
konyakot. Ráéró időnkben esetleg el-
olvashatjuk a pult előtt heverő, vi-
szonylag friss újságokat (főcím: 'El-
rabolták a Lindbergh-bébit'), majd
miután rádöbbszünk, hogy bucka-
zoid híján itt semmi dolgunk, kísé-
thetünk az utcára, és mehetünk to-
vább fölfele.

Ez itt a város főtere lesz, ahonnan
a legmárkásabb szórakozóhelyek
nyílnak (ez különösen igaz, miután
rájövünk, hogy egyéb nem lesz eb-
ben a galaxisban): az *Orion Belt* egy
szolid mulató, az *Arcade* pedig a
pénzbedobós automaták rajongói-
nak kedvére szolgáló buckazoid-
csökkentő intézmény. Ha minden
igaz (azaz: eltöltöttünk némi időt a
Liquor Bootsban), akkor az *Arcade*
bejárata előtt egy Quodrac mobil
gyorsfénypépkészítő parkol. (Ha
rögtön idejöttünk, akkor ez nem va-
lószerű: ilyenkor el kell töltenünk
némi időt a bárban és/vagy a játé-
-

teremben, csak azután kerül elő.
Oops! Most látom, hogy ez a bigyó
nem csak itt fordul elő: lévén mobil,
a kezdő helyszínen is lehet, miután
kijöttünk a piaboltból). Különösebb
fantázia nem kell hozzá, hogy a
gyorsfénypépkészítő pénzzel mű-
ködik: használjuk a bejáratánál az
anyagi bázisunkat képező 1 bucka-
zoidot (mindent a szórakozásért!). A
masina készít rólunk egy sorozat
fotót, amit ugyan Roger optikai problé-
mák miatt nem tekint igazán kor-
rektnak, viszont a masina egyetlen
szerencsése, hogy a szétverés elől
megmenekül, midőn az utánunk kö-
vetkező csimpánzt fotózva egyszere-
riben felkerekedik, és úgy ahogy van,
odébáll. (Ide fejlődött manapság a
fénypépkészítés: automatikusan el-
menekülnek a verés elől —
CoVboy) Későbbi bonyodalmakat
elkerülendő, rögtön neki is állhatunk
szórakozni a fotókkal: például használ-
juk őket az ID-kártyán. Az illesz-
tés ugyan nem tökéletes, de egészen
úgy hat, mintha a mi nevünkre állí-
tották volna ki.

Itt az utcán még lesz dolgunk egy
szürke kabátos úrral, aki egyszer
csak előtűnik, és ajánlatot tesz nek-
ünk. Akárcsak a mozgó fénypépké-
péknél, nála is az a helyzet, hogy
véletlenül bukkan elő, azaz
némi időt el kell tölteni, amíg meg-
kapjuk tőle a feladatot. Akinek azon-
nal megjelenik, annak mákja van, a
többiek pedig vonuljanak mondjuk be
némi időtöltésre az *Arcade*-ba.

Az *Arcade*-ben megtalálható a galax-
is összes játékos életformája. Szóba
állni ugyan nem igazán akar-
nak velünk, de ezt tudjuk be annak,
hogy jobbára el vannak merülve va-
lamilyik videojátékba (ezeket egyéb-
ként külön is érdemes szemügyre
vennünk). Az egyetlen lény, amelyik
hajlandó velünk némi kommunikáció-
ra, a pulnál áll, és két csúnya szar-
vat visel. A neve egyébként Djurk-
whad, és legalább olyan sajtóságos
humora van, mint derék főhősünk-
nek. ('Hogy nevez a mamád?' 'Té-
vedésnek. A barátaim szerint a ne-
vem Roger. Roger Wilco.') (Ugy,
mint Larry. Larry Laffer — CoV-
boy) Lényeg az, hogy játszhatunk
vele egy páros mérkőzést a *Stooge
Fighter 3*-gépén. Ráadásul ez ingyen
van. Szóval nyomjunk vele egy par-
tit. Ez igen sajtós lesz: először vá-
lasszuk figurát (tökmindegy, melyi-
ket), utána pedig kezdődik a nemes
küzdelem. A program ugyan elmond-
ja az irányítást, de ettől függetlenül
szolid ellenfelünk roppantul lever
majd bennünket. Aki egyébként ki-
bírja röhögés nélkül ezt a *Street
Fighter*-paródiát, az nyert egy vala-
mit (hogy ki fogja elküldeni neki, és
mit, az egyelőre titok). Mindeneset-
re rendkívül mulatságos ez a műsor-
szám, különösen a gépre szerelt
hamutartóban elégedelő kis zöld lény-
nek, aki szemmel láthatóan a bőség
zavarával küzd.

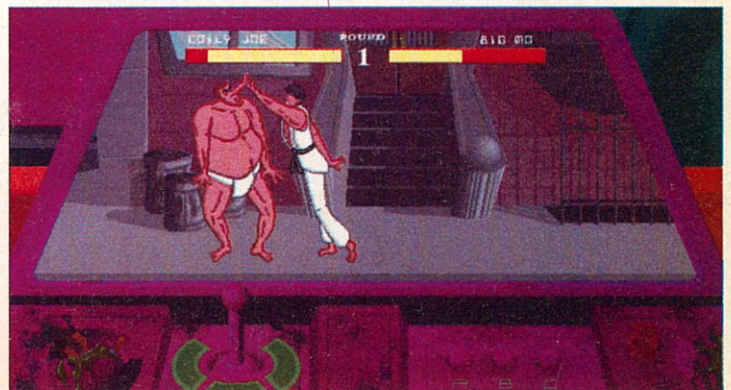
Visszatérve az utcán bókllászó
szürkekabátos egyénre (aki egyéb-
ként lehet, hogy némi várakozás után
már a játéktérmi parti előtt megjele-
nik): a második megszólítás után
hosszas diskurzusba bonyolódhat-
unk vele. A neve Blaine, és saját
állítása szerint endodroid-vadász,
bár ez most nem látszik rajta, mert
pillanatnyilag álruhában van. Ez
ugyan Rogernek nem tűnik fel, de
azért végighallgatja, hogy Blaine egy
olyan szintetikus sórnyitásra speci-
alizált droidra vadászik, aki momen-
tán minden bizonnyal az Orion-bár-
ban rejtőzködik. Sajnos ide ő nem
igen térhet be, mivel nemrégiben
némi nézeteltérése támadt a szemé-
lyzettel, amit reményei szerint
hamarosan elfelejtene (Ahá! Tehát
őt verték meg — CoVboy) — min-
denesetre megérne neki 50 rénes
buckazoidot, ha kézre kerítenénk a
droidot, amire vadászik. A személy-
leírás nem túl fenyegető: mindössze
20-30 centivel magasabb nálunk, és
a súlya sem lehet 30-40 kilónál több
a miénkél. A továbbiakhoz sok si-
kert kíván, és utolsó emlékként még
átnyújt egy alig használt Datacordert,
ami még bármire jó lehet.

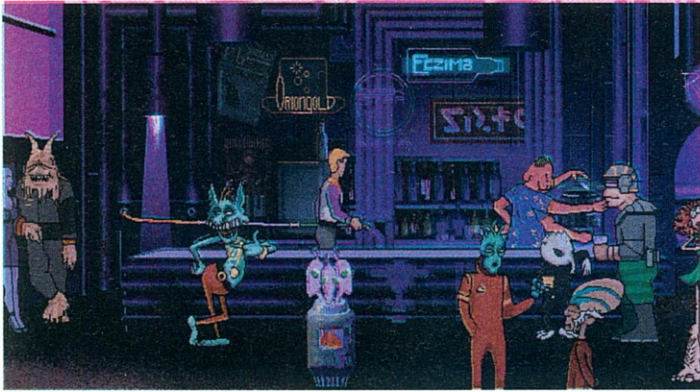
Ez a küldetés — és persze az ön-
szorgalom — arra készít minden
játékost, hogy betérjen az *Orion*-
kocsnába. Aki játszott az SQ előző
részeivel, az rögtön tudhatja, hogy a
szeszáruda egyszerűen nélkülözhet-
etlen helyszínen mindegyikben (az új
részeket valószínűleg mindig ezzel

ET a médiaháborúban valahol elhagyta a biciklijét



Egy vérfagyasztó támadás a STOOGE FIGHTER 3-ban





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

kezdik...). A szokásos vendégsereg fajtáját tekintve megint elég vegyes (többek között Sinhead O'Connort is felfedezhetjük az egyik sarokban). A négykező kocsmárosról különféle érdekes fejfájódókat rendelhetünk (William Gibson, Asimov Cocktail, stb.), de a legérdekesebb természetesen a kocsmá jobb oldalán nyíló ajtó. Kinyitni ugyan a hagyományos módszerrel (kilincs, illetve Space Questek esetében gombnyomkodás) nem lehet, így tehát csak simán gyalogoljunk neki egy párszor, amíg Roger be nem rugdossa. Odalent megleljük az endodroidot, aki csendesen pucolgatja alkatrészeit, és mintegy hozzátétőleg megjegyzi, hogy ha villámgyorsan elkotródunk, akkor esetleg nem eszközöl jelentős változásokat jelenlegi struktúrában. Sima szájhős, nem kell hinni neki! Miután meggyőződünk róla, hogy nem csak szájhős (tényleg szét-szagatott), TRY AGAIN után próbáljunk valami más módszert kitalálni a kézre kerítésére.

