

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

Számítástechnikáról mindenkinék

PC-X

MAGAZIN

II.évf. 4.sz. 1995. ÁPRILIS Ára: 194 Ft



START 3D STUDIO

IDG HUNGARY

Hol a tavasz?!

Előző számunkban nagy boldogan lelkendeztem, hogy itt a tavasz, most pedig, mikor e sorokat gépelem, újra hó lepi el a fákat. Sebjaj, a lényeg, hogy a PC-X stábja köszöni szépen, jól van, és jelentjük, hogy a tavaszi meglepetések kora ezennel kezdetét veszi!

Ha belekukkantasz a lapba, láthatod, hogy kicsit módosult a rovat-struktúra. „Elfogyott“ a két operációs rendszerről regélő cikk, a Linux és az OS/2 Warp, viszont már előző számunkban beindult az Internet-es sorozat. Mostantól kezdve kicsit lazábban írunk a Wizard's-ról, csak akkor olvashatsz teljes oldalas cikket, ha valóban nagy durranás érkezik – tokenes és Quasar-os kuponok azonban felváltva ugyan, de továbbra is lesznek a lapban. Két új rovatot is útnak indítunk: a legfontosabb, hogy fel-támasztjuk a PC Alapozót: a **Hardver bazárban** most Roland hangkártyákról olvashatsz. Régóta kéretek, hogy foglalkozunk 3D programokkal is: új sorozatunkban – a **Szemenszedett illúzióban** – a **3D Studio** fortélyait mutatja be grafikai pályázatunk nyertese, Kaiser Péter.

Az IFABO idejére is nagy meglepetést tartogatunk:
megjelenik a CD-X !!!

A lapot ostromló levélözön a lemezmelléklet helyett úgy tűnik, hogy a CD mellett döntött. Ezért maradt el az előfizetők negyedéves lemeze, hiszen ez egy kissé nagyobb falat a szerkesztők kis csapatának. Előfizetőink kedvezményesen megrendelhetik, mindössze 750 Ft ellenében.

Aki nem előfizetőnk – magára vessen – 980 forintot kell áldoznia a májusban megjelenő kiadványunkra.

A CD-X kifejezetten a PC-X stílusában készül: nemcsak játékokkal, játék-demokkal, hanem sok-sok hasznos programmal, demoprogramozással (komolyabb forráskóddal), kezdőknek és haladóknak szóló írásokkal, 3D Studio tanfolyammal, multimédiás programokkal, zenével és még sok érdekességgel töltjük meg. Megrendelőt 17. oldalon találsz!

GAMEPORT

- 6 Wings of Glory és Dawn Patrol csata
- 10 Alone in the Dark 3
- 13 Crime Patrol és Space Pirates
- 14 Menzoberanzan
- 18 Pizza Tycoon

TARTA

- 20 Knights of Xentar
- 22 Warcraft
- 23 Noctropolis
- 26 Big Red Adventure
- 28 Vortex
- 30 Stereoworld



- 31 Music City
- 33 Film-világ
- 34 MS Home
- 38 Demo-zóna
- 40 CD-ROMboló
- 41 Internet
- 42 Aréna
- 46 Dr. MIDI
- 48 XPlora
- 49 The way
- things work

PREMIER

LOM

Game center!

Nem új szolgáltatással jelentkeznek a PC-X, hanem a régi, jól bevált játékokat visszük tovább. Feltételezzük, hogy nem csak a játékok érdekelnek, ezért ezúttal kicsit komolyabb versenyre invitálunk. Az 5. oldalon grafikus könyvekről adunk hírt: mellette a Software Station ajándékát sorsoljuk ki, egy **Turbo Pascal 7.0-ról szóló könyvet**. E számban újra **Wizard's tokeneket** vágatsz ki a lapból – lapozz a 32. oldalra! Mellette rejtettünk el egy, az előző számban indított, jelszavas játékot – ha előfizetőnk vagy, most egy **Star Crusader CD-t** nyerhetsz! No persze zenés, filmes ajándékaink is itt tornyosulnak a polcokon; a helyes megfejtők **kazetákat, CD-eket, pólókat, sapkákat, plakátokat** nyerhetnek! Komolyabb, és egy picit nehezebb játékot találsz a 37. oldalon: a Microsoft-tal közösen most háromfordulós versenyt indítunk, amelynek végén egy **Encarta'95-öt, egy Flight Simulator-t, egy MS Home egeret és jó pár MS Home demo CD-t** nyerhetsz! Ha kedved a manapság divatos „interaktív szórakozást”, a 49. oldalon **5 DK multimédiás demo CD-t** nyerhetsz, az 51. oldalon pedig ismét a nyomozós **MCD játékunkat** találsz!

Legnagyobb ajándékunk még mindig a Yamaha robogó: ha április 20-ig előfizetsz lapunkra, az IFABO-n megnyerheted!

Következő számunk 1995. április 28-án jelenik meg!

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó 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, a lapot tördeli: Süti

Sokat segítettek, noszogattak: Giraffe, The Richfielder

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, E-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 194 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: 95.0167

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

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. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

Design copyright by Shy & Mr.Chaos

Mélyvíz

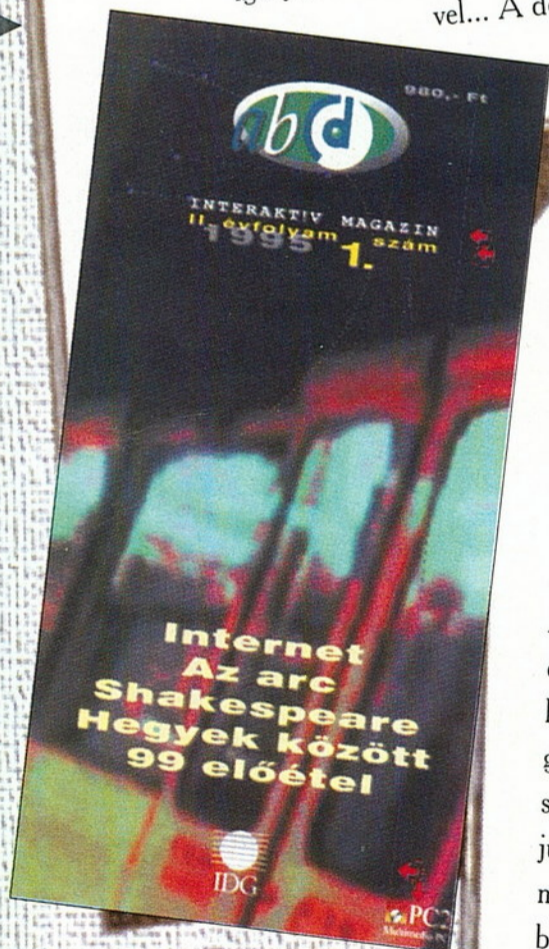
- 50 Állatkerti bálnák
- 51 Debéna...
- 52 Corel tippek
- 53 Hardver bazár
- 54 3D Studio
- 56 Multimédia
- 58 Nyerj egy robogót!



HOTLINE

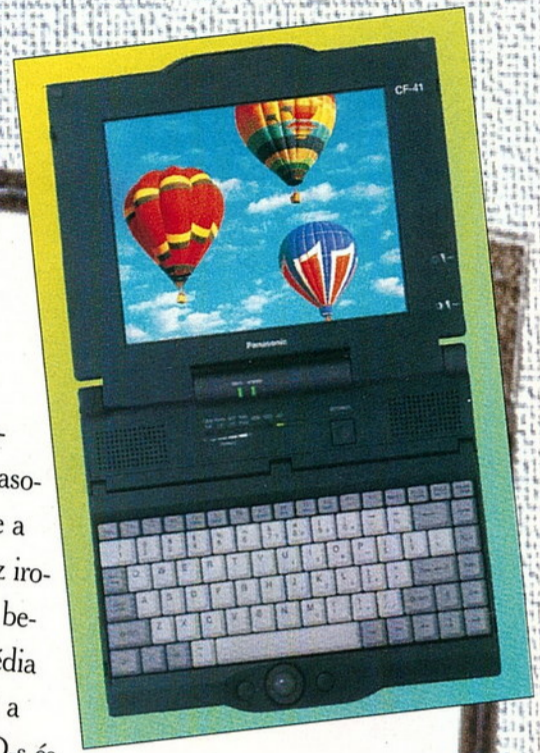
ABCD TIME

Már megint csak itt van a szerelem... Jutott eszembe a márciusi kellemes hóesés láttán. Ennek azonban semmi köze az ABCD Interaktív Multimédia Magazin tavaszi megjelenéséhez, ami a napokban esedékes. Shakespeare, Kondákor, Petőfi, Madách, Hemző, Gerényi, ezek csak kiragadott nevek a témaszolgáltatók közül. Az aktuális témák meglehetősen incsiklandozók. A manapság igen aktuális Internet és Compuserve említhető a „legtranszparensőbb” témaként, esik azért szó az IDG világhálózatáról is. A remark válogatás része a MIDI rovat is. Helyet kapott a PC-X rajzpályázata és a Számítástechnika negyedévi teljes szövege is. A megszokott shareware programok mellett hasznos vírusölők és tömörítők találhatók az aktuális számban. Izgalmas témákat érint a sajtóklub és a könyvespolc. Szerintem megint egy értékes válogatás kerül az igényes vásárlók polcára a új ABCD megvételével... A design változott, de az ár továbbra is 980 Ft.



Hónom alatt multimédia...

Kevesen, bár egyre többen tudják, hogy a Panasonic van egy kicsi köze a számítástechnikához. Az irodatechnikán kívül lassan beverekszik magát a multimédia világába – itt van például a CF-41-es. 3.6 kiló, LCD-s és PCMCIA is van benne – egyértelmű, hogy egy notebook-ról van szó. Ha most még azt is megemlítem, hogy kivethető ajtós, akkor az egy turmixgép. Panasonic-ék nem találták fel a note-turmixot, de mindenesetre fabrikáltak egy helyes kis notebook-ot, amibe egy CD-ROM olvasót és egy CD-nek való tokot is beépítettek. Jó, mi? Mindez a felhajtható billentyűzet alatt (!) található. Ami a CPU-t illeti, kérhetjük DX2 50, DX4 100, vagy Pentium 75 MHz-es órajellel – memóriája 32 megáig bővíthető, az LCD képernyő 640x480-ban 65,000 színt jelenít meg. Az alaplapon SB Pro hangkártya, plusz hangszórók kaptak helyet, így aztán



tényleg multimédiás gépről beszélhetünk. Kár, hogy az ára a magyar zsebnek valószínűleg egy picit túlméretezett: valahol egy Opel Corsa környékén jár. Ha valakit komolyabban érdekel a dolog, keresse fel a Topex Kft-t a 206-6251-es telefonszámon.



Doom bajnokság – második forduló

Lehet, hogy balgák voltunk, és senki nem szeret Doomozni kis hazánkban?! Nem gondoltatok komolyan, hogy mi komolyan gondoltuk? Pedig már készülnek a Doom kupák, és mint mondják, butálsan festenek... Igaz, jöttek megfejtések szép számmal, de valahogy a várt roham elmaradt. Azt hittétek, hogy csak egyszerre lehet beküldeni a két szelvényt a két megfejtéssel? Akkor gyérünk, itt a második kérdés... Aztán nyomás kivágni ezt a kicsi kis sarkot itt lenn (nem, dehogyan kell az egész lapot kitépni, de a sarkot mindenképp vágd ki, különben nem érvényes a nevezésed!), felragasztani lelapra vagy borítékolni, beküldeni, elküldeni vagy szétküldeni hozzánk, aztán online játszani az IFABO-n májusban – és **győzni!** És aki a kieséses verseny után még mindig bennmarad, az viszi el a legnagyobb kupát! (A többi helyezett sem marad üres kézzel, van itt még egy-két igaz, nem afféle szegről-végről másolt Doom, meg pólók, effélék. Nem feledd, a beküldési határidő április 15-e! Ha lehet, írd meg a telefonszámodat is, hogy ha bekerültél a NAGY CSAPAT-ba, hamar értesíthessünk!

Kérdésünk a következő: hol vannak a Doom II-ben bonus pályák?

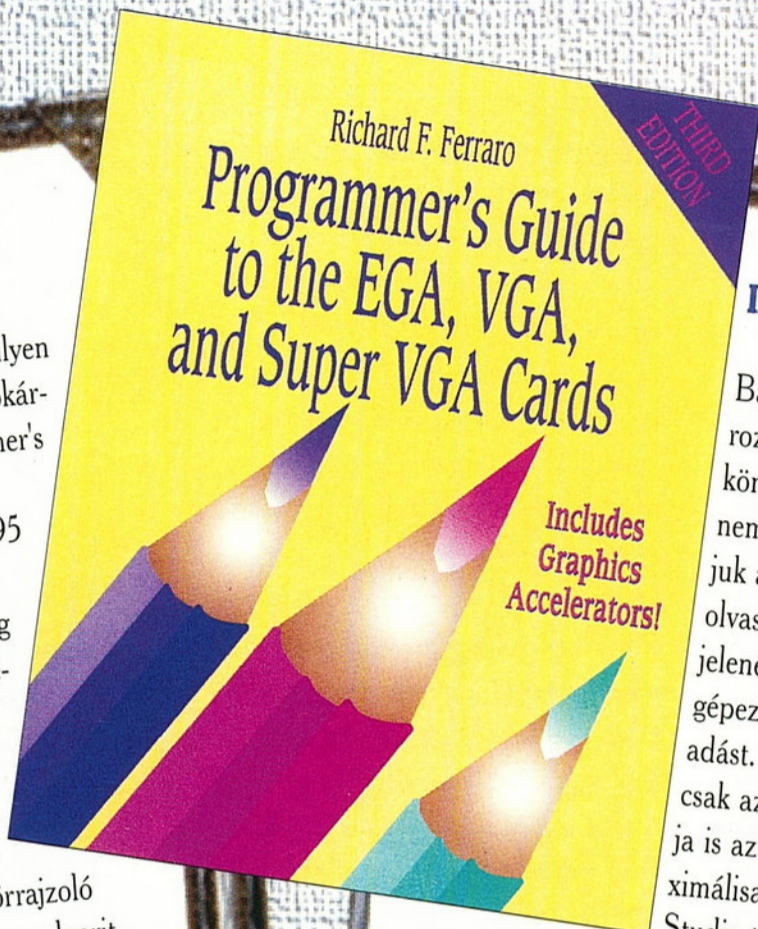
**Címünk: PC-X Magazin
1536 Budapest, Pf. 386**



Amit a grafikus kártyákról tudni lehet...

Akik grafikus felhasználásokat készítenek, tudják, milyen nagy szükség van pontos leírásokra a különféle videokártyákról és képtárolási formátumokról. A „Programmer's Guide to the EGA VGA SVGA Cards” című könyvben komplett és pontos leírás található az 1995 elejéig megjelent, elterjedtebb videokártyákról. Néhány példa: ATI, Cirrus, Oak, S3, Trident, Tseng és még más SVGA kártyák. Forráslisták segítségével is magyarázza a különféle karakteres és grafikus módok használatát. Segítséget nyújt a grafikus koprocesszorok kihasználására, többek között az XGA és 8514/A, valamint ezekkel kompatibilis kártyákhoz. Javaslatot kapunk vonalhúzó, körrajzoló rutinok írásához. Megtalálható benne a Bresenham algoritmus, mely nem igényel lebegőpontos műveletet és osztást az említett műveletek esetén!

Persze, nem árt, ha tudunk „céül” és „asszembiül”, mert a példaprogramok ilyen nyelven találhatók meg a könyvben. Bemutatásra kerül a BIOS hívás, VESA bővítés, hardware scroll, fényceruza és hardware cursor kezelés, az úgynevezett off-screen memória és sok más hasznos dolog.



Inside 3D Studio Release 4

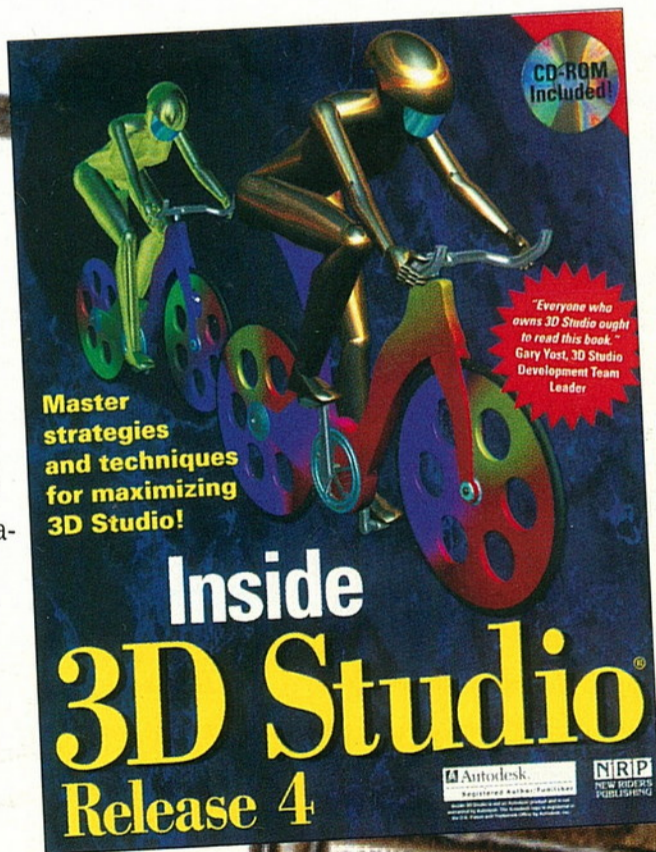
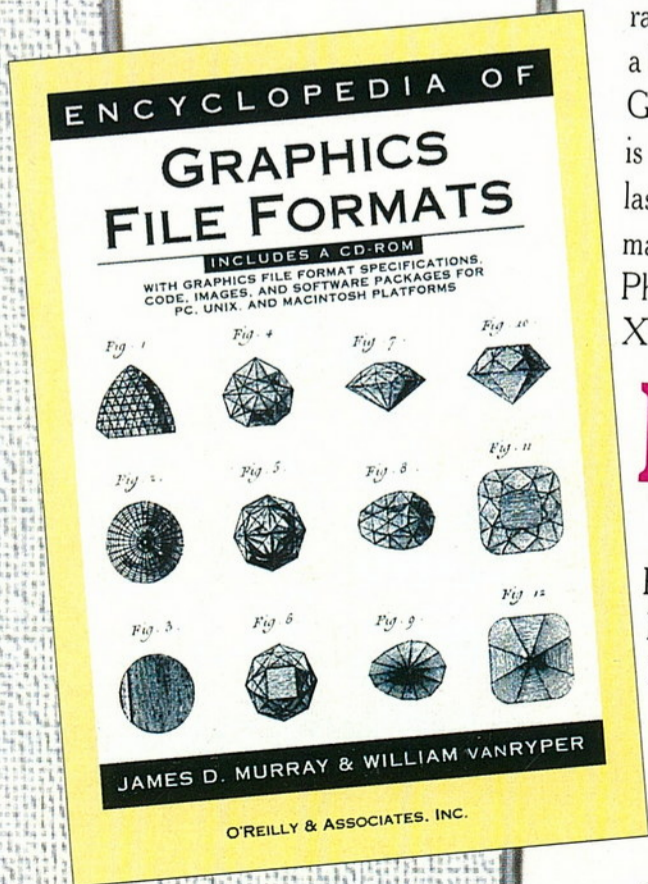
Bár most indítunk 3D Studio sorozatot (tehát egy ilyen jellegű könyvre abszolúte semmi szüksége nem lehet a világnak), mégis tudatjuk a kedves háromdimenziós lelkű olvasóinkkal, hogy az új „rilíz” megjelenésével beindult az Inside sorozat gépezete, és megszülte a legújabb kiadást. A könyvben nem kifejezetten csak az újdonságról esik szó – címlapja is azt hirdeti, hogy segítségével maximálisan kihasználhatod a 3D Studio-t. A könyvhöz mellékelt CD-n kiegészítőket találsz: mesh-ek, textúrák, példák, grafikus konverterek, AAPLAYHI (azaz hicolor AVI lejátszó), a VistaPro és egyéb nyalánságok kaptak helyet...

Grafikus fájlok enciklopédiája

Ha már profin tudjuk kezelni videokártyánkat, nincs más hátra, minthogy kirakjunk egy képet a képernyőre. Ebben a legjobb segítség, az „Encyclopedia of Graphics File Formats” CD-ROM-mal is ellátott füzetke. Ez a szerény 900 oldalas mű minden igényt kielégítően tartalmazza a leírásokat, kezdve az Adobe Photoshop formátumtól a PCX-en át a XWD-ig.

Nyerj!

Például egy Pascal programozásról szóló könyvet! Írj meg legalább hétféle grafikus fájlformátumot, s a beküldők között kisorsoljuk Walter J. Savitch: Turbo Pascal 7.0 című szakkönyvét, amelynek segítségével megtanulhatsz Pascalban programozni. Még akkor is, ha még nem láttál számítógépet, hiszen a könyv egészen az alapoktól indul – ha átrágtad magad mind a 700 oldalon, profi programozó leszel! Címünk még mindig: PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386



WINGS OF GLORY

Mit sem törődve a kezemben lévő, jól ismert Virgin emblémákkal díszített csomaggal, a körülöttem zajló élet mozzanataitól teljesen elszakadva, leginkább egy éjszakai sétáját végző holdkőrosra emlékeztetve haladtam a tágas termék és hosszú folyosók sokaságának útvesztőjében. Füleimben ott zúgott a max. fordulatszámon pörgő Oberursel és Clerget motorok, géppuskák kelepelésével és lövedékek sivításával tarkított jellegzetes katógása, amint a kiállított kétfedelűek – képzetelemben megelevenedve – hetven éves pihenés után még egyszer, utoljára előadták halálos balettjüket a kőterekkel tarkított senki-földje felett.

Abőség zavarától elvarázsoltan, látszólag céltalanul csellengtem az elem táruló repülés-történeti relikviák kavalkádjában. Végre saját szememmel láthattam a 60 ellenséges gép levéséért adományozandó Kongresszusi Érdemérmét, a douai-i reptér sikeres támadásával kiérdemelt Becsületrendet, vagy azt a Victoria Keresztet, melyet éppen egy amerikai pilóta érdemelt ki valamilyen német löszgyártó-üzem elpusztításával. Elszoruló szívvel léptem be minden újabb terembe, hiszen olyan masinák tárultak elem teljes valóságukban, melyek alakját eddig legfeljebb elmosódott korabeli fotókon láthattam. Az elmúlással vívódva azon töprengtem, vajon él-e még annak a sarokban álló prémekkel bélelt bőrruhának egykori tulajdonosa és széles vigyor terült el arcomon a korabeli pilóták selyem pizsamát, borotválkozó és fogmosó készletet, valamint néhány pár zoknit tartalmazó fogás csomagja láttán.

A Wright fivérek még a Flyer első 30 másodperces repülését követő győzelmi mámorukban sem sejtették, hogy törekeny szerkezetük csupán egy röpke évtized leforgása alatt veszedelmes ragadozóvá válik, hatalmas kérdőjelet téve a szárazföldi hadviselés 1900-as évek elején uralkodó tézisei elé. Azonban mielőtt bárki is rövidlátósággal vádolná a repülés eme két kiváló úttörőjét, ajánlatos szemügyre venni azon főtiszteknek „haladó” gondolkozását is, kik a repülőgépet, kizárólag mint a megfigyelő ballonokat felváltó, ellenséges csapatmozgást felderítő eszközt tudták elképzelni.

Az emberi találeményesség viszont nem kényszeríthető még lovassági rohamokon nevelkedett tábornokok valóságától messze járó elképzeléseinek szűken szabott korlátai közé – gondoltam jóleső elégedettséggel, farkaszemet nézve egy tágas terem sarkában álló pompásan restaurált, olaj-zöld Sopwith Camel fenyegetően meredező Vickers géppuskáival. Közlebről végigmértem a mattfekete 150 LE-s Le Rhone forgómotort – melynek forgatónyomatéka olyan mértékben segítette elő a jobbra fordulást, hogy sok pilóta inkább egy 270°-os jobb fordulót preferált a logikusnak tűnő 90°-os bal kanyar helyett – majd mélyet szippantottam, hogy tudom megteljen az gépet diszkrétan körül lengő olaj és lakk keverékének jellegzetesen édeskés szagával. Képtelen voltam leküzdeni azt a feltörekvő érzést, miszerint minden egyes lélegzetvétellel a múlt hangulatának egy-egy újabb parányát sikerült elraktároznom agyamban és ösztönösen nyújtottam ki kezem, hogy érezzem a fából készült vázra kifeszített anyag tapintását.

A mai napig sem tudom mennyi ideig figyelhettem az öreg mielőtt végre megszólított, egy azonban biztos, rekedtes hangja minden bizonnyal életem végéig elkísér. Riadtan, abban a hitben fordultam a hang irányába, hogy egy túlbuzgó örnek vált gyanússá a gép iránti érdeklődésem, de az udvariasan rendreutasító arc helyett, egy vakítóan őszes hajú öregurat láttam magam mellett, kinek élénken csillogó szemei szinte elfeledtették igencsak előrehaladott korát.

– Fene egy masina! – ismételte, olyan szeretetteljes pillantásokat vetve az öreg kétfedelűre, melyet a leghevesebb szerelmesek is megirigyelhetek volna.

– Tudja fiatalember, – fordult felém – az volt ám az igazi repülés! Bár az akkori vadászgépeknek a motorja kisebb teljesítményű volt, mint az unokám M3-as BMW-je, látni kellett volna, hogyan csaptunk rá azokra az ádáz D.VII-esekre. Abban az időben volt igazán emberközpontú a légiharc! Nem létezett az AWACS mindent látó szeme és a látóhatáron túlról indítható, figyelmeztetés nélkül gyilkoló rakéták pedig kimerítették a tudományos fantasztikum fogalmát. A vadászgépek paraméterei szinte megegyeztek. Az összecsapás kimenetele elsősorban a szemben álló pilóták rátermett-





DAWN PATROL

ségén múlt. Ha valaki érezte gépét, sikerült egybeolvadnia masinájával, fényes jövő előtt állt. Csakhamar ász lett, több rendjelszalaggal, mint amennyi a zubbonyára ráfért és ha egy csöppnyi szerencsével is rendelkezett, akkor akár túlélhette a háborút. Sokaknál azonban a repülőtudással volt gond, másokat pedig Fortuna nem fogadott a kegyeibe. Jó néhány tehetséges, de még tapasztalatlan srácot vadásztak le azok az átkozott egyfelűiek Verdun és a Somme felett.

