

Számítástechnikáról mindenkinek

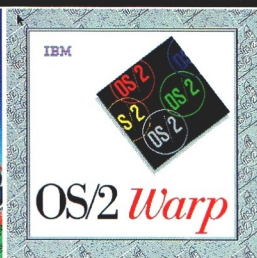
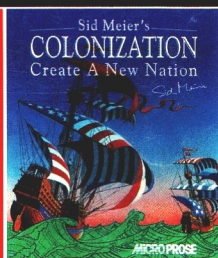
PC-X MAGAZIN

I.évf. 4.sz. 1994. DECEMBER Ár: 177 Ft

COLONIZATION ÉS TÁRSAI

QUARANTINE

OS/2 WARP



IDG
HUNGARY

+ 8
OLDAL

Mikulás! Karácsony!

De gyorsan elröpült ez az év! Eddig minden hónapban - rátok hallgatva - igényeiteknek megfelelően alakítottuk a lapot. Sokak örömeire most végre a **terjedelmé is bővült 8 oldalal!** Nehézkesen fértünk el idáig - most egy picit több a hely, de még így is alig tudtuk belezsűfolni a karácsonyi újdonságokat. Sok tervünk van még a lappal kapcsolatban - ezeket folyamatosan valósítjuk meg: új rovatokat tervezünk, néhány "gyengéskén működőt" pedig megszüntetünk (sajnos ilyen volt például a Sarlatán is). Kicsit igyekszünk összerázni a Mélyvíz szekciót is - sokan túlságosan is erőtlennek találták a PC-alapozót: jövőre új erővel vágunk neki a hardver rejtelmeinek. Rendkívül fontosak az ebben a témában érkező levelek! Ezúton buzdítók mindenkit, aki segíteni szeretne, vagy csak egyszerűen jó kritikai vénája van, írjon!

Jól "belenyúltunk" a szoftver-védelem témájába is: sokan odáig fajultak, hogy BSA ügynököknek titulálták munkatársainkat! Pedig csak körülméltünk a világban, mit szabad, és mit nem... Kutatómunkánk eredményéről januárban számolunk be. Új év, új élet: öntsünk végre tiszta vizet a pohárba!

Előfizetőinket külön meglepetéssel várjuk: minden negyedéven lemezmelléklettel kedveskedünk nekik. A PC-X első, decemberi lemezmellékletén shareware programokat, cikkeket, a grafikai pályázat eredményesebb képeit, demokat találsz, valamint a demoprogramozás és a CD-ROMboló forráslistáit, illetve plusz programjait is megtalálsd. E mellett a plusz lemezen az F-Prot Professional vírusölőt is megtalálsd: nem szeretnénk, ha rosszul kezdenétek az új évet! Ráadásként: következő számunkban egy 1995-ös naptárat is találsz!

Szerkesztőségünknel megvásárolható régebbi számainkat: megrendelőt a 18. oldalon találsz!

GAMEPORT

- 4 ● Hotline news
- 6 ● Colonization és ts
- 9 ● Quarantine
- 10 ● Psychotron
- 12 ● Armored Fist
- 14 ● Bloodnet
- 16 ● Battle Isle 2/2

TARTALOM

- 20 ● Sim Classic
- 23 ● Jazz Jackrabbit
- 24 ● Hoboken
- 26 ● Wrath of the Gods
- 28 ● Desert Strike
- 22 ● Wizard's



- 32 Film-világ
- 33 Music-city
- 34 MS Home
- 38 Demo-zóna
- 40 CD-ROMboló
- 44 Dr. MIDI
- 45 Linux titkok
- 46 OS/2 Warp
- 48 Nyelvlecke

PREMIER

LOM

Karácsonyi meglepetéseink:

Mindenek előtt: nem is egy, hanem két lemezt tartalmazó, ingyenes melléklet előfizetőinknek - ezzel negyedévente mindig meglepjük hűséges olvasóinkat! Ha még nem vagy előfizetőnk, megrendelheted a lemezeket: lapozz a 18. oldalra! És most lássuk, mit hozott még a PC-X Mikulás!

Ha szeretted a CD-s interaktív játékokat, a 11. oldalon 5 db "full version" Psychotron vár rád! Ha jobban kedveled a mászkálós játékokat, imádni fogod Jazz Jackrabbit-et - egy teljes és öt shareware verziójú játék lehet a nyereményed! Szokásos filmes és zenés ajándékainkon kívül (ami nem semmi, mert egy rakás póló, plakát, puzzle és CD roskadozik polcainkon) a Microsoft oldalainkon pulóvereket, Dr. MIDI oldalán pedig dalszerkesztő programot és shareware CD-ket nyerhetsz. Gyorsan add postára a grafikai pályázatra szánt művedet: december 1-ig van pár napod - még nyerheted a főnyeremények egyikét!

Ha ez sem lenne elég: gyere el a **Computer Karácsonyra** december 10-11-én, ahol fergeteges ajándékok várnak! Itt sorsoljuk ki előfizetőink között a PC-X robotot, és itt hirdetjük ki grafikai pályázatunk eredményét is!

Mélyvíz

(Csak úszóknak!)

- 50 CD-Enciklopédiák
- 52 Corel Plus
- 53 Biztos, ami biztos!
- 54 Aréna
- 55 Vigyázz! Vírus!
- 56 Multimédia ma
- 58 Art Gallery

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Kiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Műszaki vezető: Mészáros Tibor

Címlap: Kondákor László
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)
és Turcsán Tamás Péter (Shy)

A harmadik: Iván Csilla
Segítettek még: Newlocal és Comiga

A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291,
156-3211/259. Telefax: 156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 177 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: Kossuth Nyomda Rt.

Felelős vezető: Székely Károly vezérigazgató

A megrendelés száma: 94.0898

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

és a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges.

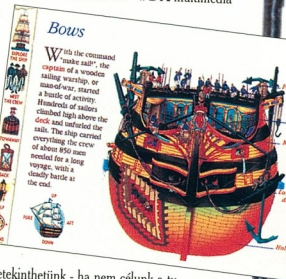
Design copyright by Shy & Mr.Chaos

HOT LINE

A világ legnagyobb shareware gyártója rejtőzködik a titokzatosnak tűnő **Epic Megagames** név mögött. A hírek szerint hamarosan hazánkba is eljutnak ezek az olcsó játékaik, amelyekre a szoftveripiaci kereslet miatt igen nagy igény lenne. Lássuk az elmúlt hónapok újdonságait! Az **Epic Pinball** sorozatot szintem mindenki ismeri, ennek jelentek meg újabb pályái. (ECTS cikk 94/2. szám.) Az izgalmasabb kategóriákból, űrkereskedős, missziós, "elite"-s buli a **Solar Winds**. Grafikája tetszett, és a játszhatóságával sem voltam elégedetlen. A kalandjátékok kedvelőinek két játékot is ajánlhatok. Az egyik az **Ancients**. Gyengye grafikával rendelkező szerepjáték, amely leginkább a Bards Tale-re emlékeztetett - nosztalgikus pillanataimban szívesen töltöm be ezt a kis, egyszerű labirintus-bújálkást. A másik a **Castle of the Winds** - ez aztán igazán csak gyűjtőknek szerez örömet, mert grafikája leginkább egy öt évvel ezelőtti "Ultima"-ra hasonlít. Majdnem kimaradt a **Ken Labirintusa**, ami a Wolfenstein-típusú igencsak közepes darabja. Sokkal szebbek a lövöldözés kategóriájú programok. A **Z-66** egy vadászgép-szerűség madárátváltó csatája az ellenséges harc sináikkal. Kifejezetten atraktív, bár az irányítása lehetne egyszerűbb is. Az **Overkill** sem mai ötlet, valamikor a nyolcvanas évek elején még füstös játéktérnek felhomályában rángattuk az ehhez hasonló játékgépj joystick-jét. Ugrálós, mászkáló típusok közül a **Jill** és az **Electro Man** tetszett, mindazonáltal ezek sem közelítek meg a teljes áru játékok minőségét.



Hazánkban a **Dorling Kindersley** angol kiadó még nem ismert, de most fanfárok és törpíták hangjától kísérve szeretném bejelenteni, hogy ideje lesz megtanulni a két betűt - a DK multimédia CD-k kiadására adta a fejét. Legjobban a "Szentanu"-sorozathoz hasonlíthatnánk a kiadványokat. Szép, jó és rendkívül hasznos ismeretterjesztő darabok ezek, amelyek segítségével bármilyen témába betekinthetünk - ha nem célunk a tudományos igényű megismerés, akkor ez kezdetnek remekül megteszi. A "The Way Things Work" használati tárgyaink működését veséjéti bájos grafikai elemekkel kombinálva, a "Stowaway" egy középkori hajóra vezet bennünket, míg az "Ultimate Human Body" az emberi test rejteteibe avatja a felhasználót. Kínálatukban találjuk még az "Enciclopedia of Science"-t (a tudomány enciklopédiája) és egy remek képek szótárt "My First Incredible Amazing Dictionary" néven.



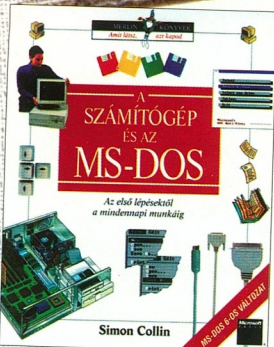
A home kategóriában egyre inkább terjedkedő óriás, a **Microsoft** karácsonyig hetente jelenteti meg újdonságait. A hazai felhasználók is megtekinthetik a bővülő kínálatot az október végén rendezett **Multimédia Szoftver Show-n**. Érdekes kezdeményesként az **Eco-Data** (Microsoft forgalmazó) és a **Lira** és **Lant Rt.** kusz könyvrúházból négy napos interaktív bemutatót tartott a Főszert a MS-Home termékek és más multimédiás CD-k kerülnek a **Natural Keyboardot**, azaz a Microsoft megalkotta szerint fenomenális, mások mindig összekeverték a kezeiket: a tűujjal gépelők elveztek, a pötyögők még nehezebben találtak meg a gombokat.



A billentyűzet mellé "home" egerenyt is készítettek - kek szintű. Kanyarodjunk vissza a szoftverekhez. Hamarosan megjelenik a **Cinemania 95**. A legújabb moziencklopédiában megtalálhatjuk majd a legújabb híreket, filmeket, videókat

Hollywood világából. Az előzetes információk szerint 20.000 filmről olvashatunk a megálomániás CD-n. Érdekes kísérletnek tűnik a "The Ultimate Frank Lloyd Wright" címmel megjelenő építészet termék. A magyar fülnék ismeretlenül csenőgő név mögött amerika híres építésze szemmel vizsgálva felvetődik bennem a kérdés: meger ez egy misét? A klaszikus építészet bennem valahogy mindig nagyobb bizalmat kellett, bár egyesek szerint a felhőkarcolóknak is meg van a maguk varázsa.





Közleg a karácsony! Egy jó tipp a azoknak a családoknak, amelyek lendő számítástechnikusokat nevelgetnek. Most jelent meg a **Park Kiadó** gondozásában a legújabb, és talán mindeddig a legközérhetőbb alapkönyv "A számítógép és az MS-DOS" címmel. A Merlin Könyvek alnével ellátott sorozat szinte varázslatosan könnyűvé teszi az esetlegesen száraz ismeretanyag elsajátítását is. Játékos stílus, szép kivitelek igazán megegyezik a sorozat jellemzőivel: amit látsz, azt kapod (WYSIWYG). A dolgok másik példakéntjéjé, hogy az eredeti kiadás a DK (Dorling Kindersley) kiadó terméke, írja pedig Simon Collins, aki a PC Magazine egyik sokat próbált újságírója. A könyv nem csak szép, de kifejezetten jó segítség azoknak, akik most kezdnek - olvasója a gép kicsomagolásától kezdve eljut az MS-DOS felkéréséhez, közben pontosan megvizsgálva az esetlegesen adódó problémákat. A sikeréről annyit, hogy szerkesztőségünk "Harmadik" tagja azonnal magához vette és olybá tűnik, hogy - bár ne me szerint nem kellene különösebb érdeklődést mutatnia a témára - neki is tetszik.

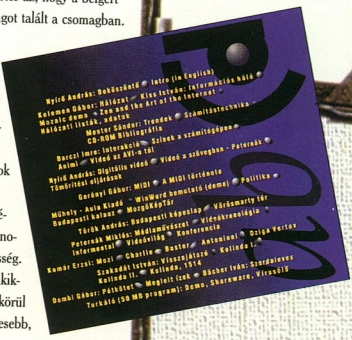


Nem számítógépes hír, de mégis érdekes: Magyarországon is megkezdte működését a világ egyik legnagyobb műholdas, előfizetéses film-

társasága, a **FilmNet**. Az Astra műholdak legújabb darabjának felölvétele után lehetővé vált a MultiChoice Kft. szolgáltatásainak igénybevétele. Az előfizetésen alapuló televíziózás nem ismeretlen hazánkban, de az HBO mozicsatornán kívül még egyetlen hasonló rendszer sem tett lépéseket a rendszer Kelet-Európa országaiban való felépítésére. A MultiChoice egy átfogó műsorsomagot kínál, amelybe alaphelyzetben négy csatorna tartozik. A **FilmNet** (mozi csatorna, eleinte naponta hat film vetítésével), a **Discovery Channel** (ismeretterjesztő csatorna), a **QVC (24 órás Home Shopping adás)**, és a **CMT (Country Music Television)**. A négy alapadás mellé előfizethetünk a csak felnőtteknek szóló, erotikus műsort vetítő **Adult Channel-re** is. A szolgáltatások vételéhez szükséges egy Astra műholdvezető olyan beltéri egységgel, amely dekóderrel is rendelkezik, azaz képes a FilmNet kódgyártját felgöngyölni (és persze az adást dekódolni). Az éves előfizetés díja 19.980 Ft (ehhez első évben még hozzájön a belepéteri díj: 5.000 Ft, illetve ha a felhőkötés csatornájára is kíváncsiak vagyunk, az Adult Channelre további 8.100 Ft).



A Compair nagy szenzációja volt az **ABCD-ROM**. Magyarországon elsőként az IDC negyedévente megjelenő Interaktív CD-magazint mutattott be. A kiadvány több aprósággal is meglepte a vásárlókat. Az első az ár, amely egy huszszallal ugyan, de ezer forint alatt maradt. A nagyobb meglepetés az, hogy a beígért egy CD helyett, az olvasó két plasztik korongot talált a csomagban. Két CD pedig már igazán megérte. Nem csupán számítástechnikáról esik szó a CD-n, hanem rengeteg érdekes egyéb témába is tekintést nyerhatsz. Tallózás a Számítástechnika, a Magyar Narancs és egyéb sajtó orgánумok meglévő névadói számaiban. Kulturális rovatok, interaktív képeslap, gondolatok a színekéről, novellák, és rengeteg egyéb érdekesség. Az ABCD-t azoknak ajánlom, akiknek a gondolatai nem csak a gép körül forognak és érdeklődési körük szélesebb, mint a bitek és bajtok szürke világa.



A CIVILIZÁCIÓ ÉS UTÓDAI

ALAPOK

Minden idők legjobb programja, amely még Sid Meyer remekművei közül is hegycsúcs-szerűen kiemelkedik. Ez a program-óriás most három konkurenciát is kinevelt. Az utódok sokban hasonlítanak egymásra és ősiükre is. Mi úgy gondoltuk megpróbálunk egy kis áttekintést adni, a trónkövetelők jellemzőinek őserdejében. Kezdetben volt a **Civilizati-on**. Ezt tekintjük alapértelmezésnek. Az őskősz elmúlása után szinte azonnal jött Sid Meyer és a MicroProse nevezetű világbirodalom. Az ajánlat egy székhényi telepés és egy vagy két csapatnyi harcás. Az első lépésben nem ártalmas letelepedni. No, de ne robogjunk ennyire előre.

A történet valós korban játszódik, történelmileg jelentős alternatívákat engedve, akár időszámításunk szerint 200-ban tankokkal kergethetjük a tatárokat. A határ szó szerint a csilagos ég. Csak a közeli jövőig.



2100-ig juthatunk. Pusztá technokrata gondolkodás, tudós agy és egy jó kézikönyv kell hozzá. Nem tartalmaz semmilyen fantasy elemet, nem robognak keresztül a városainkon vad ork csapatok és nem használhatunk reguláris egységeink között varázstudókat. Célunk a világegyetem

Az **Ultimate Domain** már egyszer meglelt, akkor a Genesis nevet viselte. A lemez verzió valamilyen oknál fogva nem aratott sikert. Ez ugyan számomra érthetetlen, de a Mindscape nem



adta fel. Ennek az egészséges igyekezetnek az eredménye a CD verzió. Jobb, szebb, mint valaha.

Azonkívül, hogy az elődöktől (Populus perspektíva és

HOL ÉS MIKOR?

Civilization alapok) eltanultak mindent, rengeteg pluszt is adtak a stílus kereteihez. A manapság divatos 3D animációk minősége messze felülmúlja a korábbi kísérletező munkáit, és remélik illeszkedik a játék hangulatába.



Az Ultimate egy alternatív világban játszódik, mindezek ellenére nem tartalmaz fantasy elemeket.

Sőt realitás szintje jobban kidolgozott, mint korábbi vagy jelenlegi társaié.

Feladatunk hét mágikus gyémánt megszerzése, amelyet őseink eltökéltak. Ennek a feladatnak a megoldásán két konkurens uralkodó is mesterkedik. Ha ügyetlenek vagyunk jó hatékonysággal, ha profin menedzseljük munkánk, akkor kevesebbé.

A tudomány fejlesztés itt is nagy fegyver. Akie a tudás, azé a hatalom. A technikai fejlettség

A **Colonization** a Civilization egyeneság leszármazottja, úgymond nagy utódja, ugyanis ez is Sid Meyer és a MicroProse programja. Ebben a programban a világtörténelem talán legizgalmasabb kalandjába csöppenhetünk. Nagy vonalakban korhű határokkal játszhatjuk végig a nagy felfedezések korát. A kalandorok merevségét kell a kereskedők praktikaival ötvöznünk ahhoz, hogy igazán jók lehessünk ebben a világba. 1800-ig minden tervünket meg kell valósítanunk!



A végső cél is igen magasztos: a függetlenség kikiáltása, és a (fűj, csúnya) anyaországától való teljes elszakadás. Nem kis út vezet ideig. Deréki gázolhatunk a leigázott indiánok véreben, vagy civilizálhatjuk őket, ami semmivel sem

jelent

FEJLESZTÉS

rosszabbat az előzőnél. Pusztíthatjuk európai és honfitársaink reguláris csapatait. Fosztogathatunk szárazföldön és tengereken. Tehát igen konstruktívan vezethetjük le mindennapos feszültségeinket.



A telepeink és a telepeseink fejlesztése fontos része a programnak. Az iskolázott dolgozók és magasan kvalifikált szellemi foglalkozásúak ugyanis lényegesen jobb feltételekkel indulhatnak az új világ benépesítésére, mint képzetlen társaik.

Végül, de nem utolsósorban nagy vizitünk nyegedik páciense a **Master of Magic**. Ez is a MicroProse műhelyeit dicséri, sőt egy része szerintem a Colonization szerkesztőjével készült.

Hogyan hasonlíthatjuk a valós világokat egy fantasy-hoz? Egyszerűen. Ez a játék mutatja ugyanis talán a legnagyobb hasonlóságot a nagy előd irányába,



mindazok mellett hogy ez szakított a legjobbban a régi keretekkel.

A mágusunk feladata, hogy létsíkján és másol is egyeduralmukodó váljon. Nincs kegyelem. Egy maradtak csak a világ ural. Ennek eszközei igen széles palettából választhatók. Cselvetés, varázslat, ortvátadás, és effélék nem idegenek a játék szellemiségétől.

Az alapállapotban szegény csóringér varázstudóból miként válhatunk hatalmassággá? Ez itt a fő probléma. "Tanulni, tanulni, tanulni ..." - mondta Lenin, a pánk; biza itt a megoldás kulcsa.

MÁGIA

Rendkívül jól felépített fejlesztést találunk benne. A varázslat-rendszert, a városokat, és a hőseinket is folyamatosan



fejődésben tarthatjuk a játék menetének megfelelően. Ha elég ügyesek vagyunk, akkor ezek a

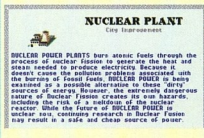


meghódítása, az Alpha Centaury elérése, s mellesleg a konkurens birodalmak terlére kész nyersítés.

Ennek egyetlen eszköze a fejlesztés, ha lehetséges akkor rohamléptekkel. Tudományok, világcsodák, felfedezőket bonyolult összetartozása az alapja civilizációknak. Haderőink színvonala a tudományos fejlettségünk függvénye.

POLITIKA

Diplomáciai tevékenységünk legtöbbször nem befolyásoló sikereinket. Sajnos a játék folyamán mindig árulásal, cselvetéssel és egyéb efféle politikai manőverekkel próbálkoznak ellenfelein. Nem látam értelmét a tudományos integrációnak, gazdasági kooperációknak, mert ez mindig csatába fullad. Egyes filozófiai irányzatok pedig kifejezetten káros szemléletet hoztak a vezetésbe. A végrehajtott szervezetek kaotikus működése leginkább a demokráciának nevezett csapás ideje alatt vált uralkodóvá.

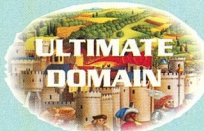


Kereskedelem a játékban szintem nem létezik. Sok lett volna már a jóból.

Stratégiai szempontból szerintem korszakalkotó. Néha kisebb hibákkal, de mégis jól működő egyszerűséggel felvezért csatarendszer, különösebb vizuális megjelenítés nélkül.

A grafikai megvalósítása a minimál színvonalat súrolja. A program azonban nem igényli a felesleges csiszaszt. A szükséges, de elégséges szintnek megfelel. Sajnos, ha valaki rabjává válik, sokszor a hiánya elvonási tünetekhez is vezet.

A játék isteni, tehát mint minden feletti hatalmasság vezérlehetjük népünket a fejlődés rögös útján.



ugyanis nem csak az építést szolgálja, hanem ennek függvénye a haditechnikák színvonala is.

A Civilization-höz nagyon hasonló módon meghatározott irányvonalakon haladva fejleszthetünk.

A diplomációnak nincs nagy jelentősége. Küldögethetünk ellenségeinkhez, de ez igazán nem befolyásolja őket döntéseikben.



Általában a gyengébbek megpróbálják ezeket a cseleket, idő nyereséi céljal.

A kereskedelem itt nagyobb jelentőséggel bír. Saját kereskedők támogathatja költségvetésünk tártongó részéit.

STRATÉGIA

Fon-tos viszont abból a szempontból, hogy a raktárjaink arányosan teljenek és ürüljenek. Más területekre is hurcoltatunk termékeket, így olva az ott felmerült problémákat.

Stratégiaja izgalmas, látványos és valóságos. Való igaz, nem szívesen állnék az ágyúk tűzvonalaiba fűszokkal és gyengén fellegvezért gyalogsággal. A csata poénos, jól komponált, kicsi animáció. Ha okosan



nindzsáznak akár egy kis csapat fűjás is megvédheti birodalmunkat a betolakodóktól. Rejtőzködhethünk, hegyeket, dombokat használhatunk álcazásnak, azaz



A haderők fejlesztése csak a győzelem függvénye.

Diplomáciai tevékenységünk nagy jelentőséget kap, mert ellenfelein nagyon rafinált alakok, akikkel jobb ha vigyázunk. Az állandó há-

PÉNZ
rús-kodás európai kollégáinkkal az indiánok zaklatását teszi lehetővé. Hová jutna a világ, ha az Aztékok nem halnának ki, a Mayák boldogan vizsgálhatnák őseik egét?

Kereskedelmi szempontból rendkívül bonyolult a probléma. Mivel a cél az új világ kifosztása, inkább az önfenntartás gazdasági alapjainak megteremtésére kell törekednünk. A pénzserzés illendően fáradságos módja az anyország piacainak kiszolgálása. Stratégiai része az alapművel megegyező. Egyszerűségében rejtezik a titka,



ezért egyáltalán nem okoz problémákat. A csapok tapasztalatai mellett elég sok módosító tényező jelenik meg (erőd, felszíni viszonyok stb.).

A csata mégis sokszor meglepően alakulhat, nem mindig a papíromra szerint történnek a dolgok.

A játék kivételése nagyon profi, grafika ugyan kissé groteszk, de ez semmit von el az értékből. A praktikus városmenedzselést egy kicsit túlbonyolított és kaotikus információs rendszerrel párosították, ez annyira azért nem tetszett. Jól funkcionál ezzel szemben az állandóan használható help-rendszer.

Hősöket itt sem találunk, bár ez meglehetősen rájuk jellemző



szempontok megpecsételhetik ellenségeink sorsát is.

A varázskönyvünkben lassan felszaporodnak a jobbnál jobb varázsgétek. Egy idő után akár mi is kreálhatunk varázstárgyakat, csapatokat emelhetünk isteni magasságokba és a létsíkok között járhatunk, kelhetünk. Zseniális. A városfejlesztés is jelentős szerepet kap. A különböző épületek javíthatják a haderőink erejét, termelésünket, esetleg gazdaságunk hatékonyságát.



Diplomáciai érzékünk jól kamatoztatható. A kellemetlenkedő varázsló-társakkal nem árt néha alkalmi szövetséget kialakítani, esetleg igéket cserélni. Nem kötelező azonban örök bűnéget fogadni az első jött-ment varázsló-tanoncnak.

GAZDASÁG

Kereskedelem - na az nincs a játékban. Valami bonyolult rendszer alapján termelnek a városok, de ez nem kap túl nagy hangsúlyt a programban, nekünk csak a fogyasztás és a termelés egyensúlyára kell törekednünk.

Ugyanez vonatkozik a manapontok és a kaja viszonylatára.

Stratégiai vonatkozásai minden eddigi játékok felülmúlnak. Egyszerűen nagyszerű. Egybevonva vonuláshatunk kilenc eséggel, így javítva túlélési esélyüket.

A csata térbeli stratégia, varázslatokkal, hősökkel varázstárgyakkal kombinálva. Nem is tudom volt-e valaha ilyen komp-



Varázstárgyak és egyéb manipulációk nem játszanak szerepet a fejlődésünk hatékonyságában. A világ csodák kisé befolyásolja a rezsréle meg, el-

CSATA

na-
gyobb vásárlásokat csak végzők-
ség esetén ajánlhatok fegyverke-
zésre. A játék igazi poénja a
végső értékelés, ha megújul a
programot, visszavonulhatunk
közélete istenkedésünkből. Nyug-
djunk megállapítása végett a játék
eredményeinket megvizsgálja és
egy közismert politikus, hadvezér,
államférfi szellemi szintjével



azonosít. Ez nem mindig hízelgő
a játékos számára. Minél mag-
sabb százalékot érünk el, annál
jobb képességű főfával honorál a
gép. Ha csak Mao, vagy Lenin
szintjűt jelejtünk, akkor inkább bu-
zintunk el.



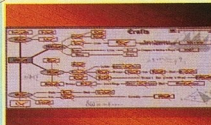
Végső konklúzióként az ő-
játék ma is megállja a helyét bár-
melyik utóddal is vetjük össze.
Legelőnekn lenni mindig nagy
dicsőség, azonban ezt meg is tar-
tani az aztán az igazán nagy
művészet. A Civilization szerin-
tem még sokáig a legjobb
maradhat.

Shy

szinte valós lehetőségeket játsz-
hatunk végig.

A grafika szép, eredeti. A han-
gulusos 3D animációkkal és stílu-
sok zenekkel a program szinte tel-
jesen megváltozott.

Hősök ugyan itt sincsenek, de
vannak lakosok, akiknek nem árt
a kedvére tenni, mert például az
öregek már nem szívesen dolgoz-
nak bányában. Ehezni meg vég-



képp nem szeretek. A külön-
böz szakmákban dolgozók aránya
nagy szerepet játszik a birodalom
menedzselésében.

Varázstárgyak sincsenek, a hét
gyémánt kivételével.

A pénz nem nagy jelentőségű,
azaz viszonylag könnyen kigaz-
dálkodható az éves terv. Az
extra kiadások azért erősen
megcsappanthatják az erszé-
nyünket (kocsma).



Nekem nagyon tetszett a játék
mindenféle vonatkozásában, talán
csak a találmányok és fegyverek
tűntek egy kicsit kevésnek. Bár
például antiszerumokat sehol sem
kellett ilyen részletességgel kifeje-
lészteni. A játék sok kellemes pil-
lanatot adhat, nem válik unalmas-
sá és nem esik ki a stílusából.

Kicsit furcsa, hogy egy játék
csak második nekifutásra lesz
igazán kellemes, de sokkal jobb
átlárolt készített a Microids a
Genesiából, mint a MicroProse
például a Piratesből.

DaCosta

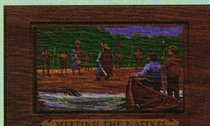
időszak volt. Sok kis telepünk
azonban szorgos tevékenységével
hősiesen szolgálja a nagy egész - a
demokrácia létrejöttét.

Varázslatok és efféle bohémsá-
gok még elvtve sem lehetők fel a
programban. Csodák sincsenek,



bár mint a Civilizationban a vil-
lág-csodák, itt is vannak külön-
sen nagy hasznót hajtó kong-
resszusi tagok.

Pénzügyileg a legvalóságosabb-
nak tűnt. Nekem például ha jó
voltam és becsületes soha sem za-
kadat a nyakamba a nagy zseton.



Tanult rabló, indián-irtó, zsarnok
kollégáim pedig mindig tömött er-
szénnyel flangáltak. Ez úgy látszik
a világ sorsa!?

Nagyjából a Colonization ren-
delkezik a legrealisabb történel-
mi háttérrel. Kidolgozása is
egységes jól összeszokott tervező
gárdát ismertem meg a játékkal.
Programhibákkal szerencsére
nem találkoztam, manapság
néha ez is nagy eredménynek
számít. Egyesek (Pelace)
szerint, kicsit unalmasnak tűnt az
általa a játékban eltöltött két-
száz év.

A vita nem dőlt el, de egy biz-
tos, sokan rávetették magukat a
MicroProse felfedeződsídjére.
Elárulom, nekem is szimpatikus a
rapier-vel harcoló spanyol gárdis-
ták élete.

DaCosta

lex rendszerű csíhi-puhi. Egy-
szóval remek.

A játék grafikai világa
meglehetősen vegyes. Egy vi-
szonylag primitív főképernyő
mellett pompás melléképernyő-
ket, kellemes animációkat és jól
komponált városképeket talá-
lunk. Valószínűleg a korán el-
hunyt tehetséges grafikus he-
lyett, egy kontrárel fejeztették
be a művet, vagy fordítva.

A fantasy jó munka-lehető-
ség biztosít a hősök számára. Itt
is kővályog néhány belőlük. Jó
vezetői lehetnek csapatainknak,
sőt egyes varázstudók jelentős
tűzerőt is képviselnek.



A hősök szerepjáték-szerűen
szintet léphetnek, varázslatos tár-
gyakkal javíthatják amúgy is kie-
melkedő képességeiket. Ha ve-
nernek azért minden bókorbán,
de néha lehetünk egyet kettő.
Rosszabb esetben second hand
varázseszközöket, vagy a "csinál
magad" mozgalom keretében
barkácsol

ÖSSZEGZÉS

hatunk ilyeneket.

A pénz nem volt túldimenzio-
nálva a játékban.

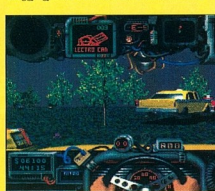
A legtöbb új ötlet ebben a
műben találtam. Sokat megtar-
tottak a régi bevált alapokból, de
talán a legtöbb újítást is itt alk-
mazták. A fantasy remekül ö-
vözték a hagyományos világ
menedzselésével. Ezért ezt ítélném a
múltó trónörökösnek.

Shy

Quarantine TAXI

A Quarantine-ról csak azt mondják, hogy maga a Doom, csak négy keréken! Szerintem ez óriási tévedés. Tény, hogy a játék megfelelő módon brutális és szemlén színvonalról függően lehet arra is használni, hogy fel-alá kocsi-kázzunk a városban és mindenkit könyörjünk, aki szembe jön. A játéknak azonban nem ez a fő célja. A dolgot békésen ugyan nem mondhatnánk taxizással indul, megadott idő alatt utasokat kell vinni a város egy pontjára a másira, így pénz szerzésén kívánni az idő közben keletkezett lárokot, vagy fegyvereket vásárolni. A nevelői-ötlet sikeres fivar után Edgewater egy különleges küldetést kap és ezzel belekeredik az Omnicon ellen folytatott hadjáratba. A tét - feltehetően - az, hogy élve kijusson Kemo City-ből, ehhez viszont tudnia kell a városrészek elhagyásához szükséges jelszavakat! A négyes szervezet helyi sikeres küldetés végrehajtása után megad egy jelszót. Ezzel az adott pályáról továbbléphetünk a következőre. A küldetesként kezeltük egy csomagot kell valahonnan valahova elvinni, később egyre nehezebb bombát kell robbantani az Omnicon épületében, eldugott parkolóban kell elintézni négy másik autót, amelyet az Omnicon laboratóriumának négy dolgozója vezet, fel kell robbantani egy tv közvetítést.

Táunkra és taxikusra számos veszély leselkedik - a lakosság megdöglendült része különböző kretén autómotorművel száguldozik fel-alá a városban, megkeserítve életünket. Az Omniconrossz távéraknákkal vagy lébegő bombákkal szórják fel az utat. A rossz arat egéneknél ne tóvazzunk, lépünk a gáza és hajtsunk közűj. Ugyanez megtehettük autóbártainkkal is. Az a tapasztalat, hogy nagy sebességgel be kell zárni bennünk nem keletkezik nagy kár, de bennünk annál inkább.



A városban kétféle egyéb szolgáltatás működik - már a taxizáson kívül - a szerviz és a fegyverbolt. A szervizen jó pénzt ér elintézt a kárt az autóból, másképp különböző ideig tartó akkumulátorok és különböző védelmet biztosító páncélokat vehetünk. Kapható még egy kis zöld biogó, amelynek hatására az autó egy rövid időre iszonyatosan gyorsul gyorsul fel. Ez állítólag akkor hasznos, ha késésben vagyunk egy utasunkkal vagy küldetéssel. A fegyverboltban autóra felszerelhető harci eszközöket vásárolhatunk (alapértelmezés szerint már van egy tetőre szerelt kétesítőví géppuszka szerűségünk). A fegyvervásárlású lövedékek szintén van csoportosba, ezeket megkülönböztetünk normál töltényt, tüzgolyót (?), rakétát és aknát használó pukkanatyukat. Ezeknek felismerhetünk egy fűrészt a lökhárítóra, amely a közelharcban nagyon jól használható,

és leszerelhetjük a gágyi tetőkükkert egy UZI-val bővített típusra. Ahogy haladunk a pályán és egyre több pénzzünk lesz, más és más fegyverekkel bővíthetünk a kategóriák. Elgondolkoztathat, hogy egy újabb, továbbfejlesztett példányt szerelünk fel vagy csak töltényt veszünk a már tulajdonunkban lévő darabba.

Mint kezdő taxiso, gyakran lesz szűkségünk a térkép használatára. A térképen nem csak az utak vannak feltüntetve, de a parkoló



és a falak, valamint a szervek és fegyverboltok. A térképpel szorosan együtt működik az autó célkereső rendszere, amely a jobb sarkban található. Ha felszünk egy utast vagy valamelyik küldetésre megyünk, a térképen csak a sarga csík jelzi, hogy valahol azon a környéken lesz dolgunk. A célkereső a távol-ságunkat mutatja a célról. Jól használható arra is, hogy megkeressük a legközelebbi szerviz vagy fegyverboltot. A térképen a kurzorral egy sárga jelz mozogva kijelölhetünk egy boltot, a program ilyenkor kiírja, hogy milyen távol vagyunk tőle. A space gomb megnyomásával a célkeresőt ráállítjuk a kijelölt boltra, innenől kezdve az ettől való távol-ságunkat fogja mutatni. Ez persze csak akkor működik, ha nincs utasunk.

A taxizás a következőképpen zajlik: a potenciális utasjelölteket onnan lehet megkülönböztetni, hogy messziről integetnek, sőt ránk is kiabálnak, ha a közelükbe érünk. Amíg nem kiabálnak, addig nem tudjuk felvenni őket, onnantól kezdve viszont a célkereső azt mutatja, hogy milyen messzire távolodtunk el tőlük. Felvenni úgy tudjuk őket, hogy olyan távol-ságra állunk

meg tőlük, hogy a célkereső nullát mutatson. Ekkor beszáll, közli, hogy hova akar menni (ezt rögzítőn láthatjuk a térképen), mennyi idő alatt akar odajutni és mindeztől mennyit pénzt fog adni. Ha nem teszük az ajánlat, vissza is utasíthatjuk, ilyenkor kellemes fenyegetések mellett kikészülődik az autóból. Ha felvettük, akkor irány a megadott cél, mert csak az számít sikeres fuvarnak, amit időre belül teljesítünk. A célhoz érve meg kell állnunk, hogy az utas ki tudjon szállni. Ha időn belül lebonyolítottuk a fuvart, akkor mond valamilyen zavarosságot, de kifejezetten miénk rendezése. Ha kifutunk az időből, a beigért pénzmenyiség elkezd csökkenni, hogy idő után így is dönthetünk, hogy a továbbiakban nincs értelme vesződni az utassal, ekkor az E gomb megnyomásával kideríthetjük az autóból. Ugyanígy dobhatjuk ki a ránk bízott bombát is az Omnicon épületében vagy a TV-közvetítésen.

Igy zajlik a taxisofor élet Kemo-ban, de hogy zajlik a halála? Először is ha az autó állapota nullára esik vissza, akkor úgy járunk, mint azok a kedves kollégák, akiket mi szoktunk nullára visszaillesz, felrobban velünk együtt. A későbbi pályákon azonban olyan tepegattak vannak, mint például folyton bevezetünk az elők sorából. A rajtuk átvéló hidak tele vannak aknákkal, bombákkal és löködős autókkal, hogy lehetőleg minél nehezebb legyen az átkelés!