Liftezzünk fel a bár felső szintjére. Itt — leszámítva egy vendéget — már elég magasra hágott a hangulat: az előtérben két részeg röhögcsél, az egyik sarokban pedig három ópium-, akarom mondani: nitro-szívó hűti magát az asztal alatt elhelyezett palack tartalmával. Lépjünk fel ez ellen az erkölcsi fertő ellen a hatóság legteljesebb szigorával (tömondában: dugjuk a kábitósok orra alá az ID-kártyát). Erre a nitro-szívók igen stilszerűen (és ami még meglepőbb: szó szerint) felszívódnak. Az asztalról magunkhoz vehetjük a felismerhetlenségig összegabalyodott szívócsöveket. Bogozzuk ki őket (használjuk rajta a kezét az inventoryban), és így lesz egy szép hosszú csövünk. (Közben a program kedves kis karácsonyi történetet mesél Roger gyermekkorából, amikor a fenyoá alatt azon ábrándozott, hogy egyszer ő lesz a világ legjobb házmestere...) A nitrotartályt ugyan nem tudjuk felvenni az inventoryba, viszont lehet húzgálni ide-oda. Letenni csak egy helyen lehet: a fal mellé, kb. a képernyő közepén (pont abban a vonalban, ahol a közepén álló asztalon a kis gömböt látjuk), és itt Roger rögtön bekapcsolja a tartályt a csőhálózatba. Ha még egyszer használjuk rajta a kezét, akkor kinyitjuk a rajta levő szelepet, és a nitro elkezd lefelé áradni a csövön. (Még nem kell kinyitni!) Most ereszkedjünk vissza a földszintre.

(Szorgalmasabb pontgyűjtőgetők esetleg lelophatják a pincérobot tálcájáról a borralalót: meg kell várni, amíg elkezd törölni az asztalt, mert ha előbb próbálkozunk, akkor kiszúrja, hogy miben sántikálunk)

Odalent már észrevehettük, hogy a kocsmáros minden kockélt villámgyorsan elkészíti, amit csak óhajtunk, arra azonban háklis, ha valaki be akar menni a pult mögé. Tehát akkor most be fogunk menni. Ehhez

mutassuk meg neki az ID-kártyát, mert a biztonsági szolgálat tagjainak hajlandó olyan kockélt is keverni, amit szimpla vendégek nem kaphatnak. A listából tehát válasszuk a SPECIAL-t, mert a különlegességek elkészítése némi időt igényel még egy négykarú kocsmáros esetében is, és amíg a mixerrel pepecsel, szépen beszélhatunk a pult mögé.

A legigéretesebb felfedezőnképp természetesen a hűtőszekrény. Sajnos bonus italok nincsenek benne, de kárpótlásul magunkhoz vehetünk egy igazi jégkockatartót. A hűtőszekrénytől jobbra futó csöveken négy szelep leledzik, amelyeket természetesen végignyomkodunk. Rogert bőven öntözi mindenféle zúros nedű, leszámítva a harmadik szelepet: itt ugyanis valami meghibásodás léphetett fel, és innen nem folyik semmi. A meghibásodást tovább növelelő, rángassuk meg a szelep alatti csövet. Most sétáljunk ki a pultból, és kössük rá a nitroszívók csövének egyik végét a szőrös fickó melletti szelepre. (Aki bekapcsolta odafent a nitropalackot, az láthatja, hogy az acélsző ide vezet le a nitrot, csak így nem lehet ráakasztani a szelepre a gumicsövet.) A cső másik vége az előbb elhajlított csőre kerül. Roger elégedetten szemléli a nagy művet, és a jól végzett munka örömevel siethet fel az emeletre, hogy bekapcsolja a nitropalackot. A finoman hűsítő gáz pedig megkezdí áldásos útját a kocsmá alatti helyiségbe... (Már amennyiben elég gyorsak vagyunk: a kocsmáros ugyanis idővel észreveszi a csövet, és a pultban levő végét leakasztja.)

Most mehetünk endodroidot nézni. Barátunk eddigre már szépen megfagyott a nitrotól, bár ha egy kicsit nézelődünk, akkor arra is rájövünk, hogy ez a fagyás csak átmeneti állapot nála: nemsokára felépül, és csak a 'jeges' tekintete emlékeztet egykori mivoltára. (Hogy ezután Rogerrel mi történik, azt már láthatuk...) Tehát ne töltsük az időt nézelődéssel: vegyük fel a lépcső alján a vascsövet, és verjünk rá egyet vele a megfagyott endodroidra. Egy rakás jégkockává esik szét, amelynek a helye természetesen a jégkockatartóban van, de direktben nem tudjuk belepakolni. Vegyük elő tehát mesterségünk címerét (a seprűt és a lapátot), seprjük bele a jégkockákat, majd az inventoryban használjuk a jégkockatartón. Rutinos játékos tudja, hogy ez az endodroid egy gyakorlati feltámadóművész: feltámad jégkockaállapotból is, még akkor is, ha már a lapáton van (ha még a kocsmában vagyunk, akkor ilyenkor Roger nadrágjából ugrik elő, hogy a szokásos eljárását kövesse velünk szemben), ráadásul még arra is képes, hogy kiolvadjon a jégkockatartóból, és ilyenkor kezdehetjük előről az egészet. Szóval lehetőleg igyekezzünk kifelé az Orionból, hogy minél előbb átpasszoljuk a jégkocka-

tartót Blaine-nek, aki türelmesen támasztja a kocsmá előtti villanyoszlopot. Az átadást követően ugyan némi vita alakul ki az 50 buckazoid kifizetésének időpontjára ('Majd akkor fizetek, ha nekem is fizetnek'), de miután Roger megígéri, hogy akkor most azonnal elengedi az endodroidot, Blaine koma sürgősen rendezi a tartozását, és sietve távozik. Be az Orionba, ahonnan saját állítása szerint ki van tiltva... (Az már csak egy bonus-esemény, hogy nemsokára megjelenik az endodroid is, hogy kezelésbe vegye azt a helyet, ahol ilyen csúnyán kitoltak vele...)

Ha már veszítettünk egyszer a *Stooge Fighter*-en, akkor most egy új marha tűnik fel az utcákon: igencsak köpcös, szakadt öltönyt visel és rendkívül illuminézott állapotban leledzik. (Ráismertem. Ez vagy én vagyok, vagy a Getto — CoVboy) Ez Elmo Pug, a legendás Scumsoft egykori főnöke, akire az utóbbi időben nehéz idők járhattak, mert teljesen el van zúllva. Csevegéskor Roger felelevenít néhány régi, közös emléket az SQ3 idejéből, Elmo pedig röviden összefoglalja életének utóbbi eseményeit, egészen addig a száználmas pontig, amikor cheat-listák árulására adta a fejét. Roger buzgón érdeklődik egy bizonyos *Stooge Fighter 3* nevű játék cheatjei után, ami természetesen raktáron van Elmonál, csak ő mostanában kihagyja a buckazoidokat kereskedelmi életéből: egy üveg Coldsorian brandy a cheatek ára. Ilyennel már találkozunk: Consoakármí papa árulja a *Boot Liqueur*-ben. Az üzletből kilépve már nem is kell Elmot keresnünk: az utca közepén levő szemétkes heverésze pihen ki a napi munka fáradalmait, de természetesen nem hagszik meg, amikor sziesztáját egy üveg konyak átnyújtásával zavarjuk meg. Boldogan meghúzza az üveget, majd átnyújtja a cheat-listát, sőt, roppant boldogságában nekünk ajándékozik meg egy viszonylag döglőlt halat is. (Erre a játék végén majd szükség lesz, de addig is rendkívül fontos szerepet játszik: Roger majd mindenütt otfelejt, de szerencsére mindenki utánadobálja.) Ezenkívül még megmutatja, hogy mit reggelizett, aztán édes álomba merül...