Ekkor kissé megingott a hangja és hirtelen az a benyomásom támadt, mintha lelki szemével egy pillanat erejéig újra látná a lángolva zuhanó roncsok és a megüresedett székek mellett, gyászos hangulatban elfogyasztott vacsorákat. A mai napig nem találtam elfogadható magyarázatot arra, miért is nem hagytam magára az emlékeibe temetkezett öregot. Egy azonban biztos, megbánni sohasem fogom!

– A kiállításának napja óta időről-időre felkeresem, – mutatott magyarázkodóan a biplán felé – a családom egy öregember hóbortjának tarja ezeket a már-már zarándoklásnak tűnő látogatásokat, de ez valójában nem is meglepő, hiszem egyikük sem járta meg Passchendaele poklát. Az azonban még engem is meglep, hogy ennyi év után is mindig elérzékenyülök, ha megpillantom az öreg Camel-t, avagy „Trükkös Púpost”, ahogy egykor a fickókkal neveztük.

– Ön harcolt a háborúban? – kérdeztem óvatosan, de minden próbálkozásom ellenére megérezte a hangomban bujkáló kételkedést.

– Fiatalember, – pillantott felém némi sértettséget tükröző arckifejezéssel – talán el sem fogja hinni, milyen követelményeket támasztottak a leendő pilótákkal szemben a katonai repülés hajnalán! Elég volt egy érvényes jogosítvány és a kalandvágyó ifjú azonnal felvételt nyerhetett az újonnan alakult RFC kötelékébe, de elégséges feltételnek bizonyult a vitorlázás vagy az ha a jelentkező számára nem volt idegen a lovaglás. Az egyetlen orvosi vizsgálat pedig a színvakság kiszűrésére irányult és elméletileg minden leendő pilóta két óra kiképzés után, már kellően felkészültnak számított a szőlóra. Persze mindezért nagy árat kellett fizetni, – folytatta mielőtt tudtára adhattam volna megdöbbenésemet. Kevesen tudják,

hogy a háború során 8.000 növendék szenvedett végzetes balesetet, ami nagyon magas halálzási arány, ahhoz képest hogy az RFC 1914 és '18 között összesen 14.166 pilótát veszített. Jelentkezőkből azonban sohasem volt hiány. A lövészárkok nedves poklában harcolók epekedve tekintettek a felettük látszólag gondtalanul száguldó gépekre, az egzek színpompás lovagjaira.

– Milyen típusokon repült? – kíséreltem meg változtatni a nyomasztó témán, mire az öreg felcsillanó szemekkel és meglepő gyorsasággal egy maketteket tartalmazó vitrinhez lépett és teljes átéléssel kezdte velem megosztani a háborús élményeit.

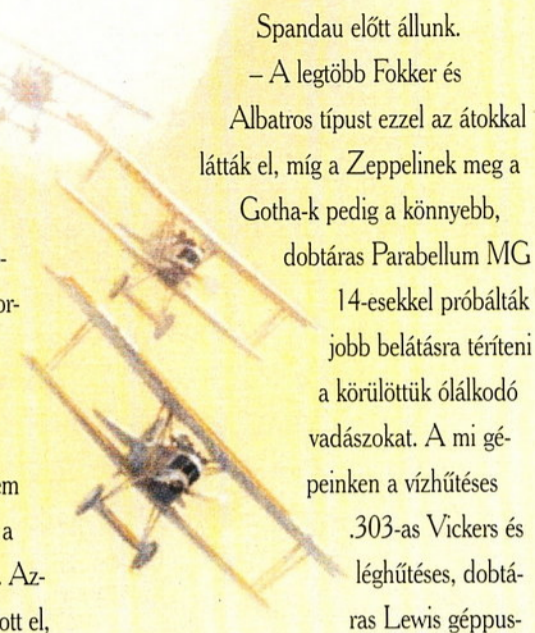
– 1916 elején léptem az RFC szolgálatba, így szerencsésen megmenekültem az F.B.5, FE.2b és a BE.2-es típusoktól. Tudja, ezek rendkívül gyenge felépítésű és meglehetősen rossz hírű masináknak számítottak. Az utóbbi ki is érdemelte a „Fokker töltelék” gúnynevet. A háború harmadik évében már halálos csapdák voltak a személyzet számára. A vadászgépek következő generációjához tartozó típusokhoz azonban már mind volt szerencsém. Valójában ehhez nem kellett született tehetségnek lenni, hiszen csak néhány műszert, az altimétert, fordulatszámérőt és a műhorizontot kellett figyelni. Ezeken kívül aligha volt egyéb műtyűr akkoriban. Első vadászgépem ez a hihetetlenül fordulékony Sopwith Pup volt – mutatott rá a legkisebb maketre. Egyszerű, de megbízható masina, nagy szárny felülettel, mely kimagasló manőverezést tett lehetővé. Kár, hogy 80 LE-s motorja nem vette fel a versenyt a robusztus Albatroszokkal. Több cimborám esküszik arra, hogy 50 éves repülési pályafutása alatt nem találkozott ilyen kellemes géppel. Aztán nézze csak meg azt a háromfelűt! – lépett a Sopwith Triplane kicsinyített mása elé. Páratlan emelkedési képessége kellemetlen meglepetést okozott a németeknek. Azt mondják Anthony Fokker-t a „Tripehound” inspirálta a hírhedt Dr. I megalkotására.

– Albert Ball, Billy Bishop és Mick Manock mind az S.E.5a meggyőződéses rajongóinak hírében álltak. – tettem fel provokatív kérdésem az átszellemült öregnek. – Gondolom ön is harcolt ezzel a típussal?

– Ó, hogyan! – csillant fel az öreg szeme. – Hat E.II-es és két Dr.1 pusztult el a Vickers és Lewis-on össztüzében. Valóban nem volt rossz gép. Bár V-8-as motorjából adódóan kevésbé volt fordulékony, mint forgómotoros társai, de több sorozat után is képes volt pilótáját haza repíteni. Zuhanórepülésben pedig igazán verhetetlen volt! Nem váltak le a szárnyai, mint ahogyan az a Dreidecker-eknél gyakran megtörtént. Aztán ott volt a kakukktójás – mosolyodott el, miközben a teremben velünk szemközt kiállított géphez lépett. – Ez a tololégszaváros furcsaság a D.H.2 nevet kapta. A mérnökök ezzel a megoldással próbálták kikerülni a géppuska szinkronizálás problémáját. Ez volt az első egyszemélyes vadászgépünk, ami egy tapasztalt pilótával veszélyesen jól manőverező ellenféllel vált. Öröm volt nézni, amint nagyobb számú bevetésével végéhez érkezett a „Fokker veszély” korszaka. Azt viszont sohasem értettem, miért nem építettek több géppuskát az orrába!?

– Valahol olvastam, hogy a SPAD XIIIa-nál egy 37 mm-es Hotchkiss géppuska építettek a V motorblokk szárjai közé. – kezdtem bele bizonytalanul, de mielőtt a mondatom befejezhettem volna, az öreg közbevágott és élvezettel folytatta elbeszélését.

– Veszedelemes egy bestia volt, az egyszer biztos. Két alkalommal láttam lőgyakorlaton, amint sárkányként okáda a lángot, de repülni csak a két Vickers-el ellátott változatot repültem. Felettebb strapabíró, de sok szempontból rendhagyó gép volt és őszintén megvallva, én nem rajongtam túlzottan érte. Zavart az, hogy kinyújtott lábakkal kellett ülni benne és az sem volt kellemes, hogy a motorblokk belógott egészen az ölemig. Képtelenség volt vele motor nélkül siklani, mert ekkor leginkább egy zuhanó szikla tulajdonságait öltötte magára. A leszállás is csak járó motorral történhetett, ami eleve morbid egy olyan gép esetében, amin nincsenek fékek. Pedig az a 37 mm-es okosság sokáig birizgálta a fantáziám. – mormolta magában az öregúr, miközben átsétáltunk egy kiállított géppuskához, melynek perforált köpenyéről azonnal megállapítottam, hogy egy 7.92 mm-es német



Spandau előtt állunk. – A legtöbb Fokker és Albatros típusot ezzel az átokkal látták el, míg a Zeppelinek meg a Gotha-k pedig a könnyebb, dobtáras Parabellum MG 14-esekkel próbálták jobb belátásra téríteni a körülöttük ólálkodó vadászokat. A mi gépeinken a vízűtéses .303-as Vickers és léghűtéses, dobtáras Lewis géppuskák voltak rendszeresítve. Ez utóbbi érdekessége, hogy gyakran egy felfelé mozgatható állványon a felső szárnyra illesztették, lehetővé téve léghajók és lomha bombázók alulról való megsorozását. Hatékony támadásukra azonban egy géppuska kevésnek bizonyult. Szerencsére a motorok teljesítményének növekedésével az újabb típusok fegyverzete két géppuskára növekedett. A gyakori elakadások, melyek furcsa módon két fegyver esetében is mindig egyszerre jelentkeztek sok frusztrációra adtak okot.

– Nem egy történetet ismerek olyasfajta agyament ötletekről, mint az ellenség megakasztása a gép mögött vontatott csákllyakkal, vagy éppen üres lőszeres dobozokkal ill. fedélzeti tüzeltő berendezésekkel történő megdobálása. Ön is látott ilyen „különleges” fegyvereket? – érdeklődtem kíváncsian.

– Az ember sok mendemondát hall, de el kell ismerni, a kezdeti időszakban számtalan szokatlan és általában teljesen eredménytelen ötlet pattant ki a bolondos pilóták fejéből, bár

a csákllyas balhét inkább öngyilkosságnak, mint sem valószínűnek tartom. – mosolyodott el beszélgetőtársam.

– A háború kirobbanását követő hónapokban a .455-ös Webley revolverek és Parabellum Mauser automata pisztolyoktól a sörtes vadászpuskákön át, egészen a Lee-Enfield ismétlő puskákig, a legkülönbözőbb fegyver fajták tűntek fel a bevetésre induló felderítőgépeken. Ismerem azt a bizonyos W.G. Moore őrnagyot, aki három gépére erősített Webley-Fosbery revolverrel kísérelt meg légigyőzelmet aratni és a század veteránjai sokáig emlegették annak a Vesey Holt

századosnak a nevét, aki két ellenséges gépet szedett le pisztolyával. Minden bizonnyal pokoli szerencsés volt, mintsem fergeteges célzó képességét méltatták.

– Tudja fiam, a pilóták gyakran saját igényeik szerint módosítottak gépük felszereltségén. – folytatta és felhívta figyelmemet egy fémesen csillogó fanyelű gránátra. – Így kerültek megváltoztatásra a szélvédők és volt aki kényelmesebb ülésre cserélte a gyári széria berendezést. Megint mások rézsutosan álló, lefűrészelt tusú SMLE puskát szereltek a törzsre, melyet 5 puskagránáttal és egy Mauser pisztollyal egészítettek ki. Ez utóbbi nagy pontossága miatt mindkét oldalon kedvelt fegyvernek számított. A magasan cirkáló Zeppelinek felgyújtására pedig gyakran alkalmaztak Ranker dárdákat. De voltak egészen mulatságos, szinte burlex-filmekbe illő jelenetek is. Az esti ivászatokon, néhány pohár jó scotch mellett a fiúk gyakran hahotáztak azon a német pilótán, aki felszállás előtt téglákkal pakolta meg gépét annak reményében, hogy egy ellenséges felderítőgép megpillantása esetén azok hajigálásával próbálja földre kényszeríteni azt.

– Ha már a légi győzelmekről esett szó, ön biztosan ismer néhány trükköt, melyekkel megtréfálhatta ellenfeleit. – kérdeztem hamisítatlan érdeklődéssel.

– Nos, tényleg volt néhány emlékezetes rácsapásom, de egy pillanatig sem feledkeztem meg arról, hogy ezekben a jó szerencsém is gyakran közrejátszott, hiszen nagy stressz alatt éltünk. Gyakran a hajnali őjrattól egészen szürkületig repültünk. Mindig arra törekedtem, hogy az ellenfél minél később, lehetőleg számára már csak végzetes helyzetben észlelje jelenlétemet, – kezdte magyarázni, kezeivel közben hevesen szemléltetve a manővereket. Míg a vadászok el len a naptól 6-óraban való váratlan lecsapás a legcélszerűbb, a géppuskákkal teletűzdelt bombázókat a legveszélytelenebbül alacsonyabban repülve, hátulról, a vak zónájukban lehet végigsorozni. Ekkor mindig jól jött a mozgatható Lewis, de a lomhább masinák ellen eredményesen alkalmaztam az oldalról történő rácsapásokat is. Ha pedig elkerülhetetlennek tűnt a fordulóharc, mindig jól megnéztem kivel megyek táncba, mert sajnos a rádió hiánya szörnyen korlátozta a géppár közötti kommunikációt, ami néhány egyszerű kézi jelzésre korlátozódott. Tehát a csapatmunkára aligha számíthatam. Bár a többiek sokáig ugrattak velem, nem bántam meg, hogy időt szakítottam az ellenfél masináinak megismerésére. Akik

nevettek, lassan mind elfogytak, én viszont még mindig élek!

– Sok áldozatot szedett a légvédelem, – pillantottam egy löveget ábrázoló korabeli grafikára – vagy inkább csak zavaró tényező volt?

– Akkoriban még szó sem volt a mai értelemben vett légvédelmi tüzéségről. – legyintett lelkisínylően. A tábori ágyúkból átalakított lövegek pontatlanok voltak és nehezen birkóztak meg a mélyrepülésben támadó gépekkel, azonban egy négyes üteg tűzvonalaiba csak a halálvágyó pilóták repültek. Komoly veszélyt leginkább csak a megfigyelő ballonok felrobbantásával okoztak. Közvetve ők okozták az amerikai ász, Frank Luke végzetét is.

– Milyen esélyeik voltak a túlélésre egy kritikusan sérült, netán égő gép esetén? – próbáltam megtudakolni, miközben behatóan tanulmányoztam egy korabeli ejtőernyőt.

– Ha már a gép lángolt akkor az szinte kivétel nélkül halállal, vagy ami talán még rosszabb, borzalmas égési sérülésekkel végződött. Strukturális sérülések esetén, a szárny vagy vezérsík leválásának pillanatáig mindig volt remény! Láttam néhány olyan hazatérő gépet, mely torz, szúnyoghálóval bevont favázra hasonlított, halott lövéssel és félig eszméletlen pilótával fedélzetén. Azonban a személyzetek nem adták fel. McBride őrnagy mesélt egy később fogságba esett német pilótával megtörtént esetről, aki miután tudatta lövésével, hogy képtelen sérült gépét szintben tartani, az a megrongálódott szárnyra kimászva biztosított ellensúlyt és később szerencsés hazatérést. A lebegő hurkák személyzete kezdettől fogva hordott efféle felszereléseket, azonban ezek nagyon esetlenek és túlzottan súlyosak voltak az akkori kis teljesítményű gépekben való használatra. Végül a németek megmaradt képzett pilótáik védelme érdekében 1918 nyarától emberibb méretű ejtőernyőkkel látták el hajózóikat. Az első zuhanó gépből végrehajtott sikeres ejtőernyős ugrás pedig Hefty Frigyes hadnagy nevéhez fűződik, akinek 1918 augusztus 22-én sikerült kisebb sérülések árán elhagyni Albatros D.III-át. Ha emlékezetem nem csal, akkor az a szerencsés fickó magyar volt!

– Sokak az utolsó tisztességes háborúnak tartják a Nieuport-ok és Fokkerok csatáját, – fürkésztem az öreg ráncokkal barázdált, markáns arcát – de valóban volt-e lovagiasság a levegőben?

– Az én időmben már semmiképpen sem. – válaszolt szomorkásan az őszes úr, – azt beszéljük, kezdetben még integettek is egymásnak, de 1917-ben számunkra már csak két alternatíva létezett. Vagy én lövöm

Wings of Glory

486 DX
8 MB
15 MB + CD
SB, ADLIB

93%
88%
90%

Electronic Arts

le vagy ő engem. Ekkorra már kegyetlen élet halál harc folyt és nyoma sem volt a lo-vagiasságnak. Kivéve talán a Lángoló Part-hoz hasonló romantikus regények lapjait.

Megfeledezvén az idő múlásáról, még órákon keresztül folytattuk a múlt felidézését. Képtelen voltam szabadulni attól az érzéstől, hogy kérdéseimtől stimulálva az öreg még egy utolsó alkalommal végigpörgetheti életének azon epizódját, mely oly mély nyomokat hagyott benne felnőtte válásának hajnalán. A távozás majdnem oly hirtelen történt, mint a rejtélyes felbukkanás. Egy kurtta „So long, youngman“, majd lassan elindult az egyszerre természetellenesen tisztának tűnő Camel irányába. Tehetetlenül tekintettem utána, amint eltűnt a múlt hadi-gépezeteinek sokaságában.

Csak léptei elhalkulása után lettem figyelmes arra az észrevételül kezembe csúsztatott fényképre, melynek koráról nem lehettem kétségeim. Az évtizedek alatt megsárgult, fekete-fehér fotó az RFC egy tejfölképpű, fiatal hadnagyát ábrázolta, akinek vonásai megmagyarázhatatlanul ismerősnek tűntek. Gondolataimba merülve léptem ki az Imperial War Museum patinás kapuján, majd lepillantva a hónom alatt lapuló Virgin feliratú csomagra, gyors léptekkel a hotel felé vettem az irányt.

A Dawn Patrol computerizált könyvének felütésekor – melynél bevallom kezdetben komoly gondot jelentett a S3-864-es megfelelő VESA meghajtójának kiválasztása (#9_GXE) – gyönyörű hi-res felbontásban keltek életre a Nagy Háború nevezetes eseményei. A passzív, információra éhes olvasó egyszerre válik külső szemlélőjévé és aktív résztvevőjévé az eddig kizárólag visszaemlékezésekből ismert csatáknak.

A repülhető 8 szövetséges és négy német típus botkormányára mögött megízlelheti a katonai repülés izgalmát az első felderítő bevetéseken, retteghet a „Fokker Veszély“ drámai hónapjaiban és összemérheti képességeit a hírhedt Repülő Cirkuszokkal is.

A gépek alatt elsuhanó táj részleteiben rendkívül valószínű benyomást kelt. Nem tapasztalható az a túlzottan mesterséges, tiszta és csillogó érzés, ami csökkenti számos más szimuláció hangulatát. Már talán csak az arcot bénító jeges szél és az élethűbb hanghatások hiányoznak az élmény teljességéhez. Sajnos, a Rowan Software-re jellemző „egyedi“ hang Fx-ekkel a Flight Of the Intruder óta hadilábon állók és képtelen vagyok elhinni, hogy ezek a stúdió-jellegű zörejek teljes kontraszt-

ban vannak az igazán figyelemre méltó, bár kicsit teljesítmény igényes grafikai rendszerekkel. Ez utóbbi külön érdekessége, hogy az Overlord-nál tapasztaltakhoz képest lényegesen hihetőbbé vált az egyes gépek támadás ill. ütközés során elszendvedett roncsolódásainak megjelenítése is.

Csak hosszas lapozgatás után, végre behajtottam a Dawn Patrol képzeletbeli könyvének kemény fedelét és általában egy új film premierje előtt előtű kíváncsisággal egyes izgalommal helyeztem a CD tányérjába a szivárványszínben pompázó korongot. Tulajdonképpen már nem leptek meg az Origin interaktív szimuláció-sorozatának legújabb, egyben mégis az eddigi legtávolabbi múltban játszódó epizódját bevezető korabeli harctéri tudósítás jellegzetesen vibráló filmkockái. Nem számítottam másra, mint arra a közel két évvel ezelőtt megismert – és talán már egy kicsit meg is unt – felépítéssel valamint összetéveszthetetlen hangszerezéssel készült produkcióra, mely némi túlzással akár mozinak is tekinthető a repülés-szimulációk jobbára egysíkú világában.

Bár a helyszín átveődött az Istambuli sikátorok és a Csendes-óceánon cirkáló repülőgéphordozók klausztrófóbiát árasztó kabinjainak világából a Nyugati-Front gránátok szaggatta frontvonalára, sem a rendezőt, sem a díszlettervezőt, de még csak a forgatókönyv írókat sem cserélték le. Így ismét vizionálhattam a részletesen kidolgozott, ámbár napjainkra már legóból konstruálnak tűnő gépeket és te-reptárgyakat, valamint találkozhattam jóindulatú parancsnokokkal, idegesítően nagyképpű pilótákkal és mindig segítőkész szerelőkkel. Megívhattam a Blue Max-ra áhítózó német ászokkal, szembe kellett néznie a saját köreinkben dúló ellentétekkel és természetesen versenghettem az elragadó francia mademoiselle-ek sokat sejtető kegyeiért.

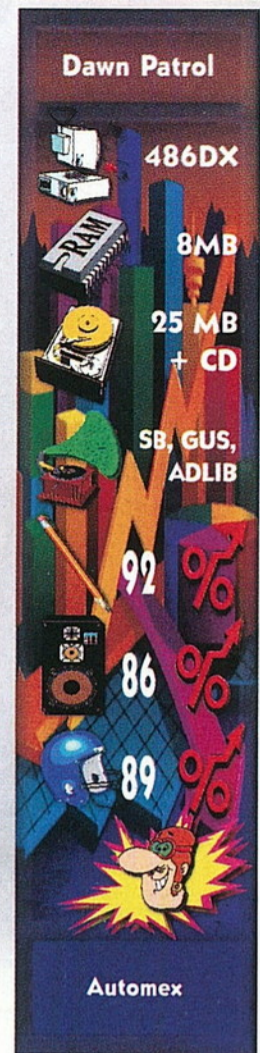
Be kell ismernem, nem tudok szabadulni attól a rosszindulatú gyanútól, hogy az elmúlt hónapok alatt bizony szinte semmi sem változott. És azon sem lenne ártalmas elgondolkodni, vajon meddig tudja még egy fokozatosan sablonossá váló történet prezentálhatóvá tenni azt a 3D-s rendszert, mely felett lassan eljárt az idő.

Végül csak annyi maradt hátra, hogy kiderítsem, milyen furcsa véletlen folytán jelent meg megsárgult fotóm jobb sarkában az a zöld tintával felírt háborzongató megjegyzés: *Nivelle, near Verdun, Feb. 21, 1916.*

Sorell'

DAWN PATROL billentyűzet funkciók:

- Esc: Visszatérés a gép fülkéjébe
- F1: Nagyítás
- F2: Felfelé forgatás külsőnézetben
- F3: Jobbra forgatás külsőnézetben
- F4: Kísérőnézet
- F5: Hátulnézet
- F6: Külső flexibilis követési nézet
- F7: Műholdnézet
- F8: Az célpontnak a géphez viszonyított helyzete
- F9: Kilátás a célpontra a fülkéből
- F10: Konfigurációs képernyő
- 1: Irányítás érzékenység fokozása
- 2: Irányítás érzékenység csökkentése
- 5: Kilátás a fülkéből hátra, 6' órába
- 6: Kilátás a fülkéből balra, 9' órába
- 7: Kilátás a fülkéből előre, 12' órába
- 8: Kilátás a fülkéből jobbra, 3' órába
- 9: Kilátás a fülkéből hátra, 6' órába
- 0: Visszatérés a fülkébe kívülnézetből
- T: Fedélzeti fegyverek automata elsütése. Csak a robotpilóta működése esetén funkcionál
- P: Pause
- A: Robotpilóta be/kikapcsolása
- S: Hang FX-ek szintjeinek kiválasztása
- Z: Becsapódási-nézet be / kikapcsolása
- X: Kioldott Rakéta-nézet be / kikapcsolása
- V: Főtűgéppuska be / kikapcsolása
- B: Fékklapok kieresztése / bevonása
- M: Térkép
- Tab: Idő múlásának felgyorsítása
- Enter: Külső támadási nézet
- Delete: Láborkormány fokozatosan jobbra
- Ins: Láborkormány fokozatosan balra
- End: Láborkormány teljesen balra
- PgDn: Láborkormány teljesen jobbra
- [: Feltekintés előre
-] : Teljes műszerfal
- + : Fordulatszám fokozatos növelése
- : Fordulatszám fokozatos csökkentése
- :: Előzetes navigációs pont
- ' : Következő navigációs pont
- ,: Min. motor teljesítmény
- .: Max. motor teljesítmény
- Shift + F1: A Tangmere-i bázis képe
- Shift + F3: A legközelebbi szövetséges gép
- Shift + F4: A legközelebbi ellenséges gép
- Shift + F5: A támadandó célpont
- Shift + F6: Az utóljára jelentést küldő szövetséges gép
- Shift + F7: Az utolsóként vett üzenet alanya
- Shift + F8: A következő megtámadandó felszíni célpont
- Shift + F9: A felszíni célpontok megjelenítése
- Shift + 9: A kísérő megtekintése
- Shift + F: Kötött (Fixed) üzemmód be / kikapcsolása
- Shift + Tab: Szuper időgyorsítás (nincsenek korlátozások)
- Shift + ; : A navigáció ponttal kapcsolatos információk
- Ctrl + F1: Nagyítás reset
- Ctrl + F2: Felfelé forgatás reset
- Ctrl + F3: Oldalra forgatás reset
- Ctrl + F8: Rögzíti az F8-as nézetet
- Ctrl + F9: Rögzíti az F9-es nézetet
- Ctrl + F10: Az idő múlási sebességének növelése
- Ctrl + D: A 3D részletesség manuális beállítása
- Ctrl + F: A Fixed nézőpont reset-je
- Ctrl + V: Főtűgéppuska reset-je
- Alt + F1: Kicsinyítés
- Alt + F2: Lefelé forgatás külsőnézetben
- Alt + F3: Balra forgatás külsőnézetben
- Alt + F4: Kísérőnézet, mint az F4
- Alt + F6: Fix távolság pillantás
- Alt + F7: Gép mozgását követő távolság pillantás
- Alt + F7: Lefelé tekintés a gépből
- Alt + F8: Fülkéből a célpont felé pillantás
- Alt + X: Küldetés feladása
- Alt + D: A 3D részletesség manuális beállítása



Wings of Glory billentyűzet funkciók:

- Esc: Aktuális párbeszéd beszüntetése
- F1: Fülkéből előre, 12' órában
- F2: Hátulnézet kívülről
- F3: Fülkéből balra, 9' órában
- F4: Fülkéből jobbra, 3' órában
- F5: Fülkéből hátra, 6' órában
- F6: Repülőgépek külsőnézetben
- Ctrl + F6: Felszíni objektumok kívülről
- F7: Normál / inverz taktikai nézet
- Alt + F7: Műholdnézet
- F9: Sérült célpont megjelenítés be / ki
- F10: Leoldott fegyverzet követése
- 1-0: 10% - 100% hajtómű-teljesítmény
- W: Lőszer mennyiség megjelenítése
- Shift + W: Rakéták és bombák száma
- Alt + W: Külső függőszemély megjelenítése
- E: Motor azonnal ki / bekapcsolása
- R: Rakéták indítása
- T: Legközelebbi légi célpont kiválasztása
- Shift + T: Legtávolabbi légi célpont kiválasztása
- Alt + T: Legközelebbi szövetséges gép kiválasztása
- Shift + Alt + T: Legtávolabbi szövetséges gép kiválasztása
- Ctrl + T: Legközelebbi felszíni cél kiválasztása
- Shift + Ctrl + T: Legtávolabbi felszíni cél kiválasztása
- Ctrl + Alt + T: Kiválasztott cél törlése
- Y: Kijelölt célpont vizuális követése
- P: Pause
- A: Robotpilóta be/kikapcsolása
- S: Repülési sebesség
- D: Sérülés ellenőrzés
- F: Nézőszög változtatás műholdnézetben
- G: Géppuskák közötti váltogatás (csak S.E.5a -nál)
- H: Felszín feletti magasság
- L: Lewis géppuska célzása S.E.5a -nál
- C: Műszerfal eltüntetése / megjelenítés
- B: Bombák leoldása
- N: Fedélzeti térkép
- Space: Géppuska (-ák) aktiválása
- Space: Párbeszéd tovább léptetése
- Tab: 6 x pillanatnyi időgyorsítás
- Shift Tab: 2-4 x folyamatos időgyorsítás
- [/] : Nagyítás / kicsinyítés külsőnézetben
- + / - : Fokozatos teljesítmény növelés / csökkentés
- ` : Motor kikapcsolása
- , / . : Láborkormány balra / jobbra
- Alt , / . : Láborkormány teljesen balra / jobbra
- Ctrl + S: Hang Fx ki / bekapcsolás
- Ctrl + M: Zene ki / bekapcsolás
- Alt + F: Utasítás a kísérőknek az alakzatba való visszatérésre
- Alt + B: Utasítás a kísérőknek a támadásra
- Alt + O: Konfigurációs panel
- Alt + J: Joystickre-kalibrálás
- Alt + X: Kilépés DOS-ba
- Alt + M: Visszalépés a főmenübe

ALONE IN THE DARK 3

Mikor leszáll a sötétség, az éjszaka gyermekei előmászhatnak odvaikból, és a rettegés veszi át az uralmat a sivatag eldugott kis városaiban. Egyetlen hely van csak, ahol egy élő sem reszket, Slaughter Gulch. Ennek nem a békeség és nyugalom az oka, hanem az, hogy már nincs senki, aki félne, már csupán az élőholtak járják a poros utakat. És ez az a hely, ahová Edward Carnbynak el kell mennie. Csak magára hagyatkozhat, teljesen egyedül lesz. Egyedül a sötétben.