A Quarantine elég jól játszható, de az irányítást szokni kell. Nagyon jó véleményem szerint a 3D-s Doom-szerű környezetét, amelyet több, mint egy évig programoztak a készítő - sikerült nagyon szépre és gyorsra kialakítani. A játéknak egyébként elég jó nagy adag brutális látványt, a szelvézőn széleskörűen embermardaróknak, robbanó autók, lángoló töltött emberek, egy szóval kitettek magukért a programozók és a grafikusok. A dokumentációban írt hiszj a figyelemet, hogy nekünk vállalkozásunknak és semmiért felelősséget - akinek nem tesszük, ne játsszon vele! Aki viszont úgy dönt, lemarad egy nagyon jó játékról! Könnyűsíti lássunk négy pályakódot:

1. OMNICON IS ALL KNOWING
2. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4. HAVE YOU HAD YOUR HYDRIGNE TODAY

The Richfielder

PSYCHOTRON

Már az ECTS-en beharangozták az Interactive Movie legújabb képviselőjét, ami hozzánk is szerencsésen megérkezett. Igen, a Psychotron-ról van szó, ami az alkotótól a hangzatos "Interactive Murder Mystery" címmel kapta.

Az interaktivitással lesz némi gond, viszont hullákat (ha nem is sokat) tényleg találunk a játék során. Természetesen CD-ROM-on került forgalomba, és teljes egészében Windows környezetben fut, ami ezúttal szerencsére nem vonta maga után a játszhatatlanságot, egy DX2/66-os gépen egész kellemes a sebessége (hoes, de lassabb gépen nem tudtam kipróbálni, valószínűleg ott is csak a videók lesznek egy kicsit darabosabbak). Emre rövid bevezető után végünk bele a közepébe.

A történet eleje jóskán visszanyúl az 70-es évekbe, a hidegháború kelés közepébe. Ekkor kezdtek el fejleszteni a Szovjetunióban egy olyan gépet, amivel az emberi agyra lehet hatni, tetszőlegesen befolyásolva az alanyok magatartását. Nem nehéz elképzelni, hogy milyen hatalom van annak a kezében, aki először kifejleszti ezt az eszközt. Nos, ebben a Szovjetunió messze az USA előtt járt, az első többé-kevésbé sikeres amerikai Psychotron-kísérletek csak a 80-as évek végén voltak. A hidegháborúnak azonban vége, a Szovjetunió felbomlott, Oroszország anyagi helyzete a tempom évről-évre hasonlít. Eppen ezért megérkeznek jó pénzért kiarsztani az eddigi szupertitkos technológiákat, többek között a Psychotront is, amiért az USA jelentkezik be. Eleinte minden jól

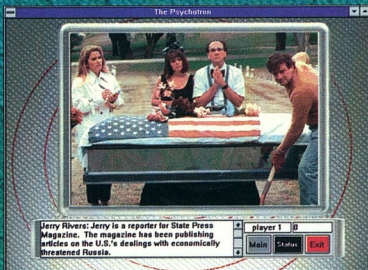
megy, a repülőgépek fedélzetén CIA ügynökökkel - leszáll Moszkvában, felpakolják a Psychotront, valamint csatlakozik a társasághoz a vezető orosz kutató, Sergie Eistonovich is. A gép azonban Virginia felett lezuhán, amit senki se él túl, a Psychotron pedig eltűnik. Itt kapcsolódunk be a történetbe, mint a CIA ifjú nyomozója, akinek egyetlen feladata, hogy kiderítse, hogy mi is történt valójában.

Először Darin Birdnek, a CIA igazgatójának az irodájába vagyunk hivatalosnak, ahol az elnök (akít milyen furcsa, Richard Marx-nak hívják) társaságban tájékoztat minket az előzményekről, valamint azt is megtudhatjuk, hogy a reneszok között nem találták meg az egyik ügynök, valamint Sergie Eistonovich holtestét. Előként a gépet tartózkodó ügynökök irodáit vizsgálhatjuk át.

Steve Knight's office: ő az az ügynök, akinek a testét nem találták meg. Az üzenetregisztróján semmi izgalmas ("csak" egy barátom), viszont a széf már érdekesebb lehet. Ahhoz azonban előbb ki kéne nyitni.

tos kombinációt találunk, valamint némi utalást Steve orosz kapcsolataira.

Sherry Gonzales' office: mint kiderül, ő Steve titkos szeretője. Ő vezette a gépet, annak ellenére, hogy valaki nagyon le akarta beszélni erről a küldetésről. Itt tudjuk meg, hogy az



utóbbi időben elég sok robbanóanyag tűnt el a hivatalból.

Fred Polenski's office: néhány információ a Psychotronról, illetve Marx elnökről. Sokkal érdekesebbnek tűnik egy magnófelvétel, melyben az elnököt biztosítja az orosz küldetés biztonságáról, valamint arról, hogy megtette a megfelelő lépéseket a médiák felé is.

Susan Chang's office: két fontos dolgot találunk: egyrészt megemlíti a Nardini család nevét, valamint hallhatunk az Oroszországban ismét egyre erősödő kommunista pártról. Ennyit az irodákról. Eddig tehát van egy négy számból álló kódunk, egy titkosztas családnevünk (Nardini), elég sok anyagunk az elnökről

(itt még nem egészen tisztá a szerepe), valamint naszó híreink a Vörös tőről. Következő utunk a temetőbe vezet. Itt jegyezzünk meg, hogy a párbeszéd során a két vagy három lehetőségből nekünk

kell kiválasztani a szerintünk leginkább megfelelő (interaktivitás), és ezt a gép pontozza, aszerint, hogy mennyivel kerülünk közelebb a végző megoldáshoz. Mentünk el gyakran a játékkállást, ugyanis nem biztos, hogy valakivel többször is tudunk beszélni, és nem megfelelő válaszok esetén könnyen zsákutcába kerülhetünk, sőt akár el is halálózhatunk. Tehát ott tartotunk, hogy a temetőben vagyunk. Itt a következő személyekkel beszélhetünk:

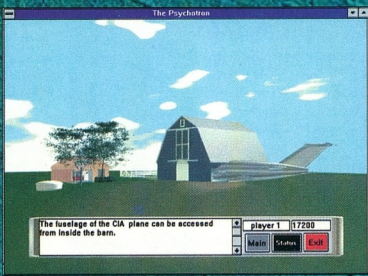
Jerry Rivers: újságíró, ő tudósított a gép lezuhánásáról egy virginiai farmon. Túl sok érdekeset nem tudunk meg tőle, ha csak azt nem,

hogy a farmgazdája előtt soha sem emlegettük a háborús sérülését.

Ambor Knight: Steve felesége. Megtudjuk, hogy a férje minden pénteken kártázott a barátai-val, valamint valószínűleg tudott a férje egyéb nőügyeiről és kapcsolatairól a szervezett bűnözéssel.

Mitchell Stone: vezető Psychotron-kutató volt, személyes problémák miatt kirúgták. Túl sok érdekeset nem mond (vagy csak én nem értettem). **Yuriy Ravitch:** menekült Oroszországból, semmi érdekes. Ezután a főnök jelentkezik, aki közben megtudta, hogy Steve Knight titkosztas kártápanyartnere a Nardini család emberei közül kerültek ki, akkorról azt kell tudni, hogy a maffia helyi nagymenő, ők ellenőrzik a szervezett bűnözést. Emellett ígéretet kapunk arra, hogy megpróbál összehozni velük egy kártápanyart. Addig is azonban látogassunk el Virginiába, a baleset helyszínére.

Gunter's farm: itt az amerikai társadalom három újabb esodabogárhoz lesz szerencsénk. Túl sok éssz nem várjuk tőlük, de ha nem provokáljuk őket, akkor ren-



A lámpa alatt találunk egy papírfecnet betűkombinációkkal, amihhez számokat egy átlag telefonnyomógombjai alapján rendelhetünk. (Segítségképpen : ABC=2). A szélben egy újabb nagyon fon-

desen fognak bánni velünk, és megkapjuk a szükséges információkat. A részletes párbeszédek nem írom le, inkább csak a többszöri próbálkozás után megszerzhető információkat. A legjobbat Jim Bob, a fiuk tudja mondani, azonban vele vigyázzunk, ugyanis gyenge a szíve, és könnyen megárhathat neki a túl agresszív kérdés. Tehát: megtudjuk többek között, hogy a lezuhanást két ember tülélte, pontosabban két férfi, és a legnagyobb gondjuk egy fekete dobznak a keresése volt. Az egyik férfi mintha egy nő is megölt volna (Jim Bob állítása).

A roncsot közelebbről átvizsgálva találunk benne egy fel nem robbant bombát, valamint megállapíthatjuk, hogy az egyik ejtőernyő elűlt.

Poker Game: ekközben a főnök elhívté, hogy a következő pókerpartin mi is részt vehessünk. Mielőtt odamennénk, kapunk néhány hasznos és megszívlelendő tanácsot (pl. hogy ezek a fickók előbb lőnek, aztán gondolkoznak). Célnk tehát túlélni a pókerpartit, és mellékesen minél több információt kicsalni belőlük. Odaérve megismerkedhetünk a Nardini család három közkatónájával: Phillel, Winnie-vel és Jimmy-vel, a gengszterek három tipikus képviselőjével. Összesen 4 játszmat fogunk játszani, azt mindenki tapasztalja ki, hogy melyikben mi a túlélés titka. Minden egyes játszma után (vagy közben) kérdezhetünk tőlük valamit, természetesen csak ha meg életben vagyunk. Megtudjuk, hogy sokat segítettek Steve-nek egy laboratóriumot berendezni egy belvárosi rakártelepben, amiért fureasa módon semmiféle ellenszolgáltatást nem fogadtak el. Steve-et egyébként valahol Virgi-

niában vették fel, majd nemskóra továbbrepült egy külföldivel együtt.

Miután túléltük a kártyázást, a főnök melegen gratulál, de ugyanakkor elmondja, hogy egyre rövidebb a rendelkezésre álló idő,

az egyre nagyobb veszélyt jelentő kommunista fenyegetésről, de ami a legfontosabb, megtaláljuk a Psychotront, és egy utalást az indítókódok beírására. Emlékezzünk csak, még az elején egy szőben találunk négy nem túl sokat mondó számot... Ha

sikerült beüzemelni a Psychotront, akkor még egyszer végigmehetünk a laboratóriumban található bizonyítékokon, és a Psychotron segítségével visszanezhetjük minden egyes esetben az utolsó percek eseményeit. Így például láthatjuk és hallhatjuk Sergie-t az utolsó pillanataiban, vagy az eddig semmitmondó telefonokon visszahallgathatjuk az utolsó beszélgetéseket. Ezek segítségével már könnyen rájöhettünk a történetben a hiányzó részemekre. Aki

ugyanis az elnök a választási kampány során nemskóra egy fontos bejelentést kíván tenni, ehhez azonban szükség van a nyomozási eredményekre. Ez az időszűke azt fogja eredményezni, hogy a következőkben minden bizonyítékot csak egyszer nézhetünk és hallgathatunk meg (természetesen menteni lehet közben, így ha valamit nem értettünk meg elsőre, többször is visszatérhetünk rá).

Warehouse: elérkezünk nyomozásunk utolsó helyszínére, a maffiózók által berendezett laboratóriumba. Átvizsgálva megtaláljuk Steve

nem akarja megfosztani magát egy kis agymunkától, az a következő bekezdést ugorja át, ugyanis ott röviden kitérnek a megoldásra.

Ha végigmegyünk a laboron a Psychotronnal, ismét bejelentkezik a főnökünk, hogy most már mindenképpen szükség van az adatokra. Ez párbeszédes formában zajlik.

Feltesz egy kérdést, nekünk pedig a 6-7 lehetséges válasz közül ki kell választani a megfelelőt. Te-

hát: a Psychotron ellopását az elnök ayalta ki. A mafia, akaratla ellenére csatlakozott az ügyhöz, pszihikus hatás alatt álltak. Azért lopták el a masinát, hogy elősegítsék az orosz kommunizmus előretörését, majd a Psychotron megsemmisítésével az elnök eljátszhatta volna a hőst a nép előtt. Nem egy rossz választási fogás... Még egy mellékkörülmény: Sergie azért nem halt meg a gép lezuhanásánál, mert már korábban kiszállt egy előre meg nem nevezett megállóban. Miután minderre rájöttünk, következik a slusszpoén, de ezt már nem áruolom el, nem egy olyan nehéz dolog megoldani.

Hát ennyi lett volna a Psychotron. Az értékeléssel egy kicsit bajban vagyok, ugyanis az Interactive Movie kategóriában még nem igazán született olyan alkotás, ami igazán lekötné az embert. Ennek is az a legnagyobb baja: túl kötött a játék

menete, teljesen leeredukálható a lehetséges végzők következtetés alapján próbál-gatására. Ennek ellenére ez még egy fogyszatható darab, sok poénnal, a videók is nagyon jó minőségűek, a beszéd érthető. Az, hogy maximum 4 játékos is játszhat egyszerre vele, szintén az előnyére vált. Ha többen játszunk, a gép az egyes helyszíne-

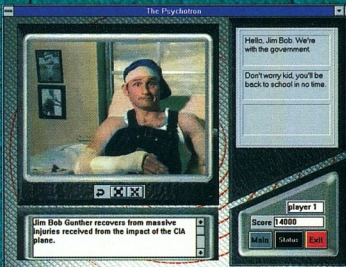
ken külön-külön pontoz mindenkit, és a végén a befejezés a legtöbb pontot elért játékos játszhatja. Összességében azt mondanám, hogy egyik este jól el lehet tölteni vele.

Andrew

PSYCHOTRON JÁTÉK!

Öt teljes, CD-s verzió várja a megfejtőket!

Oktoberi, ECTS számunkban írunk a Psychotron fejlesztőcsapatáról, a Merit Studios-ról. Milyen programokat készítenek még?



Knight és Sergie Eistonovitch holttestét, egyelőre velük kapcsolatban nem leszünk okosabbak. Láthatunk egy moszkvai riportot

ARMORED FIST

"Ílyet még nem látott a világ..." szaladt ki önkéntelenül a számon, amikor megláttam a *Armored Fist* introját - a csodát a *Nova Logic* egy kisebb brigádja készítette. A játékok tökéletes, s bár a harcokcsi szimulátor része nem mondható könnyűnek, de kezelhetősége egyszerűbb, mint a valóságban. A szimulátor mozgása és a hangeffektusok azt a hatást kelthetik, mintha a játékos a valóságban ülne a harckocsiban.

Két világhatalom harcokcsijai és páncélozott járművei vesznek részt a csatározásban. A keleti oldalon a jó öreg "T"-es család modellje, a T-80-as és a BMP-2-es veszi fel a harcot a nyugati oldalon lévő M1A1 Abrams és Bradley IFV-vel szemben. A harcjárművek belsejét egy "kaptafára" készítették, de ez nem rontja a játék játszhatóságát. Legyszerűsítették a kezelők feladatát, így mód nyílt arra, hogy egy ember is elássza azt a munkát, ami még egy jól összerakott kezelőze-

mélyzetnek is igen rázós. A küldetések és főleg a hosszabb ideig tartó háborúk így is igen megerőltetőek. Néha előfordul, hogy abszolút sikertelenség koronázza, de a gép így is megjutalmaz bennünket egy csodás animációval. De most lássuk azt a bizonyos medvét!

A főmenü Select Player menüjében lehet beírni a becses nevünket és kiválasztani, hogy melyik "céghez" akarunk tartozni. Miután

túljutottuk ezen a fontos akadályon, el kell döntenünk, hogy csak egy ütközésben veszünk részt (Battles) vagy egész hadjáratot (Campaigns) próbálunk megbírközni. A program hat, előre elkészített hadjáratot lep meg bennünket, amelyekben hét-nyolc ütközet található - ez editálható (ha a gép éppen nem zárólt). A helyszín minden hadjáratnál változik. Ahogy fentről lefelé haladunk, egyre nehezebbé válnak a küldetések - érdemes nem egyből a legnehezebbel kezdeni.

A játékban előforduló legfőbb harcjármű típusokat a Review almenüben találhatjuk, a teljes műszaki leírás kíséretével. A beállításokat a Settings almenüben ejtethetjük meg. Miután kiválasztottuk a számunkra szimpatikus hadjáratot, megelnekn a térkép, és az azon lévő különböző színű négyzetek. A zöld azt jelenti, hogy az ütközet megvívásra vár.



A piros a még nem megvívható csatát, a kék a már letudott küzdelmeket jelenti - ez újra lejátszható. A villogás az éppen kiválasztott ütközetet mutatja. A kiválasztott csatáról pontos feladat leírást kapunk, ami tartalmazza a cél pontos földrajzi fekvését, illetve az akcióban szereplő harcjárművek számát és típusát. Beugrunk a kiválasztott harcokcsinkba és előre!

Azért ne hamarodjunk el, jobb ha rápillantunk egy kicsit a térképre az ESC gomb megnyomásával (a játeket mente itt sem érvegt, kivéve ha az F1-el nem rögzítjük a helyzetet és az időt). A térképre pillantva rögtön látjuk, hogy a mi harcjárművünkkel, az ellenségé pirissal van jelzve. A térkép felett egy kis mező látható ami tartalmazza a menü opciókat. Az EXIT az éppen aktuális csatából való kilépést jelenti. A következő táblázatszerű ikon a harmadszöglet, a szakaszokban



lévő harcjárművek állapotát és feltöltöttség szintjét mutatja, valamint az egységek harc alakzatát, sebességét és útrányát. A harmadik ikonnal ugjunk bele a kiválasztott járműbe. A negyedik ikon a feladat leírását mutatja - a következő a nagyítót jelöli (ezzel a térképet nagyíthatjuk és kicsinyíthetjük, így jobban átlátjuk a harchezletet és céljainkat). Az óra-ikon a valószínűsítő idő gyorsítására szolgál. A hetedik ikon a szakasz és beosztottak kapcsolója, ha a UNIT jelzésben használjuk, akkor az összes harcjárművünket láthatjuk - PL állásban csak a szakasz számsorát vezethetjük észre. A jobban szarokban a feladat zártságát jelző kis lakatot láthatjuk, ha nyitva van, akkor szerencsénk van, mert editálható a feladat. Mellette lévő kicsiny szám az idő-szorozót jelöli. Ez alatt egy kis táblázat található:



alaphelyzetben négy ikont és egy kurzort látnak. A kurzor a térkép mozgatót szolgálja. A bal felső ikon a kiválasztást jelöli, ezzel lehet az egységeket kiválasztani. A kéz ikon a térkép tisztogatását teszi lehetővé, alatta az útvonaltól lehet kijelölni, amin a szakaszok haladnak. Az olló segítségével a kijelölt pontokat lehet megszüntetni. Egyetlen ikon maradt a felső sorban, amiről idáig még nem esett szó: ez pedig az EDIT funkció. Saját magunk is készíthetünk ütközleteket, ezeket perze el is menthetjük.

A jobb oldali menü az üres helyekre kerülnek a következő ikonok:

helikopter - a légi bázis helyét lehet meghatározni, ahonnan a légi támogatás jön

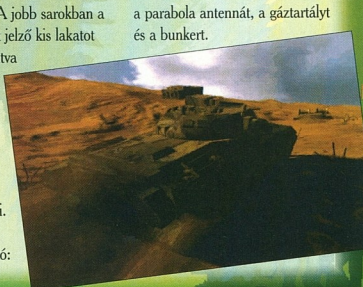
sorozatvető - a tüzérségi lövegeknek a helyét határozhatjuk meg, de csak három darabot lehet lerakni

akna - az aknamezők típusát és helyzetét lehet szabályozni, lehet baráti, ellenséges és huncut

harckocsi - a páncélozott jármű típusát, beosztottságát, helyét és lehetségs pályáját lehet megadni.

fa - a különböző fák fajtaját és helyzetét lehet beállítani - földrajzilag oda nem illő fákat is lehet telepíteni, de a program siklotzni fog

deltoid alak - a célokat jelenti. A program sajnos csak négy fajta celt ismer: az üzemanyag tartályt, a parabola antennt, a gáztartályt és a bunkert.



00:00 - (a felső sorban, az edit mellett) az időhatárt lehet beállítani **földgömb** - tizenöt térképet rejti magában és ezt három napszakkal lehet kombinálni.

lemez - az elkészített ütközett lehet kimenteni. Na most már tényleg hajrá, előre...

Egy M1A2-es belsejéből kicsit más a kilátás, mint a Trabantból. Nézzük meg jobban a műszerfalat: bal oldalt egy térkép található, tetején iránytűvel, amin irányjelzés is van. Mellette a bal kormány és a fékpédál, felettük a sebességmérő, alatta az üzemanyagmérő és



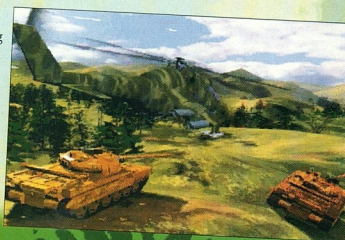
olajnyomásmérő. Középen a sebességváltó látható négy sebességi fokozattal: két előre-, egy hátramenet és egy üres fokozat. Jobb oldalán található a harcokci radarja, alatta a jobb oldali kormány és a gázpedál. Felette légi és tüzéségi támogatás kérhető rádió. Tovább jobbra nézve pedig a löveg készletléti állapotát mutató panel látható - alatta a kiválasztható löszerfajták vannak (negyven darab gránát és kétezer darab géppuskalöszér). Ez alatt kis SG feliratú nyomógomb a közelfejlesztés kapcsolója - használatakor nehezebb eltalálni járművünket. A látómező alatt, közvetlen a bal oldalon a nézőke nagytításának három gombja, mellette a toronyforgató gombjai (középen a toronyoszóg mutatóval) található. Bal oldalon a Thermal Vision (TTS, ami a rossz látási viszonyok közepette segít a tájékozódásban) kapcsolója, amellel egy célravezető (TARGET).

Egy T-80-as messze nem annyira kényelmes, mit az előző fenevad, de van annyira jó. A belseje sem sokkal módosult, csak megcserélték a térképet és a löszerkiválasztó egységet, valamint megváltoztatták a mérőműszerek helyét is. A TTS helyett az oroszok a jól bevált Infrát használják (IT). A programban csak annyi a különbség, hogy az egyik színe sötétke, a másiké pedig zöld (a valóságban ez teljesen más) - a löszerjavaldalmazás is egy kicsit más

képp van. Ha találat érte járművünket és kisebb meghibásodásokat szenvedett, nem kell pánikba esni, mert a jó kezelők hozzálátanak megjavításához - ez minden járműre igaz.

A célzás hibáit rá lehet kenni a számítógépre - érdemes inkább saját magadnak megkeresni a célokat. Figyeljük az ütközetre megadott időt, mert ha lejár, elveszítjük a csatánkat!

A BMP-2-es és a Bradley IFV ugyanabba a kategóriába tartozik, gyenge páncélzatuk miatt a harcokcikknak nem igazán ellenfelei, de nagyon kellemtelen helyzetbe tudják juttatni a rakétáikkal. Műszerezésük megegyezik az előzőekben már részletezett harcokcikkal, csak a löszereik más típusúak, és még légheláritó rakétáik is vannak. Mivel könnyen sebezhetőek, érdemes védetségünket bűkálással növelni úgy, hogy mindig valamilyen terep által nyújtott fedezék mögé vonulunk, és



csak onnan nyitunk tüzet. Mint a szárazföldi járművek esetében mindig, most is a helikopterek okoznak a legnagyobb gondot. Nem elég, hogy ott az ellenség szárazföldi ereje, néha a légítámadások hozzák a legnagyobb veszteségeket. S ha már a taktikákról esett szó, érdemes a négyféle statégiáról is beszélni: a támadásról, a védekezésről, a visszavonulásról és a más egységekkel közösen lefolytatott támadásról.



A támadásnál nem árt a szakaszt a felfedezett ellenség felé irányítani, kiválasztani a menetssebességet plusz a támadási alakzatot, s ezt menet közben időnként megváltoztatni. Közben persze arra is figyelni, hogy valamelyik domb mögött nem lapul-e ellenséges járgány. Érdemes mozgásképtelenné tenni társunkat nem hagyni a kátyúban, mert ilyenkor válik potenciális áldozattá - harc során mindig járműre

ugyanolyan nagy szükség van, ne hagyjuk cserben! A védekezés mindig kevesebb veszteségekkel jár,

ha sikeres. Éppen ezért érdemes jól megszervezni: jelöljük ki magunknak szektorokat, kiemeljük stratégiai pontokat

és frontszakaszokat.

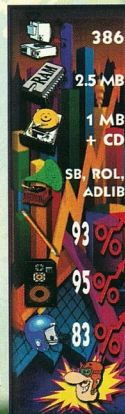
Mindig meg kell figyelni, hogy az ellenség nem akar-e bennünket hátra támadni.

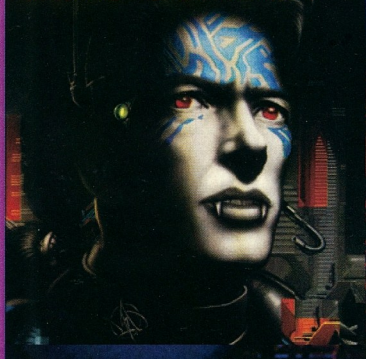
A visszavonulás akkor használható, ha nagyon reménytelen a helyzetünk. Mint például, ha az ütközett első másodpercében az ellenség már csak néhány száz métere van tőlünk, jóval nagyobb erőket vonultatott fel és ráadásul folyamatosan tüzel is. Szégyen a futás, de így legalább életben maradunk. Ilyenkor kezdődhet az új támadás légítámogatással vagy tüzéségi tüzzel, de legyen annyi eszünk, hogy nem

lőjük le saját helikopterünket.

A szimulátor mint mondtam, tökéletes, de azért vannak apróbb hibái, nem mindig viselkedik úgy, mint egy valóságos harcokci. Sajnálatomra a teljeséges szimulációs rész felbontása csak 320x200 képpont - azért még így is látványos. Az átvezető animációk elképesztőek: soha, egyetlen PC-s játékban nem láttam még hasonlót (az Armored Fist természetesen CD-n jelenik meg).

Süti





2094., a jövő. New York, Manhattan. A high-tech elit a mostaniaknál kétszer magasabb felhőkarcok csúcsán él, magasan felette a klastrozfóbiás, urbanánus lidércnyomásnak. A tömegek mélyen alattuk hőmpolyognék, ott ahol a nappal és az éjszaka közötti különbség belevész a fluoreszkáló légszennyeződésbe. A rendőség tehetetlen, a városi "szolgáltatások" nem működnek. De mindez másodlagos az embereknek, akik az egész elől rafinált drogok élvezésére, vagy egy másik "drogába" a cybertérbe menekülnek. Nemcsak az üzleti élet, de a szórakoztató ipar is körülötte forog. Persze az általa nyújtott szabadság is csak látszólagos. Az egész felett a mindenható multinál cég, a TransTechnicals uralja.

Ebben a környezetben élés te, a volt TransTech alkalmazott, konzol cowboy és cyberpunk, Ransom Stark. Éppen kedvenc becsületlyüllesztődben rendelnd a második rundot, amikor egy számodra lenyűgöző nőre leszel figyelmes. Ő feléd tart és megszólít. Tizenötzetet ajánl egy olyan munkáért, amit akár álmodban is meg tudnál csinálni. Néhány nap alatt valóban be

is fejezed és jelentkezel a fizetségedért. A megbeszél helyen nemcsak vonzó megbízódat, hanem annak főnökét is megtalálod.

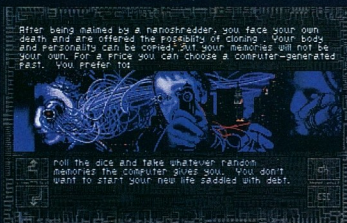
A zavaros tekintetű öregúról hamar kiderül, hogy vámpír. Sajnos ezt a saját bőrödon, -helyesebben szölv a saját nyakadon tapasztal meg. Miután magadhoz térsz azután hogy sikerrel vámpírizáltak, tapasztalod, hogy nem kerített teljesen a hatalmába. Átalakulásod nem ment végbe, hanem pillanatnyilag lassan folyók, és amiben most vagy, az egy köztes állapot. Hogy ez minek köszönhető? Talán a füled mögött, a koponyádban megbúvó implantnak? Talán másnak? Nem tudni... Sikkerrel leütöd a vámpírlordot és elmenekülsz. Elmenekülsz, hogy visszaállítsd a régi énedet... Hogy mindez hol és hogyan zajlik? Nos, a Microprose Bloodnet című új CD-jén. A CD változat új,

és nem csak abban tér el az eredetétől, hogy a 93-as játék négy floppyját felmásolták rá. Amíg az eredeti játé-

tékban a karakterek közlendőiket egy dialógus ablakban kövölték egymással, addig a CD-n mindenkinek jutott sa-



ját, digitalizált hang, több mint 300MB-nyi helyet foglalva. Nem csoda hát, hogy a pilométeren a minimális HW



követelmények közé, szívem szerint felvettem volna még egy középfokú angol nyelvismeretet is! A karakterek nem "tiadnak

vissza" meredekebb kifejezések, vagy ritkán-hallott jelzők használatát sem. Szerencsére a játék írói

Ransom Stark		Hit Points		HP	
PHYSICAL					
Strength	41	Stamina	60	Intelligence	76
Endurance	60	Agility	60	Fast-Talk	18
Speed	60	Stealth	60	Deception	10
Pick Pocket	65	Lock Picking	60		
COMBAT					
Melee	30	Leadership	31	Intelligence	76
Firearm	15	Intelligence	60	Fast-Talk	18
High-Tech	42	Faith	13	Observation	40
Bio-Tech	60	Courage	65	Bargaining	35
Staves	40	Will	60	Survival	44
Explosives	17	Emberg	40	Medical	20
PERSONALITY					
Modesty	55	Modesty	60	Lock Picking	35
MENTAL					

gondoltak ránk, akik nem a szigetországban, vagy az államokban láttuk meg első blyentüzetünket. A dialógusok tetszés szerint visszajátszathatók, akár úgy is, hogy lekapcsoljuk a hangot és szövegesen jelenítettük meg azt.

A játék gondosan bának a wiccmesterünk véges kapacitásával is. Megelepszik a már fentebb esestetelt adattömegből, 2,5MB telepítésével. Hogy mit lehet elmondani még a BloodNet-ről? Azt, hogy a háttérben gondosan megrajzoltak, a cybertér tényleg misztikus, az összhatás lebilenselő.

E rövid ízelítő után gondolom sokan kedvet kaptak a játékhoz. Hamarosan a teljes végigjátszást is leközljük!

Sam. Joe





386-SX-TŐL PENTIUMIG

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

386 SX 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP	60.900 Ft
2 MB RAM, 210 MB HDD, 14" MONO SVGA MONITOR/512 KB VGA	
386 DX 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP 128 KB CACHE	85.900 Ft
4 MB RAM, 210 MB HDD, 14" COLOR SVGA MONITOR 0,28/512 KB VGA	
486 DLC 40 MHz SZÁMÍTÓGÉP 128 KB CACHE	91.990 Ft
4 MB RAM, 210 MB HDD, 14" COLOR SVGA MONITOR 0,28/512 KB VGA, CPU UPGRADE, 3 VESA LB, GREEN	
486 DX2 66 MHz (Intel) SZ.GÉP 256 KB CACHE	114.990 Ft
4 MB RAM, 420 MB HDD , 14" COLOR SVGA MONITOR 0,28/512 KB VGA, 3 VESA LB, GREEN	
486 DX2 66 MHz (Intel) PCI BUS-OS, SZ.GÉP 256 KB CACHE	159.900 Ft
4 MB RAM, 420 MB HDD, 15" SVGA DIGIT MONITOR PCI VESA 1MB, 2 VESA LB, GREEN	
A KONFIGURÁCIÓKBAAN 1.44 FDD, BABY HÁZ, ANGOL, VAGY MAGYAR BILLETNYÜZET ÉS 2S/P/G KÁRTYA	
VESA VGA KÁRTYA microCRYSTAL 10 SD	17 590 Ft

IDE KÁRTYA PCI BUS-OS	3.900 Ft
VGA KÁRTYA 1 MB AGX PCI BUS-OS	26.900 Ft
486 DX2 66 MHz ALAPLAP PCI , 2 VESA	44.800 Ft
486 DX4/100 MHz ALAPLAP 4 PCI , 2 VESA	94.800 Ft

AZ ÁRAK AFA NÉLKÜLIEK, KÉSZPÉNZFIZETÉSRE VONATKOZNAK ÉS 12% ÁFA-TARTALMAZNAK.

KIEGÉSZÍTŐK: VESA ÉS PCI LOCAL BUS VESA ÉS IDE KÁRTYÁK, NON-INTERLACED ÉS LOW RADIATION MONITOROK.



FEFO KFT. 1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6.
T.: 267-8980, 267-8981 F.: 267-8958,
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11.
T/Á: 202-1225
7021 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9.
T/Á: (72) 326-186

**MEGBIZHATÓBB, GYORSABB ÉS OLCSÓBB
SZÁMÍTÓGÉPEK, NYOMTATÓK ÉS ALKATRÉZSEK**

Keresse
könyveinket!



COMPUTERBOOKS

Gerő Judit-Reich Gábor Word for Windows 6.0 magyar + angol	980.-
Szék: Molnár Zsolt Számítógépes tippek & trükkök lexikona	699.-
Nagy Z.-Spányi B.-Weisz T. CorelDRAW! 5	795.-
Krizsák László Excel 5 kisokos - angol & magyar	349.-
Benkő L.-Benkő T.né-Tóth B. Programozunk C nyelven! kezdőknek és középhaladóknak - lemezmellettel	1.199.-
Székely Vladimir Képzőkorrekció, hanganalízis, térszámítás PC-n - lemezmellettel	1.258.-
Pintér Miklós AutoCAD tankönyv - AutoCAD R12 angol & magyar; DOS & WINDOWS; AutoCAD LT	899.-
László József VGA kártya programozása Pascal és Assembly nyelven - lemezmellettel	1.375.-

Lévelim: 1253 Budapest Pf.: 71.
Bp., XII. Tarlisy V.u.12.
Tel.: 175-1564
Tel./fax: 175-3591

Kéze
katalógusunkat!

ACOMP Kft.

Szent László utca 74/A.
1135-Budapest
Tel/Fax: 149-6165
Tel: 06-30-410500

Királyhágó utca 2.
1125-Budapest
Tel/Fax: 156-6790

Bárhöz	1.44Mb FDD IDE*	14" mono VGA + 256Kb	14" Daewoo LR color SVGA + 512Kb VGA kártya
25T1P1G, 101 gombos billentyűzet	210Mb	260Mb	420Mb
A386SX-40MHz	56.384	57.284	61.184
A386DX-40MHz, 128Kb 4Mb RAM	87.832	88.712	92.608
C486SX-C-33MHz, 64Kb 2Mb RAM	59.456	60.288	64.208
C486DX-C-40MHz, 128Kb 4Mb RAM	72.072	72.952	76.800
C486DX-33MHz, 256Kb 4Mb RAM	81.032	81.912	85.832
C486DX-40MHz, 256Kb 4Mb RAM	82.432	83.312	87.232
C486DX-C-33MHz, 256Kb 4Mb RAM	84.680	85.560	89.480
C486DX-2-66MHz, 256Kb 4Mb RAM	93.272	94.152	98.072
A486DX2-80MHz, 256Kb 4Mb RAM	99.844	100.824	104.744
A486DX4-100MHz, 256Kb 4Mb RAM	133.120	134.000	137.920
Pentium 60MHz, 256Kb, 8Mb RAM	164.120	165.000	168.920

Alaplapok:	ár
386SX-40MHz	6.790
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP AMI)	10.240
386SX-C-33MHz 64Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)	9.784
486SX-C2-33MHz	12.120
486DX-C-40MHz 128Kb cache (AMI)	12.880
486DX-C-40MHz 2 Vesa LB (OPTI AWARD)	14.480
486DX-XMHz 256Kb cache, 2 VESA, NoCPU (ALI, AMI)	9.960
486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA, Dark Green funkció, OPTI chipset, WAM BIOS, DX4-100Hz processzorhoz is	11.380
586 Pentium 60-66 MHz, 512Kb cache, PCI, VESA	37.992
586 Pentium 90-100 MHz 512Kb cache, PCI, VESA	49.200

Floppy, CD-ROM Drive-ok:	ár
1.2Mb FDD Panasonic	5.040
1.44Mb FDD Sony vagy Panasonic	3.648
panasonic CD-ROM dupla sebességű vezérlő kártya	15.992

Processzorok:	CYRIX	AMD	INTEL
486DX2-33MHz	12.080	17.440	19.992
486DX-40MHz	13.480	18.080	-
486DX2-50MHz	15.728	19.992	20.992
486DX2-66MHz	23.992	23.120	24.320
486DX2-80MHz	-	30.992	-
486DX4-75MHz	-	-	52.480
486DX4-100MHz	-	-	62.480
586 Pentium 60MHz	-	-	50.400
586 Pentium 66MHz	-	-	63.880
586 Pentium 90MHz	-	-	78.992
Processzor ventilátor	690	690	690

Coprocesszorok:	ár
ULSI 487LC-40MHz	1.992
ULSI 487SLC-33MHz	3.900

Winchesterek:	ár
210Mb Quantum	AT-BUS 17.380
270Mb Western Digital	AT-BUS 18.240
420Mb Conner	AT-BUS 22.180
520Mb Western Digital	AT-BUS 30.800
720Mb Western Digital	AT-BUS 49.992
1400Mb Quantum	SCSI 111.992
2200Mb Quantum	SCSI 139.992

Érdekelt egy komplett 486-os PC 1.000Ft-ért?
Ha igen, akkor gyere a személyesen üzletünkbe és érdeklődj a részletekről!
Ne sokat gondolkodj, mert letekinél...