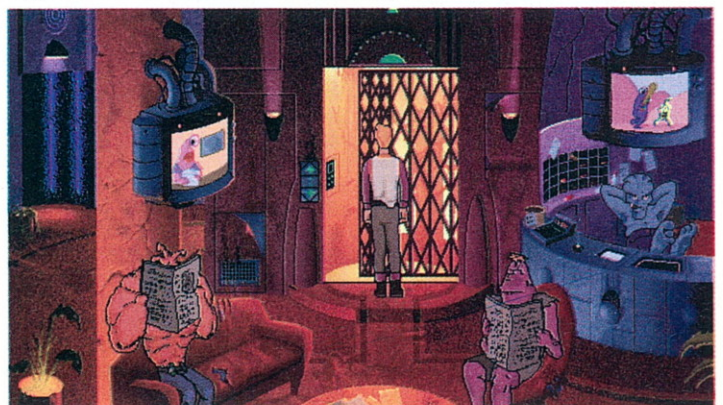
Gondolom nyilvánvaló, hogy ezek után hova vezet az utunk: természetesen az *Arcade*-be. (Előtte persze nem árt elolvasni a cheatet.) Tüntessük ki megszólításunkkal Djurkwhad barátunkat, mert hosszas diskurzus után (melyben alkalmasint 'kicsiny okádék', 'pattanás a galaxis s***ének közepén' és hasonló titulások boldog tulajdonosai leszünk) kihív bennünket egy komoly partira: ha győzünk ellene, akkor kapunk tőle 300 buckazoidot — ha veszünk, akkor viszont testestül-lelkestül a rendelkezésére kell állnunk (miután elfogadtuk a kihívást, erről kiderül, hogy igen szép pályafutást szán nekünk egy rab-

szolgakolónián...). Amikor a játékost kell kiválasztani, a gombokon pötyögjük be a cheatet (ABBACACA), mire a panel közepén megjelenik egy 'titkos fegyver', amivel egy csomó energiát le lehet verni az ellenfélen.

Miután megkaptuk a 300 buckazoidunkat vonuljunk le a szállodához. Itt van egyébként Fester Ratz *Stuff'n'Implants* névre hallgató boltja, amit akár Marhaságok Kicsiny Tárházának is nevezhetett volna a t. gyártó, legalábbis az árukészlet alapján. A tulajdonos folyamatosan előadást tart a kulturált társasági viselkedésből, és ami teljesen meglepő, a bolt nevéhez híven különféle stuff-okat és implantokat árul. Illetve nemcsak árul, hanem vesz vagy cserél is. Mivel jelenlegi árukészletéből semmit nem tehetünk magunkévá, és cuccainkból semmire sem vevő, menjünk át a szállodába. Itt két érdekes élőlényt találunk az újságjuka mélyedve, meg egy harmadik gorombát, a pult mögött. Utóbbi állandóan ránkordul, amikor a recepciónál kitett tárgyakat vizsgáljuk. (Pedig van például egy roppant érdekes kosárka, a következő felirattal: 'Ha van egy buckazoidod, tedd be ide. Ha nincs buckazoidod, vegyél innen egyet.' Erthetetlen módon, a kosár teljesen üres.) Elegejünk szóba a portással, aki gorombán közli velünk, hogy semmiféle StarCon nem foglalt itt számunkra szobát, egyrészt mert még nem is hallott ilyenről, másrészt meg nincs szobafoglalás: az kap szobát, aki kifizet párszáz buckazoidot. Ez eleinte kétszázának tűnik, de Roger persze addig karattyol, amíg az ár háromszázra emelkedik. Mivel a városban egyelőre semmi egyebet nem tudunk csinálni, vegyünk ki egy szobát. A pénz ellenében a portástól megkapjuk a szobakulcsot (pontosabban: szobakártyát), menjünk fel a lifttel az emeletre, és használjuk az 1220J ajtónál. Ebben a pillanatban ismét nyílik a liftajtó, és komótosan odacamog hozzánk az a két nagydarab fickó, akik a hallban üldögéltek az imént. Roger szerint ez a szobai kiszolgáló személyzet, és minden bizonnyal azért jöttek, hogy üdvözöljék és megmutassák, hol van a hűtőszekrény...

Miután a két fickó lakásán magához tér, Roger konstatálja, hogy el- és kirabolták. A sorrendben ugyan nem egészen biztos, de Nigel megnyugtató szavai ('Nem hinném, hogy valaki többet adna érted egy pár buckazoidnál...') ismét a rabszolgakolónia derűs jövőjét vetíti elé. Nigel átvonul a szomszéd szobába, a társa pedig becsukja az ajtót, és letelepszik egy 3D0 masina monitora elé. Próbáljuk meg levenni a kulcsot a szőgről (Roger, a gumiember). A manőver sikeres, csak Singent is felpillant a játékból, és barátságosan közli, hogy ha még egy centit megmozdulunk, egészen apró kis dara-

Egy házmester halálos biztonsággal működtet bármilyen liftet



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

bokra leszünk szaggatva. A kulcsot meg elveszi az övébe. Most már csak a szöveget tudjuk felvenni, ezzel viszont kinyithatjuk a bilincsenket. A szobában több izgalmas látnivaló van, kezdve a folyamatosan több álmomást játszó tv-től egészen a felfűjt guminóig, amit Roger nagyon megsajnál, és elhatározza, hogy menti (beszélni is lehet ám hozzá). Tárgyat azonban csak egyet lehet felvenni: a jobb oldali falat borító műszálas tapétát, amin egy Pelvis nevű rock and roll programozó képe díszel. Mivel ez az egyetlen tárgyunk van, és semmit nem tudunk csinálni, idővel rájövünk, hogy a Pelvis-pokróc lesz a siker záloga: terítsük le a szoba közepén a földre, álljunk rá, majd használjuk a pokrócon a kezét. Roger Leslie Nielsen legszebb napjait idéző táncot lejt a műszálas holmin, és a produkció végére több ezer voltnyi feszültség gyülemlik fel benne. A feszültség levezetésének legjobb módja Singent lesz: érintsük meg a tarkóján levő csatlakozóaljzatot. Miután felborult, vegyük ki az övéből a kulcskarikát, majd vegyük magunkhoz a Data-corder-t az asztal sarkáról, és a macsó melletti kredencen levő 'moddie'-t is. (Aki alaposan körülnéztek Ratz boltjában, azok tudják, hogy ez a különböző élőlények és robotok hangulatát beállító bigyó, amire roppant nagy kereslet van, bár a törvény tiltja a pénzért való árusításukat. Az imént felvett éppen egy bőrleszk-hangulatba ringató implant.)

Nyissuk ki az ajtót a kulccsal, és kukkantsunk át a másik szobába Nigelhez, aki szomorúan pötyörészik egy konzolon. Neki is van a tarkóján aljzat, tehát ajánljuk fel neki a bőrleszk-moddie-t. Nem kell neki. A konzol alatt levő dobozban kotorászva egy újabb moddie lesz a zsákmány. Felirata: 'Bunkó'. Na, ez már kell Nigelnek! Tényleg elég jól befolyásolja a hangulatát, mert minden kommentár nélkül agyoncsap bennünket. Ha viszont az utóbbi moddie-n az inventoryban használjuk a kezét, akkor le tudjuk szedni róla a matricát. Ezt természetesen ráragasztjuk a bőrleszkekre, és így nyújtjuk át Nigelnek. A hatás nem is marad el, mert barátunk azonnal megbolondul: először egy vetkőzőszámot ad elő (most látom csak milyen zsexis alsóneműje van), utána egy John Travolta koreográfiát idéző rockot, majd csörgődobot rántva ki-sasszéz a helyiségből. Miután magunkhoz térünk, vegyük fel az övét, amit a földre dobott. Az övön két ketyere lóg: az egyik a teraszra vezető kijáratot lezáró energiapiasz távirányítója, a másik pedig a Személyi Testápoló Asszisztens (Scott Murphy) így hívja a villanyborotvát).

Na, itt lehet igazán elakadni a játékban. Több tárgyat ugyebár nem tudunk felvenni, a nálunk levők közül pedig kettőt már használtunk. Marad tehát a villanyborotva és a

Datacorder. Az előbbi, tele Nigel szöveggel nem különösebben vonzó, így tehát koncentráljunk az utóbbira. Gondolom alaposabb játékosok már piszkálták egy pötytet, és észrevették, hogy bekapcsolás után különféle marhaságok jelennek meg a kijelzőjén, sőt, újra lehet az egészet konfigurálni az eredeti állapotába. HW-orientált játékosok meg szét is szedték, és rájöttek, hogy öt kártyán öt chip (Dentium, Spentium, Repentium, stb.) üzemel öt különféle IRK-n. Ezeket lehet össze-vissza variálni — különösebb eredmény nélkül. (Már amennyiben a bekapcsolás utáni *ERROR* feliratot nem tekintjük eredménynek.) Aki viszont buzgón forgatta az eredeti játékhoz mellékelt 'Popular Janitronics' c. kis újságkát, ott megtalálhatta a megoldást (illetve az ahhoz vezető ötleteket): az 'E havi rejtvényünk' rovatban ugyanis leszállásjelző készüléket kellett fabrikálni a Datacorder cserélhető alkatrészeiből. Az ehhez vezető utat néhány rébuszból ('A Particle Shield (PS) kártya nem kerülhet a C sorba' vagy 'A Subspace Emitter (SE) nem IRK 7-en megy', stb.) Ha minden igaz, a megoldás itt lesz valahol egy képen.