Alighogy megpillantottam a várost, rögtön tudtam, ez a megbízás egyáltalán nem lesz olyan egyszerű, mint az utóbbi néhány hónap csip-csup ügyei. Nem is vállaltam volna el, de egy régi jó ismerősöm is valamilyen módon veszélybe került ezen a helyen, és őrá is gondolnom kellett. Gondoltam is: mondván, hogy érzelmileg is érintett vagyok a dologban alaposan felszólíthatam a munkadíjamat. Bár, ha már akkor tudtam volna, hogy mire vállalkozom... Talán még egy százazzal többet kérek.

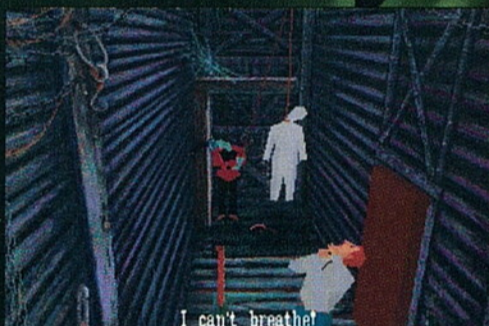
Mindenesetre fittyet hányva a veszélyre laza léptekkel indultam meg a híd felé, mely egy irdatlan mély szakadék fölött húzódott. Azt mondják ennek a lyuknak valahol volt alja is, de lepillantva a mélybe mégiscsak kétségbe kellett vonnom ezt az állítást. Kissé össze is rezzen-tem, mikor a túloldalon egyszerre egy kalapos fickó tűnt fel, olyan szerelésben, mintha egy harmad-



osztályú westernből lépett volna elő. Gyanítottam, hogy ez is lehet a helyzet, hiszen egy forgatócsoportot kellett felkutatnom. Már épp fordultam

csukódik. Lassan felkászálódtam, majd miután meggyőződtem róla, hogy minden csontom egészben van, és imádott 38-asom sem piszkolódott be, magam is a kocsmá felé vettem utam.

Senkit nem találtam odabent, csak egy kulcs, egy olajoskanna, egy gyufásdoboz, és egy rumba tök akadt a kezem ügyébe. Újdonsült hangszeremmel játszadozva megvizsgáltam a terem közepén ácsorgó vetítógépet. Lejátszásra készen állt egyetlen apróságot leszámítva, nem volt elég benzin az áramfejlesztéshez. A bejárat mellett láttam egy hordót, gondoltam próbát teszek, hátha sikerül vele éle- tet lehelnem a szerkezetbe. Az igazat megvallva nem okozott túl nagy szórakozást a filmrészlet megtekintése. Igaz, az effekt, mikor a szellem beleköltözött a lovas testébe elég látványos volt, de vala-



hogy akkoriban nem igazán rajongtam az ilyen gyermekes kitalációkért. Még hogy megszállni valakinek a testét? Nevetséges. Ám ekkor egy ló poroszkálását hallottam és megpillantottam a filmen látható lovat, amint az ajtó előtt felágaskodva megugrik és elvágtat. Utána indultam, mikor egyszerre egy ember állta utamat. Az illető egy jókora mordályt lóbált a kezében, ezért nem éreztem túlzott kedvet az ismerkedéshez, úgyhogy inkább visszasi- ettem a bárba.

A pult mögött egy csapóajtóra találtam, persze bezárva. Lehetséges kinyitási módok után kutatva – miközben átvizsgáltam a polcokat – véletlenül megböktem a vállammal a tehénkoponya jobb oldali szarvát. Az ajtó felemelkedett. Egy pillanattal később a bártulajdonos tűnt fel a nyílásban, fenyegető coltokkal fel-

szerezve. A 38-asomat kellett segítségül hívnom, hogy jobb belátásra bírjam a csapatot. Valami gond lehetett a fegyverem csövével, nem sikerült lelőnöm. Talán visszaeshetett a pincébe, mikor eltaláltam, ugyanis csak a kutyája rohant el mellettem, furcsa szökdecselő léptekkel, ám mikor le-



másztam a létrán és lámpát gyújtottam, senkit nem találtam a hordók között. Nem gondol-

hattam másra, mint hogy a pasas kihasználva előnyét kerekelt oldott. Nem tetszett különösebben a dolog, úgyhogy a falról magamhoz véve a kampót megvizsgáltam a hozzám legközelebb eső hordót. Ilyet én még nem láttam! Odabent nyüzsögtek a csörgőkígyók, a szomszédos hordóból meg egy óriási hulló feje vágódott ki felém, dühösen sziszegve. Szerencsére hátratántorodva megérintettem a zsebemben a rumba tököt, aminek hangja úgy tűnik megzavarhatta a csörgőkígyókat, békésen kiskiklottak egy sarokba, én pedig tovább-



mehettem a most megtalált létrán. Biztosra vettem, hogy a tulaj erre menekült, ugyanis egy cellában találtam magam és a bezárt kapu előtt ott láttam a kulcsokat is. A kampóval közelebb húztam őket, és már nyitottam volna ki az ajtót, mikor – ki gondolta volna – újabb fegyveres bukkant föl mögöttem. Dühösen felé hajítottam a priccsen heverő kődarabot, de nem találtam el, annyit viszont sikerült elérnem, hogy egy pillanatra megtántorodott. Ez elég volt ahhoz, hogy egy jól irányzott rúgással visszalökjem a lyukba a kígyók közé. Ekkor vettem észre, hogy a kő, amit a férfihez vágtam kettétört és egy amulett esett ki belőle. Gondoltam jó szu-

vénír lesz, magamhoz vettem, majd az aj-

tón át továbbindultam. A seriff szobájában néhány igencsak érdekes dologra bukkantam. A csillagot és egy doboz löszert leszámítva a fegyverállványról – az ivóban fölszedett kulcs segítségével – leemeltem még egy winchestert, majd a körözi plakátokat kezdtem vizsgálgatni.

Nem gondoltam volna, hogy ilyen babonások voltak a régi telepesek. Csak aranygolyóval sebezhető emberekről, sőt, mi több, sérthetetlen fivérekről olvashattam. Pah! Nem csoda, hogy egyetlen embervadász sem tudta elkapni a bűnözőket, ha ilyen baromságokkal tömték tele a fejüket.

Nos, mivel itt már túl sok dolgom nem akadt, a bejárat felé indultam, ahol normális körülmények között közlekedni szokás, ám ekkor valaki dörömbölni kezdett az ajtón, mintha be akarná törni. Mivel mára már elegendő lett a meglepetésekből, az ajtó elé toltam egy szekrényt, aztán felmásztam az így előtűnő létrán. A tetőn kis híján orra estem egy korbácsban, amit az eddigiekre való tekintettel némi óvintézkedésként a kabátom alá rejtettem. Nemsokára egy villogó lámpa alatt egy kötél darabot is találtam. Gondoltam még segítségemre lehet így – gondosan ügyelve rá, hogy ne lépjek be a fénykörbe, ahol könnyű célpont lehetek – ezt is magamhoz vettem.

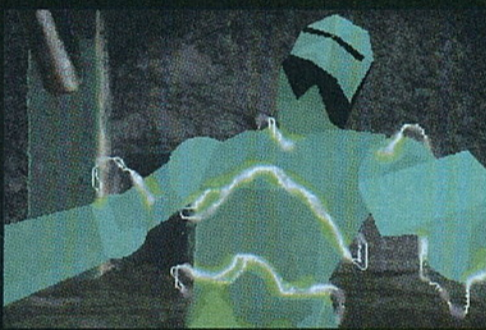
Egy sarok mögül megint megpillantottam egy fegyverest. Most már rutinosan mozdultam és a korbácsomat megsuhintva kiteptem azt a valamit, amit a karjában szorongatott. Egy zsák aranyat! Virágot a virágnak, aranyat az aranyásónak – még mielőtt felocsúdhatt volna beleeresztettem a kocsmáros által elejtett aranygolyót a fickóba. Igencsak spéci lövedék lehetett, mert szerencsétlen orvgyilkos némi agonizálás után szétrobbant, mintha ott sem lett volna, csak egy árnyat láttam még pár pillanattig mozogni. Talán csak az a zsák volt, amiről a megboldogult még az utolsó szavaiban említést tett. Valami akasztóemberről is szót ejtett, de az egészből egy szót sem értettem. Minden esetre immár semmi sem állt az utamba, hogy átkutas-

sam a következő szobát. Végre egy igazán hasznos dologra bukkantam: egy golyószóró! Ezzel fölszerelve tökéletesen sebezhetetlennek éreztem magam (annál is inkább, mivel nemrégiben egy jó vastag acéllapot is a ruhám alá csúszttam). Csakhogy nem tudtam, hová mehetnék innét. Azaz csak pillanatnyilag nem, mivel egy ilyen fegyverrel már gyerekjáték volt szétlőni a zárat az egyik ajtón. Mikor egy férfit pillantottam meg, hirtelen elszorult a torkom, mintha fojtogatnának. Nem kaptam levegőt, és kétségbeesetten hadonásztam, míg egyszerre újra minden normális lett és én azon vettem észre magam, hogy a tetőn talált kötelet szorongatom a kezemben, az akasztóember meg valószínűleg belezuhant egy süllyesztőbe. Mivel úgyis nálam volt egy tulajdona, utána dobtam a lyukba, aztán a csapóajtót lezárva átkutattam a helyszínt. Ismét egy pár kellemes cucra bukkantam. A dinamit kimondottan kedves játékszernek számított, a szártított hús pedig még jól jöhetett, ha egy kiéhezett vadállattal találkozom ezen a pusztai vidéken. Az ám, a dinamit. Mintha nemrégiben láttam volna egy hozzá tartozó gyutacsot is. Visszamentem hát a golyószóró helyére, ahol egy repedésnél rá is akadtam. Ekkor becsapódott mögöttem az ajtó és a kémlelőnyíláson egy kéz nyúlt be. Ez még nem is lett volna olyan nagy baj, ha nem egy pisztolyt szorongatott volna, ami összevissza köpködte magából a forró ólmot. Ugyan behúzódtam egy félreeső sarokba, de a dinamitot elejtettem egy repedés előtt. Egy különös ötlettől vezérelve egy szál égő gyufát is utána dobtam. Óriási robbanás rázkódtatta meg a házat. Szerencsémre én pont védett helyen voltam, ezért nekem nem árthatott, a szemközti falon viszont egy jókora lyuk ásított. Átléptem rajta.

Észre sem vettem, hogy mikor léptem rá a nyílal jelölt platóra, ám egyszerre kinyílt mögöttem egy fémajtó. Már oda se figyeltem, amint egy puskás fickót a föld alá küldtem, aztán megint az utamat állta egy ajtó. Elég erősnek tűnt, biztos voltam benne, hogy ennek nem tudnám szétlőni a zárját. Annál is inkább, mert sehohol nem találtam rajta ilyet. A közelben egy gépezet hangjait hallottam. Nagy csikorgással leállt és mintha egy reccsenés is hallatszott volna, mint amikor eltörik egy fogaskerék. Meg-

kerestem a gépet és rögtön láttam, hogy igazam volt, tényleg hiányzott egy darabja. Csakhogy Ed Carnbyn nem olyan egyszerű ám kifogni! A seriffcsillagból pár pillanat alatt tökéletes pótalkatrészt készíttettem, aztán a korbáccsommal megrántottam az indítókart a magasban. A mechanizmus mozgásba lendült, és a távolban kinyílt az ajtó, viszont egy hirtelen rántás kitépte a kezemből az ostoromat, így attól örökre elbúcsúzhattam. Pech.

Csalódottan kellett tapasztalnom, hogy újabb zsákutcába kerültem. Hírnevem nem csupa üres szóbeszédre épült, így nem ijedtem meg szinte lehetetlennek tűnő dolgoktól sem. Nagy lendületet vettem, és egy kinyúló deszkáról elrugaszkodva átvetetődtem a szemközti ház ablakába. Nagy csörömpölések közepette érkeztem meg az üvegszilánkok közé egy



elég homályosan megvilágított folyosóra. Köröttem zárt ajtók, előttem egy jókora lyuk, a falon pedig valami papiros volt. Hogy jobban lássam, meggyújtottam az egyik falilámpát, mire kinyílt egy ajtó. Hm, különös zárszerkezet. A szobába lépve épp éjfél ütött az óra. Meg kell mondanom, ilyen kakukkot én még az életben nem láttam. Leginkább egy keselyűre hasonlított (talán azért mert az is volt...). Még furább volt, hogy az első rikoltására egy ember ugrott be a kép mögül és vad lövöldözésbe kezdett. Szerencsére olyan



összevissza lődözött, hogy rám nézve semmi veszélyt nem jelentett, úgyhogy ismét az óra felé fordíthattam figyelmemet. Most vettem csak igazán hasznát az előrelátásomnak. Ha nem lett volna nálam a húsdarab, talán soha eszembe sem jut, hogy hogyan szabadulhatnék meg ettől az átkozott ricsajtól: betöttem hát vele a

nagyra nőtt kakadu csőrét. Egyszerre megváltozott a felállás. A kancsal fickó ismét eltűnt a kép mögött, a papagáj meg egy zsetont nyomott a kezembe, de ami a legfontosabb, elhallgatott. A festmény csak nem hagyott nyugodni. Megpróbáltam átlépni rajta és azt tapasztaltam, hogy semmi ellenállásba nem ütközöm. Profi magányomozóként egy pillanat

alatt kifosztottam a szomszédos szobát, beleértve a tükör mögé ragasztott kulcsot is, majd az ágy egyik szobránál talált nyílvesztőt beleerőltettem a másik szobor íjába. Régen nekem is volt egy hasonló gyerekágyam, tehát nem okozott túl nagy meglepetést, mikor ez a tevékenységem egy mechanizmust indított be és a folyosóra vezető ajtó kinyílt. A kulcs tökéletesen illett az egyik ajtó zárjába. Egy női ízléssel berendezett szobát pillantottam meg és a földön megtaláltam Emily, a bártnőm naplóját. Persze csupa értelmetlen hablatyot tartalmazott, mint általában a nők gondolatai.

A szobából az erkélyre vezetett egy nyílás. Odakint egy újabb nyitott ajtót láttam. Mit sem sejtve lépkedtem felé, így csak fantasztikus szerencsémnek köszönhettem, hogy egy gyenge szemű orvölvész nem lőtte szét a fejemet. Minden esetre így nem éreztem különösebb kedvet hozzá, hogy megkérdezzem, mit csinál itt, ellenben egy ruhaakasztót kipakolva az ajtó elé megtéveszthettem a fickót. Mikor látta, hogy célpontja az istennek sem akar meghalni, közelebb lépett, egyenesen a meggyengült padlódeszkákra, aztán zsupsz, máris jó pár méterrel lejjebb találta magát. Jó utat kívánva letéptem az egyik ajtószárnyat, majd hídnak használva továbbmentem.

Érdekes dolgokat találtam, köztük egy majdnem teljes vakukészletet is, melynek egyetlen hiányzó darabja szerencsére már rég nálam volt. Ám a legfontosabb a kulcs volt, ami az emelet utolsó ajtaját nyitotta. Be kell hogy valljam, mikor megpillantottam azt a torz izét, ami csap-

szerű karjait és két valaha emberi fejét lengette felém egy időre megállt bennem az ütő. Nem tartott túl sokáig megrökönyödésem, mivel az izé eléggé földhözragadt módon nem bírt a járás csodálatra-

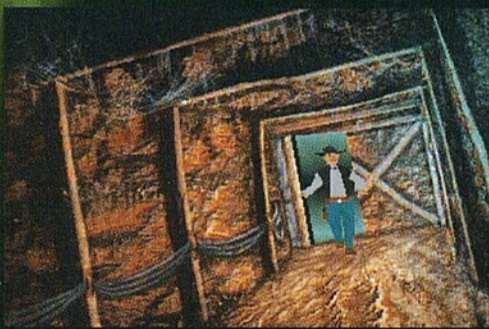
méltó képességével, tehát óvatosan kerülgetve tovább kutakodtam. A zongora oldalán találtam egy

nyílást, ahol végre felhasználhattam rég magammal hurcolásztott zsetonomat, majd a különös melódia kíséretében szétlőttem egy céltábla közepét. Csupán céllövő képességem akartam próbára tenni, annál inkább megörültem, mikor egy túldíszített ostoba botot kaptam ténykedésem jutalmául. Azért büszke voltam célzó képességemre, készítettem egy fotót a tisztaságról. Ez a hely úgy tűnik a meglepetéseké volt. Egy szép kis bumm kiáltással az izé lerobbant a ládájával egy eleddig láthatatlan lejáratról.

Egy lávafolyamhoz kerültem. Minden ügyességemre szükségem volt, hogy meg bírjak maradni a kiálló köveken. Ugrándozva haladtam, míg egy indián az utamat nem állta. Nem voltam beszédes kedvemben, úgyhogy egyszerűen arrébb tessékeltem az imént fölszedett bittal. Csak jóval odébb jutott eszembe, hogy talán ő segíthetett volna.

Kétségbeesett próbálkozásként meglengettem az amulettemet. Megesküdtem volna, hogy a rézbőrű egy sas képében repült elé, aztán valami misztikus erő segítsé-

gével áttemelt egy platóra, ami egy ház földszintjére szállított, bár valószínűleg csak a gázok okozta hallucináció volt az oka tév-képzeteimnek. Mindenesetre rögtön két passal találtam szemközt magam. Az időközben rutinszerű mozdulattal rántottam elő puskámat, és lőttem le az akadémuskodó egyedeket. Hulláik kifosztása sem okozott túlzott gondot. A náluk talált kulccsal bejutottam egy könyvtárterembe, ahol sok érdekes olvasmány mellett a szemközti szobron egy órát is leltem. Az egyik könyv szerint ez az óra a folyosó másik végén lévő ajtót nyitotta, ám mikor ezt kipróbáltam, megint valaki elé állt. Fegyver elő, célzás, aztán ennyi, mire a pasas nagy sikítózások köze-

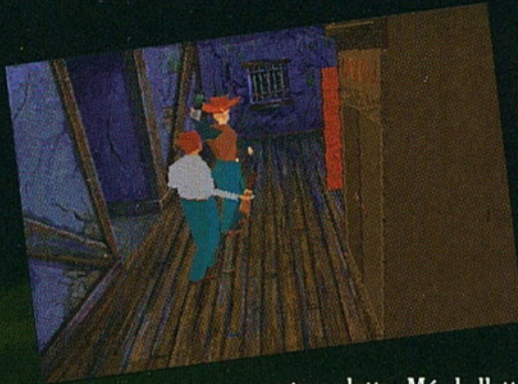


pette közölte velem, hogy tulajdonképpen ő jó barát. Nem törődtem vele soká, inkább mozdítható cuccok után néztem a berendezések között. Ekkor egy állvány tetején állva valaki elhúzta a függönyt, ami eleddig egy démonokat ábrázoló ablakot takart. Amint a hold besütött rajta, úgy éreztem, mintha elszállt volna az erőm és lelassulnának mozdulataim. Talán ez volt annak is az oka, hogy nem a fickót, csak az ablakot lőttem szét, melyen mivel egyre több fenyegető külsejű alak közeledett, ki is ugrottam. De nem akarok senkit a részletekkel untatni, hiszen rengeteg furcsa dolog történt még velem. A lényeg az, hogy a temetőbe értem, ahol újabb elmés szerkezeteket hoztam működésbe a díszbotom és a káró ász segítségével. Egy táncteremből szerzett kalapácsot és egy 30/30-as golyót használva szétrobbantottam a bank zárját, ahol a vetítógéppel átvilágítva elolvastam egy



kottán a széf kombinációját. Ezzel és a kép mögötti számmal kiiktattam a védelmi rendszert, aztán a gyönggyel és a kulccsal kinyitottam a széfet is. Csupán egy táskát találtam, ami mint kiderült, feszegetésre fölrobbant volna, ezért inkább nem erőltettem a dolgot. Innét az ablakon át távoztam, egy csövön lecsúszva a vaskereskedésbe, ahol már vártak rám.

Egy böhm nagy, szakállas fickó a kezembe nyomott egy papírfecnit, majd közölte, hogy odakint fegyveresek állnak, és leghőbb vágyuk, hogy vízszintes pózban egy ládikába dugjanak, mélyen a föld alá. Egyetlen útja volt csak a menekülésemnek, be kellett szállnom a csillébe, aztán azzal végigvágatni a vasútállomásig.



A vasutas elég különös módon a tetőgerendákon állva trágár szavakat üvöltözt felém. Mivel túl messze volt ahhoz, hogy elérjem, csak felidegesítettem magam az ordítózásán, mígnem dühöngésem közben egy vödör festéket zúdítottam a megálló táblájára. Ez hatott. A fickó sírva térdre vetette magát, hogy mit tettünk az ő szép táblájával, közben pedig elejtett egy apró kulcsot.

Nem akartam a kelletnél tovább itt időzni, tehát fölkaptam egy vasdarabot a gerendák közül, amivel éktelen kopácsolásba kezdtem a kapu melletti csengőn. Harmadik próbálkozásra az ajtó kinyílt, én pedig átszaladtam alatta. Még hallottam, amint különféle szidalmak között egy fenyegetést mormolt a vasutas, mely elég komolynak tűnt, és éreztem, ez nem csak egyszerű blöff. A félelmeim alaptalannak bizonyultak, mert egy detonátort fölhasználva az egész épületet a levegőbe repítettem, így az ígélet csak

üres szó maradt. Van ez így... Pár lépessel arrébb, a víztárolónál egyszerre megpillantottam Emily-t egy ronda szakállas pofa mellett. A lányért cserébe a táskát és a kulcsot kellett átadnom, de szőrösarcú barátom nem játszott tisztességesen: rám uszította két fogdmegét. Vagy húsz golyó csapódott gyors egymásutánban a testembe és holtan estem össze. Hogy lehetek most mégis itt? Ez bizony még hosszú történet. Majd legközelebb ezt is elmesélem.

Alone in the Dark 3

386SX
4 MB
35 MB + CD
SB, GUS, ADLIB

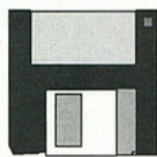
90%
89%
95%

Infogrames

Created By DA Rainbird (& Masell as co-player)

Info-Katalógus '95 I. félév

- HARDVER
 - SZOFTVER
 - TÁVKÖZLÉS
 - IRODABÚTOR
 - IRODATECHNIKA
 - BIZTONSÁGTECHNIKA
- 1** katalógusban.



A 400 oldalas színes kézikönyv egy aktuális árkatalógust és floppylemezen egy országos szakmai telefonkönyvet is tartalmaz.

Megrendeljük 893,- Ft + áfás áron az **Info-Katalógus '95** I. félévi (IX. évf. 16. szám) számát.

A csekket, majd megjelenés után a katalógust a következő címre kérjük postázni:

Cégnév:.....
 Ügyintéző:.....
 Cím:.....
 Telefonszám:.....

A megrendelést az alábbi címre kérjük elküldeni:

MADÉ-INFO KFT. 1506 Bp., Pf. 99
 Telefax 228-1934, 163-3548

Hurrá! Már megint egy live-action játék az American Laser Games-től! Igaz, lassan tömegcikké válnak ezek a „mozi” játékok, hiszen fantasztikus szórakozást nyújtanak. A digi-videóra épülő Crime Patrol barátaink egész seregét vonzotta a monitor köré. Nyolc megán a marha jó felbontású képeket az is szívesen megnézi, aki egyenesen irtózik az ilyen lövöldözős „izéktől”.