Monitorok:	ár
14" SVGA mono (800*600)	10.480
14" SVGA color AXION vagy Daewoo (1024*768, 0.28)	23.520
14" SVGA color Daewoo (1024*768, 0.28, LR)	23.982
14" SVGA color Daewoo (1024*768, 0.28, LR, NI)	26.480
15" SVGA color Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, DIG)	37.992
17" SVGA color Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, DIG)	89.600
21" SVGA monitor filter, filterbeépít. "kantáros"	208.000
	720

Memória elemek:	ár
414256 DIP RAM	540
256Kb SIMM 70ns	1.384
1Mb SIMM 70ns	3.984
4Mb SIMM 70ns	13.992
4Mb SIMM 70ns 36bit	15.992
8Mb SIMM 70ns 36bit	31.992
16Mb SIMM 70ns 36bit	63.992

GRAVIS ULTRA SOUND

Gravis Ultra Sound:
18.992
Gravis Ultra Sound Max:
28.992

Araink a 25% ÁFA-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

MEGRENDELŐLAP ÉS VALLOMÁS!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy a PC-X Magazin önként és azonnal megrendelem, mert szeretem! Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Kérem, hogy részemre ezen őszinte beismerés alapján ennek megfelelő befizetési csekket küldjenek!

Egyéves megrendelés (1944 Forint):

Féléves előfizetés (972 Forint):

Továbbá nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni):

1994/1. (szeptemberi)

2. (októberi)

3. (novemberi)

4. (decemberi)

számot, ezt azóta borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket,

vagy inkább a postai utánvételt tartom jobbnak, mert így sokkal drágább, de gyorsabb:

Nem vagyok előfizető, de a karácsonyi lemez mellékletről nem szeretnék lemaradni, ezért nem sajnálók erre 200 Ft+ postaköltséget (a manóba, milyen jól járnak az előfizetők, hiszen nekik ingyen van!):

Nevem: Címem:

.....nyomatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!

Végül pedig tiszta szívből fogadom, hogy e megrendelőt nem vagdosom ki a lapból, hanem lefénymasólok!



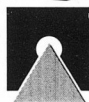
BUDAPEST XIV. UNGVÁR U. 41.
TEL.: 251-1160, FAX: 252-7926

Wearness CD-ROM + csatoló (AT-BUS dupla seb., MPEG, PHOTO)	16.600.-
Egér, három gombos	900.-
102 K/B magyar	1.600.-
101 K/B U.S.	1.600.-
1.2 FDD Panasonic	5.000.-
1.44 FDD Panasonic	4.000.-
Sony CD 35A + csatoló	16.400.-
Panasonic CR 526B + csatoló	16.500.-
Aktív speaker	2.500.-
3M 3.25" DS, HD	1.000.-
3M 5.25" DS, HD	780.-
Mini torony ház, kijelzős	4.700.-

JOYSTICK:

My joystick	1.600.-
Merlin	1.999.-
Night Force	2.150.-
FX-2000	2.600.-
G-Force	6.550.-

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!



Kulcs-Soft
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

**Szoftver és multimédia
ajánlata**

CD lemezek nagy választékban kaphatók!
Lexikon, játék, sex, művészet 790 Ft-tól!
Sony CD ROM drive dupla sebesség
SB hangkártyák
Multimédia alkalmazások

	installálva	installálás nélkül
Windows 3.11 magyar	10 900	9 000 Ft
WinWord 6.0 magyar	35 900	14 900 Ft
WinExcel 5.0 magyar	35 900	14 900 Ft
Office 4.2 magyar	47 900	27 900 Ft
WinWorks 3.0 magyar	19 000	13 900 Ft

Ügyviteli rendszerek nagy választékban!

Használt számítógépek 12 000 Ft nettó ártól!
XT, AT286, 386SX, nyomtatók, monitorok.

Árunk a 25%-os
általános forgalmi
adót nem tartalmazza!

1064 Budapest, Izabella u. 82.

Telefon: 131-4324

Nyitvatartás: 9 - 16 óráig!

A hirdetés bemutatója minden termék árából 5 százalék kedvezményt kap!



Megtanultam magyarul, hogy Ön tudjon PSION-**u!**

Okmányait és jegyzeteket készíte
a Word kompatibilis szövegszerkesztővel

Kiadásait és pénzügyi nyilvántartását vezesse
a LOTUS 1, 2, 3 (EXCEL)
kompatibilis táblázatkezelővel!

Fontos információit tárolja biztonságosan
a Solid State Disceteken!



Használja ki az egyszerűen kezelhető
adatbázis összes előnyét,
minder adat azonnal rendelkezésére áll!

Ídejével gazdálkodjon beépített
határértékszervezővel!

A SERIES 3a felhasználási lehetőségeit csak
az Ön képzelete korlátozhatja!

9 JOGTSÍZTA ÉS VIRUSMENTES BÉÉPÍTETT PROGRAM!

DIGITÁLIS HANGRÖGÖGÍTÉS ÉS -LEJÁTSZÁS

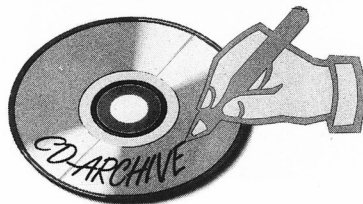
Könyvitse meg életét a magyar nyelvű PSION S3a zsebszámítógéppel!

- Számlálathoz nem kell számítástechnikai szakismeret
- A szolgáltatások, menük, üzenetek magyarul szólnak Önhöz
- Moduláris, hardver- és szoftverbővítések, PC/MAC-kapcsolat
- FAX/MODEM adatátvitel
- Egyedi igényekhez igazodó szoftverek
- Üzemidő: 1,5 V-os ceruzaelemmel max. 4 hónap

Érdeklődni, illetve megvásárolni az alábbi címen lehet:
PSION Magyarország Kft., 1123 Budapest, Csoérsz u. 3-5.
TELEFON/TELEFAX: 175-5194, 156-9850



CD-ROM LEMEZEK EGYEDI ÉS KISSZÉRIÁS QYÁRTÁSA!



1162 Budapest
Temesvári u. 30.

Tel.: 06-30-333-781
Fax: 271-41-73

Karácsonyi vásár

AT 386, 486, 586 Pentium számítógépek,
alaplapok, processzorok,
winchesterek, floppy-drive-ok,
CD-ROM-ok, vezérlőkártyák,
green monitorok

Kérje részletes árlistánkat!



**ELEKTRONIKAI FEJLESZTŐ,
GYÁRTÁSSZERZŐ ÉS
KERESKEDELMI IRODA**

Budapest, VI. Vörösmarty u. 58/a
(az udvarban)

**CD-ROM
LEMEZEK!**
7 napra hazaviheti !

AJÁNDÉKOZZON
CD-ROM TAGSÁGOT
KLUB 6000

**KARÁCSONYRA
25%
KEDVEZMÉNNYEL!**

Bővebb információt
a helyszínen, vagy a
13-45-867 telefonon kaphat!



1136 Budapest,
Hegedűs Gyula utca 16.
Nyitva: H-P: 10-17 óráig
Telefon/Telefax: 111-1966

Sim Classics

az eladások erősen csökkenő jellegén valamelyest javítsanak. A játékok piaci élettartamuk végén járnak, viszont az újabb még nincs kész, valamint tenni kellett.

Mr. William Wright, meg aki az egész dolgot kitálalta, nem igazgatója a Maxisnak, csak

vezető tervezője, és a cikk szerint jó kilenc órát tölt képernyő előtt egy jóvőre megjelenő játékon dolgozva.

Mindegy. Szerintem a SimCity minden idők egyik legjobb játéka. Nem folyik benne vér, nem kell lövöldözni, semmi nem múlik a reflexeken, a szabályok végtelenül egyszerűnek látszanak. Kettlen birkóznak egymással: a játékos és a játékba épített szimulátor pusztá intelligenciája. Több, mint két millió adatok el belőle eddig, és a SimCity nem olyan, mint a Windows, ami vele jár egy géppel, ha kell, ha nem. Ennyien fizettek érte (és hányan nem...).

Ha még valaki nem ismerné: a játékos egy település polgármestere, meghatározott pénzmennyiség áll a rendelkezésére, amelyből lakó-, ipari-, és kereskedelmi telkeket hozhat létre, energia-út- és vasúthálózatot alkothat, finanszírozhatja a rendőrséget és a tűzoltóságot, valamint a betelepülőktől adót szedhet.

A telkek többszöleges összetételű létrehozása

után a program magától népesíti be azokat, a játékos által megadott körülmények alapján.

Nyilvánvaló a cél: minél virágzóbb, növekvő várost kell létre-

sabb - a lakosok véleményét működésünkről.

Kétféle módon nehezíthetjük dolgunkat: engedélyezhetünk különféle katasztrófákat (árvíz, tűz-

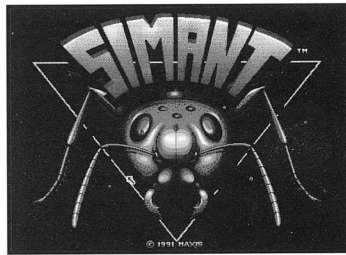


hozni, majd fenntartani, a lakosok minél nagyobb megelégedése közepette.

Kis térinformatikai rendszert is tartalmaz a játék: le lehet kérni településünk közlekedési,

vész, földrengés, tájfun, repülőgép-szerencsétlenség- és Godzilla), avagy kevesebb pénzzel indulunk.

Teljesít sok játékos régi kívánsága a SimCity Classic DOS-os változatában: mielőtt elkezdene



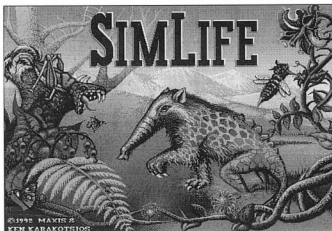
parcellázni egy vadonatúj várost, átszerkeszthetjük a térképet, belephetünk a "Terrain Editorba", csinálhatunk hegyet-völgyet-folyót-erdőt-sivatagot.

Szerintem min-

Két dolog indokolja, hogy ismét a Maxis szimulátorokról essék szó: egyrészt megjelent a három klasszikus játék egy csomagban (SimClassics: SimCity, SimLife, SimAnt), másrészt - s ez főleg a sznoboknak ér - több, mint fél oldalas riportot közölt a cég alapítójáról a Newsweek.

Minkdt esemény némi szomorúságot hordoz. Ugyan mire való egy csomagba rakni a három legsikeresebb terméket, ha nem arra, hogy

energiahálózati, szennyezettségi, demográfiai és bűnözési térképét. Két nagytábasban fenti jellemzők időbeli grafikonját is megkapjuk, valamint - ez a legfonto-



den polgármestert le lehetne tetszteni a SimCityvel, és ha valaki nem ér el 70 százaléknál jobb eredményt, az legalább is felvehetőné az alkalmatlanság gyanúját. Meglehetősen tanulságos, amikor egy közepes méretű - 30-40000 lakosú - város esetében úgy lehet növelni a bevételeket, hogy csökkentjük az adót. Ettől ugyanis felvirágzik az ipar, a kereskedelem, valamint felgyorsul a lakosság gyarapodása, ami jócskán ellensúlyozza az adócsökkentést már a második évben. (Az adó szintje egyébként sikoltozó kacagásra készíthet

akárki: 7 százalék az alapértelmezés. Ha 10 fölé emeljük, városunk meglehetősen rövid idő alatt egyszerűen kihal...

Ha valakinek a polgármesterség nem elég, egyenesen istenné is válhat, legalábbis a SimLife-ban, amelyet alkotója "genetikus játszótérnek" nevez. (És végre-végre 800x600-as felbontásban is fut ar érdemes gépen. A SimCity és a SimAnt legszebb képernyője 640x480x16 színű...) Persze istenként lényegesen több és nehezebb dolgunk van: működő természeti rendszert kell létrehozni kezdve a domborzattal és végzeve a tápláléklánccal. Növényevő állatok mellé ragadozókat is kell tenni, ellenkező esetben ellutulnak. Viszont ha csak ragadozókkal népesítünk be egy területet, táplálékállat híján előbb-utóbb növényevőkké válnak - vagy kihalnak.

Két bájja van a SimLife-nek (számonmr): az, hogy tervezhetünk állatokat egyéni kívánságaink vagy félelmeink alapján is, és meg-

figyelhetjük, mi történik velük kézvezérlésű evolúciónk során; és azok meg lehetőséget nyújt az akár csak rövid ideig fennálló egyensúlyt is létrehozni, a próbálkozások során viszont tanulságos mennyiség-



gű faj pusztul ki, de még mindig kevesebb, mint a valóságban.

Engem nem ragadott meg a SimAnt hangyabolygyszimulátor annak ellenére, hogy ájultan tisztelem az összes rovarfarsadalmat és elszorul a torkom annak végiggigon-

dolásokor, hogy miképpen és mennyi idő alatt alakulhatott ki a természetvátrak messzemenően optimális szerkezete. Nem tartom kizártnak, hogy vonzhat valakit, miképpen tudják a vöröshangyák meg-

lyek lehetnek az okok? (Eltekintve attól, hogy Wrighték egyszerűen nem tették bele...)

Először is a SimFarm nem jelent áttörő újdonságot a többféle vállalatutatózó (Port, Oil, stb) mellett, másrészt átvezet a Maxis komolyabb bizottságaihoz: az IDGNEWS szerint oktatási célú, egyedi kivételű, forgalomban nem kerülő vállalatüzemeltetőt rendeltek a Maxistól.

A SimEarth bonyolultsága messze meghaladta az amerikai néplelek türoképeségét (meg az enyémet is). Pokoli sok dolgot kellett állítgatni és lassan alakult ki a beavatkozás eredménye. Hasonló tulajdonságú az egyébként gyönyörű SimCity 2000 is. Kiparcellázom a gyönyörű, vízparti vagy zöldövezeti telkeket, kapnak vizet, villanyt, csatornát, utat, energiát, iskolát, kórházat, 4 százalékos adót, és a fenének sem akarnak beköltözni. De azért még nem adtam fel...

CZY

Októberi számunk nyertesei:

AWE 32 demo CD-t nyertes:

Oszlár Kálmán, Budapest
Rappay Ákos, Budapest
Bán Márton, Budapest
Berta Kriszta, Budapest
Juhász György, Budapest
Kartélyes Ákos, Budapest
Latyák Norbert, Budapest

ECTS ajándékokat nyertes:

Tóth Elek, Debrecen
Belej Bálint, Budapest
Mitrai István, Dombóvár
Sebestyén András, Ceglédmonkó
Orosz Anita, Kecskemét
Karlóczy Olivér, Szeged
Boros György, Budapest
Pávai Csaba, Budapest
Lázár Róbert, Balatonalmádi
Jónás Zsolt, Dunajváros
Fabulya György, Békéscsaba
Havasi Zsolt, Nyereresújfalva
Kovács András, Győr
Varga Szabolcs, Pécs
Durai Péter, Budapest

Armored Fist plakátot nyertes:

Kalász Ádám, Budapest
Szathmáry László, Debrecen
Halász József, Szolnok
Skerlecz Balázs, Táb
Kiss László, Orosháza

Microsoft demo CD-t nyertes:

Szűcs Zoltán, Nagyvásáros
Csikós Ákos, Szekesfehervár
Mohácsi Olivér, Budapest
Tóth László, Szolnok
Belej Bálint, Budapest
Juhász György, Budapest
Kaszpár Zsolt, Szekesfehervár
Szathmáry László, Debrecen
Juhász György, Szeged
Jónás Zsolt, Dunajváros

True Lies könyvet, kazettát, plakátot nyertes:

Antal János, Budapest
Domok István, Budapest
Csöbe Ferenc, Bácsalmás
Liszt Ferenc, Szekesfehervár
Kalász Ádám, Budapest
Taboly Gábor, Szeged
Szűcs Tamás, Eszter
Kálmán Zita, Budapest
Boro György, Budapest
Pál Gábor, Nyíregyháza

Maverick kártyát nyertes:

Mátai István, Dombóvár
Keresz András, Budapest
Domján Gábor, Ajka

Soho Party kazettát nyertes:

Skerlecz Balázs, Táb
Hirth Tibor, Bácsalmás
Gidai Ferenc, Budapest
Szűcs Zoltán, Nagyvásáros
Kertes László, Budapest

True Lies, Prince of Rap CD-t nyertes:

Boros György, Budapest
Tanczos Hajnalika, Táp
Molnár Tamás, Budapest
Gidai Ferenc, Budapest

Seal CD-t nyertes:

Sarok Judit, Budapest
Papp Gyula, Budapest
Berezy Adrienn, Budapest
Doleschall Zoltán, Budapest

Gremlin ajándékokat nyertes:

Szalai József, Boly
Cajdics Péter, Szentendre
Rappay Ákos, Budapest
Szmangyi Sándor, Budapest
Ivanka Tibor, Emd

szerzeni a szomszédos fekete bolyt.

Három "Sim" kimaradt a csomagból: a SimFarm gazdasági játéka, a SimEarth biológyszimulátor, és a legújabb SimCity 2000, a városépítő immár jelentősen továbbfejlesztett, térbeli változata. Me-

KARÁCSONYI MEGLEPETÉSEINKBŐL:

Wing Commander 3.

Inferno

Armored Fist

Rise of the robots

PC játékok floppy és CD lemezen

Nyelvoktató programok floppy-n:

What is what?

The Friend

CD-ROM-ok és hangkártyák

8 féle PC joystick

+ univerzális joystick leszorító

Számítógép bővítés, átépítés garanciával

Utánvetes csomagküldő szolgálat

Kérjük, mielőtt felkeresne, telefonon érdeklődjön.

SAFE KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 17.

T:129-0507, T/F:183-3267

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi u. 72. Telefon/Telefax: 262-5243 Postacím: 1388 Budapest, Pf. 96/100.

A CREATIVE termékek magyarországi forgalmazója.
Karácsonyi ajánlat viszonteladók részére!

Sound Blaster 2.0	5780 forint + áfa
Sound Blaster Pro	8800 forint + áfa
Sound Blaster 16	11150 forint + áfa
Sound Blaster 16 Multi CD	15000 forint + áfa
Sound Blaster 16 Multi CD ASP	18750 forint + áfa
Sound Blaster 16 SCSI-2	18750 forint + áfa
Sound Blaster 16 SCSI-2 ASP	22550 forint + áfa
Sound Blaster AWE-32	29400 forint + áfa

Figyelem: a nálunk vásárolt hangkártyák mellé, a Windows alatt futó programok magyar nyelvű változatát adjuk!

Video Blaster SE	26150 forint + áfa
Video Blaster FS-200	35700 forint + áfa
Video Spigot	25000 forint + áfa
Hangszóró CT-38 (aktív)	9200 forint + áfa
Hangszóró SBS-30	1300 forint + áfa
Hangszóró SBS-300	11500 forint + áfa
MIDI Kit	4000 forint + áfa

50.000 Ft. feletti vásárlás esetén Budapest területén ingyenesen házhoz szállítunk!

22

Tengeri és SZOFTVER, CD-hegyek!

10 pack - 57 vol.2	4 500	north american indians	4 500
adventures oem	2 500	our solar system	2 500
al-quadim:the genie's curse	6 500	outer space coll. screen saver	4 500
american dreams	2 500	paris scenery cdg	4 500
arcade for windows 1.0	4 500	priest of realmspace	2 500
art gallery for windows 1.0	6 500	professional music producer	2 500
beyond the wall of stars	6 500	ravensoft	6 500
boris valejo	4 500	rebel assault-air wars)	6 500
champions	2 500	return to ring world	6 500
creative writer 1.0	6 500	return to zork	4 500
dagger of amon ra	4 500	secret of monkey island	2 500
dark legions	4 500	sierra club coll. screen saver	4 500
dr games for windows	2 500	space and astronomy	2 500
dragon's lair	6 500	space missions	2 500
dune	2 500	space simulator 1.0	6 500
eye of the beholder i	2 500	star trek 25th anniversary	7 885
eye of the beholder iii	6 500	star wars chess oem	2 500
fantasy empires	4 500	stellar 7 oem	2 500
flight simulator 5.0	6 500	stronghold	4 500
goblins 2	4 500	take ten cd-rom	6 500
great naval battles ii	6 500	tie fighter	4 500
horror & science fiction movies	6 500	tripleplay english oem	4 500
jungle book: mowgli	4 500	tripleplay french oem	4 500
just grandma and me	2 500	unlimited adventures	4 500
king's quest vi	2 500	voyage to the stars 5 vol.set.	4 500
labyrinth of time	6 500	windowware	2 500
languages of the world f/w	2 500	windows dinosaurs	6 500
lord of rings	6 500	windows toolbox	2 500
mad dog mcreece ii	6 500	wolfstein 3d	2 500
mars explorer	6 500	yogal a multimedia guide	4 500

(Ár ÁFA nélkül)

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.

SOFTINVEST

Tel: 269-4738

Fax: 269-4737

Fax: 269-4720

201-8619

Lev.cím: 1391 Budapest

Pf: 218.

szoftver ABC

A Multimédiások Rémálma!



Mi tudjuk a megoldást!

SyQuest cserélhető lemezes winchesterek végtelen kapacitás

Hívja a disztribútort!!!

ANT LTD. Számástechnikai Szolgáltató Kft
1067. Bp. Szondi u. 29.
Tel./Fax: 153-8154, 269-4428

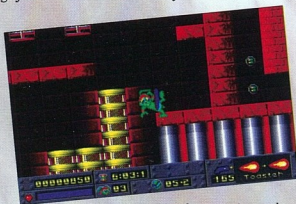
JAZZ JACKRABBIT

Usagi Yojimbo. Mond ez a név valakinek valamit? Ő egy nyúl volt, még a Commodore-os időkől, aki másodállásban ninjaként tengette életét. Csomót kötött a fülére, fogott egy hatalmas kardot, azzal szépen beszélt a C-64 képernyőjére, hogy a kedves felhasználók rajta keresztül püföljék erdő-mező mindenféle élőlényét laposra. Úgy látszik Nyulék tudnak valamit, hiszen Roger is világhíres lett, még a PC-ken is bepácolták és a legújabb alomból itt van

Jazz JackRabbit, aki a régi nagy el-lenséggel, a teknős-békkákkal veszi fel a harcot!

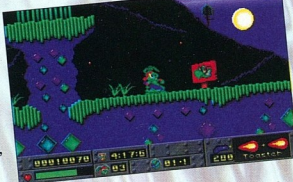
A hhoz, hogy megértjük, miről is szól ez a roppant bonyolult, szívbemarkoló történet - amely mellesleg túsdráma -, vissza kell tekintelnünk egészen az ókorig. Akkortibban alakult ki ugyanis a Teknős és

a vége. Aztán egy napon, egy bizonyos Devan Shell nevű teknős terrorista elrabolja a Nyulék aktuális hercegőjét, Eva Earlongot abból az aljas szándékból, hogy elfoglalja a Carrotus bolygót, ezzel elégtelt véve az ókori sérelmekért! Ezt meghallván Jazzben felébred a vágy, hogy igazi hőssé váljon és mellesleg, hogy egy vagyont keressen a hercegő kiszabadításán (Han Solo effektus). Elindul tehát, hogy leszámoljon az álnok teknőssel. (Az ez előtt történekről szól a pár oldalas kézikönyvben található



képregény, amelyen - mi tagadás - aki csak látta, betegre rohogte magát!) A játék a jól ismert mászkálás, lövöldözés, gyűjtögetős sémára épül. Lényege - az alkotók szerint - a következő: rohanj, mint a szél, ha mozog, tüzelj rá, ha nem mozog, akkor is tüzelj rá! Ehhez kezdetben csak az amúgy kifogyhatatlan, de nem túl hatékony kézi lézerpukkantyú áll a rendelkezésünkre, de a bolygók tele vannak jobbnál jobb fegyverekkel, csak össze kell szedni őket! Egyebeként is érdemes mindent begyűjteni, a különböző tárgyak ugyanis hatással vannak Jazz képességeire: nagyobbat ugrik, gyorsabban fut vagy lő. Egyes tárgyak rövid ideig tartó védelmet is biztosítanak

számára a szörnyekkel szemben, a repától pedig egyenest visszakapja elveszett energiáját. Szót



kell ejteni átmeneti bajtársáról is, a berácsozott papagájról, aki szabadulása után bátran harcol kiszabadítója oldalán. Ha azonban Jazz bajba kerül, inába száll a bátorsága és elhúzza a csikot!

Hat epizódból áll a történet, amelynek keretében sorban visszahódíthatjuk az elfoglalt bolygókat Devantól. Egy epizódban három bolygón, bolygónként két, azaz összesen hat pályán kell megküzdőnünk Devan szövetségeseivel. Erre jön még egy fantasztikus három dimenziós bonus pálya, ha útközben megtaláljuk a nagy piros gyémántot, valamint az epizód végén, egy-egy külön bolygón a leszámolás! A teknősök sárga "kipipált" táblákkal jelölték meg az elfoglalt területet. Ha egy ilyen táblába beleeresztünk egy golyót, azon Jazz képe jelenik meg, azaz a terület újból a nyulaké! Ha később elhalálozunk, az utó-jára szétlőtt táblától folytatathatjuk a játékot! A pályák végét egy piros, Devant

ábrázoló tábla jelzi, amelyet szintén szét kell puffantani. Az irányítás billentyűzet, joystick vagy Gravis PC GamePad segítségével történhet. Érdekesége, hogy nem csak rohanni és löni lehet a nagy világba! Állóhelyzetben fel-le tekintve például szétzethetünk, hogy mielőtt felvagy legrunk valahova, nem les-e ott ránk veszély! Jazz annál magasabbra ugrik, minél hosszabban fut neki az ugrás előtt. Ha sikerült feljutnia, fák

vagy magas dolgok te-tején elugrálgat, de csak a laposabbakon tud megállni, a fenyőről például lecsúszik, ha megáll. Ha hosszabb ideig nem csinálunk semmit, előhív egy repát és a pukkan-tyúra támaszkodva nekifalatozni! A játékokiemeli kategóriájából az eszmeletlenül jól kidolgozott, arányos grafika, a szé- dületesen gyors mozgás, a remek zene, a hanghatások és az a rengeteg ötlet és humor, amellyel minden pályát egyedivé varázsolta a ké-



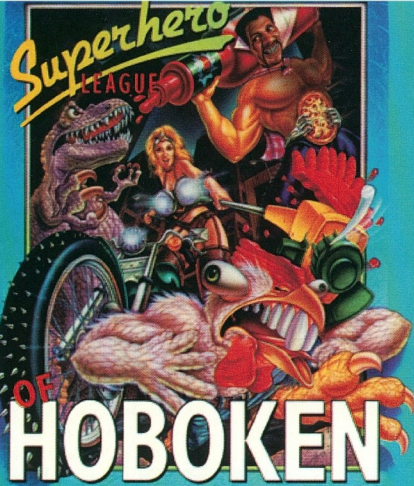
Nyúl nemzettség között a maig fennálló, barátinak éppen nem mondható (v)iszony. Ókori bölcsesek szerint valami képes kimenetelű futóverseny kapcsán kaptak habja az egybegyűltek, amelynek évezredekken keresztül tartó mosolyszünet lett

SOROLJ FEL LEGALÁBB 3 EPIC JÁTÉKOT, ÉS ITELJES, 5 SHAREWARE VERZIÓJÚ JAZZ LEHET A NYEREMÉNY!

terület újból a nyulaké! Ha később elhalálozunk, az utó-jára szétlőtt táblától folytatathatjuk a játékot! A pályák végét egy piros, Devant

szítók. Remek szórakozást nyújthat azoknak is, akik amúgy nem lelkesednek az ilyen típusú játékokért - ha még nem vetted meg, próbáld ki az Epic-játékunkkal, és nyeri egy "full version"-t!

The Richfielder



Poén-játék a javából. Egyetlen hátránya, hogy méréskelt angol-tudás nélkül nem sokat ér az egész. De még úgy is élvezhető, bár az ember sok boldog s önfeléd kacajról marad le...

A kerettörténet nagyjából annyi, hogy egy nem is olyan távoli jövőben a föld erőző, korrózió, stb. áldozata lesz, magyarul lepusztul. A civilizáció utolsó reményei azok a szuperhősök, akik különféle mutációk során szupertulajdonságok birtokába kerültek. Ilyen hősök egy maroknyi csoportját irányíthatjuk. Ellenfeleink a földet elárasztó gonosz mutánsok hada, plusz még a fő-fő főgonosz, Dr. Entropy, akinek legelőbb vágya a Föld káoszba taszítása, a civilizáció teljes megsemmisítése. A játék ezek után mindenféle kérések nélkül, csak úgy elindul.

A kezdőképnyőn van egy nagy ablak villódzó szekrényrel és néhány lépcsővel. Ez lesz a játéktér. Ettől balra az utastások, összesen hat darab. Ha a tárgyakhoz nyúlunk, megteudhatjuk, lehet-e kezdeni vele valamit. Kicsit lejjebb az irányítványok közül a fehér felé lehet menni. Még alább, egészen a bal alsó sarokban a pihenés, a várakozás, az UNDO (néha igen fontos lehet), és a SYSTEM menü. Ezen belül kimentés-betöltés, szöveg- és zenebeállítás (386-oson a hangot érdemes levenni (a zene maradt), és a szöveget is no delay-re állítani, különben kicsit lassú lesz), stb. Ettől jobbra egy vizsgító fej és egy vilámlalható. Az előbbi mi vagyunk és ezzel az ikonnal tudunk a csapat tagjai-

val beszélni. Az utóbbi a szupererőt jelképezi, amit itt használni lehet. Az inventory innét jobbra található. Ha ki-gyűnk a "trep"-re megváltozik a kép: mindent felülről látunk. Újak ezen a képnyőn a PARTY és a HERO gombok. Az elsővel a partitúról, a másodikkal a hősökről kérhetünk infót. A tárgyak folyamatosan lenyomva tartott egérgombbal mozgathatjuk.

Még egy dolog fontos: a harci képnyő. Az ellenfelek a fenti sorban jelennek meg. Közele jövevélr azokat lehet támadni, akinek a kerete sötétebb. Az ellenfelekről kérhetünk infót dupla klikkel, ennek alapján könnyebb megtervezni támadásunkat. Ha nyolcnál több ellenfel támad ránk, az utolsó kockában egy plusz számmal jelzi. Ez a kockán megnevezhetjük, kik vannak még hátul. A jobb felső sarokban már ismert szövegek, alatta az üzenetablak, még lejjebb a lehetséges akciók. Ezek sorban: ütés közle, lövés, szupererő használata, védekezés, egy körre átadni a vezérést a gépnek, majd a váltógomb a legszenzi; a következő oldalra: beszélni az ellenfél fejével, könyörögni, lefeszíteni, elfutni és az egész csatára átadni az irányítást a gépnek.

Három alapjátékoság van: A BRAWN a karakter egyet jelképezi, a TOUGHNESS az alap "AC"-t adja (ehhez jönnek még a tárgyak értékei) és a BRAIN a karakter agybeli képességeinek mérőszáma (összintén megmondom, fogalmam sincs mire jó, talán a könyörgésről és a beszédéről van szerepe, de én durva lelki vagyok és mindenkit elverem). Ehhez jönnek hozzá a szupererők. Mindenképp van egy alap (primary) és ehhez tud "tanulni" még

többet különböző színű (és szagú) izotópokkal. A csataképnyőn a karakterek képeinek bal felső sarkában lévő szám a karakter toughness értékét mutatja mindenféle felszereléssel együtt számolva. Még néhány apróság:

- a játékban majd mindenről infót kérhetünk a jobb egérgombbal.

- XP-t kapunk minden teljesen felfedezett és minden szörnyektől megszabadított szektorért, minden 100. csata után. Minden 1 mio. XP után kitüntetnek, ami hasznos dolgokkal jár. (pl. 1 mio. után a kitüntetéstünk megvéd az első körben, ami nem árt ha meglepnék.)
- érdemes mindent felvenni és megvenni. Az előbbieket el lehet adni, utóbbiakat használni.

- ne sajnáljuk a pénzt új fegyverekre és páncélokra! Aki tud angolul jófópa elnevezéseket talál: csipő-katapult, atalakított repülőgépmotor (ez a legjobb közelharcfegyver), betanított dobbermann, stb.

- mindig olvassunk el, és sosem árt felgöngyölíteni egy jót), viszont ha valamit nem olvasunk el, ami kell (et volna), az már nem mindig pozitív dolog.

- ha valamilyen betegségért kapnak el a drágák, rohanjunk azonnal egy sámánhoz, mert betegen rendszeresen melléteknék.
- ha jön egy kétféjű, soklábú pacák, hogy beimejűk minket, mindig fogadjuk el. Aztán az a karakter, akinek beadtuk nyugodtan máskzállat akár egy atomteremtő magyájában is.

- ha megvan a Mastercard a metróhoz, a többi jegyét jó pénzért nyugodtan eladhatjuk.

És most egy kis rövid értékelés. A zenével volt egy kis probléma: jó párszor kiakadt, a hangok eltűntek, és a végén már kicsit unalmassá is váltik, úgyhogy letekerem a hangertő néhány óra után. A grafikaörültek (mint én) nem ájulnak el, hogy ilyen szép, olyan szép, mégis a játékhöz nagyon is illő és élvezetes. A játszószegecs vizuál szuper, kezelése a jónagyszerű, nem bonyolítottak túl - szerencsére. És most hajrá, végjajtszás!

LEVEL 1

AMBER:

Egyszerű kezdőküldetés. Elmegyünk Newarkba a 2C szektorba és ott a (6, 8) koordinátákhoz. A kerítésen be, odabenn megkeressük a rak-tárát (10, 2). Iron Tummy vashasna minden füzseret kibír, hát akkor ne tartuk vissza. Miután felzárab mindent, az előkerülő rongyot (rag) ne hagyjuk ott.

RUBY:

A 2D szektorban a Paterson-piacon a kereskedőtől (Pavnbroker) vegyük meg a Sheep Spray-t és a Cheese-Eating Microbes-ot (ez utóbbi a SAPHIRE küldetéshez kell, de ha már itt vagyunk ezt is megvehetjük). Utána spuri az East-Orange-i piacra (2C; 7, 11), fújjuk le a megadulud juhokat, és már készen is vagyunk. De legyünk jó kisfűk (kisünyök) és ne hagyjuk magunk után a szemétniket, töröljük fel a Sheep Drool-t a rongyunkkal.

EMERALD:

A Paterson-templomban nem működik a Szent PCI! A lakosságban a nyugtalanság jelei kezdődnek mutatkoznak, úgyhogy sürgős beavatkozás szükséges! Menjünk a templomhoz (2D; 7, 10) és menjünk be a szentélybe. A nagy cseret-pőlők le és ne lán, mi hullik ki belőle? Egy mágnés. Töröljük fel a rongy-gyal a földet is (később szükség lesz rá), majd vegyük fel a mágnest. A sorrend azért fontos, mert a mágnés felvétele után kintágnak (bár a földet is kihajítjuk később, úgyhogy fel tudjuk törölni). Ez-zel is kész volnánk.

SAPHIRE:

A sajt-évi mikrobákkal látogassunk el Jersey City-be a 2C szektor 12,8-as pozíciójába. A csomagartózt felnyitva egy (sajt-)bombával találjuk magunkat szembe. Ne nagyon piszkáljuk, mert BUMM lesz, és akkor vége minden- nek. Inkább öntsük le a sajt-évi mikro-bákkal, hisz mindenki tudja, hogy ez a bombák igen fontos, nélkülözhetetlen alkatrésze. Miután a sajt elpárolgott, a bomba felrobban, de már különösebb hatás nélkül. A maradékot töröljük fel ennek is.

TOPAZ:

Ez a szint utolsó küldetése, ahol megismerkedhetünk Dr. Entropy-val, a föllélességgel, aki bevette magát Edison laboratóriumába, ami a 2C-ben található, a 4, 12-n. A hátsó fal egy nagy és törhetetlen panel, de amint azt a földön fekvő leírásból megtudjuk egy bizonyos keveréknek nem áll el- len. Vessük be a rongyunkat, ami tiszta vélelenségből pont ez a keverék tartalmazza, és már szabad is az út. Nem árt, ha nálunk van Robomop, és úgy megyünk be hátra, mert benn ki-sebb takarítási feladatokat várunk rá (ha így folytatódunk, mi leszünk az FKFV). Miután feltölt a konnektor, húzzuk ki, mire a gép leáll. Dr. Entropy ellenekül (nem kell felni találkoznunk még ve-le), mi meg gazdagabbak lehetünk egy

100Watt-os izzóval és egy gramofon tölcserével. Menjünk vissza a HQ-ba és jöhet a második szint...

LEVEL 2

Elvileg kell, hogy legyen egy 25%-os kék izotópum. Valakivel igyuk meg, és miután Treader Van csatlakozott hozzánk, aki 100%-os vízjáró, már tudunk elaraszott vízvezetőt is járakálni (nylt víz nem, ahhoz három min. 50%-os karakter kell vagy a csónak).

IBM:

A küldetésben egy képletet kell megszerezni, amit csak egy haldokló öregember tud, így nem árt sietni. Menjünk el a Newark-i irányítótornyba, a szekrényből vegyük ki a Pappy-Outfit-tet, vegyük fel, majd menjünk az öreghez, aki Hackensack-Market-nél lévő sámnán felszék (ZD, 13,6). Menjünk be beszéljünk a fejével, mikor elalszik vegyük le a ruhát, és beszéljünk vele így is. Ideadjuk a formulát, majd távozik az örök vadászmezőre. A tojást ne hagyjuk ott.

POTATO:

Az IC szektorban keressük meg a gyárat (nem lesz nehéz, főleg ha a korondataikat is megmondom: 4,5), menjünk be és kérdezzük meg, miért sztrájkolnak. Valami olyasmit gügyögnek, hogy nincs elég fény, mert az izzó csak 98W-os és ez 2W-tal kevesebb, mint amit ők elképzelnek. Nosza neki, vegyük le a fedőlapot, vegyük ki a 98W-os izzót és tegyük be a 100W-osat. A munka beindul, egészen addig, amíg valaki rá nem jön, hogy a hőmérőket fél fokkal kevesebb, mint kéne. De ez már mintek nem érdekelt, mert már legyártottak egy egész Guacalo-t. Vegyük fel, meg ha már ott van az avokádót is.