Bekapcsolás után a készülék irányjeleket fog adni az éppen erre járó StarCon-gépeknek (már amennyiben leszünk szívesek kifáradni a teraszra). Nemsokára meg is jelenik egy olyan űrhajó, ami talán még az egykori 'Pirx pilóta kalandjai' c. magyar sci-fi filmben is beférne volna (pedig ott aztán az öngyújtó-lánggal hajtott kávéfőzőtől a virág-cserépig minden szerepelt). Pilótája gyorsan öllebe kap bennünket, és már pucolhatunk is. (A derék Nigel azért még utánunk hajítja a halunkat.)

Nemsokára a StarCon bázis Teleporter részlegében landolunk, ahol hosszas beszélgetés kezdődik Roger és Stellar névre hallgató nőnemű pilóta között. Ennek első része az ellenkező neműek közötti szokásos turbékolás, de Stellar valamikor kiböki, hogy a Sickbayben levő DNS-analizátorral megvizsgálva a borotvában levő szőrt, megtudhatnánk, hogy ki volt a támadónk. (Ezután látunk még egy intermezzót is a parancsnoki hidról: a StarCon egyik admirálisa azt az utasítást adja, hogy a Deepship 86 húzódjon a Delta Burksilon V-höz. Itt egy idős hölgy szolgálatát kell ellátnia, aki Sharpei névre hallgat, és személyesen is kifejezi abbéli óhaját, hogy a bázis személyzete legnagyobb megelégedésére fog ténykedni.) Közben Rogert a hajó sajátos transzportberendezése átszórja a Sickbay-be. A sérvét kúráló Stellar momentán nem óhajt csevegni velünk, és a két másik jelenlevő sem fordít különösebb figyelmet ránk, így tehát feltűnés nélkül használatba vehetjük a DNS-scannert. Erre a Jebba nevű hatalmas szöcske azonnal ránszól, hogy a készüléket csak avatott felhasználó

**Kábé így néz ki egy irányjelző**

lő működtetheti, és mivel mi nem igazán tartozunk ezek sorába, legyünk szívesek elkotródni tőle. Beszéljünk szívesek elkotródni tőle. Beszéljünk Jebbával (Roger meggyőzi, hogy 'csak most az egyszert'), majd tegyük a szőrt scannerre, és átvilágítás után nyomtassunk róla egy kártyát. A szobában még egy érdekesség van: a körbe-körbe maszkáló doki rendszeresen kinyit egy szekrényt a jobb oldalon. Miután mi is kinyitottuk, máris magunkhoz vehetünk egy adag morfininjekciót. Menjünk a teleport paneljához (becsületes neve egyébként ComPost, azaz TráGya), ahol Roger leolvastatja a kártyáról a DNS-vizsgálat eredményét. Ezek szerint a támadónk egyike Nigel Rancio névre hallgat. Az aktája azonban zárva van, tehát alapvetően nem lettünk okosabbak az eddigieknél. Közben meggyógyul Stellar, aki szerint az egyetlen módja, hogy megtudjunk valamit a fickóról, ha belépünk a cyberspace-be. Valahol olvastott egy cikket róla, hogy ott egy rakás könyvtár file-jai között lehet kutakodni, már amennyiben valakinek van cyberjackje és elektródakészlete a belépéshez. A hangszórón Kielbasa kapitány bejelenti, hogy az űrhajó pályára állt a Burksilon V körül, és mindenki foglalja el a helyét. Mivel ilyen nekünk nincs, a teleport a szobánkba repít bennünket.

Gyakorlott házmesterek itt kelle-mesen elnosztalgíazhatnak, hiszen Roger főhadiszállása példás rendtelenségben szétszórva teli van az előző részek tárgyaival (dialektus fordító, Arany Felmosóröngy-díj, satöbbi). Sajnos az emlékezés rózsaszín felhőit idővel el kell hessegetnünk, mert a tárgyak ebben a részben nem használhatók. Fordítsuk tehát figyelmünket a ComPost felé, ami villogva jelzi, hogy üzenetünk van. Kielbasa parancsnok az, akinek egy speciális megbízása van számunkra: a Delta Burksilon V-ön egy különleges képességekkel megáldott személyre van szükség, és mivel a Titkos Tanács bennünket választott erre a küldetésre, haladéktalanul oda kell teleportálnunk.

Ha már ügyis a ComPostot nyomkodjuk, ideje megismerkedni a működésével. A kezelés gondolom nem

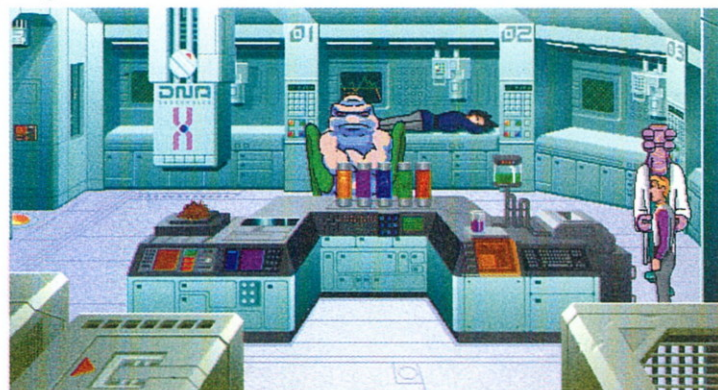
okoz gondot azoknak, akik viszonylagos biztonsággal tudnak működtetni mondjuk egy zsebszámológépet vagy esetleg egy bűgőcsigát. Az INTRASHIP TRANSPORT-menüből tudjuk meglátogatni a hajó többi részét; a CYBERFUNCTIONS-menü teszi lehetővé cyberspace-hozzáférést a megfelelő felszereléssel rendelkezőknek (bár most éppen le van tiltva a belépés); a DATABASE-menü pedig ismeretterjesztő utazás Roger sajátos világában (idegen lények bemutatása A-Z-ig, stb.). Akinek van pár óra türelme, olvassassa végig az adatbázisokat, mert igen tetemes mennyiségű okosság van felhalmozva bennük...

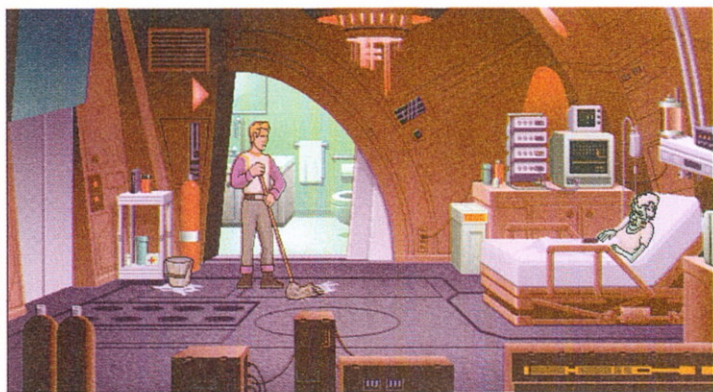
Első ugyebár a kötelesség, transzportáljuk át tehát magunkat a Teleporterbe. A berendezés apró hibáit ugyan a játék kezdete óta nem sikerült szervizálni, mindenesetre hozzátétőleg egy darabban megérkezünk a Delta Burksilon V A-laboratóriumába, ahol már vár minket prof. Bilux társaságában Kielbasa parancsnok, és közli, hogy az idős Sharpeinek van szüksége a mi különleges képességeinkre.

Liftezzünk fel a lakónegyedbe (máshol ugyanis nem nyílik a zslip). Itt haldoklik csendesen (illetve — mint később kiderül — kevésbé csendesen) az idős Sharpei. Nála jelentkezik szolgálatra Roger Wilco másodosztályú házmester, bár sajátánál jegyzi meg, hogy nem igazán igazították el a különleges küldetés mibenlétét illetően. Sharpei jelzi, hogy mivel házmestert rendelt, nyilván nem szívátültetésre van szüksége — a vödört és a felmosóröngyöt a sarokban találjuk. A felmosás után következő speciális küldetésünk a WC megjavítása lesz, ami már kezdi megörjíteni az idős hölgyet. Miután ezt az akadályt is sikerrel vettük, fel kel kutatnunk az orvos-sághoz szekrényben (szintén a mellékhelyiségben, a csap felett) a gyógyszerreit. Roger ugyan további küldetések elkerülése céljából elmereng a túladagolás nagyszerű lehetőségén, de aztán győz benne a job-bik én. A gyógyszer ugyan nincs meg, de amíg távol vagyunk, Sharpei a kis távirányítóján újabb küldetést

Ha nem látszana a képen, akkor az összeállítás a következő:

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

Roger Narkó kifinomult orra azonnal rátalál a morfiumra



Whoa! Főhősünk végre ismét elemében van

készít elő a számunkra: a szellőző-rácson valamilyen gáz kezd beömleni a szobába. Innen ideje lesz lépni: egyrészt a gáztól nemsokára megfulladunk, másrészt pedig már épp elég volt a hölgy küldetéseiből. Az ajtó csak Sharpei távirányítójával nyitható, és azt nem tudjuk elvenni tőle. Mivel a morfininjekció nem vezet célra, más módszerhez folyamodunk: rángassuk ki a betegagy mozgását irányító hengert az ágy aljából, és ezt használjuk az ajtón. Ez egy kissé szétfeszíti ugyan, de még mielőtt gondolkodhatnánk a további lépéseken, Stellar személyében megjelenik a szokásos felmentő hadsereg, és minden további nélkül kihajlít minket az ajtón. Szegénykém meg bennragadt. Egy hatalmas robbanás — és Stellar további hiányában minden biztonsággal vége szakad bimbózó kapcsolatunknak... (Pedig már csak egy-két megmentés hiányzott, és akár beeshettünk volna egy LARRY-epizódba is.)