Egyszerű fakab... bocs, rendőrként kezdjük pályafutásunkat, piti bűnözőket vagyunk kénytelenek sítire vágni (már ha túléljük akcióinkat). Nem akarom a zsaru melót lenézni, de én gyorsan túlléptem ezen a szinten. Folytatásként belekóstolhatunk a nyomozók gyötrelmes életébe, majd letesszük a nagyítót, és a kommandósok kötelékében infraszemüveget és golyóálló felszerelést kapunk. Ez utóbinak nem sok hasznát látjuk. Füstizű bárókba tévedve kinyírhatunk pár ideges kezű urat (valamiért állandóan céltáblá-

nak néznek) és néhány élénk ugráló vendéget, akiket azért mégsem kéne, hiszen az nem zsaruhoz méltó. Természetesen a látványos autós üldözések és a mindenre elszánt gépeltérítő terroristák sem maradhatnak ki a buliból. Hagyatékuk pár kiló „porcukor” (vagy liszt, nem mindegy!). A mókának még nincs vége, de elérjük karrierünk fénypontját: bekerülünk az elit alakulatba. Kezd a helyzet komolyodni, már nem csak a saját életünket kell féltetni, mert mások is a segítségünkre szorulnak. Érdeemes megkímélni a tűszok életét, azaz előbb leléni a gengsztereket, mint azok az ártatlanokat. Azért túlzott sietségünkben ne durrogassunk vaktában, főleg mert buzgómocsing kollégáink állandó jelleggel élénk rohannak, mire mi ellenségtől tartva megkínáljuk őket is néhány golyóval. Persze ezt sem díjazzzák feletteseink. Akció akció követ, golyószorozat kopog a fejünk felett, tépkedi a betont a lábunk alatt.

Fittyet hányva mindenre, vér és hullák jelzik utunkat (egy kis horror). Ha kellő mennyiségű célvizet ittunk a játék előtt (kisebneknek Cola), nem okozhat gondot senkinek és semminek a lepuftatása, még annak a helikopternek sem, amiből egy kézigránátot akarnak hozzánk vágni. Óvatságból nem árt mindenkibe kettőt-hármat, (netán az egész tárat) beleereszteni, mert valamelyik hős nagyfiú még akkor is feltápszkodik, amikor már szitává lyuggattuk. Vértől csöpögő hangulatot tetőpontjára sem juthattam, mert még bele sem melegedtem igazán, máris vége volt a játéknak. Sebaj, elkezdtem előről, hiszen sohasem találkozunk ugyanazzal a szituációval. A helyszín és a feladat természetesen mindig ugyanaz, de az ellenség általában máshogy támad. A mouse már füstölt a sok rángatástól és strapától amikor abbahagytam, de ekkorra már

senki nem mert gúnyosan kiröhögni a rossz fiúk közül – nem maradt egy sem. Egyszóval ezek fantasztikus játékok, igaz agyat nem igényelnek, csak kiváló reflexeket. Akinek ebből kevesebb van a kelletnél, az szerezzen a kölcsönzöböl, vagy használja gyakrabban a save funkciót.

Viszlát a folytatáskor, ugyanis már megjelent. Crime Patrol II. Drug Wars, amiben vízen és földön hív ki bennünket az egész világ.

El Capo & Júpi

Crime Patrol

386SX
4 MB
1 MB + CD
SB, ADLIB

90%
81%
89%

American Laser Games

Az American Laser Game-nek (ezúttal is) sikerült olyan kiemelkedő játékot produkálnia, mint amelyet már megszokhatunk az évek során. A két Mad Dog után – melyek örült vihart kavartak –, megjelent a Crime Patrol, ami szintén elég jól sikerült, és a hamarosan megjelenő Crime Partol 2 is hasonló izgalommal kecsegtet. A Mad Dogokban még a vadnyugaton lődözhattunk vonatfeszítogatókra és emberrablókra, ezután – csak hogy ki ne essünk a gyakorlatból – a Crime Patrolban rendőrként üzhettük a gonoszokat árkon-bokron át. A Space Piratesben elérkeztünk evolúciónk csúcspontjára, mert elszakadva a földi kalandoktól, az űrben, Ga-

laktikák között folytathatjuk örök (és egyenlőtlen) küzdelmünket a rosszal. Az ördögi és gonosz Talon kapitány által vezetett űrkalózok elfogták az űrtelepesek egyik ártatlan hajóját. Természetesen nekünk kell megmenteni a telepeseket, és megakadályozni Talon kapitányt abban a tervében, hogy az uralma alá vonja az egész Univerzumot. Szembe kell néznünk a

kalóz hordákkal (és ami még rosszabb, az élénk ugráló tűszokkal is), és minden ügyességünket latba vetve, energia kristályokat gyűjthetünk a különböző világokról. Ezek szolgáltatnak majd energiát a különleges csillagágyúhoz, amely egyedül képes arra, hogy visszaverje, majd elűzze Talon

kapitányt és vérebeit egy másik Galaxisba. A játék közben többrendbeli ügyességi próbán esünk túl, és többször kerülünk választás elé, mikor életünk csak döntésunktől függ. A végén meg kell küzdeni kedvenc fő ellenségünkkel, akit nem többször, mint ötször kell egymás után legyőznünk, ugyanis teljes kollekciója öt féle fegyverből áll. Minden fegyvert külön-külön kell kilőni a kezéből, és itt segítségünkre van egy különleges célzó rendszer is, mely plusz-minusz két méteres hibával megmondja a célpontot. Még halála után is tartogat számunkra meglepetést, mivel hogy szemének gyilkos sugaraitól elporladhatunk, ha nem vagyunk elég gyorsak. Egyszóval a történet nagyszerű, a játék szintén, csak éppen a képpel van egy kis baj. Egy egészen apró kis baj, mégpedig, hogy nem a megszokott jó minőségű és felbontású

képeket látjuk. Persze lehet védekezni, hogy a lézerfegyverek füstjé- től „életlen” a kép,

de én inkább azt hiszem, hogy elnagyolták kissé. A játék így is lebilincselő – már amennyiben ez a helyes szó rá – így tehát újabb játékkal bővült a Live Actionok sora.

El Capo & Júpi

Space Pirates

386SX
4 MB
8 MB + CD
SB, GUS, ADLIB

80%
85%
95%

American Laser Games

MENZOBERRANZAN

A Dream Forge megörvendezett minket egy új szerepjátékkal, melynek alapját az R. A. Salvatore által megálmodott világ, a drow-k (sötét elfek) világa alkotja.

Menzoberranzan a drow-k városa, Underdarkban (Mély-sötétben), a föld alatt található. Mágiával, sötét praktikákkal, gyilkosságokkal terhes vidék ez, melyből egy Drizzt Do'Urden nevű drow ki akar szabadulni. Ez a kísérlete végül is sikerül, de ezért nagy árat kell fizetnie (aki többet akar tudni, az olvassa el az alapművet). A játék bizonyos tekintetben hasonlít a korábban megjelent Ravenloft nevű proggra, de némi újítást is tartalmaz, főként az irányítást illetően.

A program elindításakor vártam, hogy valami „egetrengetőenkolossalisantökjő” intro fogok látni, de rögtön hidegzuhaný ért. Az enyhén szólva is gyengéskére sikerült bevezetőben három állóképet láthatunk, melyek alatt a háttértörténet olvasható, ami röviden így szól: A falubeliek vidáman fogadják a kalandozókat és meghívják őket egy mulatságra, de ekkor megjelennek a drow-k és – elrontva a hangulatot – elhurcolnak néhányat a mulatozók közül. Nosza, el kell menni kiszabadítani őket. A sanyarú előjáték után a menüpontok következnek. **Show Introduction** – az intro lehet visszahívni; **Continue Game** – a kimentett állást tölthetjük vissza; **Create Characters** – itt állíthatjuk be kalandozóink tulajdonságait; **Show Credits** – a program készítőinek listája; **Quit Game** – kilépés a játékból. Első lépésként lehelj életre két karaktert a **Create Characters** menü-

pont kiválasztásával. A nemük, fajuk, tudományuk és jellemük után a pontszámok következnek, amelyet elég hálás módon, dobókockákkal kell kidobni. (Én egy félelf fighter/cleric/mage-t és egy félelf fighter/thief-et választottam, magyarázatot lásd később.) A hp-t ne felejtse el legmagasabbra tenni, ugyanis arra szükséged lesz. A név beírása után kezdheted a játékot.

A z irányítás:

A bal felső sarokban lévő gombra kattintva megjelenik a menü: **Rest** – pihenés; **Pray** – papi imák memorizálása;

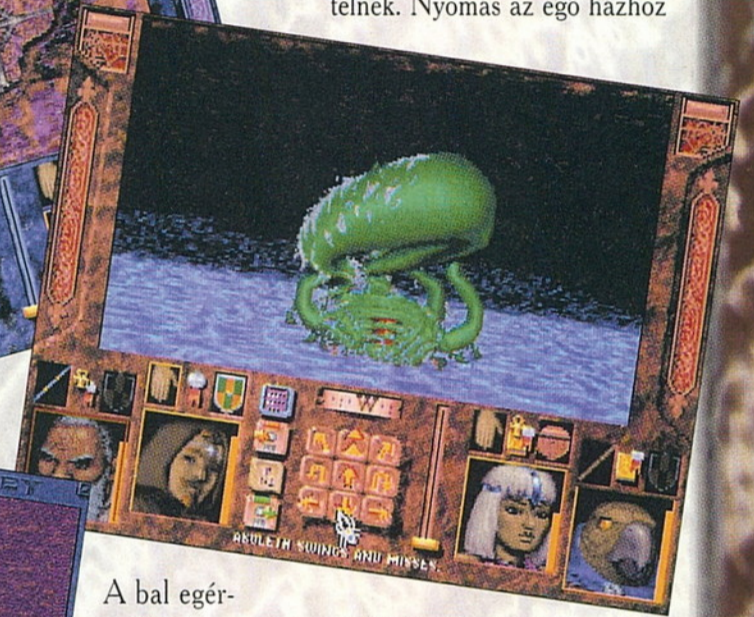
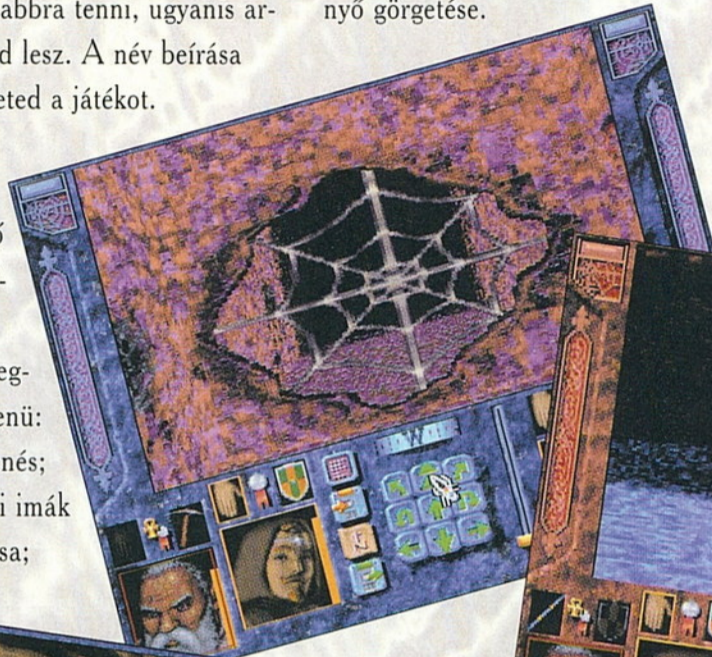


Memorize

– a mágus varázslatainak memorizálása; **Automap** – automatikus térkép (beleírhat, rádirozhat, akár ki is nyomtatható); **Load** – játékállás betöltése; **Save** – erről csak annyit, hogy mentéskor mindig írd át a mentendő szöveget, mert ellenkező esetben képes, egy két dolgot nem elmenti!; **Quit** – kilépés;

Options – be lehet állítani a hangot, a fényt, és

doom-hoz hasonlóan a játéktér nagyságát is. Utóbbi négy funkció megtalálható gyors-ikonként is a karakterek képe mellett. A karakterek a játéktéren az egérrel vagy a nyilakkal irányíthatók. Egy tipp: ha gyorsan akarsz haladni, kattints az iránytűre, ekkor megszűnik a képernyő görgetése.



A bal egérgombbal kell harcolni, a jobb egérgombbal – a kéz megjelenése után – tárgyakat lehet felvenni. Szereplőink két ke-

Most, hogy már elfáradt a szemed a sok olvasástól, talán el is kezdem a játék nem túl részletes leírását. Egy épületben találsz magad, ahonnan – miután beszéltél a csapossal – távoznod kell. A faluban vagy, ahol éppen porráégsz, ezért te nem pihenhetsz és nem memorizálhatsz. Első feladat tehát a tűz eloltása. Vegyél fel egy rahedli vödört, csám-pázz el a kútig, kattints a vödrökre és – nem csalás nem ámitás – lám meg-telnek. Nyomás az égő házhoz

oltani! Menj a közeli épülethez, ahol egy katona álldogál! Szó-lítsd meg! Kis rábeszélés után hajlandó veled menni, de ez nem köte-lező! Minél több karakterrel mész, annál nagyobb a túlélési esélyed, de a tapasztalati pontok is többfelé osztódnak, ezért jobb meggondolni, hogy kit veszel fel. Érdekes be-menni

ze között általában a varázskönyv, egy szimbólum, vagy valami egészen más található, amire rákattintva egy menüt látunk, ahol a varázslatok és egyebek találhatóak. Itt kell megjegyezni, hogy az A betűknél az alaptulajdonságok olvashatók (én ezért választottam thiefet is, mert annak alaptulajdonságai közt van néhány jól használható dolog), ezeket érdemes átböngészni. Ha rákattintasz egyik hősöd képére, megjelenik felöltözve, tárgyai a lábánál hevernek. A kis négyzetre klikkelve hasznos infokhoz juthatunk.

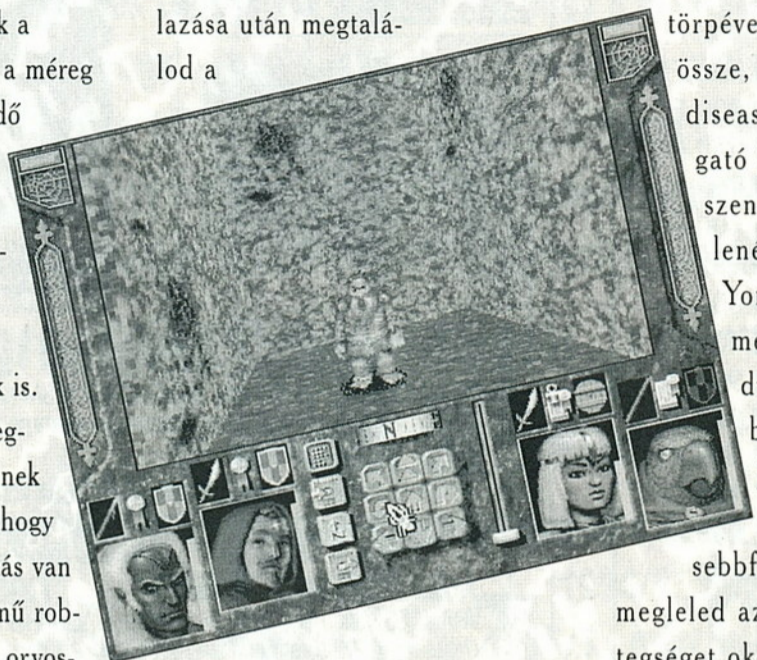


az épületbe néhány jó használati tárgyért (a többivel hiába próbálkoznál, mert zárva van). Egy jó tanács: nézz mindig alaposan körül, mert a kicsi sárga pöttyök nagyon hasznos dolgokat jelölnek a térképen (a legfontosabbak az eldugott sarkokban, zsákutcák-



ban és a nehezen megközelíthető helyeken vannak). A falu végén egy sisakot kapsz ajándékba. Amelyik karakteredre felteszed, annak alaptulajdonságai közt megjelenik a Protection of poison, azaz a mérge elleni védelem (bizonyos idő után megszűnik). A következőkben aranyos kardot hordó Gnollokkal is lehet találkozni, akik néha – idéetlen kacsintásnak tűnő mozdulatsorral – harapnak is. Az itt álló házban, egy öregemberrel találkozhat, akinek segítségével megtudhatod, hogy Mélysötétben káros sugárzás van (neeem, nem egy atomerőmű robbant fel), amire ő tudja az orvosságot. Gyűjtened kell négy drágakövet (gem), ezeket használhatóvá teszi számodra. A második feladat tehát, a négy drágakő megszerzése. A kövek lelőhelyénél – nem kis örö-

helyszínen a kissé sérült Yonarral találkozol, de érdemes felvenni a csapatba, mert mágus és tolvaj is egyben. A falak rendszeres átnyalazása után megtalá-

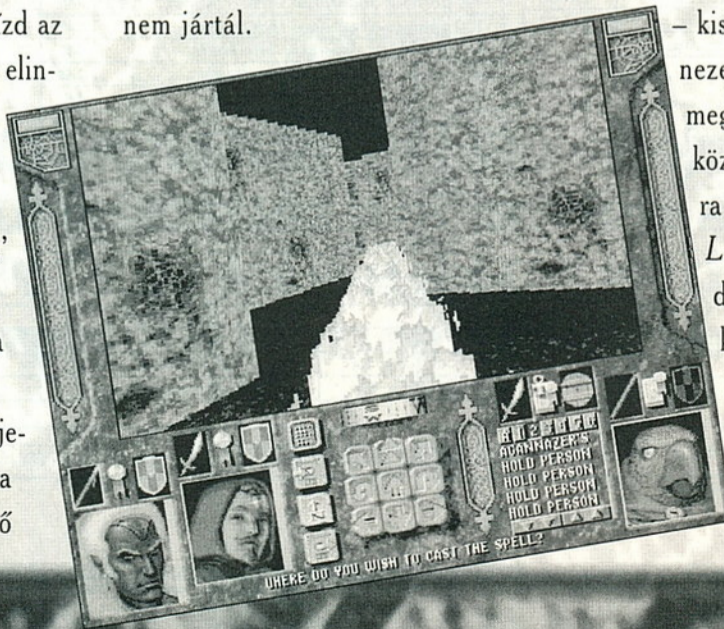


csillét, amely levisz Mélysötétbe.

Mélysötétben mély sötétség fogad. (Nahát! Ki gondolta?) Lényei azonnal támadásba lépnek és elpusztításodon dolgoznak egész idő alatt. Tömegestül ugrálnak körül, a

kicsi, krumplira hasonlító féregszerű valamik (osquipok) és harapnak is. Az első szinten egy barbárral találkozol. A csapatba nem érdemes bevenni, de beszélj vele, mert ad egy map parchment-et, amely Mélysötét

keresztmetszeti képét ábrázolja. Sok illúziófal, létra és pókháló nehezíti előrejutásunkat. Addig kell járkálni, amíg a térképek négyzet alakúakká egészülnek ki. A második szinten találhatsz olyan létrát, amely felvezet az első szintnek azon részére, ahol még nem jártál.



Az egész játék voltaképpen különböző módon bejárható labirintusokon alapul. A létrákon és illúziófalakon átvergődve egy törpével akadsz

össze, aki az aboleth disease névre hallgató betegségben szenved. Ennek ellenére vegyük fel Yonar helyére, mert később a dwarf bányákban megmutatja az illúziófalakat. Egy kisebbfajta tóban megleled az aboleth betegséget okozó lényt. Elpusztítása után visszajuthatsz Underdark még fel nem derített részébe, hogy folytasd küldetésed.

Legközelebb itt folytatom a leírást, most inkább a leggyakrabban használt varázslatokról ejtek néhány szót.

meg lehet gyilkolni (főleg a Verbeegeknél vált be); *Spiritual hammer* – mágikus kalapács, elég durva fegyver; *Fortify* – a következő gyógyítás teljes erejű lesz; *Passwebb* (8. szintű pap) – a pókhálókön lehet vele átmenni (a játék elején palackokban található, érdemes vele takarékoskodni!); *Neutralize poison* – méregsemlegesítés.

Mágus varázslatok:

Armor – a védelmet szolgálja; *Agannaazer's scorcher* – lángoszlop vízszintesen; *Stinking Cloud* – ködöt bocsát az ellenfélre, így az nem lát, nem hall és főleg nem üt! *Fireball* – tűzlabda; A palackok (potionok) közül a

már említett *Potion of jump* elég fontos; *Fly* – repülni lehet vele addig, amíg nem pi-hensz a karakterekkel; *Potion of healing* – életerőt ad;

Az adottságok:

Levitate (Drizzt tulajdonságai közé tartozik) – meg lehet emelkedni vele, de fönt csak forogni enged, haladni nem; *Read languages* (tolvaj-thief adottsága) – a titkosírás elolvasására szolgál; *Detect secret* (elf vagy félelf karakter tulajdonsága) – a titkosajtókat kellene megtalálnia, de nem igazán működik.

A játék grafikája tűrhető, a különböző nagy egységek között egész jó átvezető képek kaptak helyet. Igazán az alaptörténet ismeretében élvezhető, ám anélkül is bele lehet feledkezni.

(Folytatjuk)

Gregory



Papi imádságok:

Cure light wounds – kis sebek gyógyítása; *Cause light wounds* – kis sebek okozása (ugyannezek később seriousban is megtalálhatók, azok már közepes sebek gyógyítására és okozására képesek); *Light* – fény (egy mindig legyen kéznél, mert különben töksötétben kell futkosnod); *Hold person* – mozgásképtelenné teszi a páci-ent, így könnyedén

Multimedia Meeting Point a multimédiások Mekkája

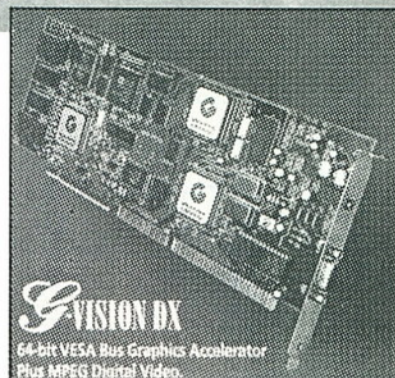
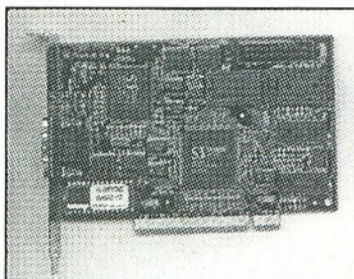
Genius Sound Maker 16E	9.900 Ft
Sound Blaster 16VE	12.400 Ft
Sound Blaster 16 SCSI-2	20.900 Ft
Video Blaster SE	30.600 Ft
Video Spigot CLR	8.700 Ft
New SB Discovery CD16 MM kit	40.400 Ft
8/30W sztereo aktív hangfal	6.990/9.990 Ft
MPEG kártya	34.600 Ft
MS Windows 3.11	12.400 Ft/61.900 Ft
MS Works/ MS Office	7.900 Ft
MS Cinemania '95	12.900 Ft
MS Encarta '95	7.900 Ft
MS Art Gallery	15.900 Ft
Mitsumi/Instantech CD olvasó	16.400 Ft
Sony CDU33-A	990 Ft-tól
játék CD-k	3.690 Ft-tól
sex CD-k (movie)	6.390 Ft-tól
nyelvoktató CD-k	1.690 Ft-tól
hangos szótárak	4.990 Ft-tól
lexikonok (pl. Compton's)	4.190 Ft-tól
ismeretterjesztő CD-k	1.590 Ft-tól
shareware CD-k	4.990 Ft-tól
MPEG CD-k (filmek)	199.900 Ft!
Compaq Presario 510CDS	

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!
Minor Kft. - 1125 Budapest. Kútvölgyi út 63/b.
Tel: 274-2495, 274-2496, 274-2497



GRAFIKUS ÉS MULTIMÉDIA KÁRTYÁK

DESIGNED IN USA



HORNET **14 800 Ft**
1MB DRAM (2MB-ig bővíthető), NCR 77CR32BLT
640x480 @100Hz-ig, 16.8M szín, 800x600 @ 16.8M szín (2MB DRAM-mal)
DOS és WINDOWS gyorsítás, Energiatakarékos üzemmód, VESA

PHANTOM 64 **28 900 Ft**
2MB DRAM, S3 Vision 864 chip, 64-bites chip, VESA kompatibilis, Green funkciók
640x480 és 800x600, 16.8M szín, 1600x1200-as felbontásig, 256 szín
640x480 @106Hz, 800x600 @91Hz, 1024x768 @84Hz, 1280x1024 @75Hz-ig

VIDEOBLITZ III AV **71 900 Ft**
4MB VRAM, S3 Vision 968 chip, 64-bites chip, VESA kompatibilis
1280x1024-ig 16.8M szín @76Hz-ig (4MB-tal), 1600x1200 @72Hz, 64.000 szín
MPEG, AVI, INDEO stb. video formátumok gyorsítása, Új ProPilot software

G-Vision DX **59 900 Ft**
1MB DRAM (2MB-ig bőv.), 64-bites VL-buszos grafikus vezérlő és egy MPEG
lejátszó egy kártyán. VideoCD, CD-i, stb. filmek lejátszása.

AudioBlitz II **11 900 Ft**
16-bites sztereo hangkártya, SoundBlaster és Windows Sound System kompatibilis
Multi CD + IDE interface, szabványos Wavetable bővítési lehetőség.



COMPUTEREK
PERIFÉRIÁK
PLOTTEREK
HÁLÓZATOK
SZOFTVEREK
ALKATRÉSZEK

Minden kártyához
ingyenes driver frissítés!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT
VÁRJUK!