BANANA:

Egy warlord valahol Piscataway környékén kezd túl agresszívé válni, nem ártana neveltségessé tenni katonáit előlét. Menjünk a házához (1B; 13, 9), ott a hátsó szobában megleljük őt. A parókájában gondosabb megfigyelés után egy fémszálat fedezhetünk fel. Mivel a fémszálat és a mágnesek közti kölcsönhatás közismert, az ajtó fölötti polcra vegyük le a szobrot, tegyük oda a mágnesünket, majd menjünk ki az előszobába. Kis idő múlva a várt hatás nem marad el. A warlord érhető okiatt miatt visszavonul, viszont mi gazdagabbak lettünk egy papírnehezéssel, amit meglepetésben lejtett.

LIPSTICK:

Egy másik Superhero csapat nem válaszol a hívásokra, ki kell deríteni mi van velük. Madame Pepperoni vigyük magunkkal, lévén ő az egyetlen noszélyem a csapatban (majd meglátjuk miért kell, hehe...). Newark-ban (2C; 6, 8) le a metróba (9, 10), majd a szürke csővasúttal utazunk Scranton-ba. Még lent vegyük fel a sugárpuskát, menjünk fel és keressük meg a HQ-jukat (6, 5). A Playboy-ok okozta "sokk"-ot csak egy nő tudja megtörni (mi a fenének kellett ez a nő ide?). Madame Pepperoni-t nem is kell feltüntetni, hisz ő jönelvet kislány és az ilyesmik nem nézheti télenül. A sugárpuskával tétlül-földet egyet és már meg is tisztított dolgozóink tudatát az imperializmus káros és bomlasztó hatásaitól.

CUCUMBER:

Újabb Entropy-küldetés. Ez csak az utolsó lehet, mert az előző missziókból kellene a tárgyak, amit felvettünk. Az első lépés, hogy a HQ-nk pincéjében álló viaszfigura hátuljából kivesszük a kazettát. A következő, hogy a Piscataway-piacon (1B; 12, 7) megvegyük a 50y-s rádióadót. Ezek után az irányítótornyban (2C; 7, 6) próbáljunk meg felmenni, mire egy debella az utunkat állja. De miután megtudjuk, hogy nagy mügyűjtő, el van veszte. Halmozzuk el ajándékokkal: a tojással, az avokádóval, a szénél (ez nem tudom honnan lett nekem, egyszer csak ott volt) és a papírnehezéssel, mire eltűnik kiüríteni a zsebet, mi meg addig fellöngünk a tetőre. Dr. Entropy valamiféle antennáns galambokkal ügyködik. Mi nyissuk ki a Transmitter-ünket, rakjuk bele a Sinatra-kazettát, csujkuk be és kapcsoljuk be. A galambok veszik az adást és meg is örülnek tőle (amit nem csodálok különösebben). Entropy megint meglőd, de egyszer ügyis elkapjuk (Grrrr...).

LEVEL 3

CLOWN NOSE:

Egyszerű kis küldetés. A Pateron-házban (2D; 9, 9) felvesszük a Plastic Case-t, a Fur Coat-ot és a Coat Rack-et. Ezekkel elslatogunk Washington Főhadiszállásához (1C; 9, 12), és ott a szőnyegen lévő kevesébe kifakult foltra ráraukjuk a fogast. A parókat, az uniformist és a műfogsort hozzuk magunkkal.

GRASS CLIPPING:

A papokkal van gond, egyesek szerint kisze korruptak lettek. Seba, majd mi megléjük őket. Mindenek előtt menjünk a Piscataway-piacra (1B; 12, 7) és vegyük meg a drótvágót és ugorjunk át a szomszédos templomba. Bemutoljunk nyugatra és bújunk fel az oltár alatt. Látnuk egy gombot, aminek céljára, hamar rájöhöhetünk. Szerecsenekre keznek a drágák és érdekel mának mindig ugyanaz az úr nyere. Ezt egy jól nevelt beszéltes Superhero nem tételt: emeljük fel a padlóból a laza deszkát és vágjuk el a drótot. Rögtön megváltozik a helyzet, a papokat elűzik - megint diadalmasodott az igazság.

FROSTBITE:

A Newark-irányítótornyban találunk egy helikoptert. Úljünk be és már át is szállított a JFK-ra. Menjünk ki és a 3D szektorban jutunk. Keressük meg a 6,9-n a Yonkers-piacot és vegyük meg a Longjohns-ot és a Purple Tubepass-t. Látogassunk el ezután a 4C szektor 1,9-es helyén lévő Mineolá-ba, am a gatyát el is veszik tőlünk és már mehetünk is tovább.

TREE BARK:

Ehhez a küldetéshez szük lesz a piros metróegyre. Az első két küldetés után menjünk "haza" a HQ-ba, majd jöjünk ki és az első csata után megkapjuk. A helikopterrel újra Yonkers-be látogunk, odaaduk a sámnának a Plastic Case-t, a Pawn-broker-től meg megszeggük az Orienter Guide-t, amivel már felfedezhetjük az erdőt. Kívételünk után ismét Newark-ba vezet (2C; 6, 8), azon belül is a metróba, ahol ha még nem vettük volna fel egy csövet találunk. Egy emelettel lejjebb beszélünk a

piros metróba és már szállunk is Philadelphiába. Erősítünk egy kiest a Nautilus Klubban, utána ellátogattunk a Liberty Bell Pavilonba (10, 6). A repedése berakjuk a csövet, ahhoz hozzáerősítjük a Nitrous Cant, és az utóbbit felrakjuk. A gáz be megy a harang alá, amit így már mindenféle probléma nélkül felelhetünk. A tigris (két-szel és ípszilonnal, mint ezt a Micimackóból valamennyien megtanultuk) elmeséli nekünk egész viccesarajzát, majd egy idő után eltűnik, egy sipot hagyva maga után (vegyük fel).

Pelace



WRATH OF THE GODS

A Görög mitológia évszázadokon át szórakoztatta a nemzedékeket. Ezek a történetek a mi kultúránkat is át-szövik, sokszor találkozhatunk mitológiai utalásokkal. Ezeket a mítoszokat számtalanszor elmesélték és számtalan festményen, mozaikon, kerámián és szobron is megörökítették. Ezeket a történeteket mindegyik nemzedék az akkori kornak megfelelően mesélte el, felhasználva a kor hírközlési technológiáját. Ma már egy új közvetítő eszköz áll rendelkezésünkre: a CD-ROM.

Programunk a "Wrath of the Gods" az első CD-ROM-os grafikus kalandjáték, amely a görög mítoszok alapja. A játék HERCULES, JASON, PERSEUS, és mások hőstettein alapul, amelyben különböző rejtvények, kalandok, dilemmák kell megoldani. Mi egy fiatal hőst alakítunk, akit születéskor elhagytak, és azt a feladatot kapta, hogy szerezze vissza a királyságát és szabadítsa meg népét MINOS krétai király uralma alól, akik a labirintus szörny áldozatai. THESEUS mitológiai hős kapta ezt feladatul. Ezenkívül számos nagy hőst, hősnőt (pl. ATALANTA) magára hagytak születésükor. Programunk hűen ábrázolja a görög mítoszot. Ha ismerjük ezeket a történeteket, ez előny jelent a játékban, de ha nem egészen emlékszünk valamelyik történetre, a program segítséget nyújt. Az "ORACLE"-se-

git bizonyos rejtvények és dilemmák megoldásában, de ez pont levonással jár. Az "Info Space" pedig mindegyik kaland mitológiai háttérrel ad tájékoztatást. Az "INFO SPACE" illusztrálja a világ különböző múzeumaiban található mitológiai tárgyú alkotásokat, az ismertető füzet pedig irodalmat is ajánl.

A "Wrath of the Gods" nagy lépést jelent az úgynevezett interaktív szórakozás felé és nagyon sok élveztes órát tölthetünk el számítógépünk előtt.

A betöltés után négy választási lehetőség jelenik meg a képernyőn.

1. "Introduction" bemutatja a történetet egy digitális mozin.
2. "New Game"-el új játékot kezdhetünk.
3. "Resume Saved Game"-el a kimentett állásokat tudjuk betölteni.
4. "Help" segítséget ad az irányításhoz. Az "Icon Bar" tartalmaz öt lehetőséget 1. walk (menni), 2. do (tárgy felvétele, használata), 3. talk (a szereplőkkel tudunk beszélni), 4. look (megvizsgálhatjuk a helyszínt), 5. inventory ("kínese" ládánk, ami bemutatja nekünk, hogy milyen tárgyakat gyűjtöttünk ideig össze). Az "Icon bar" használata történhet egérrel vagy billentyűzettel, én az egeret ajánlanám. A kínese ládánk melletti nyílra a következőket lehet használni: "Oracle", "Info", "Map" (térkép), "Set-up" (beállítás), és a "Help" (segítség). Az "Oracle" használatára már utal-

tunk. Ha ehhez folyamodunk, a pontjainkból 5 pontot levon. A különböző útmutatásokat a "Him" (utalás) gomb lenyomásával kapjuk, minden egyes lenyomással újabb információkhoz juthatunk. Az "Info" használatát is megemlítettük már. Ennek használata a játék menetében nem szükséges, de érdemes kipróbálni. A "Map" négy részre van osztva. Mindig azt



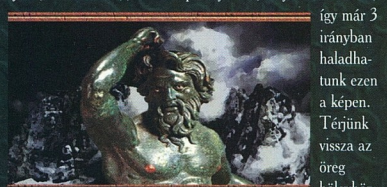
a részt látjuk ahol tartózkodunk, a megvilágított kecs négyzet a jelenlegi helyzetünket mutatja. Az egyes részek között a jobb alsó sarokban lévő "iránytű" segítségével tudunk navigálni. A játék során gyakran vissza kell térni egy előző helyszínre, a térkép tájékozódást ad nekünk. Ha

hosszú utat kell megtennünk, akkor igénybe vehetjük a sárkányfogatot. A "Set-up" gomb segítségével tudjuk a játékot kimenteni (Save Game), betölteni (Load Game), kilépni a játékból (Quit Game), a hangerőt is szabályozhatjuk (Sound Level),

és gyigyük át a folyón. Leleplezi magát, elmondja, ő Hera. Menjünk vissza a kiindulási kő felé, majd folytatassuk utunkat felfelé. Egy tisztáshoz érünk és a pásztorral beszélünk. A fivőn egy

drágaköveket kapunk. Ezeket a tárgyakat majd később használhatjuk. Majd megmutatja nekünk az utat "This is a Heroe's path", amerre tovább mehetünk. Kimegyünk a kezdő képből, ezek után 4 irányban haladhatunk tovább. Balra folytatassuk utunkat, ott találkoznak egy hálóval növel. Beszéljünk vele, és utána adjunk neki egy drágakövet. Kapunk tőle egy süteményt, amit le kell tennünk. Megjelenik egy kigyó, gyigyük fel. Haladjunk tovább balra, ott egy tavat találunk, majd haladjunk tovább ismét balra. Ezen a ké-

pen egy követ kell felemelni, ennek hatására leomlik a sziklafal. Vegyük fel a drágakövet és az eldobott sziklát. Menjünk vissza a kentaur melletti képhez (elágazásig), folytassuk utunkat lefelé. Két növel találkozunk, beszéljünk velük, csak a fiatalabbikat tudjuk átvenni a folyón. Ha átértünk, megkapjuk a nyakláncát. Folytassuk irányunkat jobbra, egy ösvényhez érünk, vegyük fel a földön elhelyezkedő botot, beszéljünk az ott álló két emberrel, de nem járunk szerencsével, mert bezárnak. Itt a szék segítségével kiszabadíthatjuk magunkat. A vadár felett egy kis lyuk van, üssünk oda többször. Ennek hatására egy nagy nyílás keletkezik a falon, amin kiséltáhatunk. A tavas képhez jutunk, majd eltűnik a víz, így már 3 irányban haladhatunk ezen a képen. Térjünk vissza az öreg hölgyhöz és gyigyük át a folyón. Leleplezi magát, elmondja, ő Hera. Menjünk vissza a kiindulási kő felé, majd folytatassuk utunkat felfelé. Egy tisztáshoz érünk és a pásztorral beszélünk. A fivőn egy



nagyobb sziklát találunk, próbáljuk felemelni, de mivel nem vagyunk elég erősek, ezért csak egy kis leleménnyel tudjuk felemelni. A nagyobb szikla mellé vegyünk a korábban megszerzett kisebb sziklát. Majd az ösvényen szerzett botunkkal emeljük fel. Próbálkozhatnánk az ott talált bottal, csak az sajnos nem bír ki ekkora terhet. Kapunk egy kardot és a szandált. De a lerakott sziklát és a botot is vegyük vissza magunkhoz, mert a későbbiekben szükségünk lesz rá. Folytassuk utunkat felfelé, itt egy fályvivő emberbe botlunk. Beszélgetésünk után, adjunk neki egy drágakövet. Ahol találkoztunk a fályvivő emberünkkel, ott haladjunk felfelé, megint belebotlunk a hálózó nöbe. Beszéljünk vele és megint adjunk neki egy drágakövet. Sajnos a program során nagyon sok drágakőre lesz szükségünk. A drágakőért kapunk egy elixírt. Menjünk jobbra és egy szántóföldön találjuk magunkat. Vegyük fel a sárkány magot, és vessük el. A földből kinőnek a sárkány emberkék, szórakozhatunk velük egy kicsit, dobjunk meg őket a kövünkkel. Ezért egy kis plusz pontot kapunk. Menjünk felfelé és ott találkozunk a "Skyrunner"-rel, beszéljünk vele, elkezdjük tisztítani a lábat, érijük el, hogy lőjünk le.



lasszuk ki a bal zászlót. Mutassuk meg neki a kardot és a gyűrűt. A király átadja koronáját és egy üzenetet. Hagyjuk el szobát és menjünk balra, majd lefelé. Utána jobbra a kis ösvényen. Egy nimfát látunk a vízben, ránk köszön: "Don't be shy, dive in". Nagylelkűségét most nem használjuk ki. Folytassuk utunkat balra, itt a kapitányt kell megszerezni. Vegyük ki a fából, mivel elloptuk a kapitányt rengeteg mehetámad nekünk. Szaladjunk vissza a nimfához, és használjuk ki a kedvességét, merüljünk. Mászunk ki, így a nimfa bülszökőden tekint ránk. Haladjunk balra, megint balra, itt 3 irányba mehetünk tovább, de mi menjünk balra. Itt újabb elágazás található, menjünk balra. Ez a pálya egy kis



Leesés után két figurával beszélgetünk, keressük meg a szellem árnyékát a közeli barlangnál. Ha megtaláljuk, beszéljünk vele, ennek hatására a szájából kiesik egy érme. Vegyük fel, menjünk vissza a révészhez és vitessük át magunkat, a következőképpen: vegyük ki az

érmét az érszényünkől és klikkeljünk a fejünkre. Ha átértünk, haladjunk balra, így bejutunk egy barlangba. Vegyük fel balról a második kalapácsot és menjünk ki a kijáraton. Haladjunk tovább lefelé, majd jobbra és az ott álló fát döntjük ki. Menjünk vissza, majd jobbra és megint az elágazásnál találjuk magunkat. Haladjunk jobbra tovább, és így egy kastély ajához érünk. Menjünk felfelé, ezen az ajtón nem tudunk bejutni, ezért az ösvényen haladjunk jobbra. Elérünk egy másik ajtóhoz, kopogjunk be. Bejutásunk után beszéljünk a királlyal, s megengedi, hogy leüljünk az asztalához. Beszéljünk tovább, a király le tesztel minket, vá-

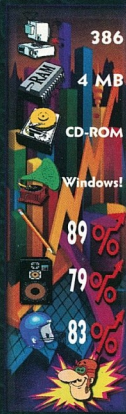


ló nővel. Beszéljünk vele, és adjunk neki két drágakövet. Kapunk érte tűzfát. A kezében maradt répat vegyük el. Haladjunk jobbra és már megint egy elágazáshoz érünk, mint annyiszor máskor. Folytassuk utunkat felfelé, majd megint felfelé. Találkozzunk Herculessel, beszéljünk vele többször. Menjünk jobbra, haladjunk tovább megint jobbra. Persus és Jaran verekszenek egymással, beszéljünk velük így abbahagyják a verekedést.

fejőrest igényel, de hamar rájöhettünk a megoldásra ha egy kicsit gondolkozunk. Ha megoldottuk, akkor vegyük fel a drága követ, folytassuk utunkat jobbra, majd felfelé. Találkozzunk megint a háza-

Perseus kezéből kivehetjük a botját, majd menjünk vissza balra. Perseus utánunk jön és mi beszéljünk vele. Menjünk vissza az elágazáshoz, ahonnan elindultunk. Menjünk balra, megint balra és felfelé. Bécsrünk egy barlangba, és ott 3 szemmelküli nővel találkozunk. Egy szemgolyóval játszanak, beszéljünk velük, s így ellophatjuk a játékkukat. Ez nagyon nem tetszik nekik, és ezért felajánlanak egy nyilat és egy bunkót - ez utóbbit vegyük el. Következő számunkban folytatjuk a végigjátszást!

386
4 MB
CD-ROM
Windows!
89%
79%
83%



Adonis

27

COMFORT SZOLGÁLTATÓ, KÉRESEDELMÉL ÉS FELÉRTÉKELT NYFT
Iroda: 1074 Budapest Akad. ésőrator utca 8. fax: 1. Telefon: 122-1491 Fax: 121-5271
Üzlet: 1095 Budapest Mester u. 57. (a templomnál) Telefon: 216-0050 Fax: 216-005

ÁRZUHANÁS!



Sportster 14400

PC kártyás adat/fax modem

5 év garanciával

most csak:

19,900.- Ft

+ÁFA

- 300 - 14400bps adat V21/Bell 103 - V32/V32bis
- 2400 - 14400bps fax G3/Class1-Class2
- MNP2-4/MNP5, V42/V42bis hibajavítás/adattömörítés
- 57600 baud átérészet (DTE sebesség)
- aszinkron üzemmód, teljes- és félduplex átvitel 2 huzalos vonalra
- Automatikus hívás/válasz, smart/dump mód, Hayes kompatibilis
- Quick Link II. adat/fax program DOS és Windows környezetbe
- PTF (Hírközlési Főfelügyelet) engedély: FM-003-0-94/01

USRobotics®

The Intelligent Choice in Data Communications

DESERT STRIKE

Alkik ugyan-
azon az úton
közéltették
meg a PC-t,
mint én, azok
még emlékez-
nek egy tíndíhúdi
C-64-es játékra, a
Choplifterra. Picike
helikopter-sprite-ot lehetett a
kurzormozgató billentyűkkel
irányítani, szóközzel lehetett
mabáznai a földön nyüzsgő
ellenségeket, alkik közül ki
 kellett menteni a még kisebb
(egy karakternyi) hevesen in-
tegető katonácskákat. A ma-
gasabb szinteken légből táma-
dó ellenségek is keserítették
életünket, a bajnoki pontszá-
mot nem jegyezte meg a já-
ték, viszont meghalásunkkor
kiírta, hogy hány megmen-
tetett katonácska pusztult el
mégis. Hiába volt három
hanggenerátor, mégis csak
gépi zörejeket hallatott, és
semmilyen háttérgrafikával
nem rendelkezett.

Hát képzeljük el, milyen
játék keletkezhetne
ugyaneből az alapöt-
rénétből ma. Nyilván térbeli jelle-
gű, gördülő hátterek kellenének.
Nyilván térben mozgó, többféle
fegyverrel felszerelt helikopterrel
kellene felkeresni a katonácskákat.
És nyilván valamilyen aktuális kato-
nai történésről kapná nevét a szó-
rakozatáipari áru. Dóhőjában ez a
Desert Strike a PC-re, lézerleme-
zes (gyengébbek kedvéért: CD-s)
kiadásban.

Lehet, hogy csak nekem üdön-
ság, hogy egy darab CD-ROM
már olcsóbb három hajlékonyle-

meznel
is: a játék mintegy 3,5 megabájtot
foglал el CD 650-éből. Mi több,
ezt mind fel is pakolja a merevle-
mezre, kizárólag az EXE marad a
CD-n, ami végtelen undoksággal
(meg a lopászat elleni védekezé-
sül) kizárólag így hajlandó elindul-
ni, hiába másoltam át a merevle-
mezre a telepítőprogramon kívül.
A játék szép, és aranyos. Meg-
éjtő, ahogy az el sem talált ellensé-
gemberkek a Doomból tanult fá-
zisokban esnek hanyatt, jelezvén,



hogy még a géppuskalövedéknk
is lehetnek repeszei. Rakétákkal
még kevésbé kell pontosan celőz-
ni - ember
ellen. Bez-
zerek a bun-
kerekre
akár töb-
bet is ki
 kell löni.
Megnyu-
tatott, hogy
járművünk
többet is



kir az ellenség rakétaiból.
A játék jó is: pont csak annyira
nehéz, hogy legyőzendő kihívást

lé-
len-
sen a
8-10
éves, Tie
Fighter még,
és a 40-nél idősebb,
emert már nem is próbá-
ló korosztály számára. Az az
irányítás egyetlen
nehézsége, hogy a
szokástól eltérő a
kurzorbillentyűk
használat: a fel-
le mozgat, a jobbra-
balra meg forgat,
függetlenül attól,
milyen irányban is
áll a helikopter or-
ra. Ezeken kívül
csak a C, X és Z (magyar klavia-
túrán Y) gombokra kell emlékez-
ni, mert ezek a
háromféle fegyver (gép-
puska, Hydra és Hellfire
rakéták) első-
többillentyűi.
Mind a 12
funkciógomb
csinál valamit
legin-
kább a különféle (boltkormány, bil-
lentyűkiosztás, hangkártya) beál-
lítóképernyőket hívják elő. Legfon-

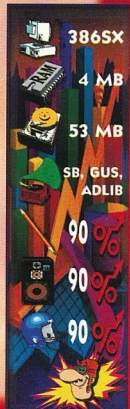
megmentendő katonácskák (MIA-
nak, Missing in Action-nak hívja
őket a program, és az amerikai ka-
tonai szakszargon) no meg a cé-
lpontok. F2-re jön az aktuális fel-
adatot leíró képernyő, F3-ra meg
az, hogy hol is tartunk. Érdemes
rájönni, hogy a gyönyörű, katonás
színű és kialakítású képernyők te-
jejének szelén görgetőgombok
vannak, ezekkel további informáci-
ókat érthetünk el.

Négyféle nagy feladatsor van,
meg vagy 30 egyedi küldetés, min-
degyikben megfelelő mennyiségű
titkos üignököt és iraki objektumot
kell megsemmisíteni (hát persze,



hogy a Sivatagi Vihar hadművelet-
ről kapta nevét a stuff), de a grafi-
ka épp elege egyszerűsített ahhoz,
hogy ne legyen lelkifurdalásunk.

Személy szerint nekem retene-
sen tetszik a Desert Strike. Nem
nagy, nem hangos, valamicske
ügyességet mégiscsak kíván, az
ember nyugodtan elővöldözget,
észen tartja, hogy csak hat MIA
fér el egyszerre a gépre, jól meg-
jegyzi a térképről, hol lehet kirakni
őket, és nem ide-
geskedik sokat,
amikor a nyomorult
egyszerűen nem
hajlandó felmászni
az egyébként auto-
matikusan leeresz-
kedő mentőlétrára,
csak akkor, ha elég
közel mentünk hoz-
zá. Ha meg jön a
főnök, tapossunk
csak gyorsan az
F12-re, mikor el-
ment, kezdjük újra
a küldetést.



WIZARD'S Csodák's

Hol volt, hol nem volt, úgy 100 évvel ezelőtt elindult valami, amely így kezdődött: "Valahol egy messi-messzi galaxisban..." - a Star Wars, Luke Skywalker és csapatának gigási háborúja a gonosz sötét oldal ellen. Most itt a Wizard's-ban átélhetjük mindazt, amit a filmen Luke, Han és még sokan mások. Egy nagyméretű, a Daytonaival megegyező nagyságú képernyőn élvezhetjük, ahogy felszáll velünk

vezeti az űrhajót, a másik pedig mint "gunner" a fegyverzetet kezeli. A játék az űsi vektor technikát alkalmazza ellenben, a Daytona brushmapping technikájával. (A SEGA a 1993-as Daytona-hoz képest 1994-re csak visszafejledek!)

Az akciókat képekkel tartkva a történetet ismertető áttevők szakkítják meg. Az áttevők képek minősége meglehetősen silány (talán 16 szín), nem 1994-es játékgéphez méltó.

A hanghatásokkal minden rendben van, az akciók izgalma pedig fedletti velünk a rondán digitizett képeket. Aprópó, eddig Daytona-ból csak egyetlen darab szomorkodott a Wizard's-ban, de most kapott egy

ikertestvért. Ezentúl egymással, az az egymás ellen lehet autókázní, versenyezni.

A szerkesztőségbe érkezett levelekből kiderült, hogy a "csodagépekről" többet akartok tudni. Az egyik előző számunkban már említettük, hogy a SEGA klenc és fél lakat alatt őrzi a gépek technikai adatait. Csak azok a cégek jut-

hatnak hozzá a gépek hardver információhoz, akik a SEGA hivatalos szoftver-fejlesztői. Magyarországon mostanában kezdene egy, a Daytona-hoz hasonló kaliberű játékok tervezgetni. Az info három "Nagy indiánkönyv" méretű fény-

másolhatóan valami, amely elég meredek dolgokat tartalmaz. Egy Daytona-kaliberű gép hardvere valahogy így néz ki: két 28MHz-es Hitachi RISC processzor (egy példa az utasításiidőkre: 32 bites sorozás 2-4 (!) órajelciklus alatt) egy DSP (Digital Signal Processor például a mátrixműveletekhez), két videoprocesszor (bővebben lentebb), egy Motorola 68000 a hang vezérlésre, minimum 4 mega RAM

ebből 2 mega operatív memória és 2 mega pedig a hanghoz, a képhez, CD-kezeléshez stb. A videó rész kicsit többet érdemel holmi felsorolásnál. 5 playfield van, maximális méretük 1024x1024 pixel. A sprite-ok mérete tetszőleges, po-

lignall valótörzítá-suk, forgatásuk hardverből lehetséges. Poligonok fillezését, prioritással felbíralt brushmapping technikát is ismeri a vi-

deochip, lásd Daytona. A SEGA Saturn nevű csodája otthon használható lett kitalálva, és majdnem mindezzel fel van szerelve.

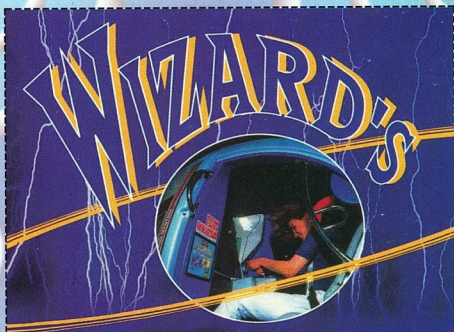


Luke gépe. Néhány pillanat múlva hevesen támadó Tie vadász raj közepebe csöppenünk, ahol lézerfegyverrel vagy automata irányítású protontöltetekkel írhatjuk ellenfeinket. Első küldetésünket sikerrel zárva már röplünk in a halálcsillag felszínén egy elpusztítandó célpont felé... Két személy is játszhatja a játékot: ilyenkor az egyik



Comiga

29



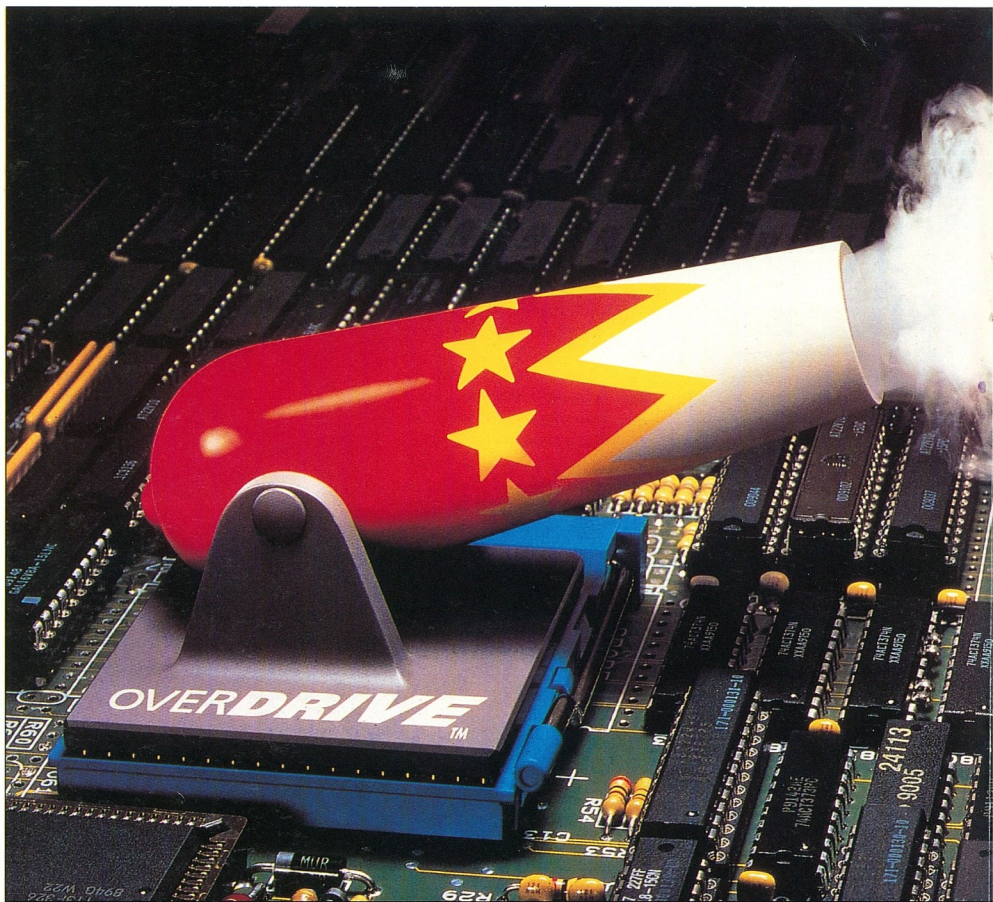
WIZARD'S - AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

Tedd próbára képességeidet a Wizard's-ban!

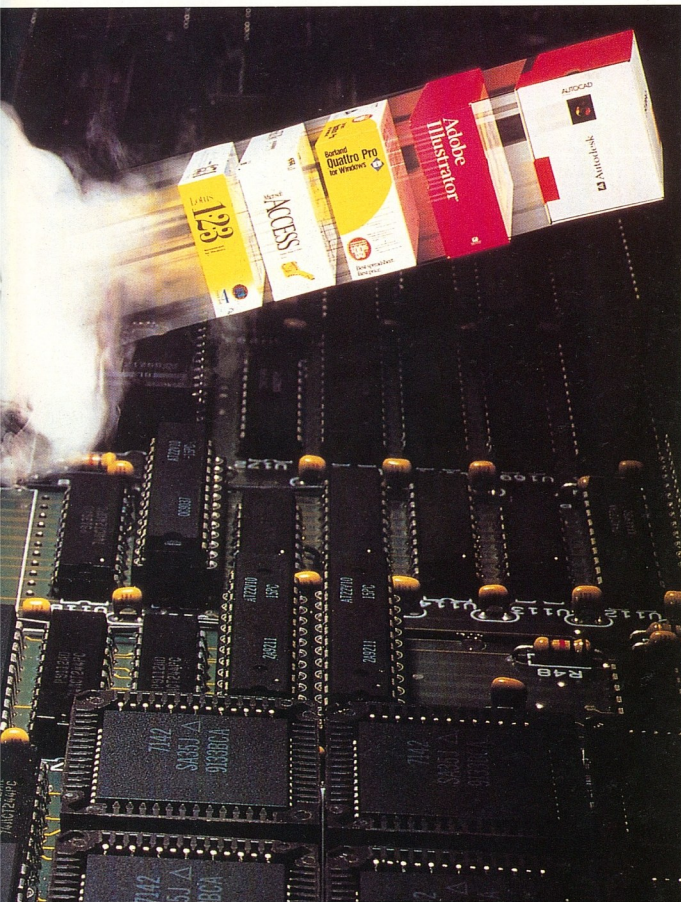
- új szimulátorok
- új gépek
- új technológiák

BUDAPESTEN AZ IRÁNYI ÚTCÁBAN
A FERENCIEK TERÉNÉL

ENNEK A KUPONNAK A
BEMUTATÁSOKOR ÖT AJÁNDÉK
ZSETONT ADUNK



Give your power-hungry system
up to 70% more ka-b



gry software
oom!

intel.

Intel is a registered trademark of Intel Corporation.

A legújabb szoftverek teljesítménye minden bizonnyal már Önnek is okozott problémákat.

Mi minden **intel** 486-os alapú számítógépet 3 modulattal az optimális teljesítményre állítottuk át.

Ha Ön IBM PS/1 Kelső tulajdonosa, akkor különösen, ha nem az, de **intel** processzorral működő PC-je van, akkor egy rendkívüli ajánlatunk van az Ön számára.

Az **intel** OverDrive processzor.

IntelDX2® OverDrive® processzor 50 MHz
IntelDX2® OverDrive® processzor 66 MHz

- sebességduplázás
- 8 K cache memória
- beépített matematikai koprocesszor
- gyorsítja a szoftverek megnyitását és futását DOS, WINDOWS, OS/2 és UNIX rendszeren

Intel486	20 MHz-es PC-ről	40 MHz-re
	25 MHz-es PC-ről	50 MHz-re
	33 MHz-es PC-ről	66 MHz-re

Processzor cserével vagy bővítéssel.

IntelDX4® OverDrive® processzor 75 MHz
IntelDX4® OverDrive® processzor 100 MHz

- sebességháromszorosítás
- 16 K cache memória
- beépített matematikai koprocesszor
- gyorsítja a szoftverek megnyitását és futását DOS, WINDOWS, OS/2 és UNIX rendszeren

Intel486	16 MHz-es PC-ről	48 MHz-re
	20 MHz-es PC-ről	60 MHz-re
	33 MHz-es PC-ről	100 MHz-re

Processzor cserével vagy bővítéssel.

Kezebbé teheti gépét, ha most MS Works-ről, magyar MS Office-ra tér át. S, ha az ideje is drága a memória bővítése csodát tesz.

- OPTIMÁLIS TELJESÍTMÉNY
- KEZESEBB KÖRNYEZET
- MEGTAKARÍTOTT IDŐ

Éljen ezzel a mesterhármassal
így még kedvezményesebb!



Professionál

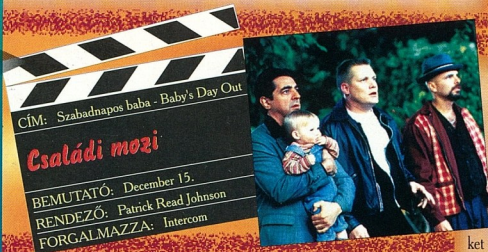
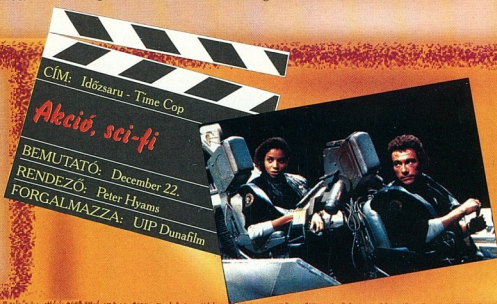
- 6500 Baja, Szabadság u. 10.
tel./fax: 79-322-970
- 4026 Debrecen, Péterfia u. 46.
tel./fax: 52-415-787
- 9024 Győr, Srégelyi A. u. 62-64.
tel./fax: 96-428-222
- 7621 Pécs, Lyceum u. 7.
tel./fax: 72-333-955
- 6723 Szeged, Szamos u. 4.
tel./fax: 62-478-265
- 9700 Szombathely, Rohonci u. 14.
tel./fax: 94-330-788
- 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 5.
Tel.: 167-0024, 187-0348, fax: 167-0289

FILM

ADÁJILAT

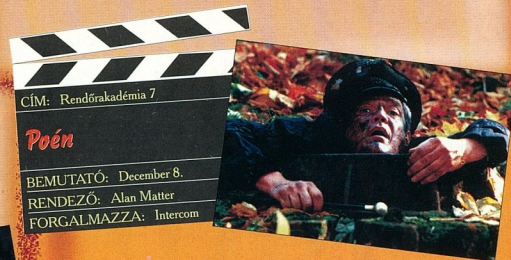
Blinkék kilenc hónapos kisbabája elunja a mami gügyögését, a papi buta játékait és elhatározza, hogy felfedezi a világot azon részeit, amelyet a felnőttek a jároka gonosz rácsaival elrekesztettek előle. Ez a világ - amely csak úgy hemzseg a csodálatosnál csodálatosabb játékszerektől - nem más, mint New York City. Az pedig már a hab a tortán, hogy Blinkék nemcsak gazdagok, de irritálóan azok, s ezért rövid időn belül egy hatalmas rablótrío is a szökésvény kisbaba után veti magát. Ha valakinek ismerős lenne az alaptörténet egynépmé motívuma, annak elmondhatom, hogy a forgatókönyvíró John Hughes, a mára már-már klasszikussá vált Reszkesettek betörők! - filmek atyja. John Hughes manapság Hollywoodban azzal ugratják, hogy filmjeinek a főszereplői egyre kisebbek. Macaulay "Reszkesettek" Culkin után most kisbaba, következő filmjének pedig egy méhecske a főszereplője. Ki tudja, az új hős talán egy magányos amőba lesz?