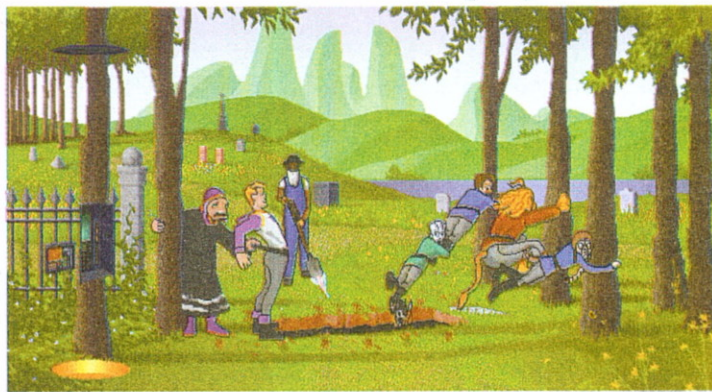
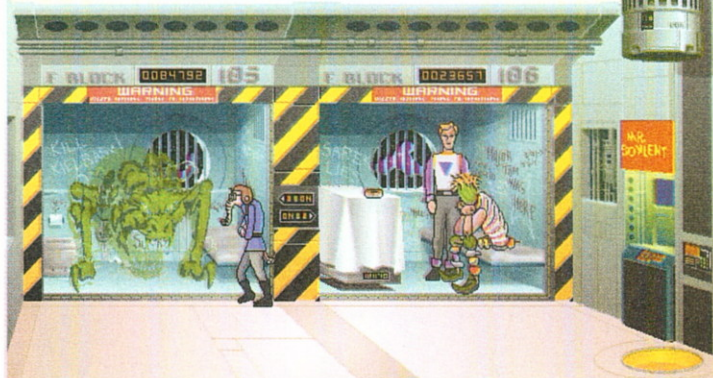
A kegyelet arra készítet bennünket, hogy megjelenjünk a hú barát temetésén, aki értünk áldozta életét. Sőt, mi mondjuk a gyászbeszédet is. A temetés elég érdekesen zajlik le, de a legérdekesebb a vége, amikor az összes résztvevő az egyik fán lógó ComPosthoz lép, és eltranszportálja magát a dögára — mi pedig egy sötét helyen jelenünk meg. Aki már tett felfedező utat a DeepShip 86-on, az tudja, hogy ez itt a Holocabana, ahol holovideookat nézgethet az épen szabadnapos. Ehhez nincs másra szükség, mint megadni a kívánt holovideo számát. Aki hűségesen végigolvasta a ComPost adatbázisaiban levő témérek marhaságot, az az ismert fajok listájában szereplő **legutolsó** bejegyzésben megismerkedhetett Vulgária lakóival: ez egy igen békés faj, amely többek között azzal tölti az idejét, hogy kijavítja egyéb fajok nyelvtani és elválasztási hibáit. (Arról már nem is beszélve, hogy az ő fővolgármesterük találta fel a volgárkeresztet — CoVboy) Egyéb okosságaik mellett még figyelemre méltó az általuk kifejlesztett 'Vulgár Idegcsippenés' névre hallgató kombinált harcművészeti ág, amelyben a csipő csipés

közben a megcsipetnek dialógusokat idéz a 'Tango és Cash' illetve a 'Hudson Hawk' vonatkozó jeleneteiből ('mumble mumble...'). A technikát az 5551212 sorszámú holovideo mutatja be. Ezt természetesen most mindenképpen meg kell nézni a holovideon, márcsak azért is, mert a későbbiekben szükségünk lesz rá.

Természetesen ez nem űzi el a bánat felhőjét az orcánkról, így tehát transzportáljuk vissza magunkat a szobánkba, ahol esetleg az Arany Felmosóröngy-díj néyegetése vagy megszólitása megteszi nekünk ezt a szívességet. Ha az nem, hát akkor talán az üzenet, ami a ComPost-on vár ránk: Stellar üzen, hogy még él, és egyébként is átverték bennünket. Hmmm. Ennek a fele sem tréfa. Transzportáljunk a Bridge-re és jelentsük Kieibasa parancsnoknak, hogy Stellar él, és valószínűleg Sharpei ejtette túszul a Burksilon V-ön. Kieibasa parancsnok ezt elnéző mosollyal mondjuk igazsá is van. Hm, nem hisz nekünk a gonosz...

Aki eddig nem tette volna meg, az most körbenézhet a hajó többi részén. A Brig a börtönblokk, ahol az egyik cellában szemlátomást a Jobbára Láthatatlan Lényt tartják fogva, de mivel itt egyelőre semmi dolgunk, szóródjunk át a 8-Rearbe. Mivel a Monolith Burger egyelőre még nem nyitott üzleteket a StarCon hajóin, ez a hely hivatott a legénység gyorsétkeztetését megoldani. Elég vegyes társulat gyűlt itt össze, akik között örömmel pillantjuk meg régi szervetlen barátunkat, Áramkör Sydney-t. Mivel csak mellette van ülőhely, őt tüntetjük ki letelepedésünkkel, de előtte természetesen még lehet kísérletezni Mr.Soylenttel, az ételutazó automatával. Többször hosszabb beszélgetés után Sydney kifejti, hogy ő annyira jó barátunk tart bennünket, hogy akár az egyik karszervényét is odaadná nekünk. Sőt, ami ennél meglepőbb, oda is adja. Ezt természetesen eltelesszük, mert jól jöhet, ha úgy fordul a sorunk, hogy munkanélküli házmestereké válunk: ilyen esetben esetleg Félkarú Rablóként várhatjuk, hogy buckazoidokat hajigáljanak belénk... Ha még egyszer beszélünk ezzel az önfeláldozó an-

A szomszéd cellában egy zöldség, a miénkben rögtön kettő



Kicsit sajtáságos Stellar temetésének záró aktsza

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

A Holocabanán és Rogernél már jártunk, így tehát most nézzünk el az úrkikötő bejáratához. Az ajtót két marcona gárdista őrzi (illetve egy marcona és egy marconább). Csevegésre egyik sem hajlandó, a nagyobbik már azért sem, mert állandóan teli van a szája fánkkal. Fánkot lopni sajnos nem tudunk, ellenben a kisebbiken használhatjuk a kezét: Roger beveti a 'Vulgár Idegcsippenést'. Teljes siker a megtámadott alanyon, de a történetek látva sajnos Magnum is abbahagyja a fánkevést, hogy egy gyengéd mozdulattal megszüntesse a rendkívüli esemény okozóját...

Miután magunkhoz tértünk a börtönblokk cellájában, rögtön tapasztalni fogjuk, hogy Mr. Soyent jóvoltából a DeepShip 86 rabjai igen bőszesek, makrobiotikus étkezésben részesülnek. Meglőgni a pajzs miatt sajnos nem lehet, de legalább jóllakunk. Most igen nagy marhaság következnek: az ebédből összerakunk az inventoryban egy ál-Rogert. A Bobbit-kebab lesz a lába; erre kerül láb-szárnak a Yoda-fül; a teste lesz az Orat-szelet (Roger: *Jé, ilyet nem látam a SQ1 óta!*); a két kifli lesz a karja; a krumpli-szerű tuskés növény a két keze; természetesen a görög-dinnye a feje; majd hirtelen ötlettől vezérelve a Gresszór-spagettivel koronázzuk meg a nagy művet. Kész. Rodin Gondolkodója vegetáriánus szemszögből. Tegyük is le az ágyra. Mikor a kissé rövidlátó Dorff egy perc múlva megjelenik, hogy újabb fánkokkal kedveskedjen a t. raboknak, meglepve konstatálja, hogy látogatónk van. Miután átvonul a szomszédba, bújjunk el az asztalterítő alatt, és mielőtt távozott, máris szabadok vagyunk!

Az előbbi gasztronómiai kicsapongásaink után fennmaradt egy darab fánk, ami elég holt terhet látszik. Ezzel rácáfol a már-már közmondásszámba menő falfeliratokra ('Fánks not dead!'), viszont mintha már találkoztunk volna valakivel, aki ilyen édességeken él. Irány tehát az úrkikötő bejárata, ahol odacsempészhetjük Magnum tálcajára. Ehhez előbb el kell bújnjunk a falmélyedésben. Sajnos így csak annyit sikerült elérni, hogy egyhöz több fánknál kalóriát vesz magához, ellenben ha a fánkot előbb beoltjuk egy morfininjekcióval lényegesen jobb hatás érhető el: Magnum átmeneti ámokfutása (és egyben a játék egyik legnagyobb poénja) következik. Miután lenyugodott, jöhet a 'Vulgár Idegcsippenés' a másik örön (tőle Roger még lenyúlja az egyik úrsikló kulcsát) — aztán már mehetünk is be a dokkba.