ÁRANK AZ ÁFÁ-T NEM TARTALMAZZÁK!
1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

ACOMP

Szent László utca 74/A.
1135-Budapest
Tel/Fax:149-6165
Tel:140-2101

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

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb			14" color SVGA LR + 512Kb			
	270Mb	420Mb	520Mb	270Mb	420Mb	520Mb	1000Mb
251PIG, 101 gombos billentyűzet	270.000	420.000	520.000	270.000	420.000	520.000	1000.000
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	57.968	61.680	64.680	74.568	78.280	81.280	102.280
A386DX-40MHz, 128Kc, 4Mb RAM	70.240	73.952	76.952	86.840	90.552	93.552	114.552
T486SLC-33MHz, 64Kc, 2Mb RAM	61.328	65.040	68.040	77.928	81.640	84.640	105.640
CT486DX-40MHz, 256Kc, 4Mb RAM	82.560	86.272	89.272	99.160	102.872	105.872	126.872
C486DX2-66MHz, 256Kc, 4Mb RAM	84.720	88.432	91.432	101.320	105.032	108.032	129.032
A486DX2-80MHz, 256Kc, 4Mb RAM	90.072	93.784	96.784	106.672	110.384	113.384	134.384
I486DX4-100MHz, 256Kc, 4Mb RAM	110.456	114.168	117.168	127.056	130.768	133.768	154.768
Pentium 60MHz, 512Kc, 8Mb RAM	147.080	150.792	153.792	163.680	167.392	170.392	191.392

Alaplapok:		
386SX-40MHz		6.880
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)		10.960
486SLC-33MHz 64Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)		10.240
486SLC-40MHz 16Kb int. Cache, Green, 2 VESA (AMI)		10.800
486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA		9.992
486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA, Green, DX4 s		10.800
486DX-XMHz 256Kb cache, 4 PCI, 1 VESA, PCI IDE		18.992
586 60-66MHz 256Kb cache, OPTI, AMI, 3PCI		26.992
586 90-100MHz 512Kb cache, OPTI, AMI, 4PCI, 2VLB		39.200

Panasonic nyomtatók:		
Panasonic 9 tús, A4		20.160
Panasonic 9 tús, A3		51.200
Panasonic 24 tús, A4		22.800
Panasonic 24 tús, A3		65.760
Panasonic 24 tús, A4		33.520
Lapadagoló, keskeny kocsk		7.520
Lapadagoló, széles kocsk		22.400
Festékszalag 9 tús #pushoz		920
Festékszalag 24tús #pushoz		992

Winchesterek:			
270Mb Conner	18.320	730Mb IBM	34.400
420Mb SeaGate	20.992	1000Mb Seagate	44.992
520Mb SeaGate	23.992	1400Mb Quantum	111.992
730Mb Quantum	29.992	2200Mb Quantum	139.992

Monitorok:	
14" mono VGA (800*600)	10.800
14" PGA SVGA (1024*768, 0.28, LR)	25.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR / NI)	29.840
15" Daewoo SVGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digi)	39.992
17" Daewoo / PGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digi)	84.800
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR / NI / Digi)	208.000
14" monitor filter üveg	800

Babyház: 5.200
Miditorony: 5.520
Nagytorony: 8.792

Hangkártyák:			RAM-ok:				
SB Pro2	10.840	WD Expert	16.792	414256 DIP	720	4Mb*36	17.600
SB 16 Value	12.160	Gravis	15.992	64512 DIP	4.560	8Mb*36bit	34.992
SB 16MCD	12.992	Gravis Max	27.520	256Kb*9bit	1.496	16Mb*32bit	54.400
SB 16MCD ASP	20.992	FX20 aktív	2.240	1Mb*9bit	4.096	32Mb*36bit	106.640
SB 32 Value	23.992	Plug In 12	4.680	4Mb*9bit	13.840	32Kb cache	992

Processzorok:		Floppy, CD-ROM Drive-ok:	
486DX-40MHz Th-Cyrix	12.640	1,2Mb FDD Panasonic / Chinon	5.280
486DX2-50MHz Th-Cyrix	11.992	1,44Mb FDD Panasonic / Mitsumi	3.880
486DX2-66MHz Intel / Cyrix	19.992 / 14.640	FDD beépítő keret	336
486DX2-80MHz AMD	19.992	Panasonic CD-ROM 2X sebességű, vezérlő	14.992
486DX4-100MHz Intel	31.992	Chinon CD-ROM 2X sebességű, EIDE	15.992
Pentium 60MHz / 66MHz	43.200 / 46.000	Mitsumi CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	26.880
ULSI 387DX-DLC-40MHz	2.080	NEC CD-ROM 4x sebességű SCSI	30.800

Billentyűzet, mouse, scanner:	
102 gombos billentyűzet Karrich (Angol)	1.760
102 gombos billentyűzet Karrich (Hun.)	1.840
MS 400 mouse + mini pad + software	880
MS 700 mouse + mini pad + software	1.344
Genius Easy Mouse	1.040
Genius Mouse 3	1.760
Genius Mouse Too	2.080
True mouse + pad + tartó	1.840
Logitech Pilot mouse	3.600
Trust mono kézi scanner 256 szürke	7.992
Trust color kézi scanner	19.192

PC-s joystickok:	
QS-113 Standard	1.160
QS-123 Warrior	1.280
QS-146 Intruder	2.392
QS-151 Aviator	2.952
QS-172 Raider	1.592
QS-189 Python	1.132
QS-191 Starfighter	1.192
QS-201 S. Warrior	1.920
QS-205 Interceptor	3.520
QS-203A Avenger	1.840
QS-209 Skyhawk	1.360

I/O kártyák:			
IDE + ISA	1.280	T9420 1Mb VLB	9.280
IDE+ VESA	2.320	S3 805 1Mb VLB	10.392
RT VGA 256Kb, ISA	2.992	ET4000V32P 1Mb VLB	12.800
T9000I 512Kb, ISA	4.400	V7 Mrage 1Mb VLB	18.800

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

MEGRENDÜLŐLAP ÉS VALLOMÁS!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy a PC-X Magazint 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!

AKCIÓÓÓÓ!
Nálunk nincs áremelés és a CD-X is olcsóbb!!

Egyéves megrendelés (1944 Forint):

Féléves előfizetés (972 Forint):

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

1994/1., szeptemberi: 1994/2., októberi: 1994/3., novemberi: 1994/4., decemberi:

1995/1., januári: 1995/2., februári: 1995/3., márciusi:

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

Előfizető vagyok ezért 750 Ft-os csekket kérek a CD-X-re.

Nem vagyok előfizető, így 980 Ft-ért rendelem meg a CD-X-et.

Nevem: Címem:

.....(nyomtatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

Végül pedig tiszta szívemből fogadom, hogy e megrendelőt nem vagdosom ki a lapból, hanem lefényképelem!

MÁJUSBAN STARTOL A CD-X !

Mi is az a CD-X, és miért kell nekünk? A lemezmelléklet helyett inkább CD mellékletet indítanánk. Mert ugye arra sokkal több fér, meg jobb is és ilyenek.

Tehát lesz CD, pontosabban CD-X. 650 MByte full PC-X!

Aki most megrendeli, az májusban már boldog tulajdonosa lehet az első igazán nagyszerű CD-X-nek.

Néhány téma a tartalomból: játékok, játék-demok, shareware programok, 3D Studio tanfolyam, demo programozás (forráslisták, kész művek), rovatok kezdőknek és haladóknak, multimédia, mega-levelezés....

Ennyi ízelítőnek talán elég lesz!

Rendeld meg most !

Megrendelem a CD-X-et 750 Ft-ért (mert előfizető vagyok)

a CD-X-et 980 Ft-ért (mert nem vagyok előfizető)

A PC-X-et egy évre és az első CD-X első számát most kedvezményesen együtt 2694 Ft-ért (mert előfizető leszek)

Nevem:

Címem:

Keresek eladó, működőképes DRAGON-32 vagy DRAGON-64 típusú számítógépet. Tel.: 1666-811/535

Sztereogram előállító PRG kapható. 1507 Bp. Pf.: 42.

Lionking-es kitűzöt és alsónadrágot keresek. Érdeklődni a Szerkesztőségben.

Doom-ot szerető, nem 50 kg-os lánygyal tölteném unalmas óráimat.

Jelige: Cannes



Imádom a pizzát... Odavagyok érte... Így – gondoltam – ezzel a programmal sem lehet gondom. Lett. Az első 15 próbálkozás után, elkezdtem gondolkodni is és sikerült. A pizzázóm egész egy hónapig nyereséges volt és csak utána omlott össze. De nem adtam fel...

Ebben a részében szerintem hasonlít a Theme Park-ra, csak az a különbség, hogy itt legalább tudom miért mentem tönkre, és nem lehet abbahagyni. Ne is hagyj!

Intró nincs, de egyik Tycoonban sem volt, így nem is csodálkoztam rajta. A főmenü 4 pontból áll: régít betölteni, újat kezdeni, megnézni a High Score táblát, és beállítani a hangot. Ez utóbbira nem sok szükség volt, mert öt perc után úgy rántottam ki a hangfal dugóját, hogy füstölgött. Ez nem az én ízlésem. Három opció jelenik meg. A freemode-ban azt csinálsz, amit akarsz, a Mission game-ben egy előre meghatározott életpályát kell kiválasztanunk, és a pontjait időre teljesíteni. A harmadik a Quickstart, ahol már egy-két étteremmel indulunk.

Ha választottuk, akkor már csak egy pénzes pacák kell, akit elnevezhetünk, ahogy a pizzériát is. Ha ráklikkelünk valamelyikre (az elsőn kívül), akkor zöldre vált és azt is játékos fogja irányítani, nem a gép.

Az adatlapokon sok szép tulajdonság van:

Money (pénz): nagyon-nagyon fontos. Kezdsnél nem kell rögtön kölcsönt felvenni.

Age (kor): minél idősebb valaki, annál kisebb az egészsége.

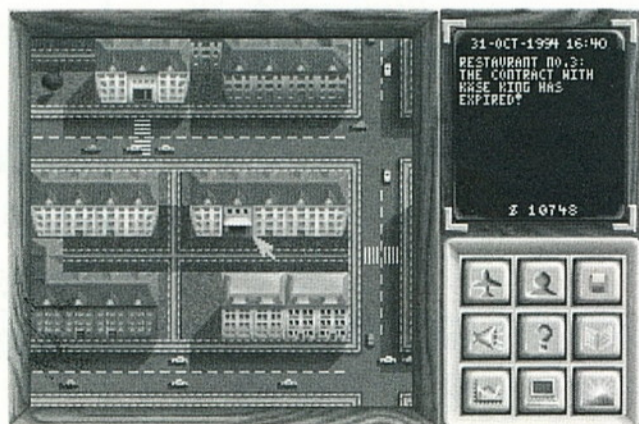
Popularity (népszerűség): könnyebben boldogulsz, ha szeretnek.

Health (egészség): minél nagyobb, annál gyorsabban regenerálódasz, vagyis egy nap alatt több energiát kapsz vissza.

Energy (energia): minél több, annál jobban bírod a munkát. Délután háromig mindenki dolgozik, akkor elkezd csökkenni az energiája (10 percenként 2 pont), és ha nulla, akkor aludni megy.

Intelligence (ezt tudjátok): voltaképpen csak a computer irányította karaktereknél van jelentősége. Ettől függ, mennyi hülyeséget csinál.

Charisma (szépség): hasonlít a népszerűséghez. Ha te vagy Miss/Mr. Universe mindenkit levehetsz a lábáról.



Dexterity (ügyesség): a gyorsaságot jelzi. Akcióknál fontos, és a Maffia küldetéseinél is nehezebb dolguk lesz a zsaruknak.

Personality (személyiség): ha nagy mindenkit meg tudsz győzni,

hogy neked van igazad.

Cookery (főzés): mennyire vagy jó szakács vagy. Ez is csak a computeres ürgéknél fontos, hisz főzni te fogsz.

Courage (bátorság): az Alvilággal való kapcsolatokban nélkülözhetetlen.

Ha választottál, indulhat a móka. Érdekes Berlinben kezdeni, mert



olcsóbb. A rajzoló meglehetősen érdekes belső világról tanúskodó „térképen” klikkeljünk kétszer Berlinre. A várost madártávlatból látjuk és jobb oldalt, fönt az információs ablakot, lent egy csomó ikont. Az infó ablakban két fontos adat látható: felül a dátum és az idő, alul a pénzünk.

Végyük sorban az ikonokat:

A repülő visszavisz a világ-térképhez.

A fej egy újabb menüt hoz elő: a karaktermenüt. Itt megnézhetjük a személyi adatokat, az üzletekről egy listát, az életpályát, a megbecsülést az alvilág és a normál világ köreiben (újabb rangot akkor kapunk, ha a zöld csík végig-ér). Gyönyörködhetünk kitüntetésekben, és ha Mission Game-et játszunk megnézhetjük mit vállaltunk, és mi a következő teendő. Az alsó két nyíllal ugyanezt tudhatjuk meg a többi játékosról is, míg a Back-el

visszatérhetünk az előző menübe. Fontos még a túldoldalon lévő lámpa és lent a két nyíl, amivel az ébresztő óránkat állíthatjuk korábbra (küldetésnél kellhet). A lámpa kapcsolójával mehetünk szabadságra. Meghatározuk az időtartamot és már üdülünk is (nő az egészségünk). Érdekes vigyázni, hogy legyen elég raktárkészlet és ne hagyjunk magunk után befejezetlen küldetést.

A disk, ahol ki-be tölthetjük a játékkállásokat. A hangosbeszélő a reklámot jelképezi. Ennek négy fajtája van: szórólapok, plakátok, újsághirdetések és a tévéreklám. Minél drágább, annál

nagyobb a visszhangja. Ha ráklikkelünk a bevásárlókocsira, akkor kiválaszthatjuk a megfelelőt. (Mindenhon igaz, hogy a bevásárlókocsival vásárolni lehet.)

A kérdőjel a piackutatást jelképezi, csomó felesleges mutatót tartalmaz, de van néhány fontos is. Pl. az ízléstáblázat (hat fajta vendég van), és hogy minek van most keletje.

Az újságban hírek vannak (ki gondolta volna!?) de egy részüknek semmi értelme.

A következő ikon az étteremhálózatra vonatkozó statisztikákba enged betekintést.

A TeleNet egy telefonos hálózat, ahol öt csoportba sorolták leendő kapcsolatainkat:

– *Estate Agents*: az ingatlanügynökök, akiktől az üzlethelységeket lehet bérelni vagy megvenni.

– *Bank*s: hitelt lehet felvenni (minden banknál egyszerre csak egy hitelünk lehet), befektetni vagy átutalni, ha tudjuk a számlaszámot.

– *Insurance companies*: biztosítók. Minden ellen köthetünk biztosítást. Az életbiztosítás nem egészen úgy működik, mint az életben, mert ha meghalunk, megkapjuk az összeget és még fel is támasztanak.

– *Authorithies*: hatóságok. Polgármester, rendőrség és a többi. A polgármestert támogathatjuk, és ha elég nagy az összeg esetleg megemlékezik rólunk, ha bajba kerültünk. Addig sajnos szóba sem áll velünk, míg nem vagyunk Small entrepreneur-ök. A rendőrségtől infókat lehet szerezni, de csak akkor ha már legalább Blue-collar worker-ek vagyunk.

– *Others*: Itt kap helyet a Maffia és a fegyverkereskedők. A Maffiánál kérhetünk munkát, kölcsönt és információt. Ha elvégezzük a ránk szabott feladatot, feljebb juthatunk az alvilág ranglétráján. Vigyázat! Előtte mindig mentsük, mert különben lecsúszunk és oda a fele egészség ill. energia pontunk. Kölcsönt csak akkor érdemes igénybe venni, ha a bankok már nem adnak, mert sokkal rosszabbak a feltételek. Infót csak akkor kapunk, ha már elértük a Gambler szintet.

A fegyverkereskedőknél eleinte csak játékszerekhez juthatunk. Idővel a Maffiától kapunk egy-két jó telefonszámot, ahol fegyvert is lehet venni.

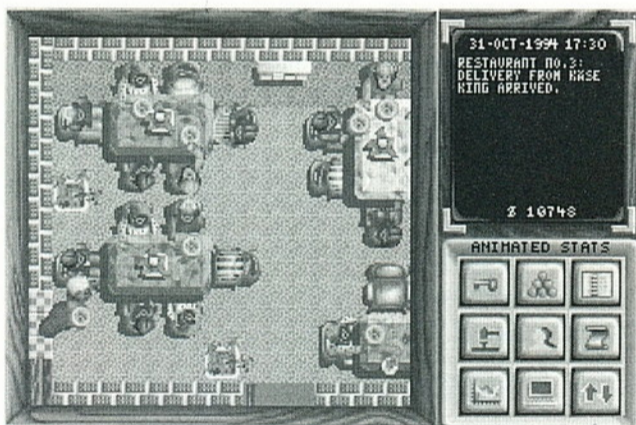
A főmenüben az utolsó ikon a naplementét ábrázolja, ezzel – ha nincs több dolgunk – befejezhetjük aznapi ténykedésünket, így energiát takarítunk meg.

Nem beszéltem még a térkép felett látható négy menüről. Az első kettővel a különböző tulajdonban lévő éttermeket és hatóságukat nézhetjük meg. A harmadikkal a többi építményt (mozi, diszko stb.), míg a negyedikkel a lehetséges üzlethelyiségeinket kereshetjük meg. Ha választunk a térképen villogni kezd az összes, amire teljesül a feltétel. A térképnek három nagyítása van: bal klikkel tudunk nagyítani, jobbal kicsinyíteni. A legnagyobb nagyításban infót szerezhetünk a kiadó üzlethelyiségekről. Ha valamelyik

megtetszik (olcsó és sok a potenciális vendég), ráadásul még bérelhető is (to rent vagy to sale /rent), akkor nézzük meg melyik ingatlanügynökséghez tartozik (leg-alul), lépünk kapcsolatba velük a TeleNet-en keresztül és béreljük ki.

Egy fehér napernyős bejárat van az üzlet helyén. Kiklikeljük rá és már láthatjuk is a kopár termet.

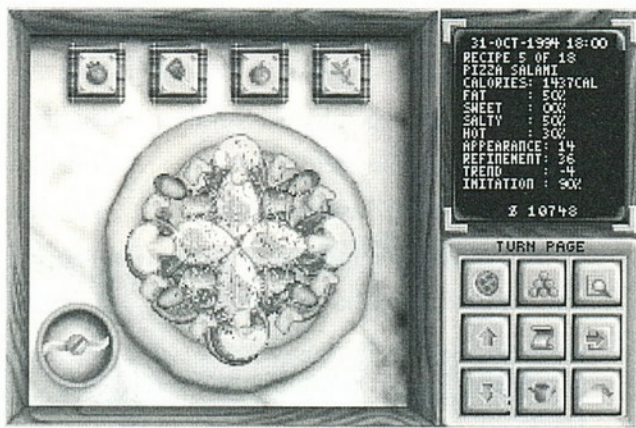
Jobboldalt, alul újabb ikonsor látható. Az első sor egyelőre nem fontos, ellenben nézzük a második sorban az elsőt. Ezzel rendezhetjük be álmaink éttermét. Választhatunk bútorokat, díszítőelemeket (virágok, játékgépek, tévék stb.), a konyhába sütőt és a padlót. Itt is a bevásárlókocsival vásárolhatunk. Elénk tárul a kínálat. Bal gombbal tudjuk növelni a kívánt mennyiséget, jobbal csökkentjük. Ha minden oké, a felfelé mutató ujjal jóváhagyhatjuk a rendelést és mire kettőt fordulunk már pakolhatunk is. Ha valamire még sincs szükségünk, a jobb oldali kukába kihajíthatjuk, de persze az



árát nem kapjuk vissza. A másik megoldás, hogy olcsóbban eladjuk.

A második sor második ikonjával vehetünk fel személyzetet. Egyelőre egy szakács és egy pincér megteszi. Fontos a megbízhatóság (trustworthiness) és a motiváció. Ha megbízhatatlan valaki, akkor sokat lóg, késik és tönkreteszi az árut. Ha valakinek motivációja magas, jobban dolgozik, ha nullára csökken, felmond.

Az utolsó ikon a sorban a recepteket tartalmazza. Kezdetben magunknak kell előállítani. Két fajtája van: az első a standard pizzák, amiket a leíráshoz adott The Big Pizza Cookery Book segítségével kell megsütni, de lehet saját pizzakölteményeket



is alkotni, ha a felfelé nyíllal átmenyünk a második oldalra és a new-ra állunk. A lábosra klikkelve elkezdhetjük az alkotást. Egy kész pizzatészta rakosgathatjuk a finomságokat, melyek négy „fiók”-ban találhatóak: a zöldségek, a húsok, a gyümölcsök és a sajtok-fűszerek. Az aprítógéppel (bal alsó sarok) szeletelni, vágni, reszelni lehet (mindent kétszer). A jobb oldali három ikon: a pizza, a lista a felhasznált alapanyagokról és az előállítás költségei a tetszési indexszel. Ha kész a nagy mű, klikkeljük a hüvelykujjra, és visszajutunk a recept-menübe.

A megsütött pizzánk mellett ott virít egy nagy nulla. Ez azt mutatja, hogy az adott városban, hány étterem étlapján van rajta. A második sor utolsó ikonjával tehetjük fel. Adjunk meg egy árat (lehetőleg nagyobb, mint az alapanyag ára, bár így népszerűek leszünk, de gazdagok nem).

Ha ez is megvan, a Back nyíllal menjünk az étterem menübe és az első sor második ikonjával (kis golyóhalom) vegyünk készleteket. Lehet szállítási szerződést is kötni, akkor naponként szállítják az árut. Minél nagyobb a megrendelt mennyiség, annál nagyobb kedvezményeket tudunk kicsikarni. Legelső alkalommal nem tudjuk mekkora mennyiségű áru kell, mert ezt a gép az előző napi fogyasztásból számolná ki, tehát vegyünk mindenképp 10-10-et. Menjünk vissza az éttermi menübe és a kulcs ikonnal már nyithatunk is. Futtasd fel az első üzletet, aztán jöhet a többi!

Néhány tipp:

– Ne vegyél fel menedzsert, amíg nincs raktár (azt is ugyanúgy lehet bérelni), mert nem gondoskodik rendszeresen az utánpótlásról.

– Ne nagyon köss hosszú távú szerződéseket, mert változik az ízlés.

– Minden fogyasztónak más az igénye pizzában és bútorban is.

Mielőtt berendeznéd a helységet, nézd meg kik lesznek a vendégeid.

– Minél hamarabb süsd meg az összes standard pizzát, majd a sajátodat is.

– Minden pizzát tegyél fel az étlapra, legfeljebb nem veszik, de lehet, hogy egy hónap múlva az lesz a sláger.

– Ne felejtse el a Maffia-küldetéseid!

– Ha a vendéglőben az ülőkunsaftok fejére klikkelsz, véleményt mondanak a vendéglőről, a pizzáról, a berendezésről stb. Megtudhatod hol kell javulni...

Végül megjegyzem, hogy a Beta-verziót láttam, így előfordulhat, hogy nem minden a leírás szerint fog működni.

Rangok a Maffiánál:

As good as dead
Loser
Amateur
Gambler
Pocket thief
Thug
Gangster
Pimp
Professional
Killer
Boss
Maffia big wig
Godfather

Rangok a világban:

Hopeless Case
Failure
Worker
Small entrepreneur
Restaurateur
Business man
Self-made man
Hero
Star
Freeman
Mayor
Senator
President

Pelace



KNIGHTS OF XENTAR

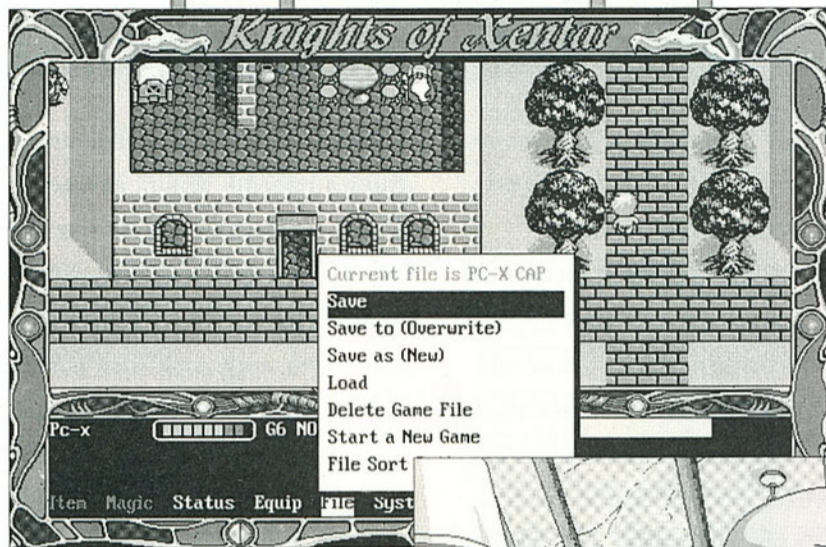
Napjainkban, mikor szinte minden szoftvercég a legegyszerűbb, legócskább ötleteit egy kis digi animációval feldíszítve árusítja, interaktív video néven; ma, amikor a lexikonokat CD-re mondják és animációval díszítve Multimedia CDként kiadják; most, mikor a szoftverkészítés csak az ezeréves programok feldíszítéséből áll, amikor nagyon kevés az ötletes játék és a többsége 1-2 hét alatt megunható: van egy cég, ami igyekszik ötletes, szórakoztató programokat kiadni. Igen, a Megatechről van szó. És itt a 3. játékuk, a Knights of Xentar. A Cobra Mission stílusában készült, bár itt a szebb képekhez meg kell rendelni egy UPDATE lemezt. Ez 5 USA dollárba plusz a postaköltségbe kerül és egy fényképes igazolvány fénymásolatába, ami igazolja, hogy elmúltál 18 éves. (Oké. Nem te rendezed meg hanem valamilyen megfelelő rokonod, te csak játszol vele.) Mivel a bevétel csak a másolást és a diszk árát fedezi, ezért jól látható, hogy nem pénzszerzési akciónról van szó, hanem arról, hogy az UPDATE-t nem véletlenül kötik 18 éves korhoz. Igazad van minden 18 éven felüli ezt mondja, az is aki esetleg egy évvel ezelőtt a bűvös korhatár túldolgalán még az ellenkezőjét állította, de ilyen az élet.

Na, akkor foglalkozunk most egy kicsit a játékkal magával is. Kezdjük mindjárt az irányítással:

- Nyílak Mozgás, menüben kurzormozgatás.
- Enter Menüpont kiválasztása.
- ESC A menü és a játéktér közötti váltás.
- Ctrl+Shift Zene ki/be.
- Egér bal gomb Menüben kiválasztás, egyébként menj oda parancs.
- Egér jobb gomb Menj arra, amíg tudsz.
- (Részletesebb leírásért lapozd át a kézikönyvet.)