2004-et írunk. Az időutazás valósággá vált és vele egyidőben felbukkant a bűnözős új fajtája. Most egyszerre meg lehet változtatni a történelmi eseményeket, ellenőrizni lehet a pénzüpiacot, sőt! Egész nemzeteket lehet romlásba, pusztulásba dönteni. Így hát létrehozta az Idő Felügyeleti Bizottságot (IFB), melynek feladata, hogy betartasson egy egyszerű szabályt: senki sem mehet vissza. Ha valaki azonban mégis megteszi, akkor az IFB azonnal lokalizálja a helyet, az időpontot és máris küldi egy ügynökét a véltényszegő után. Max Walker (Jean Claude van Damme) egy időszaru, aki egy előlki babérokra pályázó korrupt szenátor után veti magát, aki meg akarja változtatni a történelmet. A szenátor a múltból akarja összeszedni azt a tömérdek pénzt, amellyel itt a jelenben finanszírozhatná gigászi választási kampányát. Maxnek ezen kívül még egy személyes kísértéssel is szembe kell néznie: meg tudja-e menteni 1994-ben meggyilkolt feleségét, ami a szenátor szemszögéből nem is volt véletlen...



Walt Disney. Modern számítógépes rajztechnika. Szívhez szóló történet. Nagyszerű zene. Ez mind egyetlen rajzfilmben, egy egész estés varázslatban, nemcsak gyermekeknek, hogy lenni szokott, a gonosz ideiglenesen felülkerekedik hiénáival, elnyomó hatalmával. Simba, a kis oroszlánkölyök pedig elbűjösik, úgy érzi, az ő lelken szárad apja halála. Nagy bánatában két új barátja próbálja meg felvidítani és rámutatni, hogy az élet lehet úgy is vidám, hogy nem fenéki tejfel, harcolni kell a betevőért. Ritkaság számba megy, hogy egy film ötvözi az afrikai népmeséket, az operát, a musicalt és az akciófilmek hagyományait - a hangulatos zenét Elton John neve fémjelzi. A tökéletes, élethű mozgások és tájak, effektusok mind a számítógépeket dicsérik - remek mozi!

10 éve már, hogy Mahoney és társai élőkön Lassard parancsnokkal elkezdtek sokkolni minket, a "profibbnal profibb" rendőri módszereikkel - most új lendülettel vetik rá magukat a nézőkre. A hidegháború végétével a nagy csapat elindul Kelet-Európába, pontosabban Moszkvába, ahol a demokrácia éppen sajádni kezd. Itt megfélelő friss és felderítetlen teretepet találunk arra, hogy szokásaihoz híven tönkretregetegek mindent. A film története, ha van ilyen, tartalmaz minden olyan a végleteleg fokozott elemet, amelyek az előző részt is sikerre vitték. Úgy tudom, hogy a mozifilmtörténelem folyamán nemigen volt hasonló precedens arra, hogy egy vígjátékról 7 bört is lehúzták volna. Remélem azért, hogy a Halálos Fegyver filmek is hasonló bánásmódban részesüljenek. Ez egyébként nagyon úgy néz ki, mert '95-ben forgatták a 4. és az 5. részt is.



Játék!

Szokásos Intercom játékunk e havi kérdése: sorolj fel három nagysikerű Disney mozifilmet! "Az oroszlánkirály" plakátot, puzzle-t, és hasonlókat nyerhetsz!

Mondj három vérbeli "Van Damme" filmet, és a UIP Dunafilm ajándékait, "Időszaru" könyvet, plakátot nyerhetsz!

MUSIC CITY

Babos - Blue Victory (Sony Music)

Itt van a CD lejáttszóban egy ígéretes sikersztóri első állomása. A recept: vegyél egy fantasztikus jazztárost (Babos Gyulát), néhány világsztárt (Victor Bailey-basszus, Terri Lyne Carrington-dobok, George Jinda-ütők, Szakszi-zongora), keverd össze őket a Grammy díjas Paul Wickliffe meg is tette ezt), majd adasd ki az anyagot a világ egyik legnagyobb kiadójával. Ezekután már csak az elismerést kell learatni. Ugyanis ez a CD több mint világszínvonalú, felül is múlja azt. Reméljük Babos Gyula el is éri, amiről álmodik, és ő is világsztár lesz. Szerintem megérdemelne...

Babos



BLUE VICTORY

Big Mountain - Unity (BMG)

Az ismeretlenségéből robbant be a köztudathoz ez a kaliforniai társulat, amely klasszikus reggae-t játszik a 90-es évek stílusában. Sikerük mindent elsöpör, fantasztikus slágerek, amely először spanyol verzióban hangzott el (Baby, Te Quiero Ati és Baby, I Love Your Way) talán egész 1994. legfantasztikusabb felfedezésévé teszi ezt a zenekart. Tudni illik, hogy imádok mindent, ami spanyol, illetve latin. Emellett a Karib-tengerrel is szoktam néha álmodozni. Most itt van minden együtt: napfény, életöröm, optimizmus egy nagy hegyen!



Bonanza Banzai - Jólát (BMG)



Ez az a zenekar, amely a magyar tinédzsereket már 1989. óta kergeti örültebe. Koncertjeiken minden jegyet eladnak, rajongók önkívületben tombolják végig Akos előadását. Lehet őket szeretni és nem szeretni, de egy dolog biztos: zenéjük lemezről lemezre színvonalasodik mind zeneileg, mind szöveg-tartalmában. Emellett feltétlenül tiszteletet parancsol a zenekar igen széles rajongótáborára is. Egy dologban reménykedem: a pletykákkal ellentétben mégsem fejezik be. Kár lenne, ha ez a társaság eltűnne a zene történelméből.

Neil Young - Sleeps With Angels (Warner). Ez bizony Neil Young 35. (harmincötödik!) albuma 27 év alatt! Újra bebizonyította, hogy mindig képes megújulni és ismét sikerült kiemelkedő színvonalú produkciót alkotni, tovább bővítve pazar zenei könyvtárának gazdag birodalmát.

Blown Away - Motion Picture Soundtrack (Sony Music). Jeff Bridges és Tommy Lee Jones főszereplésével került a mozikba ez a robbantóktól szóló film, amelynek zenéje is robbanásszerűen hat az emberre. Joe Cocker, minden idők egyik legszuggesztívabb előadója énekl (Bekka Bramlet-tal együtt) a nemzetközileg is sikeres "Take Me Home" c. szerzeményt...

Absolute Hits 2 (BMG). Ez a válogatás egy-egy kiragadott számot tartalmaz a legsikeresebb BMG kiadványok repertoárjából. Haddaway, Kim Wilde, Dr. Alban, St. Martin, Hevesi Tamás, Lofi, The

Crid, Eros Ramazzotti, Color Me Badd, David Hasselhoff és még sokan képviselték magukat egy-egy sláger erejéig.

Naomi Campbell - Babywoman (Sony Music). Ez az álomszép, 24 éves lány, aki már világsztáré ismert és elismert úgy gondolta, valami másban is kipróbálja tehetségét. Gyönyörű külseje mögött kellemes alétkhang lakozik, amellyel jó időtöltést ígér, ódázserőssé dalokat énekel...

Dance Emotion (BMG). Ez egy vadonat új és éppen futó dance slágerekből. Nem kedvelem a stílust, de ezt a lemezt mégis ajánlom - ugyanis minden vásárló két dollárért támogatja a Vöröskeresztet.

The Best of Sade (Sony Music). Egykor modell volt ez az énekesnő, aztán hollywoodi-hopp világsztár lett! Ez a válogatás legismertebb és legszebb dalait tartalmazza, mint a Smooth Operator, Kiss of Life illetve a Pearls (persze még sok más is!).

MEX - Bumm! Nesze Neked! (Sony Music)

Több olvasó is reklámlálta már, hogy sosem írok keményebb, metálsabb hangzású anyagokról. Örömmel közlöm, hogy megtört a jég! Itt van ez a magyar banda, amely sajátos, sikítással és kiáltásokkal tarkított amolyan rap-es metált játszik, természetesen bődületesen jól. Persze klasszikus hangzások is találhatók a lemezen (Come To Get Her by Lennon-McCartney), de inkább a modernebb metál a jellemző, amolyan enyhén groove-os beütéssel. A szövegek jól illeszkednek a zenéhez, ami dübörög és sikítózik...



R.E.M. - Monster (Warner)

Ez a lemez bizony hangos. Ha lehalkítjuk CD-játszókat, akkor is átsugárzik a zene örületes energiája. Ez az, amit semmiféleképpen nem lehet figyelmen kívül hagyni. Persze ez nem azt jelenti, hogy a dalok stílusa, illetve megszületése körül bármi is változott volna. Folyamatosan maradt a zene és a mondanivaló is, csak talán egy kicsit még jobb. A lemezt robbanásszerűen kezdő "What's the Frequency, Kenneth?" mellett kiemelést érdemel még a "King of Comedy", "Bang and Blame" és a "You", amelyek már első hallgatásra is erősen sláger-, és sikergyakornak. Szerintem sikerülni fog felülmúlni az előző lemez 8 millió eladásait...



Tátrai Band - Utazás az ismeretlenbe... I - II (Magneoton)

Tombolni, ugrálni, üvöltözni, kifulladásig táncolni - na ezt nem lehet a Tátrai Band zenéjére. Ezzel szemben pihenni, gondolhatni a Tátrai Band zenéjére. Ezzel szemben kiválóan lehet. Ez a zene kozni, relaxálni, a stresszt elfelejtve kiválóan lehet. Ez a zene olyan, mint egy csodaszép mosoly. Kiemelést érdemel a Barátok Között c. dal, amely tényleg ezt az érzést nyújtja. Ezen kívül a címadó dal, a Valami fogva tart, illetve az Almatlan éjszaka című szerzemények tetszettek nekem a legjobban. Nyugodtan állíthatom, hogy az összes dal kiemelést érdemelne, és talán végre külföldön is felfedezik majd ezt a kiváló társaságot.



Sony játék

Akik a legösszabb értelmes mondatot rakják össze Mex és Babos új lemezükének betűiből, azok Sony ajándékokat nyerhetnek!

BMG játék

Ki a rendezője és főszereplője, valamint a zeneszerzője a decemberben induló PATIKA című TV-sorozatnak?

Warner játék

Mostanság jelenik meg Chris Rea új lemeze. Kérdésünk mi Chris Rea kislányának keresztnéve? (Nagy sláger volt a dal nem is olyan régen.) A nyeremény néhány Chris Rea CD!

Microsoft GOLF

Vegre rá-
érek, akkor talán
játszunk egy kicsit! Fel-
kapom a zsákom, a zsákban
tizenöt ütős és néhány labda. Irány
a pálya! Mivel rég nem játszottam és
nem nagyon akarok légni a többiek
előtt, először elvonulok egy kicsit ga-
korolni. Előbb a kezdőütséket próbá-
lom végig, majd a különböző ütőket né-
zem meg, hogy melyikkel mekkorát is
lehet ütni, végül a lyukközelítő ütségek
gyakorlom, mert azoknál nagyon sokat
lehet nyerni, de veszíteni is. Pár perc
után ismét a rétegnék érzem magam, így
hát elindulunk a déli pályára. Az első
ütőhelyre érve leszárom a tee-t, ráteszek
egy labdát, majd némi készülődés után
nagy svunggal elütöm. Hoppá, úgy lát-
szik még leti volna mi gyakorolnom!

A Microsoft Golf újabb színlőt
a Home kategóriájú ter-
mekek palettáján: az Access
cég Links Golfjának windowosos változa-
tát vették meg és "multimédiastották át"
egy kicsit. A CD-n (mert "természe-
sen" CD-ROM-on van a játék) levő
sok-sok helyet nem akarták kizsárolni-
lanul hagyni, ezért a játék helpjét egy ki-
sít átpozízták. Például minden egyes
pályát berepülhetünk (Fly By), profi játé-
kosok mondják el véleményüket (Tip),
hogyan kényen megoldanduk a problé-
mát (ami csak a teljes pályára igaz,
nem az egyes helyzetekre, ez a help nem
igazán szituáció érzékeny), illetve szem-
leletesen mutatja be, hogy hogyan kell
megadnunk az ütés irányát, és ho-
gyan is zajlik maga az ütés. A pro-
gram telepítésekor érdemes kiválasztan-
nunk, hogy a pályát is másolja fel a set-
up program a winchesterre, mert így
CD nélkül is játszhatunk. Programunk
"saját bevallása szerint is" nem szereti
az ún. HiColor üzemmódot (32k és
64k szín), ezért a játék idejére kapos-
kulj inkább vissza a képernyőt 256 színű
üzemmódba. Ha hosszabb-rövidebb idő
alatt megunnánk a pályát (sajnos csak

egy
pályát ad-
nak a prog-
rammal), akkor
lehetőségünk van le-
mezen külön pályát, pályákat vá-
sárolni. A Home sorozatban eddig há-
rom plusz pálya jelent meg, de ha va-
laminek megvan még az eredeti Access fe-
le Links Golf, az ahhoz adott pályákat
is belesztheti az MS Golf alá az
MSGLFCRS.INI átírásával. (Sajnos
csak a régi Links pályákat tudjuk hasz-
nálni, az újabb Links 386-hoz és Links
486-hoz már újabb formátumot találtak
ki Accessék.)

vel fúj a szél
(Wind), mert ezek-
től függ, hogy melyik
ütővel, milyen irányba és
mekkora erővel kell elüt-
nünk a labdát. Ha többen
játszanak, akkor azt sem árt meg-
nézni, hogy kinek is kénye ütnie
(Player). Az ütés technikáját nem írjuk
le, hiszen azt a help nagyon szépen és
érthetően már telepítéskor megmutatja.
Miután sikerült egy egészségeset, vagy
kevésbé egészségeset a labdába ütünk,
és az elszáll messzire, lehetőségünk van
megtekinteni, hogy mit is műveltünk a
jelenlegi helyükről (Instant
Replay)

mennyiségű vonalat tud húzni a pro-
gram és ha betelt egy lap, akkor új oldalt
kezd (átfordul a számláló). Ha a labda
köribelül 3 méternél közelebb (10 feet)
van a lyukhoz, akkor a Gimmie gombra
kattintva bele is "rúghatjuk", de ez ter-
mészetesen plusz egy ütést jelent. Emre
két "szolgáltatást" (Mulligan és
Gimmie) csak akkor vehetjük igénybe,
ha ezt a játék kezdetén engedélyeztik.

Előfordulhat olyan eset is, hogy a
labda olyan helyre kerül, ahonnan nem
lehet elütni, például víz, sziklás hegyold-
al vagy szántás. Ilyenkor lehetőségünk
van egy büntetőütés felvételezőt kiho-
zani (Drop), vagy
a jelenlegi pozícióból
újratütni (Rehit).
Ha nem történik
semmi ilyen problé-
ma és jónak is talá-
lunk az ütést (vagy ki-
kapcsoljuk a mullig-
gant), akkor a kis autóbá beszálla
(Continue) folytathatjuk a játékot.

Egyébként nem hittem volna, hogy egy
PC-s program a közeljövőben azt fo-
galmi mondani, hogy túl gyors. Márpe-
dig a Golf most így jártam. Az otthoni
486 DL40-es gépen igen csak próbá-
rába teszi reflexeinket az ütés erősségé-
nek és irányának beállítására. Ehhez ke-
vést egy 386DX33-ason nagyon kelte-
mes vele a játék. Hogy mennyire élethű
a szimuláció, azt sajnos nem tudom
megmondani, mert eddigielem során
csak egyszer volt a kezemben golfütős
és azt is nagyon óvatosan tettem vissza az
állványra miután megláttam az árat
(2500 ATS volt).

Nem a program sokkal olcsóbb, és
ha nem is újítja ugyanazt az élményt,
mintha mondjuk a kisorszi pályán ját-
szanánk, de mindenesetre kellemes szó-
rakozást garantál az ilyen jellegű játékok
kedvelőinek.

Giraffe



Hogy ne lehessen megtanulni olyan
könnyen az egyes pályákat, a lyukat a
"green-en" veleszűrőn, hat pont va-
lamelyikén helyezi el a program. Egy-
egy játékos egyszerre maximum nyolc
játéshatár. Ilyenkor mindig az a játékos
út, amelyiknek labdája legmesszebb he-
lyezkedik el a lyuktól. Az ütés előtt ér-
demes megnézni, hogy min van a labda
(Lie), milyen messze van a lyuktól
(Distance to Pin), merről és milyen erő-

Forward) vagy a labda "becsapódási-
nak" közelébe (Instant Replay
Reverse). A program azt is kárja, hogy
a labda mennyit volt a levegőben (In
Air), mennyit ment összesen (Total),
milyen messze van a lyuktól (To Pin)
és hova sikerült ütünk (Lie). Ha elége-
detlenek vagyunk az eredménnyel, akkor
próbálkozhatunk újra (Mulligan), de
ezt felvessz egy kis fizetést. Szerezsen-
kre a fizet egy-egy oldalára csak véges

Flight Simulator 5.0

New York, Paris

Megértük a Flight Simulator ötödik kiadását, szuper grafikával - egyre tökéletesebben láthatjuk hogyan, hova és mivel zuhanunk le, mindez remek hangeffektusokkal kiegészítve. Most a Microsoft tervezőinek jóvoltából megtehetjük ezt New-Yorkban és Párizsban is. Az igazi repülés "stimulátor" örültek tudják, mennyire fontos a pontos tájmegjelenítés, bár a repüléshez nem elég örülniük lenni, mert a program megfelelően gyönyörű képeket - valós időben - csak nagy teljesítményű gépen képes előállítani. Hiába, a repülés mindig is drága dolognak számított.

Egy ilyen fajta képkép, illetve tájkiegészítésről sok mindent nem lehet regélni. Leírhatnám, hogy mit láthatunk - Wall Street, Battery Park, Manhattan, World Trade Center dupla tornya, amely a világ egyik legmagasabb épülete is szerény 417 méterével, az Empire State Building, Times

Square, és így tovább. Elmondhatnám, Párizs nevezetességei közül mit láthatunk - Eiffel torony, Diadal ív, egyebek - de nem teszem. Azért sem, mert a lemezeket rejtő csomagok térképeket tartalmaznak, meglehetősen pontos helymegjelölésekkel, rádiónavigációs információkkal. Valóban, csak a csillagos

vagy letéphetik a repülőgépek szárnyát, és vigyorogva figyelhetik, hogyan zuhannak a mélybe.

Azok, akik az előre beállított helyekről evickélnek fel a levegőbe, vagy ha ez is túl nehéz, akkor a bemutató repülést csodálják, megállapíthatják, milyen marha jól megcsinálták a

Diadalív felett megfordulva visszatekinteni a Champs Elysées-re és a naplementekor rózsaszínes fényben játszó Párizsra.

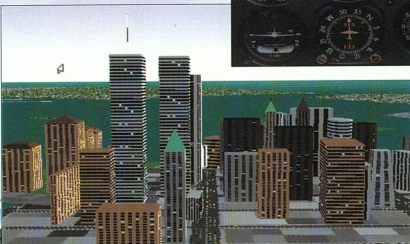
A két kiegészítés egy-egy lemezen található, amelyeket a már telepített Flight Simulatorra kell installálni az "Install Add On"-nal, a Setup-ban.

Egyebként létezik a Flight 5.0-hoz upgrade (egy lemeznyi), amely módosítja magát a főprogramot is, ezzel új lehetőségeket kínálva: installáláskor többféle, kevésbé ismert videokártya közül választhatunk, valamint hangkártya-választéka is bővült.



Newlocal

ég a határ. A nagyon profik máris érezhetik, honnan fúj a szél Párizsban és New-Yorkban. A nagyon-nagyon vagányak leszállhatnak bármely utcában,



Microsoft játékl!

Öt darab Microsoft pulóvert nyerhetsz, ha megírod, hány fajta repülőgéptípust adnak a Flight Simulator 5.0-hoz alapkiépítésben.

szimulátort. Kedvesinálónak mutatunk néhány képet azokról a helyekről, amelyek megdobogtatták szívünket. Mert ugye, ki ne szeretett volna belesni a Szabadság szobor szemén, körbepárlni a fáklyája körül, vagy a

Címünk: PC-X Magazin
1536 Budapest, Pf. 386.

Ancient Lands

"A kocka el van vetve" - szólt a böcs - s bár akkór még senki sem gondolta, hogy évezredekkel később ugyanezekkel a szavakkal kezdem a cikkem, de mind-ezek ellenére valamit azért sejtettek, mert megőrizték a jó öreg Cézár szavaait. Akkór gondoltam, hogy valahogy így kellene bevezetni a Microsoft multimédia CD-jét, amikor nem találtam szavakat arra, hogy mit is indított el a MS-Home a számítástechnika világában. A Microsoft belépett a szórakoztatás és az oktatás világába.

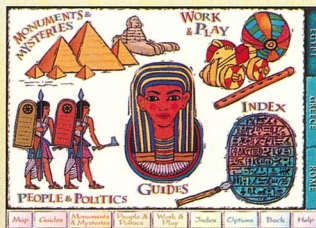
eljutottunk az ókori birodalomig. Ezek a történelmi helyek most gépi monitorán újra életre kelnek, benépesülnek és megérintenek. Olyan ez mint egy varázslatos utazás a múltba. Egyiptom, Görögország és a Római Birodalom titkai feltárulnak. Hogy éltek, dolgoztak, harcoltak és haltak meg az ókor emberei. A körutazást azoknak merem ajánlani, akik nem szeretik a poros és meglehetősen száraz történelmi könyveket, viszont magát az ókor szellemét, hangulatát szeretnék megismerni. A mediterrán kultúrák gyökereit, elterjedését tapasztalhatjuk egy ilyen kirándulás alkalmával. Mindehhez csupán egy CD-re van szükség.



hetném a lexikonok és történelmi könyvekkel való hasonlóságát, vagy elmondhatnám, hogy ennyi meg ennyi könyv teljes anyagát tartalmazza. De hát nem ez a lényeg. Az étvágy - a kíváncsiság - felkeltése, hogy majd később a könyv se legyen felesleges.

A könyv, amely továbbra is megtartja a funkcióját. A CD viszont fiatalok tömegeit nyerheti meg a kultúrának. Azoknak a dolgoknak, amelyek ma úgymond ciki-kategóriába zuhanhat. Mit mond egy mai fiatal, a másikra, - ha

meg, az más. Nem tudom miért. A TV és most már a számítógépes multimédia is a tudományos ismeretterjesztés potenciális eszközevé vált, de ez mai információ éhségben természetesen



tes is. A jó és jól alkalmazott figyelemfelkeltés azonban hasznos, mert az segítheti a manapság jelentős gondokkal küszködő oktatókat.

A multimédia tehát semmiesetre sem tekinthető tudományos igényű terméknek, inkább egy új információ- hordozónak. Noha készülnek már a gigalexikonok és a tudományos remek is, a CD úgy tűnik mégis csak a szórakoztatás eszköze marad. A fejlődés a témák sokrétűsége adja, amelyek ma már végre az ókorig is visszanyúlhatnak. A multimédia felnövebb. A Microsoft jó időben indította útjára választékos kiadványait, ezzer is új irányokat mutatva a kísérletezőknek. Jó tallózást!

Miért? - vetődhet fel a gondolat bennünk. Mert üzlet - ma a jó minőségű szórakoztatás legalább akkora haszonnal jár, mint az igénytelen. Az emberek szívesebben választják a jó marketinggel felvezetett termékeket, - amelyet az Xyz Inc. nagy amerikai cég készített -, és súlyos milliókat áldozva ismertette meg velünk, mint a Kis Magesz KFT. Compfair díjas sohasem látott termékét. Nem mintha az nem lehetne jó (sőt néha jobb is) viszont a piac nem így működik. Meg kell azonban állapítanunk, hogy jelen esetben a Microsoft jó úton halad. Bizonyítéként említhetem az utóbbi hónapokban megjelent - Magyarországon is kapható - CD-ket. A Dinoszauruszoktól



Stílusos grafikával rendelkező, kellemes szemelvénygyűjtemény, amely jól rendszerezett képet adhat az ókor negyzedi világáról. Leírhatnánk most a részletes felépítést, elemez-

ma úgymond ciki-kategóriába zuhanhat. Mit mond egy mai fiatal, a másikra, - ha

az tudományt lapozgat - streber, tanulóép, könyvmoly. De ha ezt a tudományt a számítógépen keresztül kapja



Dangerous Creatures



helyére klikkelve feltűnik a terület részletebb képe. Az állatok az előfordulási helyük szerint csoportosították.

Már csak azt kell kiválasztanunk, hogy melyikre vagyunk kíváncsiak. A következő ikonnál földrajzi helyek szerint tallózzhatunk. Óceánok, sarkvidékek, alföldek, sivatagok, vizek, mocsarak élővilága tárul fel előttünk.

Érdekes szempont a "fegyverek" típusa. Itt három csoportra oszlik a vizsgálgatás: állkapocs, méreg, karom. (Hát én egyikből sem kérek.)

Továbbá lépve egy összetett túra-kaland-szafari ajánlatot kapunk, ahol 16 féle külvilásgalériát juttatnak ki a nekünk

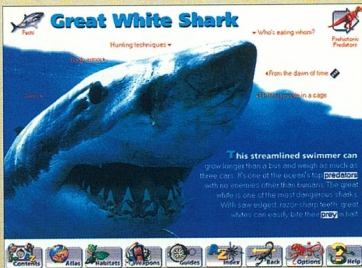
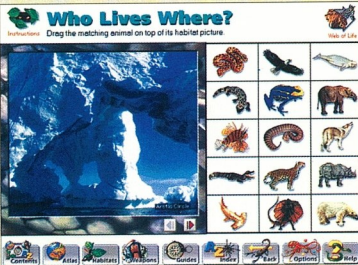
állítás találok 50 képpel, fehér háttérrel. Ezeket a képeket átmásolhatjuk a winchesterre későbbi felhasználás céljából, lecsérélhetjük rá a Windows háttérgrafikáját,

illetve ki-nyomtatathatjuk. Itt kapott helyet a képernyőkímélő is. Két választási lehetőségünk van: különböző állatok képeit a képernyőn veltenszerűen elhelyezni vagy a különböző lábnyomokkal tele

leteselhetjük tudásunkat. Az állatok képét kell párosítani lakóhelyükkel, táplálékkal, lábnyomukkal ill. valamilyen részletükkel. Helyes válaszok esetén a te-



A Microsoft Home multimedia sorozatának újabb tagja a veszélyes teremtményekkel foglalkozik. Egybegyűjtöttek mindenféle információt a világ 300 veszedelemes bestijáról: felépítésükről, mindennapi életükről, előfordulási helyeikről, szokásaikról. A program filmbejátszószókkal, hangeffektusokkal színesíti vetíti elénk az élővilág nagy létkérdését. "Táplálkozni, vagy tápláléként szolgálni!" Erre keresi a válaszokat a rendhagyó CD.



installálás után a megjelenő kép tartalmazza a főmenüt, legalul pedig ikonokkal hívhatjuk elő az egyes funkciókat. Nézzük sorrendben, melyik képecke mire való.

Főmenükép előhívása. Az Atlasznál a térkép megfelelő

teztől, pilanatnyi hangulatlagnak megfelelően. A következő csoportosítási abcé sorrendben történik.

108 képpel illusztrálva, mintegy csoportba gyűjtve kínálja fel a tallózás lehetőségét. Ugyanígy kereshetünk egy részletesebb felsorolásban is, mely mintegy 250 állatnevet tartalmaz.

Az opciók menüben a sorozatban már megszokott képké-

pacázni, mintha valamennyi jószág éppen mostanság járkalna erre.

Mind Ezeket hangeffektusok teszik színesebbé. A már elmaradhatatlan a slide show funkció segítségével egy karoszekben hanyatt dőlve is élvezhetjük az egészet mivel automatikusan pörgeti a képeket előre. Kár, hogy ennek az időtartama nem álljtunk múlik. Ami azonban itt rajtható, az a "hangos" funkció: legyenek-e zenei alafestések, illetve egy mesélő mondja-e el a szöveget. Ha minden rendben, bizonyos részeket akár ki is nyomtatathatunk. Beépítettek a programba egy játékok is mellyel

remtmények helyén egy kép áll össze kockákból. A legvégén jutalmul pedig egy rövid filmbéjátszást kapunk. A segítségnyújtást (helpfunkció) igen ötletesen egy oktató filmmel oldották meg. Nem kell hozzá semmilyen előképzettség, hogy a veszélyes állatokat testközelből tanulmányozhassuk. A program a természetből merít, s emiatt a szabadtér-műszet elvezetést nem zavarják sem rácsok, sem ketrecek.

Az élővilág kicsiny, de izgalmas részének lehetünk szakavatott ismerői a program segítségével.

A futtatáshoz szükséges hardverigény: 386SX, 4 MB RAM, VGA monitor, dupla sebességű CD-ROM drive, hangkártya fehallgatóval vagy hangfalal, eger illetve MS-WINDOWS 3.1.

TOPI



Mielőtt belekezdenék e havi roblónkba, lelkendezem egy kicsit azon, hogy megjöttek az első visszajelzések - szép számmal akadt komoly is. A példa kedvéért említeném Králl Pétert, aki felhívta a figyelmet, hogy a második számban, a PCXCDP2-ben van egy apró hiba. Nevezetesen az else ágban a harmadik WriteLn utasításban (Currently used CD-ROM drive is...) nem a CD_StartLetter változóknak kell állnia, hanem nyilvánvalóan a CD_Currentnek, hiszen ebben tároljuk az aktuális CD-ROM olvasó egységcsímát.

A program ettől ugyanazt az eredményt fogja produkálni, de jogos a két pont, mert ez szemantikai hiba! Erre mondhatnám azt, ami kedvenc témámról mondott anno, mikor elvétette a képletet a táblán: "csak azért csináltam, hanem lássam, figyeltek-e", de ez persze közel sem lenne igaz! Ehelyett inkább arra hívom fel a figyelmet, hogy fokozottan koncentrálnunk, ha programozás címén másolgatjuk a programsorokat, mint ahogy én is tettem. A második WriteLn sor átámsólom, kijavítottam a szöveget, de arra már nem volt eszem, hogy a változó is kijavítom a sor végén!

A visszajelzések igen nagy hányada azt kifogásolta, hogy lassú a haladás. Nos, megfogadtam a kritikát, s mert úgyis itt a december és a Mikulás, úgy gondoltam itt az ideje, hogy megszólaljon a CD-ROM olvasó, tehát ajándékba kaptok egy nagyon kedvetleges lejátst. Azért nem kell előre örülni, mert ezzel nagyon elébe vágtunk a tudvalóknak, pár hónap el fog menni, amíg elmagyarozom, hogy mi miért került be a programba és mit csinál.

Végük előző szemügyre a programot. Ami rögtön szembetűnik, hogy eltűnt belőle az előző alkalomkor írt rész. Ott csak annyit demonstráltunk, hogy azok a változók valóban értéket kapnak. Ebben a programban nem használjuk ezeket a változókat, ami nem jelenti azt, hogy nincs rájuk szükség a CD-ROM olvasó programozásában, csak ebben az esetben nem kellett a feladat megoldásához.

A program a paraméterként megadott tracket (számot) játssza le, amelyhez az első CD-ROM olvasót használja. Aki nek több olvasója van, próbálja meg kibővíteni úgy, hogy bármelyikről le lehessen játszani. A programot egyébként úgyro-

deszkának szántam, azaz mindenki essen neki és alakítsa át úgy, ahogy neki tetszik. Én arra törekedtem, hogy rövid legyen, tartalmazza a CD kezelés fontosabb lecsősítő és működőjont!

Fussunk végig rajta először anélkül, hogy komolyabban elmélyednénk az egyes utasításokban. Első ránézésre feltehető, hogy a program nagy részét feltelek teszik ki. Ahhoz, hogy le tudjunk játszani egy tracket, sok mindent meg kell vizsgálnunk! Rögtön az elején azt vizsgáljuk, hogy kapott-e a program paramétert az indításkor. Ha nem, akkor egy szívhöz szóló üzenetben erre felhívjuk a kedves felhasználó figyelmét, majd a futást be is fejezzük. A következő lépésben megpróbáljuk értelmezni, hogy milyen paramétert kaptunk. Ha a paraméter nem alakítható számmá, akkor újabb üzenetet küldünk. Ezután kerül sor a CD-ROM olvasó megszólítására, mégpedig a benne levő CD adatok kéréjé le a CDR_AudioDiskInfo utasítással. Rögtön ezután ellenőrzik a CDR_Status változót. Amennyiben a legelső bit egyes, ez azt jelenti, hogy valami nincs rendben az olvasóval, talán nincs benne CD! Mindenesetre erről is tájékoztatjuk a felhasználót. Normális esetben az utasítás visszaadja nekünk az első és utolsó track számát és Lead-Out (lemezvégi "kifutó") címét. Így a következő lépésben ellenőrizhetjük, hogy a paraméterben megadott track egyáltalán lejátszható-e, értsd: nem nagyobb-e például a CD-n levő utolsó track számánál.

Ha eddig minden stimmel, akkor elkezdhetünk foglalkozni magával a trackel. Ahhoz, hogy le tudjuk játszani, szükség van a kezdőpont és a végpont címére. Először a végpont címét számoljuk ki. Tudnunk kell, hogy a CD-n csak a kezdőcínek vannak tárolva, így egy adott track végpontja megegyezik a következő track kezdőpontjával. Ez alól egyetlen kivétel az utolsó track, amelynek végpontja a Lead-out címe. A program következő részében megvizsgáljuk, hogy a megadott track az utolsó-e. Ha nem, akkor lekérjük a következő track adatait a CDR_AudioTrackInfo utasítással és annak kezdőcímét tároljuk a TrackEnd változóban. Amennyiben az utolsó tracket kell lejátszani, a TrackEnd változóba Lead-out címe kerül. Most már lekerthetjük a kívánt track adatait is. Itt ismét ellenőrz-

nünk kell valamit, mégpedig azt, hogy nem egy addatrack akartunk-e lejátszani. Ha nem, akkor a track végpontjának címét betesszük a track adatait nyilvántartó változóba. A programnak a végponttal bíbelődő rész megkérdőjelezhető, hiszen meg lehetne egyszerűsíteni is írni. A későbbiekre is gondolva, itt azt próbáltam bemutatni, hogy egy adott track adatait érdemes egy helyen, egy változóban tárolni. A CD, hogy a végpontot olvassuk ki előbb és csak utána olvassuk be a track teljes adatait, megkatarintuk egy felesleges TAudioTrack típusú változót.

Ennyi vizsgálat és adatszerzés után már majdnem eljutottunk oda, hogy lejátsszuk a tracket. Először azonban ki kell számolni a track hosszát, mégpedig szektorszámban. Ezt úgy végezzük el, hogy az RB2HSG függvényünk átszámoljuk a végpont és a kezdőpont címét szektorszámra, majd a kettőt kivonjuk egymásból. A kezdőcímet és a hosszát adjuk a CDR_PlayAudio utasításnak, mire az olvasó elkezd lejátszani a kívánt tracket. A program ezután be is fejeződik, a vezérlés visszakérik az operációs rendszerbe. A lejátstás ugranism ettől a ponttól fogva független a programtól, a CD-ROM olvasó ezt maga intenzi, a szám végén pedig automatikusan leáll.

Térjünk át a unitra, amely a múlt alkalom óta "meghízott" egy kicsit. Az elején három új változó típusú deklarációt láthatjuk. Időzzünk el a TRedBooknál egy kicsit. (Red Booknak hívták azt a könyvet, amely a SONY és a Philips által CD szabványt definiálta.) Ahogy azt már az első alkalommal tisztáztuk, a szabvány így rendelkezik, hogy a CD-n levő byte-okat úgynevezett frame-ekbe csoportosítják, amely 1/75-öd másodpercnyi audio információt tartalmaz. A CD egy adott pozícióját egy perc:másodperc:frame hármassal címezhetjük meg. A TRedBook struktúra

éppen a Red Book címzett írja le. A rekordra illetve annak mezőire kétféleképpen hivatkozunk majd. Egyes esetekben külön kezeljük a perc, másodperc és frame byte-okat, máskor - lásd CDR_PlayAudio utasítást a programban - egy darab LongInt-ként van rájuk szükség. A furcsa típusdeklaráció éppen ezt segíti elő, ugyanazt a négy byte hosszú adatsort kétféleképpen kezelhetjük.

Ha már szó esett a Red Book-féle "időszámításról", ejtsünk szót a High Sierráról is. A High Sierra definíál egy úgynevezett HSG címzési módot. Az MSCDEX leírás erre több helyen is hivatkozik, és sajnos nem egyértelműen. A HSG címzés egyrészt szektoroknak hívja a frame-eket, másrészt a CD egy adott pozícióját az adott pozícióban található szektorzámmal azonosítja. A programozás során sajnos rákényszerülünk, hogy hol az egyik, hol a másik címzési eljárást használjuk, szükségünk lesz tehát két átváltó rutinnak. Az egyik Red Bookból vált át HSG-be, a másik éppen fordítva. Jelen esetben nekünk csak az előbbire van szükségünk, így az RB2HSG függvény került bele a unitba. Az átváltás képlete nagyon egyszerű: szektorszám = perc * 60 * 75 + másodperc * 75 + frame, amely nem hiszem, hogy különösebb magyarázatot igényel.

Ennyi firt bele a ebbe a számba. Jóvire belekedzünk a unit tanulmányozásába!