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

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

A nyolc hajó közül válaszszuk ki a nekünk tetszőt, aztán szálljunk be abba az egybe, amelyikbe lehet. Előtte persze nem árt kikapcsolni a hajó riasztóját a kulcskarikán függő kis bigyóval, mert addig nem nyílik az ajtaja. Odabent a nagy rakás szeméten kívül (amit most az egyszerű nem fogunk eltakarítani) a bal oldali ülés hátlapján találunk egy papírlapot. Miután zsebretettük helyezzük kényelemben magunkat a pilótafülkében.

Itt a SQ-ek jó szokásához híven találunk egy csomó gombot, amelyeket boldogan nyomkodhatunk. Mivel már az első gombnyomás után megtudjuk, hogy 'POWER SYSTEM OFFLINE', akár kezdhettük is a Power gombbal. A sikeren felbuzdulva nyomjuk meg a következő gombot (Initiation). A monitor sajnálattal közli, hogy nem jó a keverék beállítás (Yikes! Wartburg gyártmányú úrhajóba kerültünk? — CoVboy), előbb leszünk szívesek a megfelelő korrekcióra. A navigációs és fotorendszer egyelőre offline-ban, így tehát marad a keverék beállítás (ICD). A használati utasítás roppant egyszerű: a három tartályba tölendő anyag, a katalizátor és a megfelelő jelszó beállítás után az úrsikló startra kész. Időkímélés céljából most mellőzzük a mintegy 80.000 variációs lehetőség végigpróbálását, maradjunk a lantán/kén/ezüst/neon-keveréknél. (A jelszó titok. Nincs sok variáció. Meg egyébként is a jónál világít a lámpa.)

Ezután már indulhatunk is. Arról hogy hova, egyelőre még dunsztunk sincs — de előre! Már amennyiben sikerrel túlesünk a retinális ellenőrzésen. Roger tekintete nem elég átható, tehát használjuk Stanley szemét a monitor felett sárgán világító scanneren. A start most már sikeres, bár a csarnokba hirtelen betödul néhány Birodalmi (Ideg)Rohamosztásos, és rajtuk kívül tüzet nyit mindenre. Ja, és az egyik még utánunk dobja a halat is.

Felszállás után a monitoron megjelenik Kieibasa parancsnok, és megpróbálja visszarendelni a bátor Rogert, már csak azért is, mert a SuperDuplaFordítottAntiAnomáliába startolt bele. Roger persze rettenthetetlen: egy másodosztályú úrházmester nem hagyja cserben, aki egyszer megmentette őt. Azt meg pláne nem, aki kétszer. Szóval szépen beleröpülünk az SZDFAA-ba.

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

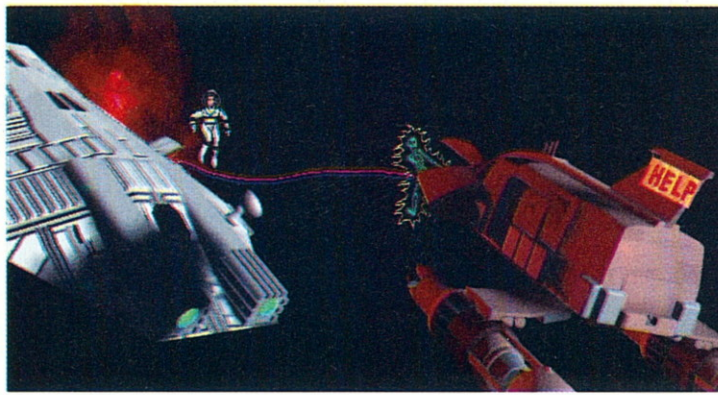
(fél)megoldás

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

Mindenekelőtt nyissuk ki a monitor alatti kesztyűtartót, ahol hasznos holmik várják, hogy a miénk legyenek: egy tekerics ragtapasz, egy tubus Elmo Gluzall pillanatragasztó és egy kézipumpa. További ténykedések a hátsó részben zajlanak. Emeljük le a fal közepén levő fedőt, amely mögött szegény Divalium-kristály tartózkodik, most éppen eltörve egy csöppet. Hasonló kristállyal már találkozhattunk egy jó régen nálunk levő tárgyban, ott is az volt az energiaforrás. Nem, nem a hal az (az egyébként is offline-ban van), hanem a Datarorder, ami az utolsó használat óta szintén gyengélkedik. Az ebben levő kristálydarabbal kipótolhatjuk a hajót, de előtte persze be kell mindkettőt kenni a pillanatragasztóval (ami egyébként társaihoz hasonlóan tíz másodperc alatt köt meg). Tegyük vissza a fedőt, és szóljunk Manuelnek, hogy indulhatunk. Megint egy kis gond van: az energiarendszer ugyan már rendben van, de a motornak kéne egy kis löket, hogy beinduljon. Úgy látszik, itt hosszabb szerelésre van kilátás, szóval legjobb lesz, ha kiszállunk és kirakjuk az elakadásjelző háromszöget. Mivel egy rendes űrhajón ilyesmi a csomagtartóban található, legjobb lesz, ha kiszállás előtt kinyitjuk (Trunk). Meg mondjuk a motorháztetőt is (Hood).

Menjünk ki az ajtón, majd miután visszatöltöttük az állást, előbb vegyük magunkra a faliszekrényből az űrruhát és a sisakot. Elakadásjelző ugyan nincs a csomagtartóban, akad viszont egy kábel és egy segélykérő berendezés. (Csoda, hogy kurbli nincsen. Vagy esetleg betolhatnánk az űrhajót...) Az utóbbit egyből ki is akaszthatjuk a gép farkára. Most némi várakozás következik, amelynek perceit Roger magánszáma elég gyorsan elröpi.

Idővel megérkezik Wriggley szerepében Sigourney Weaver, aki több esetben Cukipofának és Édeskémnek nevez bennünket, de ezen apró kellemetlenségektől eltekintve megengedi, hogy az ő motorjáról bebizakozzunk a miénket. Most rá kell akasztanunk a két csipeszt a pozitív és a negatív csomókra (az ülés hátáról leszedett papíron rajta van a jelmagyarázat). Aki esetleg nem tudná a piros és fekete kábel közül kiválogatni, hogy melyik a pozitív, annak javasolom elolvasásra *Tamási*



Hm. Asszem összecseréltem a kábeleket...

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

Aki azt hinné, hogy már indulhat, téved: Manuel szerint minden oké, csak a hajtómű beömlőnyílását torlaszolja el még valami. Nem fogjátok kitalálni, hogy mi az, szóval segítsek: hűsleges, mindig visszatér hozzánk és sose fogunk tőle megszabadulni. Igen, a hal az. Miután ezt is kihorgásztuk, egy kis gombnyomkodás után már repülünk is a Delta Burksilon V-re.

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

Miután a moddie-t zsebetettük, telepedjünk le a számítógéphez. Az első három menüpontja igen hasznos okosságokkal áraszt el minket, a negyedik pedig közvetlen elérést engedélyez a cyberspace-be. Mindössze annyit kér, hogy csatlakoztassuk a cyberjacketet...

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

Ezeket előbb hámozzuk meg, majd az egyiknek a negatívját, a másiknak pedig a pozitívját tegyük rá a kis szürke képernyőre — ebből Manuel meg tudja határozni a Polysorbate LX pontos koordinátáit. Itt nincs dokk, tehát szólnunk kell neki, hogy a teleport segítségével tegyen le bennünket.

Fester Blatz az *Implant'n'Stuff*ban egyszer már szomorúan elregélte, hogy bár ugyan a használt moddiek nagyon kapós kis kütyük, eladásukat azonban a törvény tiltja, így tehát csak barterüzletekre használja. Rögtön ki is próbálhatjuk, hogy mit ad egy Callahan-moddie-ért. Bármit, ami csak tetszik, de Roger szíve vágya — már legalábbis egy újabb Arany Felmosóröngy-díjon kívül — természetesen egy igazi cyberjack, a hozzávaló chipsettel. Némi alkudozás után létre is jön a csereügylet (a nem tárgyalt kérdések esetében a felek a Tau Ceti Központi Kerületi Bíróság illetékességét ismerik el). Menjünk vissza a főtérre, a hívó használatával kéredezünk fel a hajónkra, majd vissza a Delta Burksilon V-re.

Bilux prof közben szintén visszatotyogott a laborba, de mivel a sarkban foglalatoskodik a Bunsen-égőivel, nyugodtan rászállhatunk a számítógépre. Bekapcsolás után az újonnan begyűjtött set segítségével lépünk be a cyberspace-be. Nem tudom, hogy William Gibson, akiről már életében számítógépes koktélt neveztek el, így képzelte-e a cyberspace-t, mindenesetre a feladat annyi, hogy mindig csak előre kell menni, egészen addig, amíg meg nem találjuk az Office-táblát. (Képzett cyberriderek esetleg belegyalogolhatnak a cyberszakadéka, megnézni, hátha cyberlezuhanunk. Hát cyberle, de visszafelé a palló segítségével már lerövidíthetjük az utat.)