A menük teljesen egyértelműek, kivéve a sebesség állításokat, ugyanis ott a 0 a gyors, a 9 pedig a lassú. Ez idáig nagyon egyszerű. Főmenüből kétféle van, a jobb fajtában van egy fénykép-

árusító szaküzlet, ahol a legjobb képek megtekinthetőek. (Na, például ezért kell Update!) Persze nem lehet mindent előre megnézni, a képgyűjtemény teljes feltöltéséhez ajánlott a végigjá-

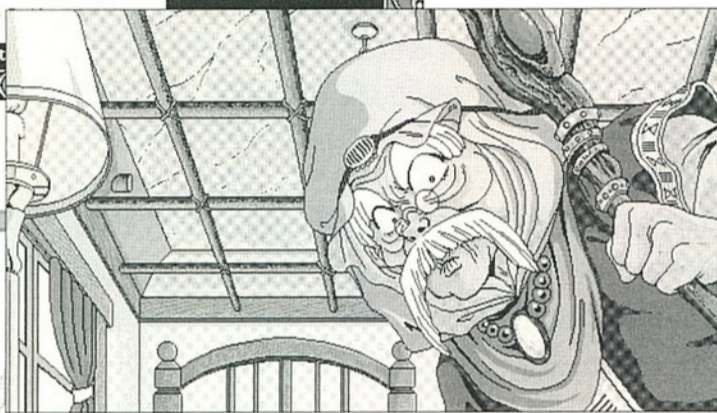


zás, ahhoz viszont kell néhány olyan infó, ami nem derül ki a végigjátszás történeti áttekintéséből. Következnek most ezek:

- A program nem számolja az időt, tehát tehetünk kitérőket és gyakorolhatunk. Ezt jó mindig kihasználni.
- A legelejét kivéve mindig érdemes 5-10 üveg gyógyított magunkkal vinni, hiszen kaphatunk egy újabb kellemetlen ellenfelet. (Living Tree, Poison Cobra, ...)
- Eraser Pinre nem volt idáig szükségem (de még nem vittem teljesen végig) és az általa okozott

el/hallgasd meg, ugyanis egy kis angol tudással már elég szórakoztató.

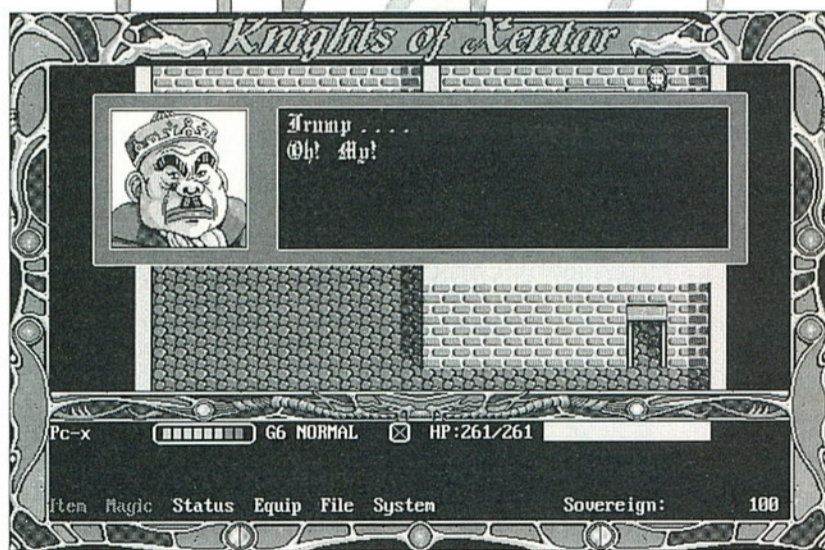
- A leírást csak akkor használd, ha végképp elakadtál, e nélkül sokkal izgalmasabb.



- Ne cheatelj, így sem lehetetlen végigvinni.

- Az elején a legjobb harci módszer, hogy amikor tanulni akar Desmond az eredeti sebességet hagyd beállítva. Később ez persze változhat.

- Mindig segíts a bajba jutott lányokon.



hatás sem igazán éri meg. (Karakter átnevezés.)

- Mindig a legerősebb még legyőzhető ellenfélnek kell gyakorolni, így gyorsabban léphetünk szintet.

- Nem szabad sajnálni a pénzt a jobb fegyverre és páncélra, megtérül a befektetés.

- A szöveget mindenképp olvasd

Néhány technikai info:

- Sűrűn ments állást.
- Célszerű a programhoz igazítani a Config.Syst. Ha a program EMS-t használ és valami digi hang lejátszása közben túl sok billentyű lenyomást érzel, akkor időnként lefagy.
- Update nélküli verzióban nem érdemes egy-egy speciális célú épület törzsvendégévé válni.

- A TEMP file-okat a TEMP környezeti változóban megadott helyre menti, ez legyen mondjuk egy nagy RAMDRIVE. A CD kedvéért betehetsz egy kis CACHE-t, de ezt duplázatlan RAMDRIVE esetén úgy kell beállítani, hogy ne nyúljon hozzá a Cache. Mivel a programnak 640 Kbyte ram kell, ebből kb. 530 szabad, a teljes XMS és EMS használható a gyorsítási trükkökhöz.

- A 3D-s mód sokat lassít, de a hangulaton nem javít semmit, tehát célszerű nem bekapcsolni. (Pl. OS/2 ablakban futtatva egy nagyobb prog-

ram mellett már igen jól látható a sebességkülönbség. Kikapcsolt Turbo esetén DOS alatt is produkálja ezt a sebességet.)
- Érdemes egy rezidens prog-

ramot írni, ami az egérkurzor softwareből való mozgatása, ugyanis ez megakadályozza a kurzor időnkénti átugrását a képernyő egyik feléről a másikra. (Ez sok programnál hasznos és nagyon egyszerű, tehát megéri.)

- A Megatech BBS-re megéri időnként felnézni, de 4-5 megát Amerikából letölteni nem egy olcsó multság.

Most már csak két dolog pofátlankodik a végigjátszás elé: A tárgyak és a szörnyek rövid leírása. (A Treasure címszó alá tartozó tárgyak nem itt szerepelnek, azokat a végigjátszás közben említtem meg.)

Slime: gyenge kis szörny, mozgó kocsonya két szemmel. Két probléma van vele. Az egyik, hogy a pH-ja nem 5.5, hanem jóval kevesebb (savas kémhatású a drágaság). A másik, hogy a természetgyógyászok nem tudták meggyőzni a vegetáriánus étrend előnyeiről és ezért ragadozó maradt.

Daos: ez sem sokkal erősebb. Egy fark, láb és szárny nélküli madár emlékeztet. Valahogy úgy működik, mint a „kelj fel Jancsi“, tehát az alsó felének a súlya tartja megfelelő helyzetben. Ez is húsevő.

中戸 又 EN丁太尾

Battle Bee: egy örökké harcias kedvű óriás darázs. Mérete miatt, többször kell ráütni, hogy leessen. Nem valami nagy ellenfél.

(Persze ez a szinttől és a fegyverektől függ.)

Joker: vicces kedvű fickó, de nem túl kemény ellenfél. (Időnként viszont hajlamos meggyógyulni.)

War Wolf: harci farkas, két lábon jár és tudja utánozni a „nagy-mama hangját”. Alacsony szinten komoly ellenfél is lehet.

Killer Dog: szép, két lábon járó kutya, de kiterítve még szebb.

Bandit: ki ne ismerné ezt a kedves ellenfelet. Sok HP, kicsit sebez is, de nem tartozik a legerősebbek közé. Az elején jó vele vigyázni.

Death Doll: elég veszélyes még közepes (40. 50.) szinten is. Én eléggé utáltam, amikor több is jött belőle. (Nem csak pusztakézrel küzd.)

hatnak. Magas szinten nem ellenfél.

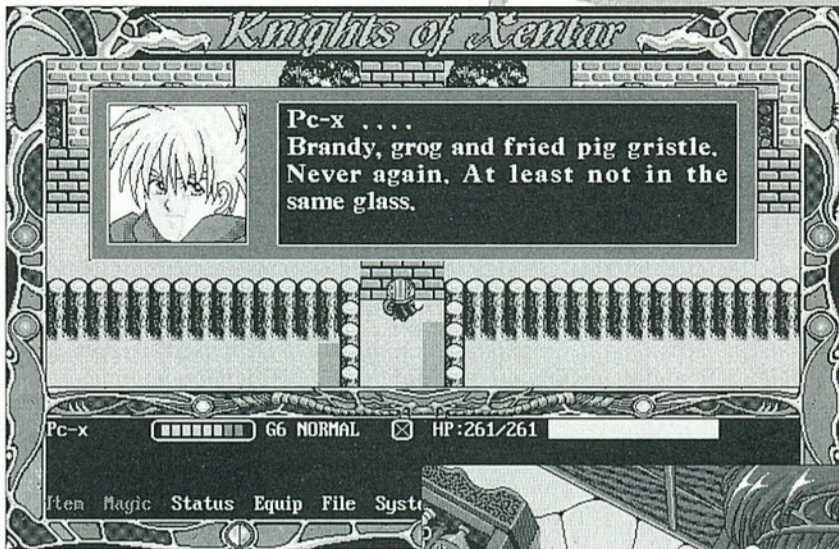
Living Tree: sok szerencsét. HP-s, erős és kemény ellenfél tud lenni, de

nem vagy mindennel felszerelve, akkor a legjobb húzás, ha eltűnsz némi füst kíséretében. (Még mindig olcsóbb mint meginni egy rakás gyógyitalt.)

Pygmy Boss: a törpék főnöke. A többinél kicsit erősebb.

Orc: ki ne ismerné a kedves Orkok népét. Elég durvák, jobb velük vigyázni.

Evil Elephant: ismét egy gonosz állat. Időnként veszélyes.



egy idő után már nem nagy szám. A gyógyital harc közben sokat segít. Így mi is bírjuk egy darabig.

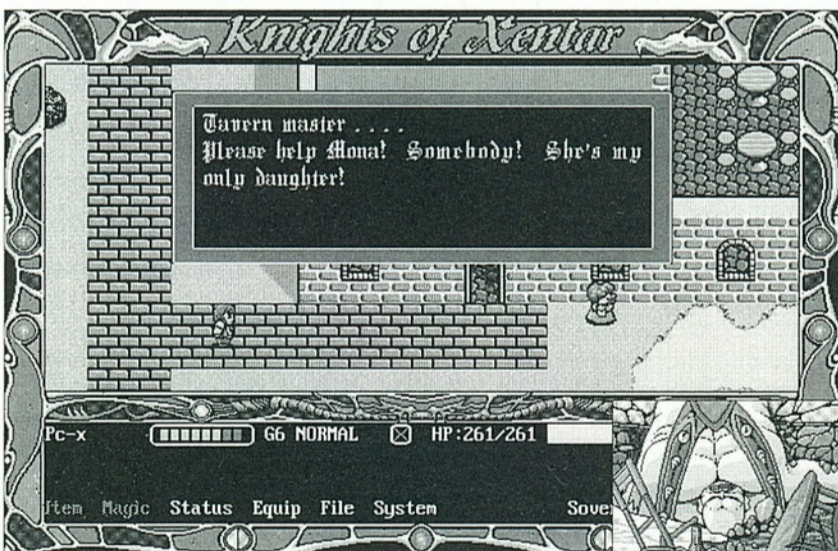
War Bear: kedves aranyos medve, csak éppen egy kicsit veszélyes megközelíteni, általában harcias kedve van. Leve-rese rutinmunkává válhat. Nem az az el-

Kumonger: nem sokat láttam belőle. Találkozásunkkor elég kevés HP-m volt, így a füst és tűnés taktikáját választottam.

Ghost: alig lehet lecsapni. Nem csoda, hiszem élőholtak és ráadásul a testük kicsit anyagtalannak tűnhet.

Wizard: nem valami nagy harcos, de a varázserejével könnyen nagyon veszélyes ellenféllel válhat szinte bárki számára.

Mini Devil: sok szerencsét a túléléshez. Ha hareotsz ellene, vigyázz, hogy ne fogyjanak el a gyógyitalaid.



Evil Sprite: a kedvenceim közé tartozott. Hasonlóan harcol, mint a Death Doll, de több HP-ja van. Egy nagyobb csapat igen kellemes harcot eredményezhet.

Fire Bird: egy-egy csoportja elől jobb elfutni, ugyanis összeégethetnek. Persze megfelelő fegyverzettel, megfelelő szinten ez sem egy igazán nagy kihívás.

Demon Eye: ha elég későn találkozol vele, akkor minden rendben, egyébként pedig komoly bajt is okoz-

lenfél, aki kiirtja a csapatot, de legyengíti.

Giant Clam: már a játék legelején sem jelent sok gondot, de a medál után egy darabig (8. 10. szint) jó vele vigyázni.

Pygmy: törpék növésben és sebésben egyaránt, de gyorsak.

Poison Cobra: szép hüllők, csak az a nagy baj, hogy gyorsak és veszélyesek. Ha 6-ot kapsz belőlük és még

Skeleton: egyszerű csontváz, de veszélyes.

Zombie: hagj egy döglött csirkét a konyha padlóján egy jó ideig, pont így fog kinézni, csak sajnos ez mozog és izmos.

Mummy: legyőzése nagyon egyszerű, csak a következő dolgok kellenek

hozá: 1. Egy kis szerencse, 2. Jó fegyverek, 3. Jó páncél, pajzs, sisak, 4. Magas szint, 5. Gyógyital. Egyik legkeményebb ellenfél.

Tárgyak:

1. Heal Potion. 100 HP-t gyógyít.
2. High Potion. 250 HP-t gyógyít.
3. Deluxe Potion. Teljesen felgyógyít.
4. Angelic Mist (nem szerepel a kézikönyvben). 200 HP gyógyulást eredményez a csapat minden tagján.
5. Magic Nut. 50 Manapont Lunanak.
6. Magic Potion. 250 Manapont Lunanak.
7. Smoke Grenade. Füstbomba, a menekülést segíti.
8. Skunk Oil. Szörnyűző, de Dungeonban nem működik. Néha hasznos és olcsóbb, mint 5 csata mondjuk Poison Cobrák ellen.
9. Magic Wing. A legutóbbi városba repít.
10. Stamina Drink. Max. HP emelkedj!
11. Speed Drink. Gyorsaság föl!
12. Vitamin mix. Mindjárt több eszed lesz.

Van még egy pár hasonló cucc és fegyver. A boltban megmondják mindenről, hogy mire való, ráadásul ingyen. A fegyvereknél pedig minél drágább, annál jobb, csak vigyázni kell, hogy ki használhatja. Ugyanez áll a páncélokra, sisakokra és a pajzsokra is. Nyilván nem Luna kezébe való a kard.

Anonymus
(folytatjuk)

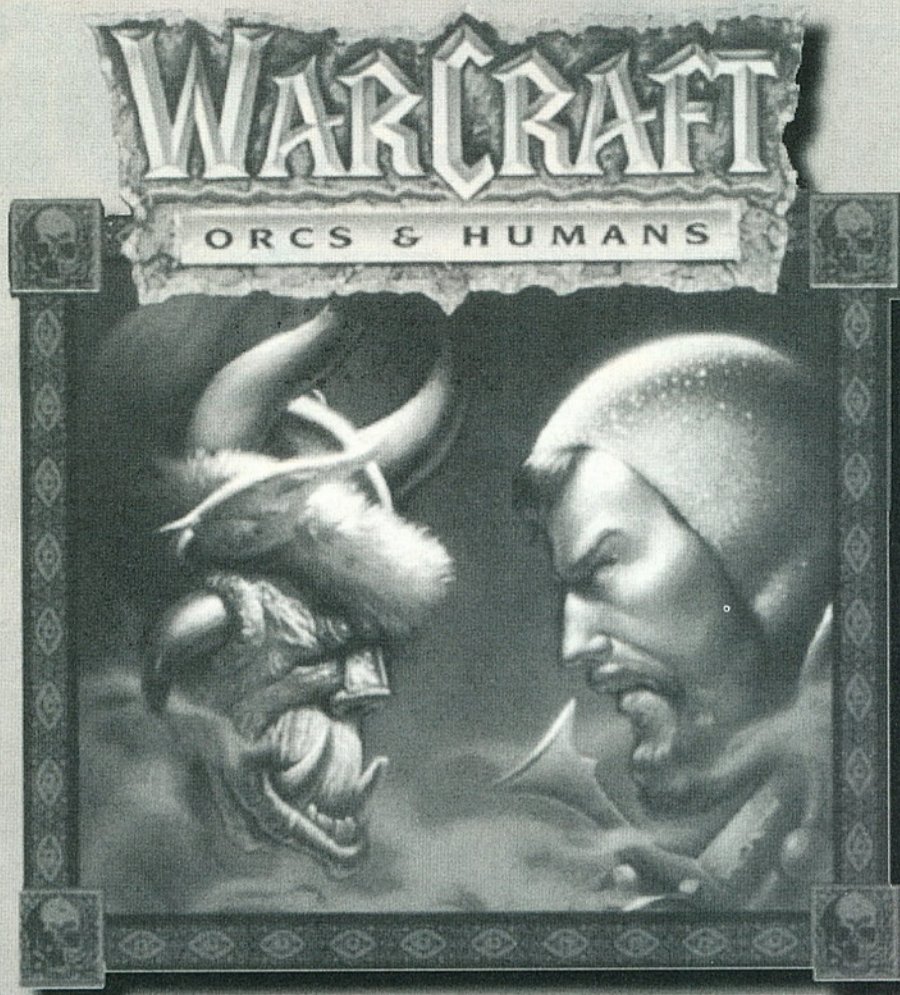


Azeroth világán két értelmes faj él: Az orkok és az emberek. Mindkét fajnak megvan a saját országa. Háború tört ki az orkok és az emberek között, a háborúban az általunk kiválasztott fajt kell győzelemre vinnünk.

A játék kezelése igen egyszerű. Annyit azért elárulok, hogy az F1 – helpet ad, az F2-F4-ig a letárolt helyeket nézhetjük meg, ezek letárolásához a SHIFT-F2 – SHIFT-F4 gombokat használjuk, az F5-től F8-ig nyugodtan kipróbálhatjuk a gombokat, csak a kis térkép helyére hoznak be más infót, illetve az F5 a kis térképet adja vissza. Most, hogy a kezeléssel már nem lesznek gondjaid, segítek egy pár apró tippel is (az emberek pályáit hozom fel példaként, de az orkoknál is hasonló az eljárás).

Az 1. pályán nem nagyon szoktak megtámadni építkezés és bányászás közben, tehát nem érdemes katonákat kiképezni. A leggyorsabb az, ha mindjárt az elején veszünk még egy Peont, illetve Peasantot.

Volt a játékban egy olyan pálya, ahol volt város, de nem volt Peasant, és nem is volt pénz arra, hogy vegyünk egyet. Ezen a pályán a térkép jobb szélén lévő kerítést a papok könnyen megtalálják, a távolba látó varázslatokkal. Innen ki kell szabadítanunk legalább 1 embert, bármilyen áron. Ehhez csalogassuk el az őröket, és egy katapulttal lyukasszuk ki a kerítést. A papunk könnyen felgyógyíthatja a foglyokat. Ezután már lehet pénzt szerezni és építkezni. A védelemre azért kell egy-két ember. A későbbi pályákon egyszerre kell végeznünk sok ellenféllel, hogy ne tudja a gép pótolni őket, ehhez egy jó nagy csapatot kell egyszerre indítanunk (4 katapult, 8 lovag, 10-12 íjász). A labirintusokban, ahol nem a gyorsaság a lényeges, hanem az, hogy a mi egységeink ne sérüljenek, ajánlott egy gyorsan mozgó egységgel (íjász, lovag) egyenként becsalogatni a többi egységünk közelébe az ellenfelet.



Egy Ogrét, 4 íjász és két gyalogos közelébe csalogatva, úgy is meg lehet verni, hogy közben mi nem sérülünk. Ha lehet, csak túlerővel támadjunk kis csoportokra, ugyanis a közhiedelemmel ellentétben két harcos nem 2-szer, hanem 4-szer erősebb, mint egy harcos (ugyanis 2* annyi ütést bír ki, tehát kétszer annyi ütésre van ideje; és egy adott idő alatt is 2* annyit üt, tehát összesen 4* annyit képes sebezni, mielőtt meghalna). A papok és varázslók manapontjaival érdemes spórolni,

ugyanis ha egy vízelementál láthatatlanul megtámad egy kisebb várost, akkor az őrségnek nem sok esélye marad... Azután a többi már elintézi a következő elemet, és a katapultok. Az íjásokat U alakban célszerű elrendezni és az ellenfelet középre csalogatni, így tud a legtöbb íjász ugyanarra a pontra lőni. A katapultok közeli célpont ellen használhatatlanok, egy lovag játszva szétszedi az ellenfél drágán megépített katapultjait.

A sajátjainkat vegyük körül íjásokkal és 4-5 lovaggal. A bányákat őriztessük 5-10 íjással és ugyanennyi lovaggal. Az ellenfélnek nem lesz sok pénze, és nem lesz miből pótolnia a veszteségeket. A bányát ne bánts, csak ne

engedd a közelébe az ellenfél peonjait. Gyakorlat teszi a pancsert. Custom

kis csapatát... Néhány katapult, néhány íjász, és már meg is védtük a terület az esetleges újra beépítéstől. Ha a terület útba esik a másik város felé, akkor itt kell összegyűjteni az embereket. Az egyik várost elpusztító csapatban megmaradt idézett lényeket küldjük el a másik városba, ugyanis ott még tudnak egy kicsit pusztítani és a védelemben, a korlátozott élettartamuk miatt nem hasznosíthatóak. Idézett lényel sohasem szabad elmenekülni, mert elég gyorsan lejár az idejük, és az alatt kell a lehető legtöbbet harcolniuk. Mire kimented a harcából, lejár az ideje és semmit sem ér már. Nem szabad őket sajnálni, pusztíts velük gyorsan és hatékonyan. A skorpiók (pókok) csak felderítésre alkalmazhatóak, persze ez 20-30 darab esetén már nem mindig igaz. A területre ható varázslatokat megéri sokszor alkalmazni, egy időben több lényt is meg tudnak sebezni. A katapulttal bezárt csoportokat nagyon jól el lehet intézni, ugyanis egy lövéssel akár 5 ellenfelet is meg lehet ölni (még szerencse, hogy az ellenfél ezt ritkán csinálja).

Sorry, de itt a vége, a többire neked kell rájössz!

Anonymus

Game-n gyakoroljunk, a nagyon nehéz pályákhoz hasonló körülmények között. Egyre nehezítve a dolgot az eredetileg nehéz pálya már könnyűnek fog számítani.

Ha az ellenfélnek több városa is van, akkor ne egyszerre pusztítsuk el mindkettőt, hanem először a közelebit tüntessük el a térképről, és a helyén létesítsünk egy

HC HunComp

1116 Budapest, Mohai út 37. Telefon/Telefax: 209-2881
SZOMBATON IS NYITVA!

	ezer forint
SIMM 8b. 1MB/ 9b. 4MB/32b. 4/8/16/32 MB 70 ns.	4.1/15.5/16.5/37/59/122
Alaplap 486, 256c, 100 MHz ASUS VL, ISA/PCI, VL, ISA/ HC486 VL, DX4	16/22/10
ASUS Pentium 66/90 MHz +IDE, I/O /486 DX4 SP3G+SCSI+I/O	25/39/35
Intel Pentium Batman 66MHz/Plato 90MHz + IDE, I/O	25/39
CPU Intel 486DX2-50/2-66,4-75/4-100/P60/P75/P90/P100	14/22/25/34/39/44/75/89
CPU 486 Cyrix DX-40/2-66, AMD DX2-66/2-80/4-100	12/15/17/18/26
MiroCRYSTAL 20SD 1MB/2MB, 20SV 2MB, 40SV 4MB	18/25/31/66
Spea V7 Mirage 1MB/P64 1MB/2MB/Storm Pro 4MB	13/20/28/89
Spea V7 Mercury P64 2MB VLB v. PCI/Pro 4MB VLB	41/80
Creative SB 16 SCSI-2 ASP/SB 16, MultiCD ASP/AWE32	18/20/32
MAG 15"/17"/S/21"/F/Trust 14" 0.31/0.28 LR NI	44/107/215/26/30
AOC 14"SLR/NLR NI/Dlr NI1280x/15"SLR 1280x	28/30/32/44
Sony Trin 15"SF/17"sel/17"EO/17"SEIT/20" E1 1280x	68/125/135/149/250
17" SPEA 1782 Trin/DaVinci 17" 1280/IDEK 17"	132/88/115
Yakumo 1280 NI monitor 15"/17" Trin/21" új!	4/105/224
CD ROM Sony 55E/55S/561S, Mitsumi AT 4xi/ Philips SCSI 1xi	15.5/22/27/10
CD-ROM 4xi NEC, Toshiba 3501, Pioneer 104/ Teac Quad Kit	42/32
Colorado Streamer 250/350/700MB / QD2120 /90m/120m	18/24/38/1.2/1.4/2.8
Floppy: 1.2MB/1.44MB/ BJ-105X Lapadagoló	4.4/3.4/6
HDD WD AT: 420/700MB/1GB/1.2GB/2.5": 270/340/520MB	19/32/42/44/32/34/63
HDD Quantum AT: 540MB/730MB/SCSI 1GB/2GB/4GB	26/30/77/135/242
HDD Conner AT: 210/270/420/540/850MB/1.2GB	17/19/21/27/38/40
HDD 1GB SCSI Quantum, Conner, Fujitsu, IBM, HP/2GB HP, IBM	78/138
Adaptec SCSI-2: 1542 CF/2842 VL/2940 PCI/2940 PCI Wide	24/35/34/45
Q-Logic Fast SCSI: ISA/VL/PCI/PCI-Wide	22/29/32/42
Cannon BJ 10sx/200/230 A3/330 A3/600/800 A3	26/35/48/84/72/162
Epson LX300/LQ100/LQ1070/Stylus800+/Stylus color	21/22/65/34/82
HP DJ 1200c Postscript/1200c/560C/500C/520/320 Hordozható	200/135/67/44/37/35
HP LJ 4L/4P/4ML/4Plus/4M Plus/4V/4MV/Color ÚJ!	79/119/146/186/263/269/387/860
HP ScanJet IICX/ 3P Mono ISA, PS2, MAC	129/69
HP DAT 35470 2GB/35480 8GB/1533A 16GB	98/116/129
Desktop /Monitor/Midi torony/Torony	4.9/5.3/7.7/11

KOMPLETT GÉPEK MEGRENDELÉS SZERINT!!!

Áraink ÁFA nélküliek, a változtatás jogát fenntartjuk!

NOCTROPOLIS

A Flashpoint programozóinak legújabb munkája a dobozon található képek és a kézikönyv alapján egy izgalmas, gyönyörűen megrajzolt grafikával rendelkező kalandjátékot ígért. Ebben nem is kellett csalódnunk, bár az igazsághoz hozzá tartozik, hogy meglátni és megszeretni nem egy pillanat műve volt.

Kezdetben az irányítás kissé körülményes, ahogy a történetben sikerült előbbre jutnom, a zavaró dolgok eltűntek. A grafikát csodálatos képek és filmek követték, a szereplőket profi színészek jelenítették meg, a történet lebilincselő volt, így hát teljes lett a szerelem.