Unit Richfielder

A következő oldalon található a unit és maga a program is - ha nem akarod begépelni, a karácsonyi, előfizetőknak posztizott számunk lemezmellettié megtalálod! Megrendeld a 18. oldalon találsz, vagy fizess elő a lapra, akkor negyedévente ingyen kapod!

unit PCXCDU4;

```
interface
type
  TReelBook = record
    case Byte of
      0: (RBL : Longint); { Reel Book Longint }
      1: (Frm : Byte); { Frame }
      2: (Sec : Byte); { Second }
      3: (Min : Byte); { Minute }
      4: (Nul : Byte); { Nul }
    end;
  TAudioDisk = record
    LoTrack : Byte;
    HiTrack : Byte;
    LeadOut : TReelBook;
  end;
  TAudioTrack = record
    TrackNo : Byte;
    TrackStart : TReelBook;
    TrackInfo : Byte;
    TrackEnd : TReelBook;
  end;
var
  CDR_Status : Word; { Status }
  CD_Letters : Byte; { # of CD-ROM devices }
  CD_StartLetter : Byte; { # of 1st CDR device }
  CD_Current : Word; { # of current device }
  CD_Drives : array [1..26] of Byte; { CDROM devices }
  procedure CDR_AudioDiskInfo (var AudioDisk:
    TAudioDisk);
  procedure CDR_AudioTrackInfo (Tno: Byte; var
    AudioTrack: TAudioTrack);
  procedure CDR_PlayAudio (pStartSec, pPlayLen:
    Longint);
  function RB2HSG (RB: TReelBook) : Longint;
  implementation
  uses DOS;
  (* ***** *)
  (* CDX_GetLetterNumber *)
  (* Get Number of CD-ROM drive letters *)
  (* Input: *)
  (* AX = $1500 *)
  (* Output: *)
  (* BL = Number of CD-ROM drive letters *)
  (* CL = Starting drive letter of CD-ROM drive (A=0,
    B=1, ...) *)
  procedure CDX_GetLetterNumber;
  var
    r : Registers;
  begin
    r.AX := $1500;
    Intr($2f);
    CD_Letters := r.BL;
    CD_StartLetter := r.CL;
    CD_Current := CD_StartLetter;
  end;
  (* ***** *)
  (* CDX_GetCDROMDriveLetters *)
  (* Get Number of CD-ROM drive letters *)
  (* Input: *)
  (* AX = $150D *)
  (* ES:BX = Device list buffer *)
  procedure CDX_GetCDROMDriveLetters (var CDBuf:
    array of Byte);
  var
    r : Registers;
  begin
    r.AX := $150D;
    r.ES := Seg(CDBuf);
    r.BX := Off(CDBuf);
    Intr($2f);
  end;
  (* ***** *)
  (* CDX_SendRequest *)
  (* Send Device Request *)
  (* Input: *)
  (* AX = $1510 *)
  (* ES:BX = Request header address *)
  (* CX = CD-ROM drive letter *)
  procedure CDX_SendRequest (var ReqHdr:
    TRequestHeader);
  var
    r : Registers;
  begin
    r.AX := $1510;
    r.ES := Seg(ReqHdr);
    r.BX := Off(ReqHdr);
    r.CX := CD_Current;
    Intr($2f);
  end;
  type
  TReqHdr = record { Request Header Type }
    ReqHdr : Byte; { Header Length in Bytes }
    SubUnit : Byte; { SubUnit for minor devices }
    CmdCode : Byte; { Command Code }
    Status : Word; { Status }
    Reserv : array [1..8] of Byte; { Reserved }
  end;
```

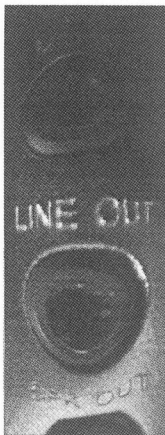
```
{ ***** }
(* CDR_IOCTL_Input *)
(* Read (IOCTL) Input *)
(* Input: *)
(* pXferAddr = Address of request to transfer *)
(* pXferLen = Length of request *)
procedure CDR_IOCTL_Input (pXferAddr: Pointer;
  pXferLen: Word);
type
  TIOCTLI = record
    ReqHdr : TReqHdr; { Request Header }
    Media : Byte; { Media descriptor }
    XferAddr : Pointer; { Transfer Address }
    XferLen : Word; { Transfer Length in Bytes }
    StartSec : Word; { Starting Sector }
    VolID : Longint; { Ptr to Requested Vol ID }
  end;
var
  IOCTLI : TIOCTLI;
begin
  with IOCTLI do
  begin
    ReqHdr.HdrLen := SizeOf(TReqHdr);
    ReqHdr.SubUnit := 0;
    ReqHdr.CmdCode := 3;
    ReqHdr.Status := 0;
    Media := 0;
    XferAddr := pXferAddr;
    XferLen := pXferLen;
    StartSec := 0;
    VolID := 0;
  end;
  CDX_SendRequest(IOCTLI);
  CDR_Status := IOCTLI.ReqHdr.Status;
end;
(* ***** *)
(* CDR_AudioDiskInfo IOCTL Input based functions *)
(* Return first and last track # and lead-out Reel Book address *)
(* Input: *)
(* Audioidisk: Variable to store disk info *)
(* Output: *)
(* Audioidisk: Disk info *)
procedure CDR_AudioDiskInfo (var AudioDisk:
  TAudioDisk);
type
  TDiskInfo = record
    CBC : Byte; { Control Block Code }
    AudioDisk : TAudioDisk; { Audio Disk Info }
  end;
var
  DiskInfo : TDiskInfo;
begin
  DiskInfo.CBC := 10;
  CDR_IOCTL_Input(@DiskInfo, SizeOf(DiskInfo));
  AudioDisk := DiskInfo.AudioDisk;
end;
(* ***** *)
(* CDR_AudioTrackInfo IOCTL Input based functions *)
(* Return starting point (RB) and Track info of a given track *)
(* Input: *)
(* Tno = Track number *)
(* AudioTrack = Variable to store track info *)
(* Output: *)
(* AudioTrack = Track info *)
procedure CDR_AudioTrackInfo (Tno: Byte; var
  AudioTrack: TAudioTrack);
type
  TTrackInfo = record
    CBC : Byte; { Control Block Code }
    Tno : TAudioTrack; { Track Info }
  end;
var
  TTrackInfo : TTrackInfo;
begin
  TTrackInfo.CBC := 11;
  TTrackInfo.Tno := Tno;
  CDR_IOCTL_Input(@TTrackInfo, SizeOf(TTrackInfo));
  AudioTrack := TTrackInfo.Tno;
end;
{ ***** }
(* CDR_PlayAudio *)
(* Play a requested audio track from and to the given sector *)
(* Input: *)
(* pStartSec = First sector to play *)
(* pPlayLen = Number of sectors to play *)
procedure CDR_PlayAudio (pStartSec, pPlayLen:
  Longint);
type
  TPlayReq = record
    ReqHdr : TReqHdr; { Request Header }
    AddrMode : Byte; { Address Mode }
    StartSec : Longint; { Start Sector to Play }
    PlayLen : Longint; { Number of Sectors to Play }
  end;
var
  PlayReq : TPlayReq;
```

```
begin
  with PlayReq do
  begin
    ReqHdr.HdrLen := SizeOf(TPlayReq);
    ReqHdr.SubUnit := 0;
    ReqHdr.CmdCode := 132;
    ReqHdr.Status := 0;
    AddrMode := 1;
    StartSec := pStartSec;
    PlayLen := pPlayLen;
  end;
  CDX_SendRequest(PlayReq);
  CDR_Status := PlayReq.ReqHdr.Status;
end;
{ ***** }
(* ***** *)
(* RB2HSG *)
(* Convert a Reel Book type value to a HSG type value *)
(* Input: *)
(* RB = Reel Book address *)
(* A = A longint containing HSG address *)
function RB2HSG (RB: TReelBook) : Longint;
var
  HSG : Longint;
begin
  HSG := RB.Frm;
  HSG := HSG + Longint(RB.Sec) * 75;
  HSG := HSG + Longint(RB.Min) * 75 * 60;
  RB2HSG := HSG;
end;
{ ***** }
begin
  CDR_Status := 0;
  CDX_GetLetterNumber;
  CDX_GetCDROMDriveLetters(CD_Drives);
end;
program PCXCDP4; { PC-X CD-ROM Player }
uses CRT, PCXCDU4;
var
  AudioCD : TAudioDisk;
  pTrack : Byte;
  Track : TAudioTrack;
  TrackEnd : TReelBook;
  TrackLen : Longint;
  Code : Integer;
begin
  WriteLn('PC-X CD-ROM Player - The "command line"
  version - PC-X magazine, Dec. 1994');
  if ParamCount <= 1 then
  begin
    WriteLn('Usage: PCXCDP <Track Number>');
    Halt(1);
  end;
  Val(ParamStr(1), pTrack, Code);
  if Code <> 0 then
  begin
    WriteLn('Error: Illegal track number specified!');
    Halt(2);
  end;
  CDR_AudioDiskInfo(AudioCD);
  if (CDR_Status SHR 15) = 1 then
  begin
    WriteLn('Error: Drive not ready!');
    Halt(3);
  end;
  with AudioCD do
  begin
    if (pTrack < LoTrack) OR (pTrack > HiTrack) then
    begin
      WriteLn('Error: Track number out of range!');
      Halt(4);
    end;
    end;
    if pTrack < AudioCD.HiTrack then
    begin
      CDR_AudioTrackInfo(pTrack + 1, Track);
      TrackEnd := Track.TrackStart;
    end
  else
  begin
    TrackEnd := AudioCD.LeadOut;
    CDR_AudioTrackInfo(pTrack, Track);
    if (Track.TrackInfo.SHR 6) = 1 then
    begin
      WriteLn('Error: The specified track is a data track!');
      Halt(5);
    end;
    Track.TrackEnd := TrackEnd;
    WriteLn('Playing track 'pTrack; ...');
    WriteLn('with track do
    begin
      TrackLen := RB2HSG(TrackEnd) -
      RB2HSG(TrackStart);
      CDR_PlayAudio(TrackStart.RBL, TrackLen);
    end;
```

CREATIVE ADVANCED GRAVIS

SB16 ♦ SBWE32

GUS ♦ GUSMAX



- ◆ Teljeskörű szaktanácsadás
- ◆ Ingyenes bemutató sok képpel és zenével
- ◆ Csak nálunk lelhető programok, utility-k ingyen
- ◆ Karácsony előtt még olcsóbban



1149 Budapest, Angolu. 24/b
Tel.: * 163-2879, fax: 251-3673
Pécs tel./fax: 72-326-781



SELECTRADE

computer

Számítástechnikai és Szolgáltatói Kft.
1182 Budapest, Hargita tér 15.
Tel.: (36-1)-292-6226
Fax.: (36-1)-294-5609

Áraink a közelgő Karácsony tiszteletére fejet hajtottak!

Sound Blaster	8400.-
Sound Blaster Pro	12800.-
Sound Blaster 16	15600.-
Sound Blaster 16 Multi CD	21100.-
Sound Blaster AWE32	41000.-
3D0 Blaster	71600.-
Midi Blaster	30000.-
Video Blaster SE	37900.-
Video Blaster RT300	64000.-
Wave Blaster 2 for SB16	24900.-
Panasonic CR-562-B	25000.-
Venturer Ext. Double Speed CD-ROM	27500.-
Csatolóártya CD-ROM-ok hoz	2825.-

PC-CDROM-os Játékok!

Al-Quadin	4950.-	Shareware Trio	5895.-
Carol Lynn	3390.-	Space Shuttle	1950.-
Critical Path	4610.-	Strike Commander	8970.-
F15 III	2270.-	Subwar 2050	6720.-
GS 2000	2270.-	Syndicate	7740.-
Inca	5390.-	TFX	3920.-
Iron Helix	4390.-	7th Guest/Dane	7500.-
Mad Dog I	4340.-	Battle Isle II	7500.-
Mad Dog II	7960.-	Cyberwar	7500.-
Mega Pack	1950.-	Delta V	7000.-
Quantum Gate	4610.-	Inferno	7750.-
Ravenloft	7390.-	Outpost	6750.-
Reunion	7860.-	Wing Commander Arm.	6375.-
Rise of the Robots	8000.-	Wing Commander Deluxe	6750.-

Cégünknek oktatóprogramok, CD-1 lemezek széles választékban kaphatók!
Áraink az ÁFA-t és 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink az
árfolyam függvényében változhatnak!

PC ALKATRÉSZ NAGYKERESKEDÉS

210MB WINCHESTER	17.680.-
420MB WINCHESTER	24.440.-
540MB WINCHESTER	31.720.-
Daewoo SVGA LR monitor	26.208.-
SONY CDU33A CD-ROM	16.848.-

CREATIVE MULTIMÉDIA

SB 16VE	•AKCIÓ•	13.400.-
SB 16MultiCD	•AKCIÓ•	17.400.-
SB AWE32	•AKCIÓ•	36.500.-
CD-ROM Upgrade	•ÚJ•	26.700.-
OmniCD 3x speed	•ÚJ•	52.800.-

ÚJ HELYEN



ESZ • KÉP KFT. *Az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t*
1065 BP., LÁZÁR U. 10.
TEL.: 131-3502, 131-3503



VONZA BT.
1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 1. TEL/FAK: 1688-943

DTK COMPUTER DEALER

SZÁMÍ TÖGÉP KONFIGURÁCIÓK,

SZÁMÍ TÖGÉP ALKATRÉSZEK

KIEGÉSZÍTŐK

HÁLÓZATI ELEMEK

HÁLÓZATI ÉPÍTÉSE

MULTIMÉDIA ESZKÖZÖK

EPSON, HEWLETT PACKARD NYOMTATÓK

SZERVIZ SZOLGÁLTATÁS

KARÁCSONYI MEGLÉPÉSKÉNT

SZÁMÍ TÖGÉPEINKHEZ AJÁNDÉK EGERET,
MULTIMÉDIÁS KONFIGURÁCIÓ ESETÉN EGY PÁR AKTÍV HANGFALAT,
ALKATRÉSZEK VÁSÁRLÁSAKOR ÁRAINKBÓL 5% KEDVEZMÉNYT
NYÚJTUNK KEDVES VEVŐINKNEK.

HA BÁRMILYEN HARDVERES KÉRDÉS, PROBLÉMÁD VAN,
KERESD ADONIS-TI



A SysOp válaszol

Az előzőekben már írtunk a BBS-ekről, a BBS hálózatokról. Rettenő ókusan megállapítottuk már azt is, hogy mi kell ahhoz hogy BBS-t hívjunk a számítógépen kívül. Na mi Hát persze, egy modem! Akkora a piac, hogy aki ilyen vásárlására adja a fejét, óriási kínálatot talál. Nagyon nehéz eldönteni, melyiket válasszuk.

Ebben szeretnék segíteni, ezért megkérdezünk néhány ismerős SysOp-ot, illetve modemezőt. (Még mielőtt belemélyédnék a témába, szeretnék nekik köszönetet mondani: közi sráck!) A következő három kérdés tettük fel:

1. Milyen típusú modemet ajánlanád egy kezdőnek?
2. Miért PONT AZT?
3. Ha az illető pénztárcája nem enged meg jobb modemet, akkor mi az a minimum, ami szerinted elfogadható?

Giraffe:

1. ZyXEL, vagy Nicetalk.
2. ZyXEL: szolgáltatások, elterjedtség, nyitott a továbbépésre - meg azért kellemes egy másik ZyXEL-lel 19.200-on modemezni. Nicetalk: ár, megbízhatóság. Már amennyire ezt azalatt a két hét alatt lehetett tesztelni, amióta megvan.

3. 2400, MNP5, de felkészülni arra, hogy ezzel nem mindenhova engednek be, és hogy ha megetszik az a világ, akkor tovább KELL. Lelki sebességre.

Grín, debreceni LifeForce BBS

1. NoName 14400, V42b, külső. Konkrét típus nem lehet mondani, ami tajvani csoda épp aktuális. A V34 beindulása után meg pláne lemegy az ára...

2. Mert ma már pont abban az árkatégoriában van, mint a sokkal lassabb társai: a gyorsabb modemet visszahozza még a magasabb árat is a telefonszámlában.

3. Mindenképp hibajavításos modem (V42b, esetleg MNP). Akinek tényleg kevés rá a pénzé, annak "olsó" 2400 modemet, de ma már ez nem éri meg. Érdeemes 14400 V42b modemet venni...

Iolo the Bard, Baba Yaga's Hut BBS

1. Discovery 2400am, vagy valamelyik 20-30.000 Ft-os 28800-as modem. Zyxel, ha faxot is akar, de csakis az új típus, melynek Flash Epromja (lelőhető gépből), és gyorsabb procija van, mint az elődnek. HST, ha csak fáj átívet kell nekik, de az is 28.800-ban legalább (VFast -vagy V34 cível névén).

2. A Discovery olcsó, levelezéshez bőven elég, viszont akkor fájlok megajátjairól ne is álmodjanak. A 28.800 gyors. ZyxEL: megbízható és Fax, és Voice. HST: gyors és megbízható, de drága.

3. 2400 MNP5 Szerintem nem elég a MNP4, mert annyival nem olcsóbb, és a BBS képernyőn MNP5-tel kb. kétszer olyan gyorsan jönnek át.

Jacinth, PictoDrome BBS

1. Nicetalk 1414VE
2. Nem éppen drága, viszont megfelelően kevés a gond vele. Viszont ha nagyon rossz központon lögsz (zajos a vonal) inkább ZyXEL-t vegyél, mert az jobban bírja.

3. 2400, de mindenképp legalább MNP5.

Rozmár, Rozmár BBS

1. (a) Ha van pénze: ZyXEL 1496 B+, vagy E+, (b) Ha kevesebb a pénze: NICETALK 1414 EV, vagy 1428 EV

2. (a) Ha jól beállított, rendkívül megbízható, csak kicsi drága, de egyetlen telefonvonal esetén hasznos (voice módba magától átvált). (b) Bevált, bár a ZyXEL biztosabb.

3. (a) Ha van egy kis pénze: 9600 MNP5, (b) Ha kevesebb van: 2400 MNP5. Elnyós, mert kevés a konfigurációs gond.

Saabi:

1. Nehéz. Attól függ, mennyi pénze van. Szerintem vagy Zyxel, vagy USRobotics.

2. Tapasztalat. Gyors és megbízható. Mármit a Zyxel, az USR-hez sajna még nem volt szerencsém. Most egy 1496E-t használok, de később átállok egy 1496E+-ra. A Zyxel elég biztonságos, amit csak lehet, kihoz a vonalból.

3. A legkevesebb, szerintem, a Data-tronics Discovery 2400-as családjának valamelyike. Attól eltekintve, hogy lassú, pl. az én 2400 AM-em szinte bárhol connect-el. Leveleznél elég is lenne,

csak én szoktam on-line játszani, ahhoz meg kell a jobb.

Tom-A-Hawk, az időközben sajnos már megszűnt Amiga Dreamland BBS SysOp-ja:

1. NICETALK 14.4 (általólag 28.8 is van már bele), MINIMUM 9600, de a 14400 alig több ennél. Itt is valami kompromisszum kellene, hogy az a pár ezer Ft többet megéri, mint ha ezen spórol.

2. Mert ISTE MENTS egy lassú modemtől... Csak megújítja az egészet mikor rájön, semmit sem tud letölteni vele, vagy mire letölti mégis, addigra a telefonszámlája akkora lesz, hogy ujjj! Legyen benne MNP5 de a legjobba a v42b lenne. (NiceTalk optimális)

3. Azért ne vegyen esetleg 1000 Ft ért egy 2400 es modemet, mert akkor nem megszeretni fogja a BBS-ézt, - a kezdők többsége nem levelezéses indul, de egy nagyobb levelesomag is van vagy 100k- hanem megújítani, mert rajna, mire leszedi a cuccot, addigra nagymama lesz. És a modem árának többszörösét fizeti majd ki telefonszámlára.

Sam. Joe, a Vízlepcső BBS volt SysOp-ja:

1. Nicetalk.
2. Megbízható, megfizethető, elterjedt és elég gyors ahhoz, hogy esetlegesen nagyobb falat dolgokat is letöltsünk.
3. 9600BPS, MNP5.

Sam. Joe

Ha már modemezel, a PC-X anyagait (képeket, írásokat) megtalálod az NHRT BBS-en (Tel.: 251-2664, nyitvatartás: 18-08 óráig, hétvégen non-stop)

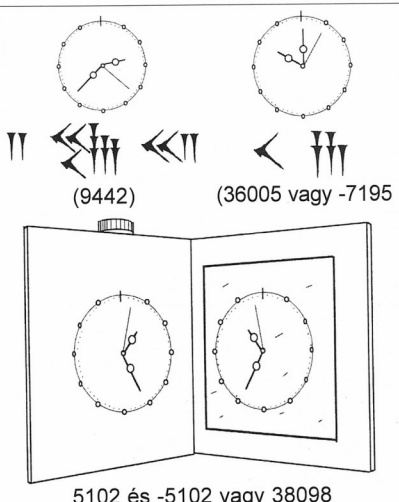
De béna...

Mielőtt hozzáfognánk a rabszolgáltatóból épült számítógép tervezéséhez, gondolkodjunk egy kicsit. Babilonban évezredekkel ezelőtt a hatvanas számrendszert használták - ennek emlékét őrzi a mai napig időmérő eszközünk, az óra. Ez tulajdonképpen egy hatvanas számrendszerben működő kalkulátor. Egyeztünk meg a következőkben:

- a. az egyértelműség kedvéért csak délelőtti időpontokat tekintünk
 - b. egy időpont, mint szám, az éjféli óta eltelt másodpercek számának felel meg
- Nyilvánvaló, hogy előtekerve az órat összeadunk, hátratekerve kivonást végzünk. De mi történik, ha az eredmény negatív?

Íme a modern számítástechnikában használt kivonási módszer: először beállítjuk a kivonandót, majd leolvassuk az órát tükörből, és beállítjuk a tükörképet. Végül a kivonandó tükörképéhez hozzáadjuk a kisebbítendőt. Ha az eredmény negatív, akkor az abszolút értéket a tükörben látjuk (első hallásra bizonyára komplikált a dolog, de azért érthető, nem?). Kivonásnál (ha a várható eredmény negatív) ügyelni kell arra, hogy a reggel hat utáni számok negatívak. Ha összeadunk, akkor az egész délelőtti rendelkezésre áll.

Kérdésünk a következő: vajon miért működik ez a módszer, és hogyan csinálja ezt a PC? (Előző számnunk megféléjét januárban közöljük.)



Hangkárttyákról mindenféle

Dr. MIDI

Előző számunkban abbamaradt cikkünket folytatjuk, és persze a táblázat maradékának is szorítottunk helyet.

A mostani, stúdiókban, koncerteken használatos szintik legkevesebb 8-10 megabajtot foglalnak magukba, sőt, a mérce kezd még magasabba kerülni, például a Roland új nagygépyja, a JV-1080 teljes kiépítésben 50 megabajt tömörített (a lejátszási időben 100 megabajtot jelent) hullámfórmát tartalmaz.

A hangkárttya-szintetizátoroknak egyre jelentősebb csoportja az lehetőséget a GM korlátain való átlépésre. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a kárttya RAM-ot is tartalmaz, amelybe kész hangmintákat, vagy saját kreálmányainkat betölthetjük, és hangszerként kezelhetjük. Egyre hangszerben ügynkeli a kell: ahhoz, hogy mindez működjön, nagyon fontos, hogy a kárttyához legyen olyan szoftver, ami ezt a lehetőséget támogatja.

Játéktámogatottság

A játékok hangeffektusai, zenei alafestése a következő technikai megoldások valamilyen kombinációjából áll össze: rögzít-

tett digitális hang folyamatos lejátszása (általában csak rövidebb effektusok, mert sok memória-vagy hard-disk-igénye van), FM-zene, GM-zene, és MOD vagy valamilyen hasonló megoldás. Vegyük sorra őket!

Az első típust azok a kárttyák tudják lejátszani, amelyeknél van hangrögzítés-lejátszás; tisztán szintetizátorkárttyák, mint pl. a Roland SCC-1, vagy a Maui, erre nem hajlandók. A többi kárttyánál csak az alkalmazott felbontási üzem mód okozhat gondot - ha a programból sztereó 16 bites hang jön csak, az nem fog szólni egy Sound-Blaster 1.0-on. Ezen kívül egy dologról kell még megemlékezni, a csatornák számáról. Több játék van ugyanis, ahol az effektusok is sok csatornán történnek: 4, 8, vagy akár 16. Ha a kárttyának ennél kevesebb digitáldiós-csatornája van, akkor ezek vagy nem szólnak meg, vagy csak a gép lassítása és minőségromlás árán.

FM-zenét elvileg minden hangkárttya le tud játszani, amelyiken van FM-szinti - differenciát az OPL2 vagy OPL 3 jelent. A nagyobb gond a 100%-ig SB-kompatibilis kárttyákkal van, mert vagy zajosabban, mint az eredeti SB, vagy

néha előfordul a lefagy, nem fut, nem szól (nem kívánt törlendő). Arra is van példa, hogy olyan kárttya is kiad FM-zenét (Ultrasound), amiben nincs is FM-szinti - itt egy szoftver emulálja az FM-et, aminek néha jobb az eredménye, mint az eredetinek, néha meg rosszabb.

A GM-muzsika lehet a legkellésebb élmény egy játék zenei élvezetében, a hangszerek legtöbbször 16 bitesek, a hangzás, mint egy zenekaré. Gondolt a hardver-interfészek eltérései okozhatnak: az egyetlen, ami biztos, az a Roland-típusú interfészek valamelyike. Az MPU-UART üzem mód többnyire elég, de van, ahol többre van szükség (az UART az eredeti MPU-nak csak az egyik üzem módját jelenti).

A MOD-típusú fájlok köztudottan az Amigától eredeztetettek, emiatt felépítésük az Amiga-architektúrának kedvez, vagyis 4 vagy 8 (néha több!) digitáldiós-csatornát használnak. Ezen öklő kifolyólag ezek a zenék az Ultrasound-on szólnak a legjobban, amelynek leginkább Amiga-szerű a felépítése.

A kétszatornás kárttyákon a szoftvereknek komoly erőszakot kell elkövetnie, hogy a MOD-ok megszóljának, és az eredmény az Amigához képest elég lehangos. A MOD-muzsika a GM-hez képest minőségben gyengébb (a 8 bit miatt), de a kételteni hangszerkészlet miatt gyakoribbak a hagyományostól eltérő hangzásbeli megoldások.

GM OFIS 1146 Bp.
KFT. Hungária 131.

Pagemaker 5.0	60.750
AutoCAD LT	44.550
Paradox win. 5.0	26.680
Quatro Pro 5.0	6.940
Borland C++ 4.02 CD	26.000
Watcom C++ 10.0	24.000
DBase 5.0 DOS / Win	16.340
Clipper 5.2 D INT.	17.550
Corel 5	Híjvón!
Winfax Pro 4.0	14.910
Lotus 123 5.0	20.700
MS Access 2.0	37.620
MS DOS 6.22	5.940
MS Foxpro 2.5 Hun	25.000
MS Foxpro 2.6	7.530
MS Office 4.2 Hun	42.880
MS Visual Basic 3.0	15.120
Win. wrkg. 3.11 spc	13.750
Win. wrkg. 3.11 add-on	5.320
MS Word win. 6.0	37.620
MS Works 3.0 Hun	10.380
NOVELL DOS 7	5.980
HP LaserJet 4 L	90.420
HP LaserJet 4 P	115.560

Tel/Fax: 12-11-539

Tel: 06-30-428-132

Az árak készpénz fizetéstre vonatkoznak és nem tartalmazzák az AFA-t. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Remélem, senki nem felejtette el, hogy ezt a rovatot az olvasók szerkesztik, tehát továbbra is várja a kérdéseket:

GG

Karácsonyi Játék!

1. kérdés: mikor született a MIDI szabvány?
2. kérdés: melyik volt az első General MIDI kompatibilis hangkárttya?
3. kérdés: sorolj fel 5 SoundBlaster kompatibilis hangkárttyát!

Címünk: PC-X, 1536 Budapest, Pf. 386.

1. díj: E-Magic Micrologic dalszerkesztő program (25.000 Ft)
- 2-5 díj: 1-1 db shareware CD-ROM (4.000 Ft)

A díjakat a Pixel Graphics Kft. ajánlotta fel.

	Creative Labs WaveBlaster	Turtle Beach Rio	Roland SCID-10	Roland SCID-15	Amtec Wavemover	Turtle Beach Monte Carlo	Turtle Beach Tropez
Max. miniváltó frekvencia	-	-	-	-	-	44.1 kHz	44.1 kHz
Max. felbontás bérli	-	-	-	-	-	16/16 bit	16/16 bit
Digitális csatorn. max száma	-	-	-	-	2	2	2
Szintetizátor elve	PCM	PCM	PCM	PCM	PCM	FM + PCM	FM + PCM
Szintetizátor típusa	modulált Emu Protecs I	Wavefront	Roland Sound Canvas (SC-7)	Roland Sound Canvas (SC-5 mik II)	Emonics	virtuális szintetizátor, Voice Crystal hangokból	Wavefront
ROM méret	4 Mb	4 Mb	3 Mb tömörített	3 Mb tömörített	2 Mb tömörített	-	2 Mb tömörített
RAM méret (beépítve/max)	-	0/4 Mb	-	-	-	-	256 Kb/2 Mb
General MIDI méret	4 Mb	4 Mb	6 Mb	6 Mb	4 Mb	4 Mb	4 Mb
effekts	-	körny. zengés (vibratós) paraméterek)	körny. zengés (vibratós) paraméterek)	körny. zengés (vibratós) paraméterek)	-	-	-
átíróval díjazás	-	-	-	-	-	-	-
hangföld program	-	Wave SE, WavePatch	CanvasMan	CanvasMan	-	-	Wave SE, WavePatch
CD-ROM interfész	-	-	-	-	-	-	Educast IDE
MIDI portok száma	1	1	1	1	1	2	3
kompatibilitás	General MIDI	General MIDI	General MIDI	General MIDI, GS	General MIDI	Adlib, SB, General MIDI	Adlib, SB, Roland MPU, Maui, General MIDI
megjegyzés	szinti-bővítkárttya SB-16-bos, Tahiltzer	szinti-bővítkárttya SB-16-bos, Tahiltzer	szinti-bővítkárttya SB-16-bos, Tahiltzer	szinti-bővítkárttya SB-16-bos, Tahiltzer	szinti-bővítkárttya SB-16-bos, Tahiltzer	ing nem kapható	ing nem kapható
retó ár (áruhárbeli)	24 000 Ft	26 000 Ft	29 000 Ft	35 000 Ft	22 000 Ft	24 000 Ft	30 000 Ft

Egy új operációs rendszer

Linux-titkok

A Linux ideális fejlesztőkörnyezet olyanoknak, akik munkaállomásra vagy miniszámítógépekre írnak vagy szeretnének írni programokat. A Linux szabványos felületet nyújt, lehetőség van programokat otthon fejleszteni és a munkaállomáson futtatni.

Linux-ra már jelentős számú, főleg tudományos célú szoftvert adaptáltak. Az ilyen programok PC-ken általában csak korlátozásokkal használhatók, míg Linux alatt kifutathatják magukat.

Mit kell adnunk mindezt?

A minimális installációhoz elegendő egy 386 (lehet SX is) vagy annál jobb processzor az alaplapon, 4 megabájt memória és kb. 20 megabájt hely a winchester-en. Jó, ha a merevlemezeken külön partícióba tudjuk a rendszert telepíteni, de a Linux helyet tud foglalni magának már létező MS-DOS fájlrendszerben is. Ha minden csingsi-lingit fel akarunk rakni, úgy kb. 120 megabájt kell, de a szerző egy jól fejlett, X fejlesztőt is tartalmazó Linux-a 88 megabájt elfér. Ha az X Windows-t komolyan akarjuk használni, 8 megabájt memória ajánlott, de 4 megabájt is elfut - kissé lassan. A Linux kernel szinte bármilyen matematikai koprocesszorral képes együttműködni. Linux alatt a programoknak a koprocesszorra nem kell felkészítve lenniük, mert ez a kernel feladata. Ha van ilyen eszközünk, minden program használja azt, egyébként a kernel elvégzi a koprocesszor emulációt.

Mielőtt elkezdenénk, azért némi lelki felkészülés ajánlott. A Linux ugyan már meglehetősen stabil (gyakran stabilabb, mint más, pénzbe kerülő operációs rendszer), de a tejjogait még nem hagyta el egészen. Ne hagyjuk magunkat megtéveszteni a barátságos installálógépprogramtól: szinte biztos, hogy valami apró hibába bicseszük. Ráadásul saját Linux-unknak mi magunk leszünk a rendszergazdái, ez nagyobb gépeken jól fizetett és jól fel-

készült szakemberek feladata. Operációs rendszerünk kissé vadóc természetű rákényszerít majd bennünket, hogy Unix szakértőkké váljunk. De hát ezért csináljuk, nem?

Az installálás első lépéseként szerezzünk magunknak Linux installálókivet. Akinek valamilyen úton-módon hozzáférése van az egyetemközi hálózathoz, ez nagyon egyszerű. Számos szerver tárol Linux-ot, egy példát az euromath.vma.bme.hu, a pub/linux könyvtárban. Ezek után ki kell választanunk a használni kívánt "disztribúciót", installációs lemezeket. Jelenleg legnépszerűbb a Slackware kit, a továbbiakban ennek használatát tételezzük fel. Szükségünk van még A: meghajtónkhöz való legalább két floppy diszke. Ha az installálás idejére gépünk nem tudjuk hálózatra kötni, floppyról kell installálnunk, ez minimum 5 db 1.2 vagy 1.44 MB-os lemezt igényel. A teljes Slackware kb. 30 lemez, ennek nagy része alkalmazás, amelynek csak egy részére van szükségünk.

A Slackware "lemezcsomagokba" van szervezve; egy ilyen csomag alkalmazások bizonyos körét tartalmazza, amelyek egyszerűen installálhatók. A lemezcsomagokat betűkódok jelölik, a minimális rendszerhez is szükségünk lesz az A jeltű csomagra. Az installálókít "önmagyarozó", de részletes installálási útmutató is van hozzá. A Linux-hoz jutás másik módjaként a lemezlemezlet megvásárolható az ingyenes programokkal kereskedő cégektől kb. 5000 Ft-os áron valamint CD-ROM-on is beszerezhető.

Első lépésként ki kell dönténnünk, milyen módon biztosítunk helyet a jövővenerünk. A Linux azt szereti, ha külön partícióba kerül, ilyenkor a leggyorsabb. Ez azonban azt jelenti, hogy újra kell partícionálni a merevlemez, ami hosszadalmas és nehéz feladat. Az UMSDOS változat kevésbé hatékony, de megoldja, hogy egy létező MS-DOS fájlrendszerbe telepédjen be, ilyenkor

újraparticionálásra nincs szükség. Ismerkedésnek telepíthetünk egy minimális UMSDOS Linux-ot és ha tetszik, utána kialakíthatjuk a Linux partíciót.

Ha a Linux-ot külön partícióba telepítjük, léteznie kell a merevlemez üres, partíciók által el nem foglalt területnek. A Linux saját FDISK programja itt alakítja ki a fájlrendszert és swap partíciókat. UMSDOS esetén egyszerűen elegendő üres helynek kell lennie az MS-DOS partícióban.

Ha mindezeket eldöntöttük, elkezdhetjük az installálást. Bootoljunk a boot lemezzel, majd késé- re tegyük be a color root vagy UMSDOS root lemezt. A betöltés befejeztével egy futó Linux rendszerben találjuk magunkat. A Login: kérdésére root-ként jelentkezünk be. Ha Linux partícióit alakítunk ki, elindítjuk az FDISK programot az "fdisk/dev/hda" parancssal, majd követe az installálási útmutatót, létrehozunk a Linux partíciókat. Ha csak 4MB-ot RAM van gépünkben, a swap partíciót aktiválni kell az MKSWAP és SWAPON parancsokkal, egyébként az installálógépprogram megteszi ezt nekünk. 4MB-ot az installálógépprogram nem fut a elő-

zetesen aktivált swap partíció nélkül! UMSDOS változatnál a rendszer a fentieket magától megteszi, nekünk csak kérdésekre kell válaszolni. Ezek után elindíthatjuk az installáló "setup" parancssal. UMSDOS esetén előzőleg feltétlenül adjuk ki a "cd /mnt/linux" parancsot, mert a csoda egyébként nem működik. Ha mindent jól csináltunk, ezen a ponton döbbenetes színes menük jönnek elő. Itt kiválogathatjuk, honnan és milyen lemezlemezleteket teszünk fel és a rendszert is konfigurálhatjuk. A telepítőprogram aktiválja nekünk LILO-t, aki nem egy csinos lány, hanem a multiboot betöltő. Ennek segítségével bekapcsolás után kiválaszthatjuk, melyik operációs rendszert akarjuk elindítani. Most már lehet Ctrl-Alt-Del, amire a Linux lelvi magát, ez viszonylag hosszadalmas folyamat. Szójkunk hozzá, hogy Unix-os számítógépet nem kapcsolunk ki csak úgy, mert különben nagyon rosszul járunk. Kikapcsolás előtt a rendszert megfelelően le kell állítani.

Következő számunkban tovább folytatjuk a Linux operációs rendszerrel szóló leírásunkat.

Paller Gábor

45



COMPUTER
Karácsony

1994. december 10-11-éni

Rendező: Csokonai Művelődési Ház
Fővédnök: Automex Kft. Védnök: az OTP Bank XV. kerületi fiókja
Támogatja a Fővárosi Önkormányzat Közművelődési Alapja

- szakosok bögre: shareware programcsere és -vásár
- baráti találkozók, multimédia-bemutatók, előadások
- karácsonyi szoftver- és hardvervásár

- a Csokit tszta vízet önt a pohárba: szoftverjogi fórum a BRFK Gazdaságvédelmi osztálya és a BSA közreműködésével

belépődíj: 70 Ft felnőtteknek, 40 Ft diákoknak
Nyitva: 9-19 óráig
Cím: Köszölgéiati Szakszervezetek Szövetségének Székháza,
Budapest, VIII. Puskin u. 4. (az Astoriánál)

A PC-X robogó kisorsolása és a grafikai pályázat eredményhirdetése 1994. december 11-én, Vasárnap délelőtt 11 órakor lesz Gyere el, a főnyeremények mellett sok egyéb ajándék is vár!