Az Office-tábla után egy építkezés felvonulási területére érkezünk. A téma (mármint a csavarhúzó) az utcan hever, egész pontosan az orrunk előtt, majd ezután a zsebünkbe süllyesztjük a vasrudaknak támasztott pallót is. Utóbbinál ugyan derék kommentátorunk kétli, hogy ez be-

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

Ez egy igen megrázó élmény lesz, ugyanis ez tudvalevőleg Windows-alkalmazás. Gondolom, mindenkinél működésbe lép a pavlvi reflex ('Alt'+ 'F4'), ami csak akkor segít, ha a Windowsos SQ6-tal játszunk. Rogernek ugyan van némi problémája a lookkal, és kifejezi abbéli reményét, hogy a Windows2001 valamivel jobb lesz, de mindemellett boldogan szétnéz az alkalmazások között. A főmenü sajnós nem működik, viszont itt van például a Window, amin keresztül ki lehet nézni az építkezésre. További örömeiket szolgáltat az Accessories-folder, amelyben nyugodtan végigpróbálhatjuk az összes ikont, hiszen hasznosságuk vetekszik az eredeti Windoorséval. A Receptionist-ablakban egy pixelitkáró intézi az Office-suite alkalmazóinak ügyes-bajos problémáit, lévén (virtuális) multitask rendszerrel szó. Természetesen a jóízűs azt diktálja, hogy mielőtt hozzá fordulnánk, indítsunk egy Candyt: egy ilyen mentacukor virtuális elfogyasztása a virtuális házmaster virtuális lehelletét nonvirtuálisan frissé teszi, tehát máris csapkodhatjuk a csengőt. A pixelbéli udvariasan érdeklődik a sorszámmunk iránt. Ez a Main ablak 'Vegyél-egy-számot!' alkalmazásában beszerezhető, de mivel ez a szám sajnálatos módon mindig kevesebb, mint ahol a végrehajtás tart, valószínűleg előbb-utóbb ugyanarra a sorsra jutunk, mint az alatt elterülő bágyadt Windows-felhasználók. Legjobb lesz tehát némi software-trükköz folyamodnunk: miután magunkhoz vettük a 03-as táblát, nyissuk meg a Number Changes alkalmazást, és a csavarhúzóval javítsunk itt a helyzeten. Ezután csönögessünk újra a pixelbéninél, és érdekes módon pont mi kerülünk sorra a File Manager használatában.

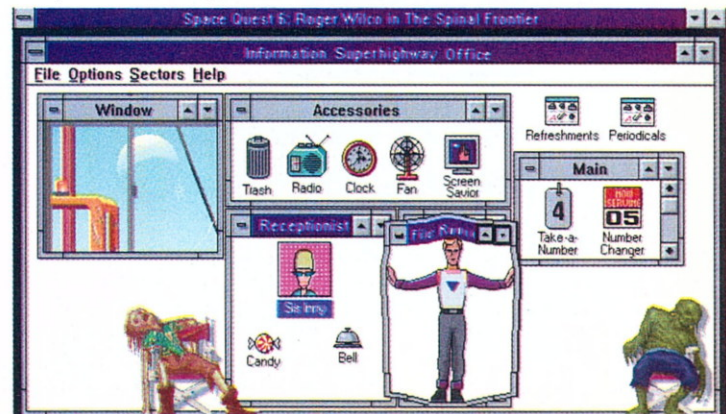
Odabent egy rakás iratszékény tartalmazza az SQ világának különféle adatait, amiről Rogernek annyi megjegyezni van, hogy ezt még ő is nagyobb rendben tudná tartani. Mindenekelőtt ennek a Rancio gyerekeknek az aktáját kell magunkhoz vennünk a J-R sorból, aztán átlátogathatunk a többibe is, ahol újabb zsákmányokra lelhetünk (Beleaux prof, Sharpei, Santiago és a Halhatatlanság-tervezet (Project Immortality)).

Jaj. Most kaptam a szörnyű hírt, hogy mondkámam 2-3 oldalra kellett volna előadnom. Mivel szerény becslés szerint is úgy kb. 6-nál tartok, kénytelen leszek kényszerűnetet beiktatni. Pedig most kezdtem csak igazán belelendülni! Sebaj, a következő CoV-ban folytatom magamat, úgyszincs már sok hátra (max. 6-7 oldal, hehe). Addig meg küzdhetek egyedül, vagy akár meg is várhattok. Csűsz...

Én ennek a pofának már eladtam valamit az SQ3-ban

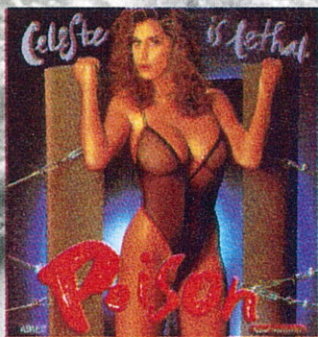


Szép karrier: Roger az első Windows alatt futó házmaster

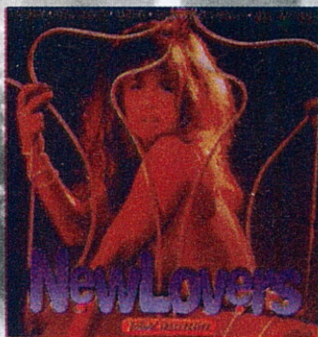




3.600,-



3.600,-



2.400,-



4.800,-

MIXIM

KFT

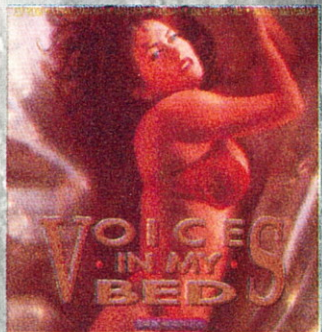
ADULT MATERIAL!

Vadonatúj SEX-CD kínálatunkból:

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



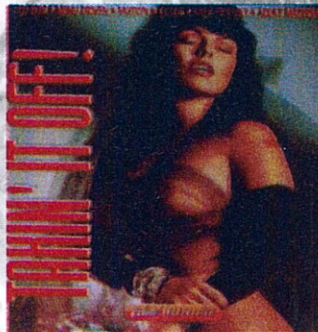
3.600,-



3.600,-



4.800,-



3.600,-



2.400,-



2.400,-



3.600,-



3.600,-



2.400,-



2.400,-



5.925,-



2.400,-



3.600,-



7.700,-



5.800,-



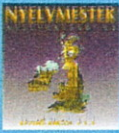
5.800,-

Vivid Interactive



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

MAGYAR FEJLESZTÉSŰ NYELVOKTATÓ CD-K



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



NYELVMESTER
Haladó angol tesztek
A CD-n 8 és 16 bites anyanyelvi hanganyag található. A teszttanyagok kimondását eredeti anyanyelvi személyek végezték.
Ára: 5.600,- Ft



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



Angol-magyar
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár
A szótár nem szorítkozik a technológiai fogalmakra, hanem gazdagon merít más tudományágak kifejezéseiből.
Ára: 16.000,- Ft



PICDIC pour Windows
Francia-Magyar Multimédia Képes Szótár
PICDIC for Windows
Angol-Magyar Multimédia Képes Szótár
PICDIC für Windows
Német-Magyar Multimédia Képes Szótár
Használhatják kezdők, haladók, felnőttek és gyerekek egyaránt, vagyis mindazok akik a szótanulás fáradságos munkáját szeretnék sokkal hatékonyabban és könnyebbé tenni, valamint bővíthetik szókincsüket a számítógép segítségével.
Ára: 6.200,- Ft



ClipDIC English, Part 1
Multimédia Nyelvkönyv Videoklipekkel
Kulcs az élő nyelv megértéséhez

A CD segítségével megtanulhatja megérteni az élő nyelvet, megfigyelheti és elsajátíthatja az egyik legnehezebb nyelvi jelenséget, a gyenge alakok használatát élő nyelvi környezetben a gyenge, fejlesztheti szókincsét és nyelvtani tudását.
A CD-t témák szerint kiválasztott hírlkek, végighallgatási lehetőség, keresés-, tallózás mellett 7 féle teszt és nyomtatási funkciók teszik teljessé.
Ára: 4.800,- Ft

CORRIDOR 7-
BEYOND PLANET
EARTH-
HELLCAR-
WHO SHOT JOHNNY
ROCK?-
SING ALONG KIDS-
MOZART-
NATIONAL PARKS OF
AMERICA-
PHOTOMORPH-
PRINTMASTER
GOLD-
SPORTS ILLU-
STRATED



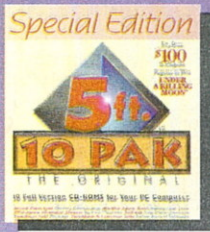
ANIMATION
FESTIVAL-
ATLAS-
WAYZATA WORLD
FACTBOOK-
DOOM-
KARAOKE-
KINGS QUEST V-
MEDIACLIPS-
CONSUMER GUIDES-
STELLAR 7-
TIME MAN OF THE
YEAR-



ACTION 100-
AUTOMOBILE
ALMANAC-
DINOSAUR SAFARI-
MAGAZINE 2-
WORLD WAR II-
MATHEMATICS
ENCYCLOPEDIA-
SMART PHOTO CD-
MAGAZINE 1-
TAX CUT-
WINTOOLS-



BODYWORKS-
MICROCOSM-
CYBERPLASM-
JURASSIC PARK-
SLEEP WALKER-
SPECTRE VR-
SHADOWLANDS-
THE PSYCHOTRON-
RETURN TO
RINGWORLD-
TUFLAND-



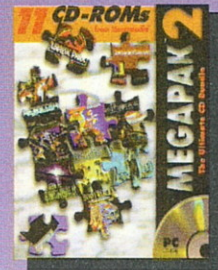
10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.992,- Ft



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.360,- Ft



10 + 1 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.840,- Ft

A CD-k postai utánvétellel is megrendelhetők!