Egyes részei elég horrorisztikus jellegűek. Hangulata fantasztikus, az egész történetet végigkíséri egy borongós, balsejtelmet sugalló zene, különös hangfektusok, mindezek néha párosulnak egy-egy félelmetes jelenettel. Ezek mellett nem nélkülöz időnként némi humort sem.

Az irányítás egérrel történik. A jobb egérgombbal előhívhatunk egy piramist, amelyben megtalálhatjuk a játékban használható összes parancsot. Rákattintva pl. a Use-ra használhatjuk a nálunk lévő tárgyakat, Talk-kal beszélgethetünk egy másik szereplővel stb. Az egyes parancsokat a következő billentyűk lenyomásával hívhatjuk elő:

Look (L)	Talk (T)	Travel (C)
Open (O)	Use (U)	Disk (D)
Move (M)	Goto (W)	Setup (eSc)
Get (G)		Inv (I)

A játék során Peter Grey bőrébe kell bújunk, akit éppen most hagyott el a felesége. Egyetlen vigasztalást a képregények jelentik számára. Otthon vagyunk. Menjünk be a dolgozószobánkba, keressük meg a képregény kiadójának nyereményjátékára elküldött sorsjegyünk igazoló kártyáját és vegyük magunkhoz. Itt találhatunk egy képeslapot a volt feleségünkötől. Sok esély nincs a kibékülésre, ezért bánatunkban vegyük fel a széken található képregényt és lapozzunk bele. Ez kedvenc hősiünk – Darksheer – kalandjairól szól. A kerettörténetet ebből ismerhetjük meg.

A cselekmény Noctropolisban játszódik, ahol sötét erők gonosz szolgálai garázdálkodnak, terror alatt tartva a város bé-

kés polgárait. Egyetlen reményiségük Darksheer, aki afféle Batman-ként szembeszáll a támadókkal. Egyedül ő képes legyőzni őket. Segítője a gyönyörű Stiletto, aki szerelmes Darksheerbe és kész bárhova követni őt.

Hősiünk egy idő után úgy dönt visszavonul, belefáradt az örökös küzdelembe. A lány hiába könyörög neki, hajthatatlan és elhagyja a várost. Időközben elszunyókáltunk és egy különös álomból a csengő hangja riaszt fel. Az ajtóban egy kislány áll kezében egy csomaggal. Kérdésére válaszoljuk a „Grey...” majd az „I have it right...” kezdetű válaszokat.



Így odaadjuk a nyereményszelvényt és megtudhatjuk, hogy mi nyertük a kiadó fődíját. A csomagban egy új képregényre és egy ezüst, illetve arany pénzérmére bukkanunk. Olvasás közben megtudhatjuk mi történt Noctropolisban Darksheer távozása után. Felbukkan egy Flux nevezetű titokzatos alak, aki egy sötét köpeny és csuklya mögé rejtőzik. Kiszabadítja a Darksheer segítségével elfogott gonosztevőket a börtönből. Ezek: Succubus a nimfomániás gyilkos, Greenthumb az örült biológus aki a növényekkel kísérletezve maga is félig növényé vált, Tophat a gonosz bűvész, Drealmer, aki képes embereket az álmukon keresztül telepátiás úton megölni, Master Macabre a szadista sebész (kedvenc időtöltése az élveboncolás). Flux vezetésével ismét kezdetét veszi az örült terror a városban. Darksheer

régi barátja és pártfogója Desmond atya felkeresi Stiletto, hogy rábírra legalább ő vegye fel a harcot a gazemberekkel szemben. Stiletto azonban teljesen összetört Darksheer távozása miatt és már csak a whisky érdekli. A képregény itt véget ér, de mit lehet kezdeni a nyeremény többi részével? Az ezüst érmét felhasználva egy másik dimenzióba vezető kapu nyílik meg a szobánk közepén és elrepít egyenesen Noctropolisba. Ily módon belepottyanhathatunk kedvenc történetünk kellős közepébe.

A Main Streeten találjuk magunkat. Menjünk oda a hotelnél ácsorgó újságarushoz és beszélgessünk vele. Némi felvilágosításért cserébe ajándékozunk neki a képregényünket, így nem csak segítséget, hanem egy napilapot is kapunk. A „Tell me about...”, mondatunkra megjelenő info-dobozon a különböző szereplők képére, illetve az egyéb szimbólumokra rákattintva kapunk információt. Ez a doboz később több szereplőnél is megjelenik, érdemes időnként újra kérdezősködni.



Az újsággal történő beszélgetés nyomán megjelenik néhány új helyszín szimbóluma térképünkön. Ezek közül egyelőre csak a katedrálisnál tudunk valamit csinálni. A néger kislánnyal beszélgetve megtudjuk, hogy

Succubus egy sárkányt állított a templomhoz, a templomba való be- ill. kijutás megakadályozására. A szörny eltávolításához szükségünk van a bal oldali villanyoszlop mellett levő drótra és a kerítés egyik csúcsára, amit a drót fölött találunk. Ezután nyissuk ki a kis ajtót a jobb oldali oszlopon, majd kössük



be az áramkörbe a drótot, aminek a másik végére tegyük fel a kerítés-csúcsot. Ekkor

Peter ezt behajtja a szökőkútba és amikor a sárkány gyanútlanul rászáll már végez is vele az áram. A templomban menjünk a gyóntatószékbe. Itt beszélhetünk Desmond atyával, aki kereszt helyett egy pisztollyal a kezében fogad. Ha nem a neki tetsző párbeszédet folytatjuk, akkor a gyóntatásunk azzal ér véget hogy golyót kapunk a szívünkbe. Oszlassuk el a gyánakvását és vállaljuk el, hogy folytatjuk Darksheer megkezdett munkáját. Az alábbi párbeszédet válasszuk: „Easy, Father...”, majd „The people...”, „Then you...”, „I destroyed...”, „Yes, Father...”.

Desmond azt ajánlja, hogy keressük fel Stiletto-t és vele együtt kezdjük meg a harcot. Először Succubust kell legyőzni, aki nem más mint Mercer nővér, Desmond volt segítője. Egy ördögűzés alkalmával megszállta a démon és most végezni akar Desmond atyával. Búcsúzóul kapunk még útravalónak egy csontot (egy pizzának jobban örültem volna).

Keressük fel Stiletto-t. Nemcsak a képregényben az életben is gyönyörű, ám nem hajlandó csatlakozni hozzánk, marad inkább a whisky társaságában. Észérvekkel hiába is próbálunk ráhatni. Peter csalódottan távozik, hiszen első pillantásra beleszeretett a lányba (meg tudom érteni). Irány vissza a Main streetre, ahol menjünk be a Hall of

records épületébe. A szobor tányérjába tegyük bele a paptól kapott csontot, cserébe felvilágosítást kapunk a monitornál csücsülő hivatalnoktól. Birtokába jutunk a mauzóleum címének és egy-két egyéb információnak a Cygnus társaságról, egy ré-

gi katasztrófáról, ami elpusztította a várost, ennek helyén épült Noctropolis is.

A következő úticélunk a mauzóleum. A jobb oldali mellékajton juthatunk be az épületbe, ahol két hullát és egy koporsót találunk. A koporsón található papírról megtudjuk Peter Bornick címét, akit mint később kiderül rejtélyes körülmények között gyilkoltak meg. Az egyik hulla alatt egy kulcsot találunk, amivel nyissuk ki a koporsót, és másszunk bele. Hamarosan jönnek a hullaszállítók és átvisznek egy melléképületbe. Itt már Succubus vár ránk, ennek eredménye, hogy megmérgezve térünk magunkhoz. Ekkor egy piros szám jelenik meg a képernyő bal oldalán, ami a halálunkig hátra lévő időt mutatja. Ez később még néhányszor előfordul, ezért igyekezzünk ilyenkor gyorsan cselekedni és megszabadulni a mérgehatásától. Miután Succubus távozott, toljuk el a terem végén lévő szobrot, így az oltárnál egy lejárát válik szabaddá. Egy raktárba jutunk, ahol különféle szobrok, gyertyák hevernek.

Húzzuk félre a párnát a matracról, alatta találjuk Succubus naplóját, amiből kiderül, hogy bombát helyezett el a templomban. A naplót hagyjuk itt, a jobb oldalon álló szobor kezéből lopjuk el a lándzsát (nem Pallas Athéné szobra), és nyissuk ki vele a rácsot.

Vissza a templomba! Figyelmeztessük Desmondot a veszélyre, majd keressük meg a pokolgépet. Az oltár előtti párna alatt meg is találjuk. Vegyük fel a jobb szélén álló kelyhet és töltsük meg a szenteltvíz tartóból. Hamarosan megjelenik Succubus és rátámad Desmond atyára, mi csak tehetetlenül szemléljük az eseményeket. Ekkor váratlanul felbukkan Stiletto, és Noctropolis szerte híres köríves rúgásával meghátrálásra kényszeríti Succubust. Egyedül azonban nem bír vele, segítséget kér tőlünk. Mi könnyed eleganciával öntsük le a szenteltvízzel Succubust. Távozik belőle a démon és ismét Mercer nővér lesz. Ezután nincs más tennivalónk, mint elájulni a lassan ható mérgekövetkeztében. Amikor magunkhoz térünk Shadowlairben – Darksheer titkos búvóhelyén – találjuk magunkat. Ismét épek és egészségesek vagyunk az itt feltörő Liquidark nevű folyékony csodaszer következtében. Később mindig ide tudunk visszajönni sérüléseink meggyógyításához. Alighogy magunkhoz térünk

Stiletto rögtön próbára tesz, hogy alkalmasak vagyunk-e Darksheer szerepére. Ez abból áll, hogy leüti minket. Eleinte próbáltam jó képet vágni a dologhoz, de miután újra kaptam egy jobb egyenest, úgy döntöttem félre teszem én is a jó modort. Tudom nem illik egy hölgyet megütni, ezért inkább egy ugró rúgást alkalmaztam, majd a lehetséges reakciók közül a harcképtelenné tevést kell kiválasztani, engesztelésül a végén meg kell csókolni. A forrástól jobbra, az oszlopon rejtőző kis ajtócskát nyissuk ki, itt találunk egy könyvet, ami egy-két apróbb varázslásra tanít meg, valamint egy kereszt-szerűséget, a Noctroglyph-et, s a Liquidark gránátot. A medence elejének jobb oldalán található oszlop ajtaját kinyitva megtaláljuk Darksheer ruháit, amibe felöltözünk. Most elmehetünk Mrs. Bornick-hoz és férje haláláról tudhatunk meg egy s más. A beszélgetés után bandukoljunk el a Sunspire Towerhoz.



Az őr nem akar beengedni, csak akkor, ha engedélyt kérünk Sam Jankinstól, az építkezés vezetőjétől. Azért belőghatunk, de kérjünk segítséget Stiletto-tól. Beveti női csáberejét és besétálhatunk. A gerendákon heverő üvegvágót vegyük magunkhoz, majd másszunk fel a liftre. A deszkarakást lökjük le a földre, mivel addig a lift nem indul el, amíg túlterhelt. Miután megkönnyebbül, felmehetünk az emeletre, ahol a hordóban lévő üvegcserepek közül vegyünk ki egyet, majd irány vissza. Mielőtt távoznánk vessünk egy pillantást a kapunál parkoló teherautó hátsó oldalára. A koci a Central Parkhoz tartozik. Később még jelentősége lesz!

Látogassunk el a Cygnus Társaság irodaépületébe. A csarnokban a titkárnő asztalának jobb oldalán találunk egy liftkártyát. A titkárnővel – akit Wandának hívnak – az alábbi lehetséges válaszokat használva beszélgessünk: 2; 1; 2; 1. Mivel rossz a légkondicionáló, megígérjük, hogy rábírnak Leont, a lusta szerelőt, ja-

vítsa meg, cserébe Wanda elintézi, hogy Jankins fogadjon minket. Jobbra van Leon rezidenciája. Először próbáljuk meg szép szóval meggyőzni, úgysem fog sikerülni. Vessük be ismét Stillettot, aki mo-



solyával kiszedi Leonból,

hogy már régóta megjavította a légkondit, csak mivel Wanda nem akart elmenni vele randira, büntetésből nem kapcsolja vissza. Miután Stiletto kiszedi belőle a főkapcsoló helyét, nemes egyszerűséggel egyetlen ütessel leüti Leont. Most már vissza tudjuk kapcsolni a berendezést. Wanda is teljesíti az ígéretét és bejutunk Jankinshez. Öt percet kapunk a beszélgetésre, de ez bőven elég mivel Jankins leejti az óráját, amit elvittem, így nem tudja ellenőrizni az idő múlását. Vele az alábbi párbeszéd folytatása javasolt:

1; 1; 1; 3. Megtudunk néhány furcsaságot a Sunspire Tower-ról, pl. rejtély, hogy miért a legfelső szintek készültek el először, amelyek azóta is mindenki előtt zárva vannak. Valamint a Dynateknél folyó kísérletekről is tudomást szerezhettünk. Hallunk egy bizonyos Ms. Shotoról is, aki a Cygnus vezetője és a 99. emeleten van az irodája. Látogassuk meg őt!



Amikor

kilépünk az előtérbe szerencsére Wandának éppen hozzá kell menni, és a monitorról leleshetjük a 99. emelet liftkódját. Shoto nem boldog a látogatásunk-

tól, nem is hajlandó igazán felvilágosítást adni. Nem baj, menjünk a beszélgetés után a Dynatekhez. Itt füstölő romok fogadnak. A biztonsági őrtől (akit nem más alakít roppant tehetségesen, mint a program írója, rendezője) megtudjuk, hogy a

robbanás részleteiről Jim Drake tudna felvilágosítást adni. Őt az utca végén, a bárban találjuk. A vele folytatott beszélgetés (1; 1; 1; 3; 2; 3; 2) nyomán tovább fokozódik a

rejtély a Cygnus és a Sunspire Tower körül. Hallunk egy bizonyos Dr. Schwartzról, aki Dynateknél dolgozott és nyomtalanul eltűnt a robbanás után munkatársával együtt. Menjünk a Main streetre, érdeklődjünk az újságostól a Central Parkról. A pontos cím ismeretében utazzunk el oda. Az itt parkoló teherautóból emeljük el egy különleges tulajdonságokkal bíró növénymagot és a hozzávaló tápszert. Ezek képesek bizonyos falakat lebontani. Mivel az üvegház ajtaja zárva van, az üvegvágót használva tudunk bejutni az épületbe, ahol már Greenthumb vár ránk. Rögtön el is kap minket néhány jópofa hűsevő növény, de szerencsére Greenthumbnak nincs ideje foglalkozni velünk, mivel az Operaházba siet. Miután elmegy, vessük be a Liquidark gránátot és máris megszabadulunk. A szerveztünkbe azonban már bejutott a gyorsan ható mérge, úgyhogy igyekezzünk vissza Shadowlairba. Támogassuk fel Stillettot és irány haza. A Central Park bejáratánál a lábunkhoz sodort plakátot azért megkapjuk fel. Ez az Opera legújabb előadásáról tájékoztat. Miután megszaba-

dultunk a mérgehatásától, sétáljunk el a Hall of recordsban tanyázó hivatalnokhoz és kérdezzük ki az Operaház helyéről. A hivatalnokot elég nehéz észre venni, amit a

monitor állványának gondolna az ember, az ő. Miután tudjuk a címét, egyenesen menjünk oda.

Bent Tophattal futunk össze, és Stiletto fog-ságba kerül. Akkor kapjuk vissza, ha elhozzuk Tophatnek az obszervatóriumból a távcső len-csését, ha előtte láthatatlanná varázsoljuk ma-gunkat a Noctroglyph segítségével. A behato-láshoz használjuk fel a szupernövényünket. Bent kerüljük el a pástázó fényeket. Vegyük fel az olajat a csavarhúzó és a liftnél heverő jegyzetömböt, amiben a titkos kódok vannak. A távcsőnél először olajozzuk be az ajtót, majd a csavarhúzóval nyissuk ki és máris miénk a lencse. Vissza az Operába! Tophat minket használ kétdobáló mutatóványához és a falról egy takarító szed le. Már megint megmérgez-tek, először gyógyítsuk meg magunkat Shadowlairben, majd jöjünk vissza. Tophat kését, és a színpadnál a parketták közül egyet vegyünk magunkhoz. Ezután álljunk a sülyesztőre, a kapcsolót dobjuk meg a parket-tával és máris a színpad alatt vagyunk. Az öltö-zőben vegyük fel a sminkes dobozt és az ék-szert. A ruhákat félretelve egy titkos ajtót fe-dezhetünk fel. Bent, a bal oldali csövön egy csavarhúzó található, amivel a jobb oldalt le tudjuk emelni. Mögötte be van deszkázva a to-vább vezető út. A csapat kinyitva a locsolócső-vel szétzúhatjuk az akadályt. Itt egy galerivel kerülünk szembe. Tophat késeiért és az éksze-rért elmondják, hogy Stiletto egy triciklis vit-te magával, akit a hentesnél láttak. Az újság-

árus elárulja a hentes címét. Cseréljük el az új-ságunkat egy adag kolbászáért (3; 2; 1; 1). A bal oldali ajtón keresztül a hűtőbe jutunk, ahol kapjuk fel a húskampót. A lelógó disznó-tetemeket félretelve egy lejáratra bukkanunk. Master Macabre éppen az élveboncolást gyako-rolja Stiletton. Némi altatógáz következtében hamarosan mi is a műtőasztalon találjuk ma-gunkat. Szerencsére pár percre magunkra hagy. Jobb lábunkkal rúgjuk fel a savas üve-get, az így felszálló savgőz lazít egy kicsit a szí-jainkon. Bal lábunkkal meg tudjuk lökni a gázpalackot, ez Stiletto műtőasztalát olyan sze-rencsén mozditja meg, hogy az egyik kés el-vágja a köteleit. Minél gyorsabban ki kell jut-nunk, mivel ismét megmérgeztek. A polcon az üvegek közül vegyünk fel egy üreset és tűnés. Macabre be szeretne jönni, de Stiletto végez vele. A következő helyiségben akkumulátorsav-val töltjük meg az üvegünket. Jobbra egy nagy ventilátorhoz jutunk, előtte egy csomó nehezek lóg. Lépjünk át a ventilátor lapátjai között a másik szobába. Az üvegcserep segítségével vág-juk le a jobb oldali kötelet és vegyük fel a lim-lomok közül a kereket. A kötél és a ventilátor segítségével meg tudjuk lódtani a nehezéket, ami lukat üt a falon és egy csatornába vezet. A savas üveget dobjuk fel a mennyezeten függő csőhöz, melynek hatására a leesik és átkelhe-tünk a másik oldalra. Itt egy hídhöz érünk.

A jobb oldalon menjünk be először, vegyük fel a földről a rögzítőpecket, majd térjünk vissza a hídra. A pecekkel rögzítsük az átjárót. Men-jünk balra. Egy kis szobába jutunk, ahol a ke-rék segítségével leereszthetjük a csatorna vizét. Ott, ahol a pecket találtuk bújunk bele a jobb oldali csőbe. Ennek végén egy szakadt figura állja utunkat. Ajándékozunk neki a sminkes dobozt és hálából megengedi, hogy próbálko-zunk a zárt ajtóval. Az összes fehér golyót bal-ra, a kéket középre, a pirosakat pedig jobb ol-dalra állítjuk. Szabad az út előttünk mehetünk vissza gyógykezelésre.

Alighogy felépiültünk máris Drealmer kar-mai közé kerülünk. Egy álomba repít, ahonnan meg kell találnunk a kiutat. Az álombiroda-lomban a bal oldali épület mellett vegyük fel a festékesdobozt, majd menjünk be a jobb oldali épületbe. Sétáljunk be a nyitott bohócszájba fopiskálóért. Következő úticélunk a torony, ahol egy démon őriz egy gyémántot. Egelőre nem tudunk elbánni vele. Kapjuk fel a földről a lámpást és menjünk ki a térre. A bal oldali bedeszkázott ajtót a fogvájó segítségével nyis-suk ki, majd hozzuk el a gyufát. Megint vissza a jobb oldali épületbe, ahol a bohócfaj mellett hintát húzzuk le. Egy ajtót találunk. Bent gyűjtünk fel a bozótot, így egy póktojáshoz ju-tunk. Itt szedjük fel az indát, majd vissza a dé-monhoz, akit a tojás segítségével eltüntetünk.

A gyémánt is o.k. Menjünk vissza oda, ahol a gyufák vannak, az üveglapot kivágya borítsuk fel a fűszertartót és vegyünk fel egy kis borsot, amitől a bohócszaj egy ecsetet köhög fel. A tü-körre fessünk egy ajtót, lépjünk ki rajta. Egy torony előtt állunk. Az inda segítségével másszunk a tetejére. A kulcs a lábtörő alatt! Drealmerrel találkozunk, aki kirúg a birodal-mából. Ismét a Shadowlairben vagyunk. Stiletto már aggódott, hogy meghaltunk és nem segít a Liquidark. Gyerünk Ms. Shoto-hoz. Faggassuk ki Whispermanról, majd keres-sük is meg. Szedjük le a Cygnus épülete előtti villanypózná egyik kerítésdarabját, ez-zel nyissuk ki a csatornafedőt. Az ott heverő székdarabok közül hármát dobunk a ka-zánba, mire kinyílik a fémajtó. Itt találko-zhatunk a szellem féle Whispermannel, aki érdekes információkkal szolgál. Szembe kell szállnunk Flux-szal. Menjünk be ismét a Cygnus liftjébe. A titkos kódokat felhasználva feljutunk az épület tetejére, ahol a húskampó segítségével átsuhanhatunk a Sunspire Tower épületébe. Vegyünk fel min-den tárgyat, amit felfelé haladva találunk. Az utunkat álló kutyát a kolbász és a kötél segítsé-gével szerelhetjük le, majd a kampót, a felmosó bo-tot, valamint a ragasztószalagot felhasználva bejut-hatunk a legfelső szintre. Ahol is...

Joker

25

MIXIM

KFT.

Üzlet Iroda és Szervíz
H-1092 Budapest Erkel utca 13/a
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144
Fax: 218-5099

Üzlet: H-1085 Budapest József krt. 36
Tel./Fax: 210-2800

Április a multimédia hónapja a MIXIM KFT-nél!

Hangkártyák, cd-rom meghajtók, videokártyák nagy választékban.

Multimédia kit akciónkban, egyes CD-ROM meghajtók és hangkártyák együttes vásárlása esetén CD lemezeket adunk ajándékba!

Ezenkívül több, mint 1000 CD program közül válogathat és mindent ki is próbálhat üzletünkben!

Vásárlói kártyával rendelkezőknek a CD lemezek árából 20 %, a hardware árakból 5 % kedvezményt adunk.

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

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

VIDEOKÁRTYÁK	
Cinerama MPEG kártya - multiCD interface - 2x4W audip teljesítmény - MPEG 1, CD-I szabványú formátum - PAL, NTSC video kimenet - installáló programok	35.900,- Ft
ALLMEDIA 2000 MPEG kártya - TSENG ET 4000W32I videochip - S-VHS bemenet, MJPEG tömörítés - AVI, MPEG, CD-I formátumok - S-VHS kimenet - digitális vágás, feliratozás, színjavítás	180.000,- Ft

MULTIMÉDIA KIT AKCIÓ	
Acer hangkártya 16 bit Acer duplasebességű CD-ROM Ajándék CD lemez	21.990,- Ft
Acer hangkártya 16 bit Acer duplasebességű CD-ROM 10 db ajándék CD lemez	26.990,- Ft
Acer hangkártya 16 bit MITSUMI 4x CD-ROM 2 db ajándék CD lemez	32.990,- Ft
Acer hangkártya 16 bit Wavetable MIDI kiegészítés MITSUMI 4x CD-ROM 10 db CD lemez	45.990,- Ft
Ultrasound hangkártya 16 bit Acer duplasebességű CD-ROM 10 db CD lemez	41.600,- Ft

A fenti árak a MIXIM KFT telephelyén történő beszerelés költségeit igen, de a 25 % forgalmi adót nem tartalmazzák!

És ismét egy kalandjáték, ez alkalommal a csizmák ősi hazájából, Olaszországból, a Matroska babák országáról, a nagy Szovjetunióról. (Khm, talán már nem egészen jogos a jelen idő a mondatom utolsó felénél.)

Nos tehát, a Big Red Adventure elég átlagosnak mondható kalandjáték. Az összefüggést az eddigi hasonló programokhoz képest a környezet egysége (a kapitalizáló Szovjetunió), és a grafika SVGA mivolta jelenti, mely olaszos stílusa miatt nekem túlon túl idegen volt ahhoz, hogy elfogadhatónak találjam. (Kivéve azt a részt, mikor Donna felmászott a szekrényre...)

A történet sem igazán volt rám nagy hatással. Egyfajta gondolatmenet szerint ugyan logikusak a feladatok, ám túlságosan is a valóságtól elrugaszkodtak. Lehet, talán csak én alkalmazkodtam túl nehezen a különös, szokatlan stílushoz, de továbbra sem értem, hogy hogy képes egy profi tolvaj-konzol-zsoké elcsereálni csúcstechnológiájú számítógépet egy gameboy-ra, még ha történetesen szüksége is van a benne lévő cartridge-re. A poénok meg... Nos, más körítés mellett jók lennének az ötletek, de ebben a formában engem egy nagy halom gondtalanul kezelt ezüstékszerre emlékeztettek. Az is csak akkor szép, ha törődnek veled, ha csak otthagynak valahol, fényét vesztí. (Hű, de költői lettem!) Azt hiszem ideje lesz végre elkezdenem a tényleges leírást.

Szóval, a kezdetek kezdetén hősünk, Doug Nuts éppen azon filózik, hogyan is tudná ellopni a cár koronáját a „hüdenagybiztonságos” múzeumból. A megoldás első része teljesen egyértelmű: be kell neveznünk egy tévéshowra. Hurrá, ez igen! A mestertolvajok is biztos mind így kezdték. Nohát, ennek feltételeit ugyebár a tévé nevű csodamasinából tudhatjuk meg, melynek egyedüli feladata, hogy minden alkalommal bedögöljön egy-egy műsor megnézése után, így eltávolíthatóvá téve az antennáját. (Amit persze minden valamirevaló kalandozó rögtön magához is

vesz, mert olyan jó, ha valakinek egy másfél méter hosszú fémrúd lóg ki a farzsebéből. Huh!)