Újabb mérföldkőhöz ért az egyre népszerűbb, PC-s, 32 bites operációs rendszere, az OS/2. Az IBM októberben bejelentette az OS/2 legújabb verzióját, melynek neve: OS/2 Warp, Version 3. A hagyományoknak megfelelően hagyjuk, hogy a most már OS/2-t használó PC-s barátunk ki tudjaolja az új OS/2 legfontosabb jellemzőit...



V: Ha össze szeretném foglalni, akkor a következők a legfontosabb változások: sokkal könnyebb installálhatóság, rendkívül széles eszköztámogatás, még

Ha a proci kifulladás...

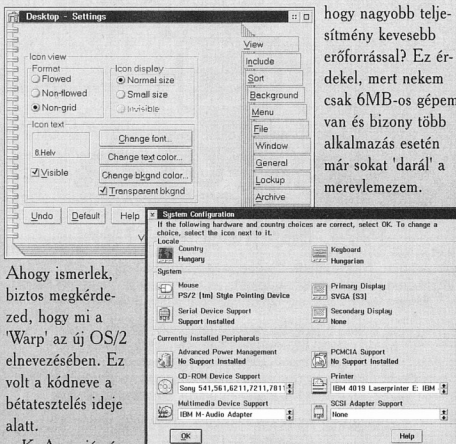
IBM OS/2 Warp Version 3

K: Úgy hallottam, hogy új verzió van az OS/2-nek, igaz ez?

V: Bizony így van, az IBM világszerte bejelentette az OS/2 Warpot, az OS/2 operációs rendszer harmas verzióját.

könnyebb használhatóság, nagyobb teljesítmény kevesebb erőforrással, még nagyobb stabilitás, különböző felhasználói programok sokasága, fejlettebb...

K: Várj, várj! Azt mondtad, hogy nagyobb teljesítmény kevesebb erőforrással? Ez érdekel, mert nekem csak 6MB-os gépem van és bizony több alkalmazás esetén már sokat 'darál' a merevelemem.



Ahogy ismerlek, biztos megkérdezed, hogy mi a 'Warp' az új OS/2 elnevezésében. Ez volt a kődvéna a betátesztelés ideje alatt.

K: A verziószám váltás jelentős változásokat sugall egy szoftver esetében. Milyen újítások történtek az új OS/2-ben?

V: Akkor jó hírrel szolgálhatok, mert az új OS/2 már 4MB-os gépen is jó teljesítményre ké-

17. tipp

Ha egy objektumot nem lehet kitérölni, akkor alkalmazható a következő módszer: az objektumot a 'move' parancs segítségével másold rá egy üres floppy-ra és utána formattáld le a floppy-t.

18. tipp

Az objektumok ikonjának megváltoztatásához használható a 'Fogd és Vidd' módszer a 'Setting-General' menüben. A régi ikonra elegendő csak ráhúzni az új ikont. Ez a módszer hasonlóan működik a menüpontokhoz való parancs hozzárendelések is, elegendő csak a programot jelképező ikont beledobni a menü szekcióba.

19. tipp

Ha az OS/2 bekapcsolási kulcszóval védett és elfelejtet-

CONFIG.SYS fájlba beírod a "DOS_RMSize=639" sort.

21. tipp

OS/2-es teljes képernyős ablakból normál esetben nem lehet a vágólapra (Clipboard) másolni szövegrészletet. Szükség esetén megoldható ez a probléma is, mégpedig a következőképpen: ha az alapértelmezett aktív nyomtatót 'hold' állapotba állítod, és megnyomod a Print Screen billentyűt. Ekkor a nyomtató ikonját kinyitva ott lesz a szöveges fájl, amiből már egy szövegszerkesztővel bármilyen részlet kimásolható.

Tippek és trükkök

ted a kulcszót, akkor a védelem megszüntethető a következő módon: az első két lemezzel töltsd be az operációs rendszert és kérj parancsot (ESC segítségével, amint választ vár a gép). Az OS2 alkönyvtárban gépelj be: "MAKEINI OS2.INI LOCK.RC" és indítsd újra a gépet.

20. tipp

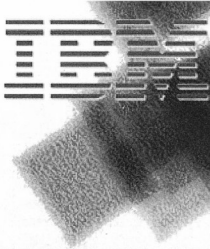
Akár 730KB szabad memóriát is kaphatsz az OS/2 DOS kompatibilis ablakában, ha a 'SETTINGS' beállításoknál a 'VIDEOMODE-RESTRICTION' paramétert CGA-ra állítod, illetve a

22. tipp

A tasklistából (CTRL-ESC) is lehet a futó alkalmazásokat minimalizálni, illetve maximalizálni. Ehhez a SHIFT, illetve a CTRL billentyűket kell lenyomva tartani dupla kattintások. Egyszerre több kijelölt, futó taskra is alkalmazható!

23. tipp

Ha egy szöveget parancssorba másolsz (PASTE), akkor normál esetben automatikusan végre is hajtódik az adott parancssor. Ez elkerülhető, ha a bemásolást (PASTE) a SHIFT lenyomásával kérjük.



pes. Biztos vagyok benne, hogy komoly sebességnövekedést tapasztal az új verzió felállításával. Ez a fejlesztők optimalizáló munkájának köszönhető, az új OS/2 nagyobb stabilitás mellett is kisebb memóriát foglal el.

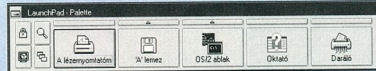
Sőt, a Windows programjaidat is gyorsabban el tudod indítani a WIN-OS2 gyorsbetöltő funkcióknak köszönhetően. De beszéd helyett inkább bekapcsolom a monitort és mutatom is, amit monddok...

K: Ez tényleg jó... A mindezt! Ez lenne az OS/2 új grafikus felülete?

V: Igen, látható, hogy előnyre változott. Rendkívül csinos lett, ugyanis szép színes, háromdimenziós, animált ikonokkal változtak a korábban megszokottak, sőt...

K: Micsoda, animált ikonok?!

V: Igen, például a szintén kinyitós egy irratort a grafikus felületen, akkor annak ikonja is

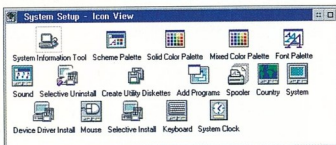


kinyílik. Sőt, akár Te magad is átdefiniálhatod az ikonok különböző állapotait saját elképzelésed szerint.

K: És ez az ikonsor mire való?

V: Ez egy nagyon hasznos

újítás, úgy hívják, hogy 'LaunchPad'. Arra szolgál, hogy a leggyakrabban használt programokat, funkciókat mindig gyorsan



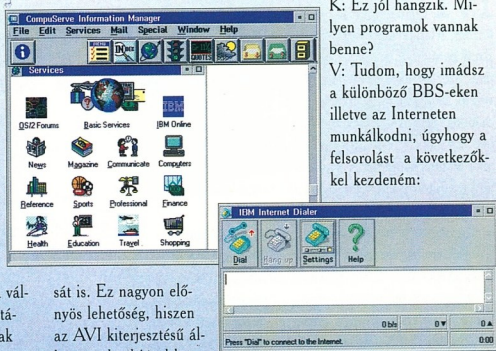
elérhesd, ne kelljen keresgélni. Természetesen a saját programjaidat is az OS/2-ben megszokott módon 'fogd és vidd' módszerrel tudod a többi közé varázsolni. De még sok hasonlóan ötletes, bennünket felhasználókat szolgáló változás vehetsz észre. Ezentúl egy gombnyomással visszarendezheted az ikonjaidat, ha véletlenül sorba rendezted őket, az alapbeállítások érvényesíthetők az irratorton belüli objektumokra egy mozdulattal, nem kell például minden meghajtott jelképző ikonra definiálni ugyanazt a megjelenési formát külön-külön. Ezeknek a változtatásoknak nagy részéhez hasonló felhasználói javaslatok alapján történtek.

K: Úgy tűnik, hogy jóval gyorsabban nyitja-zárja az ablakokat, mint az elődje. Vagy csak a gép a gyorsabb?

V: Nem, valóban jóval gyorsabbá vált a grafikus felület is.

K: Aha, itt van a kedvencem is, a multimédia kiegészítés. Itt van valami változás?

V: Természetesen igen, nem is kevés. Az OS/2 Warp már támogatja a Kodak Photo CD technológiáját, sőt TV-t is nézhet az új OS/2-vel, természetesen ehhez már speciális kártyára van szükség. A korábbi mozgókép lejátszási lehetőségek is kibővültek. Az OS/2 Warp támogatja az Autodesk Animator FLC illetve FLI állományainak speciális kártya nélküli lejátszá-



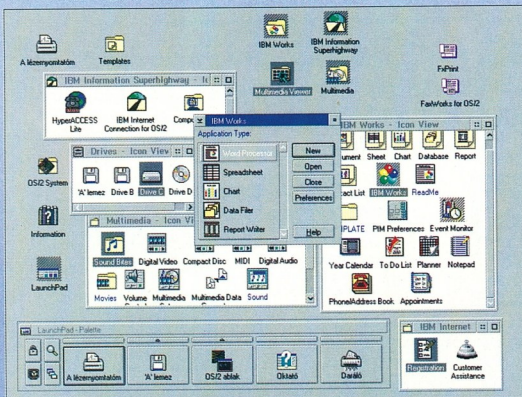
sát is. Ez nagyon előnyös lehetőség, hiszen az AVI kiterjesztésű állományoknál jóval kompaktabbak, tömöröbbs, így kevesebb helyet igényelnek ezek a fájlok. Az új OS/2 multimédia menedzser támogatja a Multimedia Association ADPCM és Microsoft ADPCM formátumokat, ami akár 75%-al kevesebb helyfoglalást is lehetővé tesz hang felvételek, minden kiegészítő hardvertámogatás nélkül. K: Mi a helyzet az MPEG támogatással? V: Az új OS/2 támogatja az MPEG-et is, mégpedig a Sigma Design ReelMagic MPEG multimédia kártyájának segítségével. K: Látom, hogy egy csomó OS/2-es alkalmazást is beszerezelt. Hol vetted őket?

V: Ezeket az alkalmazásokat az OS/2-vel kapod, mégpedig az úgynevezett bonus programcsomagban. És ami a legfontosabb, nem kell külön fizetni érte, az OS/2 csomag része és mind kihasználják az OS/2 rendkívüli képességeit.

K: Ez jól hangzik. Milyen programok vannak benne?

V: Tudom, hogy imádsz a különböző BBS-eken illetve az Interneten munkálkodni, úgyhogy a felsorolást a következőkkel kezdeném:

InternetConnection az Internet használatához, CompuServe Information Manager a CompuServe használatához, HyperACCESS Lite különböző BBS-ekhez való csatlakozáshoz. De benne van a csomagban az IBM Works, ami integrált szövegszerkesztő, adatbázis-kezelő, táblázatkezelő illetve grafikonkészítő program. De találás faxprogramot is, neve FaxWorks, sőt akár konferenciát is rendezhetsz a Person to Person alkalmazással. A számítógépedről mindent megtudsz a SYSINFO program segítségével. Sőt multimédiás programok is belekerültek az ajándék csomagba, nevéük Multimedia Viewer és Video IN. Következő számmunka tovább vizsgáljuk az OS/2 Warp nyújtotta lehetőségeket, és bemutatjuk az új alkalmazásokat is.



Tanuljunk nyelveket!

Képes szótár

Forradalom indult az informatikában. Amióta az otthoni alkalmazások elterjedtek, megnőtt az érdeklődés az oktatató programok irányában is. Itt is alapvető fontosságuk van a nyelvoktatással foglalkozó kiadványoknak.

Multimédia - milyen érdekes, akárhová nyúlok, mindenhol ezzel találkozom. Már tavaly felgylvettem a Profi-Szoft PicDic című programjára. Idén, amikor megjelent a CD verzió, nem tudtam ellenállni a csábításnak, bár a mostani számban egy francia cég (Infogrames) által kiadott Multimédia nyelvoktatató rendszerrel lett volna szó. Elhatároztam, megvizsgálom, milyen is egy magyar képes szótár.

Elkértem egy tesztverziót és azonnal felinstalláltam a gépemre (Windows alá fejlesztették, ezért hasznos a telepítés innen kezdéni). Semmi cicoma, felesleges körülményeskedés, a program mégis szimpatikus. Az oka egyszerű, arra koncentráltak, hogy hatékony segítséget nyújtsanak a nyelvgyakorlóknak. A program felépítése nem bonyolult, egyszerű kezelőrendszer "akár a felnőttek" oktatására is alkalmasá teszi. Ez nem negatív megjegyzés, de gyakorta a gyerek hamarabb használja helyesen a programokat, mint a család többi

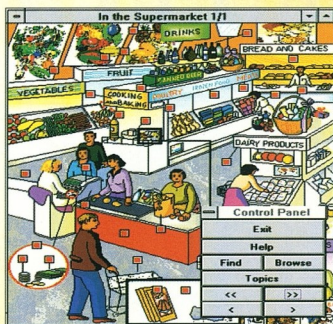
tagja. A CD német és angol verzióban jelent meg, hivatalosan "Képes Szótárnak" íródott.

Rengeteg nyelvgyakorlónak jó nyelvtani ismerete mellett kevés a szókincs, emiatt nehezebbé esik a kommunikáció. Ha valaki gyakran forgatja a PicDic-et, gyorsan fejlődő aktív szókincsré tehet szert, amelyet természetes körülmények alkalmával nyugodtan kamatoztathat. A program angol verziója - opcionálisan - tartalmazza az amerikai kiejtést és az esetleges kifejezés-különbségeket. A fejezeteknek megfelelő témakörökben keresztül speciálisan bennünket érdeklő témákat és találhatunk szókincsanyagot mindennapi fogalmakat is.

Általában egy gombnyomásra a szó hangzását is meghallgathatjuk, esetlegesen a szinonimáját is. A munka részletesen kidolgozott témakörökbe bontva ismert meg a szavakkal - nagyobb témákat további altémákra bontva gyakorolhatunk.

A CD háromféle ellenőrzési lehetőséget kínál fel. A tesztek egyszerű stílusban, jól gyakoroltatják a szavakat. Megszabadulhatunk a szótanulási fáradsá-

gos, néha rendkívül unalmas megadásától. Mindehhez vizuális megjelenítés tartozik, amely sokkal mélyebben tudatosul, és így nagyobb hatékonysággal



kezdedhetjük bővíteni szókincsünket.

A CD tartalma - 82 témakör (az angolban 83), 200 színes kép, 5000 szó és kifejezés, jó minőségű hanghatások - ajánlható kezdőknek, haladóknak. Mit igényel a

PicDic? Egy működő 386-os vagy jobb számítógép (PC), hangkártya, CD-meghajtó, a jó öreg Windows és 1.2 Megabyte szabad winchester kapacitás.

A program summázataként elmondhatjuk, hogy igen hasznos és színvonalas program került a számítógépes szaktízetek polcára. Remélem hamarosan megjelenik a nyelvtani gyakorlatokat is magába foglaló multimédia CD is, hiszen a szavak még nem nyújtanak teljes betekintést a nyelv rejtelmeibe. A vásárló így sem csaldóhat a termékben, mert korrekt mennyiségű nyelvi anyagot talál a CD-n. Napi tanulás-hoz mindenképpen ajánlható, jó segédeszköznek tartom, amelyet az oktatásban is szívesen látnék viszont.

Shy

PICDIC

Angol-Magyar és Német-Magyar Multimédia Nyelvoktató CD-k



A CD-k használatához - IBM 386-os vagy jobb számítógép - Soundblaster-kompatibilis hangkártya - CD-meghajtó - MS-WINDOWS szükséges.

82 5000 200
 Menükör a magyarban az angolban
 5000 kép és kifejezés
 83 angol és magyar szókincs
 200 színes kép
 élő hang keresés tallózás teszték

Karácsonyi kedvezményes ár:
6000 Ft
 + ÁFA

Gyártja a PROFÍ-SZOFT Bt.
 6500. Baja, Kálcsay u. 112.
 T/F: 79/325983, 325845
 326046

Ajánljuk ezeket a CD-keket kezdőknek, haladóknak, felnőtteknek és gyerekeknek egyaránt, vagyis mindazoknak, akik a szótanulási izdadságos munkáját szeretnék sokkal hatékonyabbá és sokkal könnyebbé tenni a számítógép felhasználásával.

Az új multimédia szabvány

Az eredeti Sound Blaster...



- 16 bit sztereó mintavételezés 5-44,1 KHz
- Valós idejű hardver kompresszió/dekompresszió
- Zenekari minőségű Advanced WavEffects szintézis
16 csatorna, 128 hangszer, 32 hangzású
- Programozható AWE 32 effektusgenerátor
(reverb, chorus, QSound)
- max. 28 MB RAM
- E-mu Sound Font könyvtár-támogatás
- Valós idejű audio manipuláció
- 10 csatornás sztereó mixer
valamint a megszokott szoftverek...

A Creative Technology Ltd. a Sound Blaster kártya létrehozásával teremtette meg a multimédia alapjait a PC-k világában.

Sikereit a kiváló minőséghez párosuló kedvező árszintjének köszönheti, valamint annak, hogy a cég folyamatosan olyan termékekkel áll a felhasználók elé, amelyek a mindenkorú csúcstechnológia előnyeit nyújtják.

Piaci részesedését tekintve a Creative Technology Ltd. világvezető multimédia szállítója, hang- és videokártyáiból sok millió darabot adtak el a világon.

SB 2.0 Value Edition * SB Pro Value Edition * SB 16 Value Edition * SB 16 Multi CD * SB 16 Multi CD ASP
SB 16 SCSI-2 * SB 16 SCSI-2 ASP * SB AWE 32 ASP * Wave Blaster * Video Blaster SE * Video Blaster FS200
TV Coder * OMNI-CD 3X NEC 510 * SB Discovery CD 16 * SB Game Blaster CD * SB Digital Edge 3X
SB Developer Kit for SB Series (2nd Edition) * FM Sing-Along II * FM Pop-up Music * SB Spell Box
Deluxe Software Upgrade for SB 2.0 & SB Pro * Video Blaster Developer Kit * ASP Upgrade for SB 16
Sztereó hangdobozok SBS 30 * SBS 38 * SBS 300

Kiszolgálás raktárról! Jelentős viszonteladói kedvezmények.

Magyarországi disztribútor:



KVENTA

1067 Budapest, Rodmaniczky u. 27. Telefon/Telefax: 260-5262

CD-ROM KÖRÖK

A CD-ROM technológia árának rohamos csökkenése automatikusan azt eredményezte, hogy dömpingszerűen árasztanak el az újabb és újabb, ezüstkoronon megjelenő termékek. Nagy divat lett az eddig papíron megjelent enciklopédiák elektronikus változatának elkészítése is. Hogy ezek az adaptálások mennyire sikeresek, leginkább a multimédia-lehetőségek felhasználása befolyásolja, hiszen az általuk hordozott információmennyiség összességében hasonló.

Az interaktív és látványos információbázisok készítésekor a legegyszerűbb dolog segítségül hívni a Windows felületet, ahol nincs különösebb gond a videokártya vagy a hangkártya használatával. De mi van azokkal, akik nem használják a Windows-t? Rájuk gondoltak a Grolier Amerikai Akadémiai Enciklopédia szerkesztői, mikor 1992-ben kiadtak egy DOS alatt futó programot, melyet '93-ban követett a Windows változat, megegyező tartalommal. Érdekes módon a DOS verzió 200 MByte-al kevesebb adatot tartalmaz. Ez azonban nem jelenti azt, hogy szerényebb lenne, egyszerűen csak más technikát használ, ennek felismeréséhez telepítsük a programot!

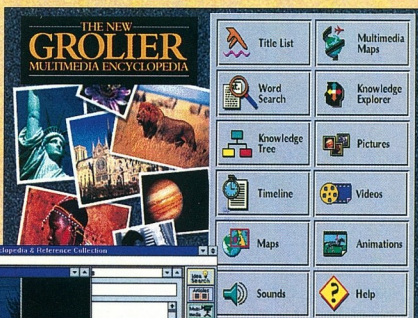
Mivel ez a kiadás 1992-ben készült, a telepítő program tükrözi a kor színvonalát, formájában és a hangkártya választási lehetőségeiben egyaránt. Aki nem rendelkezik ilyen kütüvel, először is sürgősen szerezze be,

addig is válassza a RedBook Audio opciót, s máris kiderül, hogy láte a 200 mega, ugyanis a multimédia klippek hangját audio formátumban is rögzítették, így hangkártya nélkül is van mód meghallgatásukra. A kiválasztott hangeszköz megszavatolásához szükséges beavatkozásokokat a telepítőprogram eléggé el nem ítéhető módon a config.sys file-ban végzi el, ezáltal már az operációs rendszer betölti a meghajtóprogramot, amely ha kell, ha nem, ott csücsül a memóriában.

A Windows verzió telepítése egyszerűbb, nem kell a hangkártyával törődni, egyszerűen van, vagy nincs. A két program felépítése, kezelése nagyjából megegyezik, annak ellenére, hogy a DOS-os változat karak-

rülirva tudunk keresni, a szavak között logikai és/nem kapcsolatokat kialakítani. Az is lehet, hogy csak tanulni szeretnénk, vagy időt tölteni, erre segédeszköz a tudásfa (Knowledge Tree), amin egy témakört kiválasztva, annak szerzetágó részében el tudunk mélyedni. Ilyen például a Művészet - Kommunikációs Művészet - Rádió és Televízió - Televízió Programok - Monty Python's

gait, bár utóbbiakról a mostani világpolitikai helyzetben nagyon hamar elvult a rögzített információ. Az egyes országhoz tartozó szöveges részben csak érdekes dolgokat ismerhetünk meg történelméről, gazdaságáról, kultúrájáról, pl. Magyarország ismert tudományos személyiségei közé tartozik Albert von SZENT-GYORGYI, Theodore von KARMAN, vagy John VON NE-



teres módban dolgozik, vagyis mellőznünk kell a csicsát, az ikonokat. Ha azonban jobban megnézzük a Windows-os verziót, felfedezhetjük, hogy a grafikus eszközök mögött ugyanaz a szöveges rendszer található. Innentől kezdve nem is különböztetnünk meg a két verziót.

Indítás után a főmenüben találjuk magunkat, ahol ki kell választani a kívánt témakört vagy metódust. Há tudjuk, mit keresünk, a címszólistában kiválaszthatjuk, ha nem pontosan tudjuk, akkor több szóval kö-

Flying Circus ág, amelyben a legfontosabb dolgokat megtudhatjuk Graham Chapman-ról és társairól (nem szeretnék elfogult lenni, de a Muppet-ekről többet ír...).

Érdekes dolog az idővonal, ahol a világtörténelem, az egyetemes kultúra legfontosabb eseményeit időrendi sorrendben szemlélhetjük címszavakban vagy bővebben kifejtett formában.

Természetesen térképeken is láthatjuk tágabb elterjedését, a Föld domborzatát vagy orszá-

UMANN (a monarchia mint-ha már feloszlott volna, nem?).

Az ismeretterjesztő kiadványok legnagyobb erőssége a képanyag. Témakörök szerint csoportosítva tallozhatunk az állvilág, a szépművészet, a tudományok momentumai között. Ezek az állóképek még megtalálhatók a könyv alakban megjelent kiadványokban is, de már átvezettek az elektronikus média vívmányaihoz, a mozgóképhez és a rögzített hanganyaghoz. Animációk mutatják be pl. az emberi test egyes részeinek, műszaki eszközöknek a működését, videofilm részletek figyelhetjük meg pl. a Holdat meghódító úrhajós expedíció útjának fontos mozzanatait.

A papíron 21 kötet ismeretanyaga hierarchikus van felépítve, az egyes gyűjtőfogalmakon lefele vándorolva néhány lépés után a szócikkelnél, ill. a képeknél, hangoknál, filmeknél

találhatjuk magunkat. Az egymásra utalásokat könnyen aktivizálhatjuk, s ha kettőt klikkelünk egy szóra, egy automatikus keresőfunkció megmutatja az adott szóhoz tartozó szócikket, ill. más szócikkekben való előfordulását. Ha ezt elég gyakran megismételjük, rájövünk, hogy senki nem lesz helyettünk, aki besukdossa a megnyitott ablakokat, mivel a program minden egyes műveletnél újat nyit. Ha ez elhatalmasodik, rossz esetben a Windows lefagyásához (!) is vezethet (nálam ez többször előfordult).

Attól tartok, van még mit csiszolni a műveltségemen, legalábbis erre gondolhatott Mr. Chaos, mikor a kezembe nyomta a harmadik CD-t, amin - láss csodát - a **Compton's New Century Encyclopedia** található. Első ránézésre a kezelőprogram csi-csásabbnak tűnik, alaposabban szemügyre véve látható, hogy funkcióiban majdnem teljesen megegyezik az előző programmal. A csicsa nem szorította ki az adatbázist a CD-ről, sőt még egy Webster féle értelmező szótár is felkerült rá, ame-

lyet egy szóra kettőt klikkelve azonnal ki is lehet próbálni. Ez a program is a hatalmas méretű szöveges állományra épült, de nem kell nélkülözni a klippeket sem. Körülbelül ekkor döbben rá az ember, hogy szinte mindegy, melyik kiadványt választja. A fent leírtak, a hibajelenségek leszámítva a legtöbb ilyen kiadványra igazak. Olyan ez, mint egy autó vásárlása, egyiknek a színe tetszik, a másik kényelmes, de lassú, a harmadik gyors de fapados. Most melyiket válasszunk? Azt hiszem, ismert, neves enciklopédiák elektronikus változatainak egyikét merem ajánlani megvételre, de az az egy uting elég is, miután a legtöbb enciklopédia szerkezete és adatbázisa hasonló.

Természetesen egyenlőre elengedhetetlen az angol tudás ezekhez a programokhoz, bár már egyre több a nyelvismerettel rendelkező felhasználó, illetve a nyelvatanuláshoz is nagy segítség egy ilyen anyag. Teljesen kezdőknek viszont nem



**MM
MULTI-MANIA**





AWARD
WINNER

MULTI-MANIA SHOP




a RÁDAY-UTCÁBAN!
Két percre a Kálvin-tértől

Verbatim
3M
Polaroid

MULTIMÉDIA CD-k
óriási választéka!



LOGITECH

&

Microsoft

hardware / software



IX. RÁDAY UTCA 21.

TEL: 217-4547
NYITVA: H-P 9³⁰-18 h

ajánlom, nekik elsőre nem sok sikerlélményt nyújt (az animációkon és videókon kívül). Érdeklődéssel és izgatottan várom egy magyar nyelvű változat megjelenését,

talán nem reménytelenül, hiszen könyv alakban már megjelent nálunk is néhány világhírű sorozat.

Big Zoo

Pikk-pakk!

Te még nem tudod, mi a Pikk-Pakk? Egy buli "begolyózós", logikai, táblás játék. Ráadásul magyar találmány! A két játékosnak egy táblára helyezett, kétféle színű golyókból kiválasztott sort vagy oszlopot kell tologatnia, persze a megfelelő szabályokat betartva - a cél az, hogy a harmadik színű, magányos golyót bekerítsük...

A Compair-en volt egy remek kis bajnokság is. A Sárkány Kft. által két korosztályban megrendezett Pikk-Pakk versenyéhez egy szerény ajándékkal a PC-X is hozzájárult: a második helyezett Rákos Zsoltnak (Eger) Shy gratulál - a nyertes egy szép színes TV-vel mehetett haza.

Aki karácsonyra Pikk-Pakkal (aminek számítógépes változatát is elkészítették), vagy hasonló, logikai játékkal (Labyrinth, Rotary) szeretné meglepni magát, testvérét, barátját, az 500 Ft-ért megrendelheti a játék PC verzióját! Írj a címünkre, és utánvéttel elküldjük a Sárkány Kft. játékát!

51

PC-X 1994. December



TRACE & MOSAIC

Sorozatunkban - az előző hónap-hoz hasonlóan - két programot szeretnénk bemutatni, a CoreLTRACE-t és a CoreLMOOSAIC-ot. Egy kicsit időhúzás színeze van a dolgnak, hiszen ez az a két program, amelyek az idő folyamán nagyon keveset változtak. Az igazság az, hogy szeretjük volna az új CoreLVENTURA 5-öt "kivesézni", de ennek megvalósítása gyakorlati akadályokba ütközött, a program egyelőre csak ígért formájában létezik. Írhattunk volna még a CoreLCHART-ról, de az eddigi tapasztalataink szerint a CHART-ot kevesen használják.

Mint azt tudjuk, a képek két nagy csoportba sorolhatók: pixeles és vektoros. Mind a két csoportnak megvannak a maga előnyei és hátrányai. A gondok ott kezdődnek, amikor az egyiket át kell alakítani a másikba. Vektoros képből pixeleset elő tudunk állítani a CoreLDRAW export funkciójával, képernyő file-ba mentésével vagy a CoreL PHOTO-

PAINT-tel, ugyanis a PHOTO-PAINT 5 be tud tölteni CDR-t, CMX-et, EPS-t és HPGL képeket is. De mit tegyünk, amikor pixeles - például szkenelt - képet akarunk átalakítani vektorosba? Az egyik megoldás, hogy a CoreLDRAW ceruzával "traceljük" a képet, de ez nem mindig - sőt több-

nyire nem a legkényelmesebb megoldás. Ilyenkor jut szöhoz a CoreLTRACE. A CoreLTRACE lehetőséget kínál számunkra, hogy a pixelgrafikus képeket vektorizáljuk. Ez a vektorizálás kétféle lehet: körvonalas vagy középvonalas. A két eljárás abban tér el egymástól, hogy a körvonalas - ahogyan a DRAW ceruzája - az azonos színű pontokból álló felületek körvonalát járja körbe és festi ki az adott színűre, míg a középvonalas az egyes vonalakat próbálja meg "összeszedni", vagyis a vastagabb-vekonyabb vonalak közepénalatt keresi meg. A "sziluett" (Silhouette) vektorosítással a varrászálcák segítségével kijelölhetünk azonos színű területeket és azokat kifesthetjük egy tetszőleges színnel. Ezért te-

kinthetjük a sziluettet a körvonalas vektorosítás egy speciális fajtájának. Ezen kívül a CoreLTRACE-szel érdekes képeket rajzolhatunk a "famestzet" (Woodcut) eljárással. Végül, de nem utolsósorban a CoreLTRACE tud karakter felismerőként is működni, de finomra fogalmazva, nem tökéletes.

Mivel annak az esélye, hogy a vektorosítás megfelelő eredményt hoz, igazsággal minimális, ezért jó ha tudjuk, hogy mit tudunk állítani a TRACE Edit Options ablakban. Például lecsökkenhethetik a színek számát a képen (Reduce Color); megadhatjuk hogy mekkora eltérés lehet két szín között ahhoz, hogy még azonosnak tekintse őket

a program (Color Tolerance); megpróbálhatjuk "kismifítani" a durva, pixeles körvonalakat (Outline Filtering); kiszűrhetjük a kisebb szkenelési hibákat (Minimum Object Size). A "famestzetnél" beállíthatjuk, hogy milyen szögben (Angle of Cut) és szélességen (Sample Width) történjen és folyamatos legyen-e a vágás (Continuous Cut), és a vágások hirtelen érjenek-e véget vagy keskenyedjenek el (Tapered Ends). Az így létrejövő vektoros képeket a TRACE Encapsulated PostScript formátumban ment el. Ezeket a további feldolgozáshoz importálni lehet a CoreLDRAW-ba vagy más vektorgrafikus programba.

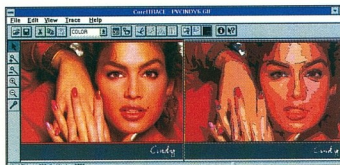
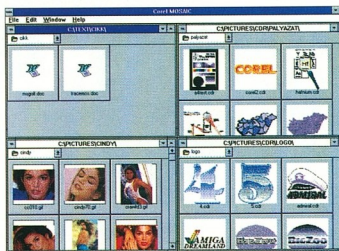
A CoreLMOOSAIC-kal a winchesteri, CD-ROM-on vagy egyébként adathordozón levő képeinket, animációinkat, szövegeinket és hangeffektjeinket tudjuk rendben tartani. Akik rendszeresen dolgoznak grafikus programokkal, azok nagyon jól tudják, hogy milyen rövid idő alatt milyen nagy rendelkezéssé lehet csinálni. A CoreLMOOSAIC ha nem is csinál rendet helyettünk, de lehetőséget kínál arra, hogy munkáinkat, azok részeit a lehetőségekhez képest áttekinthetően tároljuk. A már befejezett és archiválásra szánt anyagokat könyvtárakba szedhetjük össze. A MOOSAIC esetében a egy-egy könyvtár két állományból áll: az egyik (*.CLH) az egyes file-okat tartalmazza LHA-val tömörítve, a másik (*.CLB) pedig az bebetonított állományokról tartalmaz egy-egy kis ikont a későbbi azonosításhoz. Ha nem akarjuk betömöríteni az egyes fájlokat, de szeret-

nénk ha az ikonok össze lennének szedve egy helyre, akkor nem könyvtárat, hanem katalógust kell létrehozni. De arra is lehetőségünk van, hogy egy állományt tartalmát tekintjük meg egy ablakban. Az egyes könyvtárak, katalógusok, állománytárak között egyszerűen a drag-and-drop technikával tudunk másolni vagy mozgatni állományokat.

A másolás és a mozgatás technikája között minősége annyira a különbség, hogy az utóbbi esetben az ikonok cíplése közben a SHIFT billentyűt is lenyomva kell tartanunk.

Ha valamelyik állomány ikonjára késszer klickelek vagy kiválasztjuk az EDIT Edit funkciót, akkor a kitesztelésnek megfelelő programot elindítja a MOOSAIC és abba betölti a kiválasztott file-t. Ha a kiválasztott állomány egy könyvtárban szerepel, vagyis be van tömörítve, akkor a megfelelő program indítása előtt előbb kicsomagolja, majd a munka végéig újra betömöríti a file-t.

A MOOSAIC 5-ös verziójának nagy újtása, hogy a különböző CoreL programokkal készült (vagy azokkal szerkeszthető) állományokat közvetlenül tudja nyomtatni. Vagyis nem betölti az egyes alkalmazásokba a file-t, file-okat és azokon keresztül nyomtat, hanem ő maga közvetlenül indítja a CDRIP50.DLL-t a szükséges paraméterekkel. Következő számban lehetőségeink szerint (ha végre-valahára kapható lesz) a CoreLVenturáról írunk. Ha "kivégeztük", akkor sem marad abba a CoreL sorozat: szeretnénk bemutatni, hogyan készül egy-egy benyolultabb rajz - egészen a kép ötletének felmerülésétől a munka végéig.



Újdonság a PC tulajdonosoknak

Biztos, ami Biztos!

A baj megtörténhet. S a nagy törvény alkotó, Murphy szerint, ami megtörténhet, az meg is történik. Ennek már csak egy folyamánya alaptétel. Az elképzelhető alternatívák közül, a dolog mindig a lehető legnagyobb kárt okozza. Ennek most vége mert...

A Providencia Biztosító új szolgáltatással lepte meg a számítógép tulajdonosokat. Lényegileg a szokványos biztosításaik mellett beindították az elektronikus adatfeldolgozó berendezések (értsd pl. számítógép) és adathordozók (pl. winchester) káresemire vonatkozó speciális biztosítási formát.

Bonyolultan hangzik, de pofonegyszerű az egész. Kis Pisticke bemehet az első útjába kerülő Providencia fiókba és jelzi, hogy szeretné biztosítani az otthoni 486 DX2 66-át. Megteheti, mert csak egy adatlapot kell kitöltenie, a megfelelő havi díjat kifizetni és máris védett rengeteg kellemetlenségtől. "Minek biztosítanám a gépem?" - kérdezi most az átlagos számítógép tulajdonos. Egy érdekes eset példaként. Néhány éve egy kőlegém vezetett egy BBS-t, ami így vagy úgy, de működött egy szép viharos napig, mikoron

megtörtént a baj. Az épületbe belevágott a villám és ettől a BBS gépe szép rohogásra sült. Volt BBS, nincs BBS. Fizetett a biztosító, de kifizette-e a valós kárt? Nem, mert akkor még ez az új forma nem létezett. Most azonban a minden esetben új értékre térít, azaz a modernkori pótlásra.

A biztosítás Ausztriában már bevált, s a legkülönösebb benne, hogy az ügyfelek 75%-a kis PC felhasználó.

Mind a hardware, mind a software biztosítható. A biztosítás tehát nem csak a gépre terjed ki, hanem az azon futó programokra is. Az, aki valamilyen munkát végez a géppel tudhatja, ha mennyi pénzébe kerülhet egy ilyen kellemetlen bal eset. Animációkészítők és adatrendszerezgetők több heti, havi, évi munkáját pusztíthatja el egy ilyen csapás. Jöhet betörés, lopás, árvíz, lavina, sziklaomlás, rongálás, vagy kezelési hiba - a Providencia védelmet nyújt ellénk. Nem vonatkozik az elhasználódás és előregedési jelenségekre, tartós időjárási hatásokra, és létár során megállapított problémákra.

A vírusok által okozott problémákért szintén nem jár kártérítés. Az természetes, hogy hibás programozás és téves törlés nem vonatkozik a káreseménynek mi-

nősülő kategóriába. A biztosítás először a lízing cégek figyelmét keltette fel, majd a későbbiekben a kereskedők - főleg a bemutató teremmel rendelkezők - láttak benne fantáziát. A számítástechnikai kiállításokon - Comfair és az IFABO - már régóta alkalmazták ezt a biztosítást. Manapság azonban már az otthoni felhasz-



nálók is rendelkezhetnek nagy értékű készülékekkel, így itt is rohamosan nő a jelentősége. Nem ritka a milliós nagyságrend, de tízmilliós értékhatárig bármelyik üzletkötőnél megköthetjük ezt a formát. A Providencia szolgáltatásának díja nem magas, a készülék értékének 7-24 ezreléke, tehát érdemes elgondolkozni a biztosítás jelentőségén. Egy hasznos szolgáltatás, amely végre a számítógépesek igényeirez rugalmasan alkalmazkodik.