10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.992,- Ft

BACKGROUNDS-
BEYOND THE
WALLSTARS-
FILMFEST-
WORLD OF MOTION-
FONT PRO 2-
SOUND LIBRARY-
VIRTUAL GALAXY-
PHOTO PRO SELECT-
LOON MAGIC-
SUPERTOONS-



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 9.120,- Ft

PROPS-
VINTAGE ALOHA-
BATIK DESIGN-
BUSINESS BACK
GROUNDS-
FULLBLOOM-
MAJESTIC PLACES-
JETS-
WORLDVIEWS-
WILD PLACES-
MONEY, MONEY!-

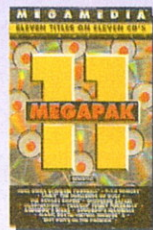
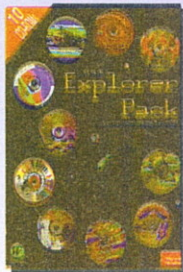


11 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 7.360,- Ft

DEATH-
DINOSAUR SAFARI-
CHALLENGE OF
GOLF-
IMAGINATION-
F-14 TOMCAT-
MIKE DITKA-
FOOTBALL-
ALDUBONS BIRDS-
SAVAGE EMPIRE-
FREAKIN' FUNKY
FUZZBALLS-
ALDUBONS
MAMMALS-
TEST DRIVE III-



10 db CD-ből álló sorozat.
Ára: 5.120,- Ft



Áraink az Áfát
nem
tartalmazzák!

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

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

HARDWARE-M KFT.

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

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón, garanciával!

Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!
HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

BitMEX BBS.

Tel.: 267-9918

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

KERESSEN, HOGY KERESSEN!

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

COMPAIR '95
A-210/4 és A-107



AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

AUTOMEX PÉCS
7623 Pécs, Szabadság u. 19.
Tel.: (72) 329-973

E-MAIL: automex@mail.datanet.hu

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

Postai utánvétel
1410 Bp. Pf. 185.

MINDEN ÁRON VERSENYBEN!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mondd el, és mi még olcsóbban adjuk majd oda.

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

COMPAIR '95
A-210/4 és A-107

267-9916 FAX Inform

Megkezdte működését a FaxInform számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Több száz ismertetővel, árlistával, akcióval... várja Önt a FaxInform: 267-9916. Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

Klubtagsági rendszer

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

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

ZipDrive

A legújabb, a legkisebb és leghordozhatóbb drive. Tömege mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű.

100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/perc adatátvitel, zajmentes technológia, jellemzi.

Ára: 44.900 Ft+Áfa
Lemezár: 3.600 Ft+Áfa



ÚJ SZÍNEK A PALETTÁN!

Cégünk a Microsoft, NOVELL, Borland, Corel, Symantec, BTRIEVE, GUPTA felhasználói szoftverek TEL-JES választékával is várja Önt természetesen a tőlünk megszokott szerezési árakon! Megtekinthetők az Astoria Üzletházban levő bemutató termünkben.

FATAR

MASTERKEYBOARD -ok
az AUTOMEX KFT-től
Kínálatunkban a legegyszerűbb 4 oktávós dinamikus billentyűtől, a profiknak szánt 7 oktávós kalapácsmechanikás, aftertouch-os programozható billentyűig minden változat megtalálható!

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

Kiegészítők

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

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



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

MULTIMÉDIA HARDWARE

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

Viszonteladói részére bizományosi konstrukció!
Kedvező feltételek, nagy lehetőségek!

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

NÁLUNK MÁR KAPHATÓ!!!



Phantasmagoria

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

COMPAIR '95

Október 10.-14.

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

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

MEDIA VISION

A legújabb generációs multi CD-s hangkártya. Jellemzők:
- SRS 3D hangképzés
- 4-48kHz -ig digitalizálás
- hangfelismerés
- 100% -ig Sound Blaster kompatibilis
- MPU-401 MIDI kompatibilis
- Sony, Panasonic, Mitsumi CD-ROM interface
- rengeteg hasznos szoftver

Mind ez a legkedvezőbb áron: 9.990,-Ft

MEDIA VISION SOUND



RENDKIVÜLI CD AKCIÓ!

Kód	Cím	Lista ár	Akciós ár
GAM594	MYST	6632,-	3992,-
CDP153	Super 10 PAK	7192,-	4392,-
GAM176	Dracula Unleashed	5432,-	3192,-
GAM777	Rise of the Robot	4712,-	2792,-
GAM165	Discoveries of the Deep	3112,-	1912,-
LEX579	Compton's Encyclopedia	3112,-	1990,-
GAM324	Return to Zork	3992,-	2792,-



Compfair A pavilon 106. stand

CD lemezek akciós áron! 20-50%-os kedvezmények!

R&M 486 SX-33/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 512 k/billentyűzet	69.340,- Ft
R&M 486 DX2-66/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M VESA/billentyűzet	84.260,- Ft
R&M 486 DX4-100/4MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M VESA/billentyűzet	90.130,- Ft
R&M 486 DX2-80/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	89.080,- Ft
R&M 486 DX4/100/4 MB/1.44 MB FDD/540 MB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	94.140,- Ft
R&M Pentium 90/8 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	164.580,- Ft
R&M Pentium 100/8 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/billentyűzet	174.580,- Ft
R&M Pentium TRITON 100/16 MB/1.44 MB FDD/1 GB HDD/VGA 1M PCI/bill.	179.180,- Ft

Számítógépek átalakítását, rövid határidővel vállaljuk szervizünkben, a régi alkatrészek beszámításával.

Monitorok:

14" color SVGA LR	29.900,- Ft	15" color SVGA NI, LR GVC	49.500,- Ft
14" color SVGA NI, LR	31.900,- Ft	17" color SVGA NI, LR GVC	88.800,- Ft
14" color SVGA NI, LR GVC	32.900,- Ft		

FAX-MODEM:

Best Data 9624 FQ 9600/2400 bps, belső	4.490,- Ft
GCV 1114V/R6 14400 bps, belső	13.950,- Ft
GCV 1114HV/R6 14400 bps, külső	16.950,- Ft
GCV 1128V/R6 28800 bps, belső	28.500,- Ft
GCV 1128 HV/R6 28800 bps, külső	29.900,- Ft

Mouse, scanner:

AGM 600 mouse + pad	1.490,- Ft
Logitech OEM mouse	2.690,- Ft
Microsoft OEM mouse	3.900,- Ft
Mustek kézi scanner 256 szürke	8.950,- Ft
Mustek kézi scanner true color	19.900,- Ft

Hangkártyák:

QuickShot 16 bit SB kompatibilis	7.000,- Ft
Acer 16 bites SB komp. IDE interface	7.490,- Ft
Acer 16 bites SB+GM, GS, MT32	13.900,- Ft
Sound Blaster 16 OEM, IDE	11.980,- Ft
Sound Blaster 32	28.900,- Ft

CD-ROM:

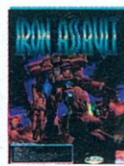
Acer 2x seb. IDE + play gomb	10.900,- Ft
Acer 4x seb. IDE + play gomb	22.900,- Ft
TOSHIBA 4x seb. SCSI	36.900,- Ft
Creative 2x seb. CD-ROM+	
SoundBlaster 16 bit kártya	18.900,- Ft



7.224,- Ft



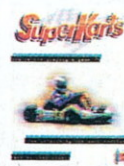
6.104,- Ft



5594,- Ft



7224,- Ft



6.104,- Ft



8.344,- Ft



5.594,- Ft



7.224,- Ft

CD SZOROZATOK...



11 CD
5.900,- Ft



10 CD
5.900,- Ft



10 CD
5.900,- Ft



11 CD
5.900,- Ft



12 CD
5.900,- Ft

Felbélyegzett válaszborítékért elküldjük 64 oldalas CD katalógusunkat!

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