(x)



SZÁMÍTÓGÉP BIZTOSÍTÁSOK

1066 Budapest,
Teréz krt. 42-44.
Tel: 269-3977
Fax: 269-3996

HARDWARE
SOFTWARE

TÖBBLETKÖLTSÉG

Microsoft®



WordPerfect®

Borland®

MICROGRAFX®



Itt van, megérkezett!

COREL DRAW! 5

Sok-sok meglepetéssel,
CORELVENTURA 5.0-val!

SZÁLMALK Szoftver Disztribúció
1115 Budapest, Etele út 68. tel: 185-3111 tel/fax: 185-1294

Keresse viszonteladóinknál!

ARÉNA

Mielőtt a sűrűjébe vágánk, szeretnénk tisztázni valamit szerintünk a levezetésről rovat arra való, hogy olvasóink - poénokkal megfűszerezett - választ kapjanak kérdéseikre. Nem szeretnénk egy oldal tömény hülyüléssel pazarolni a helyet - megpróbálunk a "butább" kérdésekre is választ adni. Ne tessék cikizni, ha valaki azt kérdi, miért nem működik az egere, pedig végre nagy nehezen begyömöszölte a PARALLEL feirattú csalakozó aljzatba - "egy újszülöttnek minden vice új". Lehetőségeik szerint persze minden rovatgazda megválaszolja az oda tartozó levelet, de úgy gondoljuk, rengeteg kérdés többeiket is érdekli.

Most pedig a mélymoso(ly)hatás és egy kis horror követekezik: T. Gábor levele Szolnokról (igazság szerint be akartuk scannelni, de amint behelyeztük a levelet, a gép lefagyással adta tudunkra nemetszését!)

"Jobb ha el se olvasátok?

Nos szerintem a 41. oldalon leirtak alapján láttam, hogy ez egy átlagos leírás de de nekem nagyon tetszik, ja igen a "mérce" hadjótok ott ahol van majd a tempót lehet növelni következő számokban. És még egyelőre ne nézetek hülyének hogy majd a 24.oldalon kivágom a lapot! Nekem lenne egy kérdésem milyen pc-netaláljátok az én gépetem?: CPU-386sx33Mhz RAM-1MB HDD-40MB FDD-1.2MB5.25 MONITOR-SVGA/color/- EGYÉBB-audio plus II sound card /SB, Adlib compatible/ CD-ROM Na milyen? Tudom igen igen egy nagy rakás sz*ri Othon na nézzük csak 6 hónapja kényörgöm a szüleimnek vegyenek már egy vacak 4MB RAM-ot nem ártana még egy 486DX és 340-es vínyó. Elég elég elég. Ugye? (persze, hogy elég! Most gyűjtöttem meg - Newland) Visszatérve nagyon fontos hűzőerői a programok az mit irok más, magazinak először is a programok utáni hardver tájékoztató mérce, és a stilusa nem olyan mint a többi szenylapban, évek óta de azokat élvezem van különbség az első és a legújabb szám között. Rémelem én nem fog itt is ez elő fordulni..."

Uff! Kedves, szeretett általános isko-

la! tanárok és tanárnők! Úgy gondolom, hogy ez a levél sajnos az oktatás csődjét mutatja be. Váloszínű, hogy ez egy kirívó eset, de azért ez már sok(k)! Ez még a "Helyes-e?"-i is szíven ütötte. Rendben, igazuk van. Az újság előző számát lapozgatva, kicsit zaklatottnak tűnt egy-egy mondat, például: "...rögzítettük az alábbi prólogus:" vagy "...időben előtünk loholnak egy-két fényével...". Mentésükre csak annyit tudok felhozni, hogy megteszünk minden tőlünk telhetőt - ettől még ami elromolhat, az el is kilmor. Különbösen sem hiszünk, hogy néhány baki a lap színvonalát csökkentene - így legalább látszik, hogy még nem teljesen számítógépek készítői. És most valami egészen más. Szeretném bemutatni egy jogtisztelő mintapolgár levelét.

"Yuppie boys!

Előre is sorry a tegeződésért, de egy ilyen kúla lap szerkesztő sokmindent eltűnnek (még a helyesírás hibákat is). Egyébként, mint ahogyan azt már írtam, frankó az újság. Ezt bizonyítom azzal, hogy ez az első számítástechnikai lap, melyre rögtön az első szám után előfizettem. A többire mind a mai napig nem fizettem elő..."

Ezután következnek az újság pozitívumai, majd finom érdeklődés a kalózkodás lehetséges következményeiről, biztosítva minket arról, hogy csak azért kérdez ilyet, mert nem akar semmi rosszba belekeveredni. Bár ígértük, hogy foglalkozunk a kérdéssel, de úgy döntöttünk a jövő évre hagyjuk: jelenleg minden nagyon ködös a szoftver-jogokat illetően, és egyelőre csak sárral dobálózik mindenki (és még finom voltam). Gyertek el a Komputer Karácsonya december 10-11-én, ott mindenne fény derül!

Gondot okoz "a Wyzans kupon még mindig olyan helyen van, hogyha kivágom, akkor megsemmisül a túldolali leírás" jelenség. Sajnos az erőteljes nyomásnak sem engedve a szerkesztők továbbra is össze meg vissza rakják a Q-pontokat, így hát tessék még egy példányban megrendelni a lapot, és akkor azt nyugodt szívvel kimeszethetitek - bocs, de nem tervezhetünk külön

"kupon-betétet".

Sok, több és még több level érkezett a PC-alapozó rovatot bírálva. Kérem szépen! Folyamatosan érkeznek olyan levelek, amelyek azt kérdezik, mi az a meghacér, és megabájl!

Ezekkel akkor mi legyen? Lehet, hogy a mérce alacsonyra sikerült, de az említett levelek miatt mindig lesz a lapban valamiféle hardverrel foglalkozó rovat, ha már egyszer sikerült az Alapozót és melleleg a Sarlatánt kiűnőm-he,he (I'll be back - a szerk.).

Látjátok, a sok olvasói kívánság aranyat ér. Csizmadia István kérdezte, hogy "mi a különbség a 8,9,32 és 36 bites RAM modulok között, és milyen gépben érdemes ezeket használni?" Először is bármilyen gépbe jó, mondjuk fedél támasznak. Pontostíva a problémát, mivel a lábkiosztások nem egyeznek meg, ezért az alaplaptól fegy, melyik kell bele. Egyébként a 8 bites RAM modul az 8 bites szervezésű, a 9 bites szintén, csak van rajta úgynevezett paritás bit, ami a RAM hibáit segít felderíteni.

A 32 bites RAM ezek után elképzelhető. Azt elárulom, hogy $32=4^8$ bit és $36=4^8+4^4$ bit paritás (nem ismerek rád Newland! - a szerk.). Volt még egy nagyon elevenen megvágó kérdés. Mi az a "multi session CD"? Sokakat megijesztett az angol szakzsó, pedig csak a dupla orozslánok ijeszítők it a szerkesztőségben.

Natyon eccerri a probléma. Kezdjük ott, hogy mi is lehet egy CD-n. Például program, zene, mp3 és cd-i film, fénykép gyűjtemény, CD+G formátum és sok más egyéb. Gondoljunk bele, szegény gép honnan tudja majd, hogy milyen adat-halommal áll szemben? Bizonyos paraméterek adják meg, amik a CD-re vannak rögzítve. Namost, ha csak egyféle formátum van a lemezen - például zene - akkor könnyű dolga van gépünknek. Megnézi az első bejegyzést, és többit nem törődik vele. Ezt



hívják "single session" CD-nek. Nagyon egyszerű CD meghajtó-programot igényel. Lényegében minden zenei CD ilyen. A "multi session" ezek után, azt hiszem, érthető. Többféle adattípus van rajta. Ilyen lehet például egy játék. Az első bejegyzés mindig maga a program, a többi pedig általában zene és valamilyen mozgóképek rögzítésére alkalmas formátum. Ez bizonyultabb meghajtó-programot maga után. Tanuláság az, hogy nem a CD mechanika tudja a 'multi session'-t, hanem a szoftver. A CD olvasó tehát bitfolyamot olvas a lemezeről, és nem is érdekli, hogy az mit jelenthet. Képzéülk, mi el lenne, ha a floppy olvasók figyelnek, mi van a lemezen! Jó vicc lenne, ha nem engednék egynél több fájl felírását, olvasását... Ezért a javaslatom az, hogy inkább a multis CD-olvasó vegyük, még ha egy picit drágábbért is adják, különben érhetnek meglepetések. Az is Yo! megoldás, ha tudunk szerezni hozzá multis meghajtó-programot, de ennek kicsi az esélye.

Huh, e-havi fejtegetésem komolyra sikerült. Rendkívül nem akartam (bezzeg a szerk...). Hiába, komoly lap letűnt. Komoly levelekkel ellátva. Köszönöm fiúk!

U.I.: A nőnemű lények általában csak megfejtéseket küldözgetnek újságunknak. Pedig minden vágyam egy komoly szándékú hölgy komoly, illetve kevésbé komoly, mondhatni komolytalan levele. Most már komolyan van. Komolyan.

Elköszön Avner szerint: "Sajtos Újfoltdi", Vlagyimir Levrov, alias Newland (komolyan)

Vigyázz! Fertőző! Vírus!

A számítógépes vírusok komoly veszélyt jelentenek mind az otthoni, mind a munkahelyi számítógépekre. Veszélyeztetik programjainkat, adatainkat. A PC kompatibilis gépeken különösen sok vírus terjed, és ez folyamatosan, egyre gyorsuló tempóban emelkedik. A veszély azonban jelentősen csökkenthető, a fertőzések csaknem teljesen megelőzhetőek a megfelelő ismeretek és vírusvédelmi programok birtokában.

A vírusok önmagukat reprodukáló apró élősködő programok. Az elnevezés nagyon találó, mert működési elvük nagyon hasonlít a biológiai vírusokéra. Hogyan fertőződhet meg egy gép? A vírusok a normális programok kódjába írják be magukat, így ha egy fertőzött programot futtatunk le, akkor a vírus működésbe lép. Egy ideig lappang, észrevétel marad, (így tovább tud fertőzni észrevétel nélkül), majd aktiválódik, kitör a "betegség" a számítógépen. Szerencsés esetben csak valamilyen tréfas felirat, vagy egy kép jelenik meg, de sok esetben tönkretesz a merevlemezben található programokat és adatokat. Néhány vírus még a hardvert is megpróbálja tönkretenni. A vírusok az általuk használt technikák és a fertőzött fájlok szerint csoportosíthatók. Egy vírus természetesen több csoportba is tartozhat: **fájl-vírusok** - végrehajtható fájlok utasításai elé, mögé vagy közé íródik be a vírus kódja. Így megváltozott program végrehajtásakor először a vírus fut le, majd meghívja az eredeti programot.

boot vírusok - a merevlemez és a hajlékony lemezek boot-sektora is programot tartalmaz, még a nem rendszer-lemezek is! A boot vírusok ezt a részt cserélik ki a sajátjukkal, az eredeti vala-

hová áthelyezik, vagy egyszerűen helyettesítik. A számítógép merevlemez floppyról való bootolásakor fertőződhet meg. Ez akkor következhet be, ha véletlenül bent marad egy floppy a gépben. Könnyen megelőzhető az újabb gépeken a SETUP program Boot részének megfelelő beállításával, csak a bootolás sorrendjét "C, A"-ra kell állítani.

társ vírusok - a DOS az azonos nevű programok közül először a BAT, majd a COM és végül az EXE kiterjesztésűeket hajtja végre, ha csak a nevet gépeljük be. A társvírusok létrehozni egy EXE fájljal azonos nevű, de COM kiterjesztésű, a vírusot tartalmazó programot. Ez rejtett fájl, így a DIR paranccsal nem is vehetjük észre.

cluster vírusok - az első cluster vírus 1991. évben találták. A DIR II névre keresztelt, az egyik leggyorsabban terjedő vírus is e technikát alkalmazza. A cluster vírus egyáltalán nem változtatja meg a fájlt, hanem az ún. FAT (a fájllok helyét leíró) táblában lévő adatokat írja át úgy, hogy az eredeti program helyett a vírusra mutassanak. Az ismert vírusok jelentős része állandó, jól felismerhető kóddal rendelkezik. Ezek a kódok az ún. **vírusminták**, ez lehet a teljes vírus, vagy annak egy jellemző része. Az ilyen vírusok felfedezhetőek lemezek és a memória tartalmának a vírusmintával való összehasonlításával.

Az **ellenőrző összegek** módszere azon alapul, hogy a vírusok megváltoztatják a fájlokat. Az "egészséges" fájlokhoz kiszámolnak egy ellenőrző összeget, ami megváltozik, ha a fájl megfertőződik. Ellenőrzőkor újból kiszámílják ezt az összeget és ha nem egyezik az eredetileg számítottal, akkor figyelmeztet a fertőzés veszélyére.

A módszer hátránya, hogy sok program megváltoztatja önmagát, így hamis riasztásokat kaphatunk.

A vírusokat a fent leírt technikák a **fájlok megváltozásáról** ismerik fel. A rejtétkódú (stealth) vírusok ugyanúgy megváltoztatják a fájlokat, de ha valaki ellenőrizni próbálja pl. a winchester boot sektorát, akkor az eredeti

tit látja, így a vírus nem fedezi fel. A vírus a memóriában helyezkedik el, pl. bootolások betöltötte magát, s átveszi a lemezeket. Ha fertőzött területet próbál olvasni valaki, akkor az ott eredetileg levő részt mutatja meg. Az ilyen vírusok, ha aktívak, nagyon nehezen fedezhetőek fel, sem az ellenőrző összeg nem változik meg, sem a vírusminta nem található meg, csak a memóriában lehet őket felfedezni.

Az **önmagukat változtató vírusok** általában minden fertőzőeszköz megváltoztatják a kódjukat. Ennek egyik módja a vírus program átrása valamilyen véletlen kód, pl. idő alapján. Az így átvírt vírus nehéz felismerni, mert csak az átvírt részes állandó. Egy másik technika az, hogy a vírusot apró részekből építik fel, és ezeknek a részeknek a sorrendjét változtatják; az egyes részek önmagukban nem ismerhetők fel egyértelműen. Itt a program szerkezetének szokatlansága segíthet a felismerésben.

A **heuristicus vizsgálat** lényege, hogy nem vírusmintákkal, hanem vírusokra jellemző tulajdonságokkal dolgozik. Ilyen lehet a nem dokumentált DOS funkciók használata, rendszerfunkciók átvétele, különleges programszerkezet, stb. A módszer segítségével vírusgánús fájlokat lehet felfedezni. A heuristicus módszer előnye, hogy új vírusok ellen is véd, nem kötődik konkrét vírusokhoz.

A vírusok egy részénél ismervé működésüket a módosított fájl visszaállíthatjuk eredeti állapotába, más résznél erre nincs mód, mert adatvesztéssel jár a fertőzés. Célserző ezt rendszeres mentéseket végezni adatainkról és programjainkról, így sok-sok időt takaríthatunk meg némi fáradság árán.

Decemberi számunk melléklete két lemezt is tartalmaz (előfizetőink ingyen kapják, megrendelőlapot pedig a 17. oldalon találás) - az egyiket a PC-X lemezűségű, a másikon pedig az F-PROT vírusvédelmi programcsomagot!

Az izlandi F. Skulason fejlesztette az ez verziót, ma a helsinki Data Fellows cég fejlesztje és terjeszti. A programrendszer magyarországi disztribútora a 2F Szervezési, Számítástechnikai és Szolgáltató Kft. (1112 Budapest, Görbe u. 4. b.)

Az F-PROT a víruskeresési technikák mindegyikét ismeri. Több, mint 4000 vírus felismerésére és az irthatók leirtására képes a rendszer. Úttörő szerepet játszik a heuristicus vizsgálat kifejlesztésében. A heuristicus analízis a jelenlegi vírusok mintegy 95 %-át ismeri fel és ez a szám a jövőbeni vírusokra is igaz lehet, mert az algoritmus nem a vírusmintákon, hanem a tevékenységen alapul. Rendelkezik egy állandóan a memóriában levő részzel, ami ellenőrzi a betöltött programokat, ellenőrizheti a másolásokat, meggátolja a lemezzel való indúlást a Ctrl-Alt-Del gombok megnyomásakor és még számos szolgáltatással rendelkezik. Az F-PROT nem a program szolgálat a program ellenőrzésére. Ez teljesen menüvezérel, kezelése csak minimális ismereteket követel meg. Az szaklapok tesztjeiben számos első helyet vívott ki magának a program.

Az F-PROT két változatban van forgalomban, amelyek azonban a vírusok felismerése és eltávolítása szempontjából egyenértékűek. A shareware verzió azokban az országokban terjeszthető, ahol még nincs helyi disztribútor. A többi országban elsősorban intézmények számára elérhető az F-PROT Professional. Ebben a jól dokumentált programcsomagban további lehetőségek vannak, pl. a Windows alatti, a hálózatos stb. használata. Létezik OS/2 alatt működő és NLM változat is. Ha egy cég megvásárolja a program használati jogát, ehhez ingyen egy év programkövetést - kéthavonként jelenik meg új verzió - és telefonos tanácsadást is kap, alkalmazottai pedig jogosultan használhatják a rendszert otthoni számítógépeiken is.

Major Endre

A jövő zenéje?

Multimédia

Folytatom elmelkedésem a multimediatól. Ha jól emlékszem akkor ott tartottunk, hogy a deficiót után elmeséltem, milyen "alapszerköt" kell beszereznetek, hogy indulhason a multimédia, aztán rátértem a "speci" eszközökre. A CD-ROM-okkal kezdem, és ott hagytam abba, hogy...

A CD-k különféle formátumokban tartalmazhatják az adatokat. Anélkül, hogy a részletekbe ásánk bele magunkat, kicsit körbenézünk, hogy miféle dolgok lehetnek egy CD-n. A legelterjedtebb formátum a CD-DA (Compact Disc-Digital Audio). Ez pontosan az a CD, amit a hifitornyba nyomkodsz bele, hogy aztán 1000 wattal hallgassd, ahogy a gitár nyugtöngyögtetik. Ez is digitális formátum, tehát a számítógéped is tudná olvasni a tudnia is, de nagyon furcsán módon), azonban ezt még inkább átálakítva a hangfalakra küldöd.

Gondolok egy nagyot a nagyok (Philips, Sony, Microsoft) és kitalálták azt a formátumot, amire már több médium fellett, nem csak az audio - ez a CD-XA (Compact Disc-Extended Architecture), amely már bármely egyéb (azaz általános adat, pl. video és szöveg) adatot is tartalmazhat. Hogy programok tárolására is használható a CD-ROM-ot (mondjuk úgy, mint a wincsit), létrehozták az ISO 9660

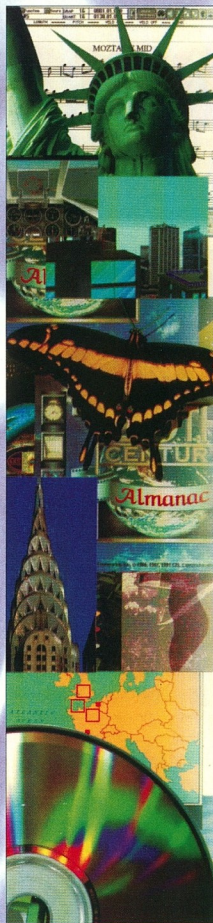
fájlkötőt. Megjegyezném, hogy ha ".VAV" audio, vagy például ".MPG" illetve ".AVI" fájlt találók a CD-n, akkor az nem audio- illetve video-CD-t jelent; hanem CD-XA-t és ISO 9660-t, és azt, hogy egyszerűen a wincsi helyett itt tároljuk a fájlokat, de a CD nem tudja az adatokat médiumok szerint (tehát, hogy exe fájll, szöveg, audio vagy video) megkülönböztetni.

Más irányban indult el a Philips és a Sony, amikor a CD-i (újabb CD-i) formátumot piacra dobta. A CD-i azonban nem egy csak egy formátum, hanem egy teljes rendszer; a cél egy önálló, CD lejátszóval rendelkező egység, egy célszámítógép kifejlesztése volt. Ezt csupán a TV-re kell kötni, és máris élvezhetjük a CD-i tartalmát. A probléma az, hogy a CD-i nem kompatibilis a CD-XA-val, így a szokványos, CD-ROM meghajtókkal nem élvezhető. Még saját operációs rendszere is van, melyet kicsit nagyképp CD-RTOS-nak (Compact Disc Real Time Operating System) neveznek. Hogy mit lehet vele csinálni? Oktatóprogramok, játékok szerepelnek az elkészített programok listáján. A CD formátumát és a CD-i lejátszót úgy szerkesztették meg, hogy egy álló háttér előtt viszonylag élethűen mozgathassunk egy figurát, mely szintén nem rajzolt, hanem több fázisban

kapnál, ha "élesben" lövöldözned el a kockákat. Nézzük azt is meg, hogy mi történt ezalatt a világ más tájain... Míg a CD "nagyhatalmak" a babérjaikon ültek, egy csöpp cég (Nimbus) 1993-ban kitalálta a video-CD formátumot. Ez valójában a második video-CD formátum volt, mert 1987-ben már kitaláltak egyet, de ez méretei miatt (30 cm) nem tudott elterjedni (a veteránok kedvéért: ez volt a képlemez). Szóval visszatérve 1993-hoz, ez a kis cég duplájára növelte a CD kapacitását, úgy, hogy a CD toleranciáját kihasználva egyszerűen megduplázta a felírási sűrűségét. A formátum egyszerű CD-DA volt, szóval a video kockái az audio szektorokban laktak, és MPEG-1-es szabvány szerint voltak tömörítve (ne csodálkozzatok, ha nem tudjátok, mi ez, később ezt is elmagyarázom, csak olvassatok türelemmel).

Szóval az iparárosoknak nem tetszett a video összeházasztása a CD-vel, főleg ilyen "barbákos" módon nem, így ahogy meglelt, el is tűnt a piacon. Meglelt azonban még egy új dolog a piacon: a Karaoke-CD (ez inkább a távolkeleten terjedt el, de például ez év márciusában már a hannoveri CeBIT vásáron sem tudtam úgy követ eldobni, hogy ne Karaoke zenebonát találjak el vele). Ennek lényege (mármit a Karaokekénem, nem a köhögéslátnak), hogy jön a zene digitálisan (tehát mint a CD-DA) vagy MIDI-n keresztül (erről is regéltek majd még), a képernyőn viszont a szöveget írják szigorúan, neked meg olyan ütemben és dallamban kell rányöszörögnöd ezt a szöveget (amit a rádióból már úgy is fejből fűjsz), hogy a jelenlévőket előadói képességeid apró csiszolásánságai miatt ne akut hasgörgöcsök miatt szállítsák el az intenzív osztályra (hü, de jópofa vagyok néha...). Összefoglalásképpen a JVC-nek jó üzlet volt egy a szórakoztatóiparba betörni, de én nem foglalkozom vele tovább, mert olyan szép egészet alkot...

Van még (sajnos vagy szerencsére) CD szabvány, ne felejtke: most jön a movie-CD!!! Nem annyira újdonság, mint gondoltátok, hiszen CD-i formátumot nyugszik szegény, csak a dzsolszöket vagy távirányítót rángatód kiába, mert nem interaktív (szóval kommunikatív, claro?) a film, amit a CD-i "i"-je valójában jelent. Akkor tutti a helyzet, mert már otthon is nézhető a filmeket, és mint ahogy a múlt számban említettem a



minőség nem romlik, ami jelentős előhaladás a 2341-szer lejátszott VHS kazettához képest. Az ára igencsak borsos, de beindulhat a haverokkal a eserebere, és biztosan gombamódrú szaporodnak a videotékák is "CD-i Digital Video"-val is (ez ugyanis a hivatalos neve, hamarosan emondom, hogy miért).

A probléma csupán ott van, hogy hiába teszed be az otthoni CD-ROM meghajtódba ezt a CD-t (akárcsak a CD-i-t), a "There is no disk in drive Q, insert a disk and try again" üzenetet kapod csupán megnyugtatóan. Van azonban egy MCI alapú (későbbi) lejátszóhoz (tudtommal csak Windows alatt),



digitalizált

kép (a mostani Com-

fair egyik bemutatóján például egy egy teniszjátékos volt). A játékon túl az oktatásban is elég hatékony segédeszköz (csak bírjátok az árat kiperkálni). Magam láttam jártamban-keltemben egy olyan programot CD-i-ra, ami fényképezni tanított. Beállíthattad a bléndét, meg az expozíciós időt, zoomot, és produkált neked egy olyan képet, amilyet

(először

High Sierra) szabványt, mely egy könyvtár és fájlnevű struktúrát tartalmaz. A ma használatos CD-ROM-okon lévő fájllok beolvasása (lejátszása) tehát nem jelent eltérést a winchín vagy a floppy lemezekén lévő

ami egy MPEG dekóderrel (később) overlay módban (ez is!) kirajlja a videót. Ehhez azonban kell venni még egy kártyát is (körülbelül 60.000 Ft). Van egy szoftver megoldás is a Xing cég jóvállából, a sebességéről azonban jobb, ha nem beszélünk. A felbontás minden esetben csupán 200 sor (pont az MPEG-1 szabvány miatt), nagy ablakot ne készítsenek neki.

Most jöhet az igazi mozi, a CD-DV (Compact Disc Digital Video), ami már újra CD-XA formátum, és ISO 9660, azaz semmi plusz küttyű nem kell az olvasáshoz, csupán az MPEG-dekóder a megelentéshez, mivel mondanom sem kell, ez is MPEG-gel van töltve. A jövő útja nyilvánvalóan ez a formátum, de még két fontos dolgot kell ahhoz megoldaniuk a fejlesztőknek, hogy a piacon széleskörben elterjedni tudó termékhez jussanak. Először tesztelniük kell az elterjedt CD-ROM meghajtókat, hogy képesek-e valóban

fránkon olvasni az adatokat, mert a szabványvaló kompatibilitás egy dolog, a videofilm a képernyőn meg egy másik. Másodszor megbízhatóan meg kell növelniük a CD-ROM kapacitását, mert épp csak 72 perc fér rá szegényre (épp a Csupasz Piszolyt néztem, amikor a leg



jobb részén CD-t kellett cserélni. Jó, mi?) Vannak kísérletek duplázásra, triplázásra, sőt én még megötvöszerezésről is hallottam a minap (Áprilisi trefa télen?).

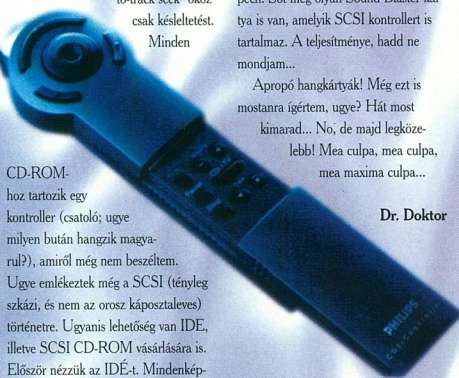
Miután már megcsömlöröttünk a sok CD szabványtól, evezünk más vizekre. (Néhányan bizonyára hiányolják a Photo-CD formátumot, de az sajnos nem multimédiás buli, mert se interaktív-

itás, se időfüggő médium. Aki nem hiszi, az kukkoljon bele a multikori definícióba, amire viszont Life Time Warranty-t adok.) No nem kell meggedni, nem hagyjuk még ott hőn szeretett CD-jainkat, csupán arról szeretnék még beszélni, hogy milyen is kerülnek a számítógéphez.

Minden CD típusa olvasni a Digital Audio formátumot, de ennek nem sok köze van a számítógéphez, csupán az adja neki a param-csokat, hogy elinduljon, meg megálljon, szóval ilyesféleket. A sztereó analóg zenét két RCA aljzatról szedhetitek le a számítógép hátulján, melyek a CD-ROM azonos

kimeneitől jönnek. Néhány CD meghajtó előlapján is találunk a kezelésre utaló gombokat, így csak tápot kell adni a meghajtónak, aztán mehet is. Illik a drive-nak az XA formátumot is olvasni (az ISO 9660-nal együtt), így olyan, mintha minicis óvaságatnánk, csupán a keresési idő nagy. Említettem, hogy a csúcs átvitelt már igencsak felnyomták, de az átlagos keresési időt 200 ms alá nem sikerült még lenyomni, azaz ha váltakozva több helyről veszi a CD az adatokat, akkor legrosszabb esetben akár fél másodpercet is várhatok a fejmozgások miatt. Ez valamelyest kompenzálódik puffert alkalmazásával, de csodát ne várjak. Nyilván összefüggő, nagy adatok esetén (pl. videoclip) a cél, hogy az adatok egymásután következzenek, így minimális fejmozgás kell csak, azaz a "track-to-track seek" okoz csak késleltetést.

Minden



CD-ROM-

hoz tartozik egy kontrollert (csatló; úgye milyen bután hangzik magyarrul?), amiről még nem beszéltem. Úgye emlékeztek még a SCSI (tényleg szkázi, és nem az orosz közposztalévs) történetre. Ugyanis lehetőség van IDE, illetve SCSI CD-ROM vásárlására is. Először nézzük az IDE-t. Mindenkép-

pen kell egy kontrollert, hogy a számítógéppel kapcsolatba hozza a meghajtót (a CD-DA-hoz nem kell, de a többihez mind). Nem is az ára a súlyos, hanem a helyhiány. Képzeld el, hogy van grafikus kártyád (esetleg kettő, CAD alkalmazásokhoz), hálózati kártyád, overlay kártyád, IDE kártyád, hangkártyád, TV kártyád, és már semmi helyed. Ennél rosszabb a helyzet, mivel egy előlatti kártyád (sőt) néha 8 bites, és akkor oda mit tesz, he? VL és PCI buszos kártyákon még nagyobb a szükölközés. Ezzel szemben az összes (pontosanban maximum hét) SCSI eszközhöz elég egy kontrollert, ide rányomhatsz akár 3 win-csint, 2 CD-ROM meghajtót, egy stream-ert, egy scanner-t, és csupán egy slottal fizetsz! Igaz, hogy egy kicsi drágábbak, mit az IDE verzió, de a lehetőségek még ennél is tágabbak (ha részletesebben érdekel, írjatok!). Azt nem is mondtam, hogy ha op. rendszert akartok esetleg váltani (tudok ajánlani egy párat!), akkor sem kell driver után rohognálni, mert még a legelvetemültebb is tartalmaz SCSI drivert, szóval "one less thing to worry about".

Még egy utolsó, ehhez kapcsolódó megjegyzés: a PCI-os gépekben az alaplapra van integrálva a kontrollert, így egyetlen slottot sem foglal, és megvénni sem kell (egy jó SCSI kontrollertét ugyanis elkérnek akár 40.000 Ft-ot is). Szóval lépjtek a haladás útjára. Jó, jó, ne járjak a fellegekben, mondjátok, hiszen hangkártyát úgy is vesz egy valamire való multimédiás, azon viszont van CD-ROM kontrollert. "Máramilyenek", és "máramilyen". Ha nem talált, akkor pech. Sőt még olyan Sound Blaster kártya is van, amelyik SCSI kontrollert is tartalmaz. A teljesítménye, hadd ne mondjam...

Apropó hangkártyák! Még ezt is mostanra ígertem, ugye? Hát most kimarad... No, de majd legközelebb! Mea culpa, mea culpa, mea maxima culpa...

Dr. Doktor

PIXEL

Szasztko frosztko!

Nemsoká jón a tél! Hideg lesz, és hó és atomháló! De lesz egy hely a városban, ahol a fáradt vándor megpihentetheti fáradt lábait, megszállhatja DOC Martens-et és szabadon engedheti vírusait. Na kapizsgájtátok má, hogy miről beszéltek!

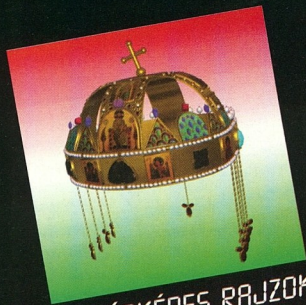
Igen, a Pixel idén karácsonykor is kitesz magáért! Ugyanis mindenki, aki decemberben bemutatja ezt a hírdetést, az a Gravis Ultrasunnyogójához illetve Sony CDU-33A állat CD-ROM meghajtójához ajándék CD lemezt kap. Aki együtt veszi a két cuccot az két CD lemezt szerezhet magának ingyé.

De lesz azér más is (forralthor, ilyesmi). Gyertek!

Nem tudom, hogy találkoznánk-e az ünnepekig, de ha nem, Mindenkinckel kellemes Karácsonyt!

Pixel Graphics Számítástechnika Kft.
1055 Budapest, Balassi Bálint u. 9-11.
Telefon: 269-0624 Fax: 153-0627

Art Gallery



BITTÉRKÉPES RAJZOK
NICKMAN ISTVÁN



VEKTOROS GRAFIKÁK
EGYED KÁLMÁN



HÁROMDIMENZIÓS KÉPEK
KÁRPÁTI ZSOLT

RAJZOLJ!

A PC-X elképesztő számítógépes grafikai pályázatot hirdet három kategóriában! Alkotásaitokat a fenti témakörökben várjuk 1994. december 1-ig. A legjobb grafikákat havonta ezen az oldalon leközzöljük és a Computer Karácsonyon

700.000 FORINT

összértékben díjazzuk a nyerteseket!

A pályázat eredményhirdetése 1994. december 11-én, vasárnap délelőtt 11 órakor lesz a Computer Karácsonyon (Budapest, VIII. Puskin u. 4. (az Astoriánál))

Díjak és
támogatók...

BITTÉRKÉPES RAJZ

1. díj

Photoshop 2.5

Kontakt Design Stúdió
1011 Bp., Iskola u. 5.

2. díj

**ATI mach64 2MB
turbo grafikus kártya**

Allegro
1016 Bp., Tigris u. 28.

3. díj

**Multimédia Madness
könyv két CD-vel**

Software Station
1012 Bp., Kosciuszczkó u. 22.

VEKTOROS GRAFIKA

1. díj

Corel 5.0

Számalk Szoftver Disztribúció
1115 Bp., Etele út 68.

2. díj

**CD ROM Drive
10 CD-vel**

Pixel Graphics
1052 Bp., Balassi B. u. 9-11.

3. díj

**Corel Artshow
könyv egy CD-vel**

Software Station 1012 Bp.,
Kosciuszczkó u. 22

HÁROMDIMENZIÓS KÉP

1. díj

3D Studio v3.0

Autodesk Hungary
1023 Bp., Szemlőhegy u. 23.

2. díj

**SPEA Mirage P-64
2 MB grafikus kártya**

ELSAT International
Hivatalos SPEA disztribútor

3. díj

**Inside 3D Studio
könyv egy CD-vel**

Software Station
1012 Bp., Kosciuszczkó u. 22.

AUTOMEX MULTIMÉDIA CD CENTER - „Minden áron versenyben!”
 Ha bármely, általunk is forgalmazott CD ROM-ot máshol olcsóbban kínálják,
 mi azt még olcsóbban adjuk majd oda!



CD-ROM OLJON VELÜNK!

MICROSOFT HYPERPAK 5 CD-VEL

JOYSTICK
 MS ENCARTA
 MS WORDS
 MS MONEY
 MS MUSICAL INSTRUMENTS
 MS GOLF

~~1500
 12790
 9990
 8790
 16990
 8790~~

CSAK

18990 FT

AMIG A KÉSZLET TARTI

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK!

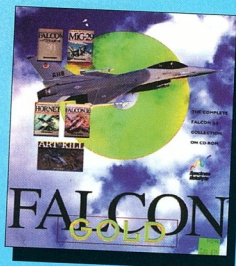
Alone in the Dark

Egy érdekes, egyedülálló stílusú horror játéksorozat első része. Egy borzalmas

kastélyból kell kijutnunk, ahol pókok, polipok, zombie-k, féllábú kalózok és más rettenetes lények támadnak ránk. Nem csak ügyességi játék, hanem egy kombinatív, elgondolkodtató program. Aki szereti az izgalmakat, aki nem riad vissza a kalandoktól, az végjön bele!

Falcon Gold

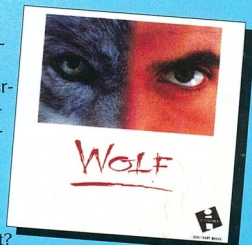
Színvonalas repülőgépszimulátor csomag, 5 gépet próbálhatunk meg irányítani, átélhetjük a légi harcok élményeit, és kipróbálhatjuk a földterés viszontagságait is.



Wolf

Milyen érzés lehet farkasnak lenni? Milyen érzés lehet egyedül lenni az erdőben? Milyen érzés lehet vadászni, küzdeni az életért, a fennmaradásért?

Ezt a valószínűleg érzést tapasztalhatja meg izgalmas küzdelemben a természettel, az ellenségeivel. Ösztöneire hallgatva, a természet jeleit figyelve küzdhet a fennmaradásért. Látványos, egy mindeddig nem tapasztalt vadssággal teli játék.



CD-Pack 10 CD-vel (6.5 Gigabájt jobbnál jobb programokkal) - 9200 Ft + Áfa

Adatokat CD-re mentjük!

CD-i (MPEG) lemezek nagy választékban.

Friss információk a Teletext 375. oldalán!

Klubtagoknak rendkívüli kedvezmények! Kérd a részletes klubtagsági tájékoztatónkat!

Nálunk lehetőség van utánvételes vásárlásra is.

A megrendelést telefonon, vagy a 1410 Budapest, Pf. 185 címen várjuk!

Megjelent az új, képes katalógusunk:



Új üzlet - új ROMok elegancia, színvonal, jó árak a CD-BYTE-ban

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

1300 db. CD akciósan 3390 Ft helyett csak 1600 Ft! Utility, zene, CLIPART, enciklopédiák, játékok



Vasárnaponként 18.00–18.30-ig KUKKER különkiadás
számítástechnikáról, hifiről.

A műsorral kapcsolatos információkat keresse
a FaxBankban! Telefon: 180-8611, 1021-es azonosító

Telefonszámaink:
20-102-10, 20-102-98