No, kifosztva a szobánkat (a táskában még plusz cuccokat is találhatunk) már mehetünk is ki az utcára... Mondom már mehetünk is ki az utc... Hogy kell innét kijutni? Na, ismét egy nagy ötlet a programlókótól: le kell adni a szobakulcsot a portán. Végül is valóban logikus, tényleg ez a szokás a szállodákban, de miért nem tudtak legalább annyit megtenni, hogy kifelé menet pl. ránk ordibáljon a portás, hogy „KÚÚÚÚÚÚ’CS!” (Hogy én itt mennyit szívtam! Vagy öt percet, de nekem már az is sok volt.)

Most hogy kint vagyunk, három apró teendőnk lesz: megmérni a Marx szobor magasságát Vodkaolát véve mértékegységnek, megtudni, mennyit nyom egy Great Bear burger, és hogy, hány „R” van egy kaviár dobozán.

A legegyszerűbb dolgunk a hamburgerrel lesz, ezért aztán azt nem is árurom el, hogy miként lehet rájönni, csak annyit, hogy $x+y-x=y$. Érthető, nem? Na, majd az lesz, ha megtudjátok a megoldást.

A Marx szobor már egy kicsit komplexebb, ugyanis: 1. meg kell tudnunk egy Vodkaola méretét (ez még elég egyszerű), 2. rá kell venni a kissé (?) idióta kisjapánt, hogy készítsen rólunk végre egy olyan fotót is, amin nem a lencsevédő szép fekete világa látszik, és nem mozdul be úgy, mintha egy zuhanó repülőből készült volna stb. Persze az oktatás nehéz dolog, sok-sok tekerics filmre szükség lesz, így a McRomanovnál található is. De, hogy az hol van...

Most, hogy így lépésről lépésre el-

magyaráztam a feladatok megoldását, az utolsót már igazán rátok bízhatom. Egy tippként elárulnám, hogy már előzőleg utaltam egy rész megoldásra.

Hóhahó & Halle Lujza! Indulhatunk showmanni! ...azonnal, amint veszünk egy példányt a New Pravdából is a belépőjeggyel, majd kitöltjük a portás tollával. (Izé, hogyan? Hogy nincs elég pénz? Hát mire való az antenna, ha

nem mérlegek megpiszkálására?

Ejnye, hát már mindent nekem kell elárulnom?)

A vetélkedő rendkívül érdekes feladványai után immár egy potenciális betörőszállító eszközzel leszünk gazdagabbak,

amivel a múzeum fölé lebegve, majd a kötéllel (igen, a szállodából elhozottal) leereszkedve megpillanthatjuk álmaink fejedőjét, de mindenek előtt hyperszámítógépet: egy ZX-81-est! YEAAAAH! KÚÚÚÚ! STB! Egy ilyen cuccra feltétlen szükségünk lehet még, ezért a magnónkkal, meg az operai újságmelleklettel ügyeskedve olyan felső C-t kreálunk, amitől minden jobb érzésű üvegkalitkának csörömpölni támad kedve. Hm, a korona akváriuma viszont kimondottan antiszociális módon az istennek sem hajlandó összetörni, sőt még némi fénysugárral is körülbástyázza magát, amit nem túl egészséges dolog megszakítani. Mit lehet hát tenni? Fényérzékelő + külső fényforrás = már majdnem a korona. (Ma nagyon okos vagyok. Filozófálgatok, matekozok... Ez már legalább egy üveg Tequila, míg visszasüllyedek a normális szellemi szintemre. Jajjaj.)

Na, most aztán jött egy csúnya bá-

csi, aki a tolvajok tolvaját hivatott meg személyesíteni, azon kívül azt az idiótát, akinek köszönhetően körözést adnak ki ellenünk, és el kell hagynunk a civilizáció melegágyát, Moszkvát. Szóval találkozunk majd két régi jó (?) ismerősünkkel, akik cserébe egy pár infoért kerítenek nekünk egy hamis útlevelet.

Tiptiptiptip: A modemet két tárgyból kell összeállítanunk, a ...ból és a ...ból. Haha! Bye-bye home of Szerjósák. Oh, majd elfelejtém: nem árt meglátogatni a titkárnö jegyzeteit is a Stúdióban. Jé, hát ez egy was war here happening (jól írtam?)! Egy egész új ficzgóval kell innét tovamennünk. Egy szerencsétlen izomagyú, lekvárszívű matrózzal, akit itt hagyott szíve hölgye,

Potomkin tankhajó őnagysága.

Hogy én itt hogy megörültem! Végre egy jó kis bunyós rész. Öreg nénikék bántalmazása, kiskölykök megfélemlítése, meg minden ami kell...

Aztán FRÁSZT! Ez a gigászi terminátor még a szü-

nyogokat is mosolyogva kérte meg, hogy „ne tessenek má’ engemet bántani, kérem szépen”. Aaargh! Ezt a... No, essünk túl a nehezén.

Ebben a részben alapvetően két dolgot kell csinálnunk: sok pénzt keresni és sokat mászkálni. Persze pénz nélkül is megtehetjük ugyanazt, amit teli

zsebbel, de azért mégiscsak jobban néz az ki, ha valakinek száz rubelesek hullanak a zsebéből, mint az aki láthatatlanító tintával festi rá a hordóra a rum feliratot...

De ne vágunk a közepébe, lássuk, mit is kell cselekednünk? El kell mulasztanunk a lánán ücsörgő ficere fejfájását, hogy némi napraforgómaghoz juthassunk, amivel visszacsalogathatjuk a papagájt régi jó gazdájához, aki majd elárulja a potomkin úticélját és a leggyorsabb útvonalat oda, aztán el kell mennünk a sztyeppékre a cirkusz csoporttal, ahonnan tovább mehetünk az Orient expressz indulási helyére, míg nem testőrül szegődünk egy gazdag nénihez. No, ilyen egyszerű az egész. Nem értem, mit lehet ezen nem érteni.

BIG RED ADVENTURE

Az egyetlen gondot talán a pénzszerzés jelentheti: ehhez egy kicsit erőt művészkednünk kell. De nem ám csak úgy hübelebalázs módjára (hol az a Tequila?!), hanem némi bikabab szervezetünkbe történő beépítése után. (Hopsz, megvan az én kis drága üvegcsém! Reszkesetek olvasók! Ami most következik...)

A kard az arra jó, hogy verekedjenek vele, de itt mégsem, mert csak a jeget szabad egy jó kisfiúnak bántani, de ő is lothat egy kocsmából, ahol sok részeg bácsi van, de csak akkor, ha a korcsmárost elküdtük izéért, drága borér'. (Hé! Mit szóltok? Hatott az ital! Ismét örült vagyok!) Vízért meg a korcsmároshoz kő fordulni, de nem szabad, mert az egé'ssége- len, úgyhogy kő rája sokat inni. Szesz. Úgyhogy fogjunk is egy halat a seprűvel és a víziingával, vagy mivel, mert a kiskutya nem szereti a cicát, aki éhes, és így lesz társaságunk. A farkasok meg a méhecskéket nem szeretik az erdőben, akik viszont szeretik a nyalókát, pedig attól szomjas lesz az ember és innia kell. A városba meg van egy golira... grolia... majom, aki kimonodottan nem szereti, ha valamit mutogatnak neki, vagy piszkálkodják, vagy már... már... már nem is emlékszek, micsinálnak vele, de ő ad egy banántot, aztán akkor együtt dalolhatjuk a gazdag néni mostani testőrével, hogy jaj, de csúsós, babán, ez a banánhéj, tralala, hopsz, azt hiszem itt most elájulok.

Jaj, a fejem. Nem gondoltam volna, hogy ilyen rossz hatással van a szervezetre a cikkírás. Csak tudnám hogy került ide ez az üres üveg...

Nu, szóval ott tartottam az előbb, hogy Donna Fatale fölszállt a vonatra újdonsült pártfogójával. (Nem? Nem baj, mostmár akkor is innét írok tovább.) Amilyen szerencsés a kiscsaj, persze rögtön összefut egy-két (két!) régi „üzletfelével“, akik khm... bizonyos fényképeket ajánlanak fel neki egy mikrofilmért cserébe, ami (micsoda véletlen) épp drabális barátunk által féltve őrzött hölgy úgyszintén féltve őrzött tulajdonát képezi. Well, ennek megszerzésére több mód is adódik, így például az

is, hogy megkeressük Doug Nutsot, aki szintén „üzletfele“ vala még anno puritán erkölcsökkel rendelkező hősnőnek. Hogy a dolgok még egyszerűbbek legyenek, Doug ismeri Dinot is, akit aztán nem túl nehéz dolog meggyőzni, hogy kutassa fel azt a bizonyos filmcsékét, hadd okozzon egy kis meglepetést gazdájának. A lényeg az, hogy egy pohár kávé nagy segítségünkre lehet a rejték hely megtalálásában. (Mellesleg nem árt tudni az itt fölvehető tárgyakkal kapcsolatban, hogy csak azoknak a karaktereknek adható át, akik valóban föl tudják használni.)

Egy másik megoldásra váró feladatot a szintén a vonaton felbukkanó

összes értéktárgyunkat, és Donna-t. Ezt az arcátlanságot már nem nézhetjük tétlenül! Már az is bőven sok, hogy az immár másodsor hozzánk került koronát ismét elvesztettük, de hogy még szegény Dino cukorkáit is elrabolták, na ez már tűrhetetlen! Szóval szép békésen sétáljunk el a közeli faluba, az alkalmi hídon átkelve, hogy megismerkedhessünk a tökéletes segítőkészletelenség mintaképeül szolgáló helyi lakosokkal, meg

újra találkozunk egy... egy RÉGI ISMERŐSÜNKKEL! (Már

megint! Úgy tűnik az ő világuk még kisebb, mint a miénk.)

Ismét tárgyakat kell gyűjtögetnünk. Napraforgómagot az erdő odvaiból, denevérszárnyat a



tolvajok tolvaja jelenti, akitől legfőbb hősünk persze vissza akarja kapni jogos tulajdonát, a múzeumból ellopott koronát. Egy kis csáberő, egy kis pezsgő, egy kis altató, és Donna már meg is találta... a betörő egyik ingét egy számmal. Hurrá! Na, most ezzel mihez kezdünk? Nem sok lehetőség maradt. Le kell cigiztetnünk a sárga földig a kalauzt – a vonaton utazó jó barátoktól származtatható fűvel –, hogy a tőle elvett kulcsokkal bejuthassunk a vonat eleje felé található poggyászkocsiba, a koronához.

Hogy az élet szép legyen, ekkor színre lépnek a tolvajok tolvajának visszatolvajkodójának tolvajai is, akik egy elegáns mozdulattal lenyúlják az

templomtorony tetejéről, oroszlánfogat az erdei kastély kapujától, meg még valamit, ami most nem igazán jut az eszembe, úgyhogy biztos nem is volt olyan fontos. Csak a kastély megtalálása jelenthet nagyobb gondot, de ezen segít, ha a templomtorony tetejéről körülnézünk az öregember szemüvegéből és egy vascsőből készült messzelátóval. A toronyba néhány „jégszöggel“ juthatunk fel, a szemüveget pedig egy „altatódallal“ szerezhethetjük meg. Még a sírásóval is beszélgethetünk, ha felkínáljuk neki a lámpaolajból készült italunkat, de azt már aztán végképp nem tudom, hogy ezt miért is csináltam. A lényeg az, hogy valamire jó volt. És tahdah! Már itt is vagyunk a the

end közelében, ha Donnával sikerül megmentenünk magunkat. Kapjuk föl a tárgyakat a szobából, majd a plafonon lévő csapóajtóig fölmászva speedeljük föl a kölninket egy kis kloroformmal, oszt fűjük le az ajtóban az őrt. Egy másikat sokkal egyszerűbb megoldással tehetünk ártalmatlanná: meg kell ajándékozni egy pár szál virággal az emeleti ablakból. Nem árt, ha cserepes és pont az őt fején landol...

Most, hogy immár minden bércezen csend ül (az egy idézet volt, bizony!), be kell vetnünk az iskolában tanult összes nekromatatumományunkat, hogy fölbérelhessünk egy megpusztult tolvajszarkát egy kulcs ellopására. (Közben azért néhányszor mászassuk föl Donnát a szekrényeken, mert olyan aranyos, mikor föllibben a

szoknyája...) Száz szóznak is

pont a vége, olvassuk végig a gonosz prof irodájában a könyveket, aztán látogassuk meg a csontváz szemüregét, ami mint köztudott nagy titkok elrejtője (de legalábbis szekrénykulcsoké, amivel megtalálhatjuk az egyik összetevőt hullagalázó szertartásunkhoz). A másik két cucc „asszem“ egy rózsaszín toll a párnánkból, és egy tál gyümölcs. Ezt a lötyöt most loccs be a stuffedszarka belsejébe, oszt elektrifikáljuk meg egy kis felmagnetizált lemezzel a lemezját szón. Persze nem árt előbb be-

jelölni egy szoborabbarabbal a helyet a padlón, ahova a madárkát rakni kell.

Huh, ha minden igaz, ezzel végre a végére értünk a játéknak. Úgyhogy már csak egy dolgot tehetek, mégpedig leírom azt hogy: Special thanx to Csilla.

Created By
BI Rainbird

Big Red Adventure

386SX

4 MB

53 MB + CD

SB, GUS, ADLIB

75%

80%

70%

Core Design Limited

Vortex



Annak idején a Quantum Gate egyike volt az első próbálkozásoknak a CD-ROM-os interaktív filmek világában. Talán éppen ennek köszönhetően nem is volt túlságosan sikeres, mondhatni totális bukásnak bizonyult. Az alkotóknak ez úgy látszik nem szegte túlságosan a kedvét, ugyanis röpké egy év elteltével elkészítették a történet folytatását. Mindenképpen fajsúlyosabb darab az elődjénél, ugyanis három CD-t tölt meg, kérdés azonban, mennyivel lett a történet érdekfeszítőbb, interaktívabb. Hát lássuk...

Előzmények... 2057-et írunk. A Földnek mindössze 5 éve van hátra a teljes megsemmisülésig. Úgy tűnik, hogy a kétségbeesett kísérletek végül is eredményre vezettek. Sikertelenül kifejlesztett egy dimenziókaput, a Quantum Gate-et, aminek segítségével eljuthatunk az AJ 3905-ös bolygóra. Itt nagy mennyiségben bányászható ugyanis az Iridium-oxid, amivel talán még helyreállítható a Föld légköre, és így az egész bolygó megmenthető lenne. Egyetlen kis probléma akadt mindössze, az AJ 3905-ös légköre mérgező, és az ott lakó óriási rovarszerű bennszülöttek nem nézik túl jó szemmel ténykedésünket.

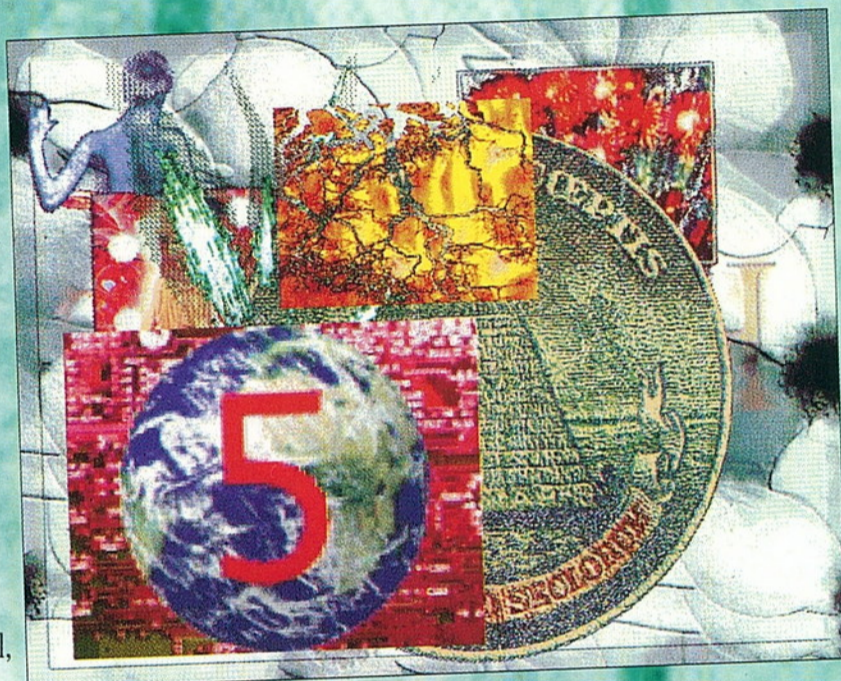
Drew Griffinnek hívnak. Orvosnak készülök, de miután egy autóbaleset során elvesztettem a barátnőmet, úgy döntöttem, jelentkezem a hadseregbe. Nemsokára talákoztam a parancsnokkal Saunders ezredessel, valamint Dr. Elizabeth Marks-szal, a Quantum Gate fejlesztőjével. Megtanultam ke-

zelni a túlélőruhámot, ami nélkül az AJ 3905 felszínén nemigen lehetne létezni. Az egész egy kicsit furcsa, ugyanis ebben a ruhában még a látásom se a valódi, a sisakba épített számítógép közvetíti közvetlenül az agyamba a virtuális valóságot. Valami azonban egyre jobban bűzlik. Az egyik bajtársam – Private Michaels – szerint az egész egy óriási átverés, a VR (virtual reality) sisakban nem a valóságot látjuk, hanem azt, amit az ENSZ (az egész akció mögött a világszervezet áll) el akar hitetni velünk. Valójában el se hagyjuk a Föld felszínét, itt hajtunk végre különféle orgyilkos akciókat. Kaptam Michaelstól egy ellenanyagot, ami kihoz ebből a virtuális világból, bár valójában nem tudom, hogy kinek is higgyek. Mindenesetre az ezt követő események meggyőztek, hogy lehet valami igaza Michaelsnek.

A következő küldetésben Dr. Marks után kutattam a bolygó felszínén, amikor felfedeztem, hogy a túlélőruhákba biztos, ami biztos alapon egy önmegsemmisítő mechanizmust is beleépítettek. Ezek szerint ha a ruha annyira megsérül, hogy a testünk érintkezni tudna a külső légkörrel, megöli viselőjét, megrövidítve az elkerülhetetlen szenvedést, amit a mérgező légkör okozna. Miután visszatértem, közölték velem, hogy a barátom tulajdonképpen áruló, és nem létezik többé a hadsereg számára. Utánanéztem, tényleg az összes adatot törölték róla a nyilvántartásból. Nagyon megijedtem... Nekem mindent elmondott... Lehet, hogy én leszek a következő, akit félreállítanak? Gyorsan lenyeltem az ellenanyagot, majd mély álomba merültem. A bázisra érkeztem óta először álmodtam. Hirtelen riadó

hangjaira eszméltem fel. A bázis harcban állt az óriás rovarokkal. Azonnal felugrottam, futva csatlakoztam a társaimhoz.

A harc közben megsérült a ruhám, és hallottam, amint megszólal a sisakban egy szenttelen hang: Önmegsemmisítés megkezdődött... 15... 14... 13... De én nem akarok még meghalni!!!



Szinte önkívületben téptem le magamról a sisakot, és amit ezután láttam, az minden képzeletemet felülmúlta. Nem óriás rovarok ellen küzdöttünk, egy szárnyas nő állt előttem. A többire nem emlékszem, elájultam... (Itt ér véget a Quantum Gate története, voltaképpen itt kezdődik el a Vortex, de az előzmények nélkül nagyon sok mindent nem értenék meg a folytatásából. Most kezd csak igazából lerántani minket az Örvény, innentől kiszálódnak igazán össze a szálak.)

...Csak ezek az átkozott rémálmodok lennének...



Miért kell mindig újra átélnem életem azon epizódjait, amiket legszívesebben örökre kitörölnék az emlékezetemből?

Az Aylindek lakják a bolygót. Teljesen humanoid felépítésűek, attól elte-

kintve, hogy szárnyaik vannak. Mi történt? Ez lenne a mennyország, és én az angyalokat látom?

A lányt, aki megmentett Llyra-nak hívják, és nagyon emlékeztet Jennyre, a földi barátnőmre. Ő szedett ki a ruhából, megmentve ezzel az életemet, és elvitt a falujába. Ezen a bolygón minden annyira szép. Bár azt hiszem, ez a szó nem fejezi ki igazán azt, amit el akarok mondani vele... Egyszerűen csodálatos. Ilyen lehetett a Föld évszázadokkal, sőt évezredekkel ezelőtt, mikor még a természet

nagyrészt érintetlen volt. Most látom csak, most tudom igazán átérezni, hogy valójában milyen sokat is veszítettünk. Úgy érzem magam, mintha álmodnék, mintha ez az egész csak hallucináció lenne. Ezt nem tudom elhinni! Az ENSZ csakúgy átküld minket egy k... Quantum Gate-en, VR sisakkal a fejünkön, önmegsemmisítővel felszerelve, hogy higgyük azt, hogy a paradicsom valójában egy rothadó világ gonosz óriásrovarokkal. Szóval hogy is van ez az egész? Álmodom, vagy most vagyok csak ébren igazán?

A Sayet, vagy ahogy Llyra nevezte a nagymama tölti be a matriarka tisztjét az Aylindek között. Ő kérdezett ki először, és nagyon kedvesnek tűnt, annak

ellenére, hogy tőlem telhetően mindent elmondtam neki, nem próbáltam meg elferdíteni a valóságot. Kérdezgetett valami Goyepairól is (...ó ezek az Aylinde szavak), akikről később kide-



rült, hogy ők voltak azok a harcosok, akiket halomra gyilkoltunk azt hívén, hogy rovarokkal van dolgunk. Ó, a fene abba a VR sisakba...

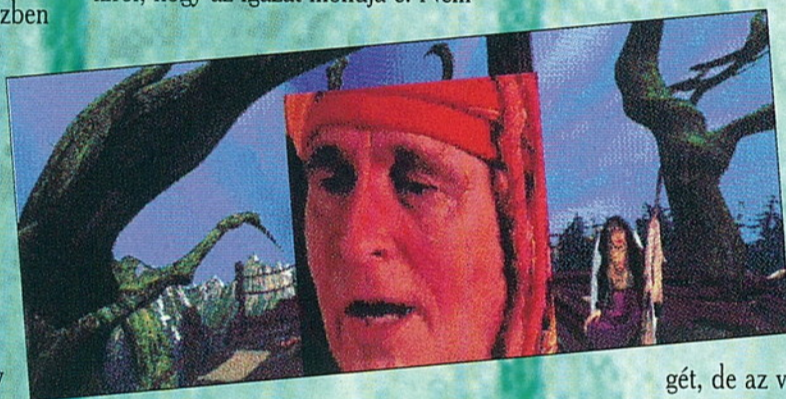
Most kezdem csak megérteni, milyen helyrehozhatatlan hibát követtünk el a kiírtásukkal. Nem rovarokat gyilkoltunk, hanem humanoidokat. Bármik is voltak, sokkal közelebb álltak az emberekhez, mint a rovarokhoz. Mindannyian gyilkosok vagyunk, még akkor is, ha nem tudtuk, hogy mit teszünk. Valakinek fel kellett volna, hogy tűnjön, hogy valami nincs rendben. Igaz is, Michaelsnek szemet is szúrt a dolog, rögtön el is takarították az útból. Ezek a gondolatok kavargtak a fejemben, miközben megérkeztem a templomhoz.

Templom... miket is beszélek, a legnagyobb építészeti alkotás, amit valaha is láttam. Néhány öreg, vastag fatörzs szolgál az egész alapjául, ezen nyugszik az építmény. A közepén egy óriási kristály harang terpeszkedik, arany és bronz sípokkal. Valami leírhatatlanul szép hangot produkál. Néha el elcsodálkozom a bolygó és az Aylindek technikai fejlettségén. Talán nem azok az egyszerű emberek, akiknek hittem őket. Nem sokáig gondolkodhatam a talányokon, ugyanis hamarosan egy vallási és egyéb vezetőkből álló tanács előtt kellett számot adnom jövetelem, valamint a többi ember jövetelelnek céljáról. Miután elmondtam a mondandómat, láthatóan két pártra szakadtak.

Az egyik felük szívesen kötne üzletet velünk, emberekkel (Deejani-k – ahogy ők hívják minket), viszont van



egy szívós kis csoport egy Mihm nevű vezetővel, akik legszívesebben a pokolban látnának. Elérték, hogy alávessenek valamiféle hazugságvizsgálatnak, amivel állítólag teljes biztonsággal meg tudják állapítani valakiről, hogy az igazat mondja-e. Nem



tudom mi lesz ebből...

...Az álmok, megint az álmok... Hirtelen ismét egy kórházban találok magam... Orvosok hajolnak fölém... Egy hang hasít bele a tudatomba: – Nyissa ki a szemét!... NYISSA KI A SZEMÉT – ... Mire meg tudnék mozdulni, az álmok szertefoszlik, ismét a tanács előtt állok. Úgy látszik, egyelőre végeztek velem, így hát tovább vándorlok, megpróbálom ezt a paradicsomi bolygót még jobban megismerni. Az egyik tisztáson találkoztam a Swordmasterrel. Nagyon

eredeti, szórakoztató fickó, öröm vele beszélgetni. Felajánlja, hogy megosztja velem a tudását, amit én hálálkodva el is fogadok. Tanulságos eszmecsere végén sok minden újat megtudtam az Aylindek felfogásáról, melynek segítségével sok felesleges szenvedéstől menekültek meg. Nem kis büszkeségre azért én is tudtam olyasmit mondani, ami még a Swordmasternek is új volt.

...De ismét... Bekattantak az emlékek a múltból... Iszonyatos érzés volt... Azt hittem meghalok, mert szinte az egész életem lepergett a szemem előtt... Félek, hogy előbb-utóbb bele

fogok örülni... Mi történik velem??!! ...

Ma este volt a hazugságvizsgálat. Nem igazán értettem a lényegét, de az világossá vált,

hogy az Aylindek rendelkeznek bizonyos pszionikus képességekkel. Nem a fülemmel hallottam a kérdéseket, hanem rögtön a tudatomban visszhangoztak. Nagyon sok személyes dologról érdeklődtek, és mivel mindegyiket egyenesen az agyamba irányították, szinte kényszerítettek rá, hogy az igazat mondjam. Később ez még durvábbá vált, az egész emberi fajról faggattak ki hasonló módon. Természetesen a végén Mihm megpróbált mindent ellenem fordítani, de Llyra közbelépett. Azt hiszem, az életemet köszönhetem neki, és még fogalmam sincs róla,

hogy fogom mindezt meghálálni. Eltöltöttem az első éjszakámat a bolygón mindenféle védőfelszerelés nélkül... Egy kicsike kunyhóban tértem nyugovóra...

A rémálmodok ismét előjöttek... Egymás után epizódok a múltból, abba a tévhitbe ringatva, hogy így utólag is be tudok avatkozni...

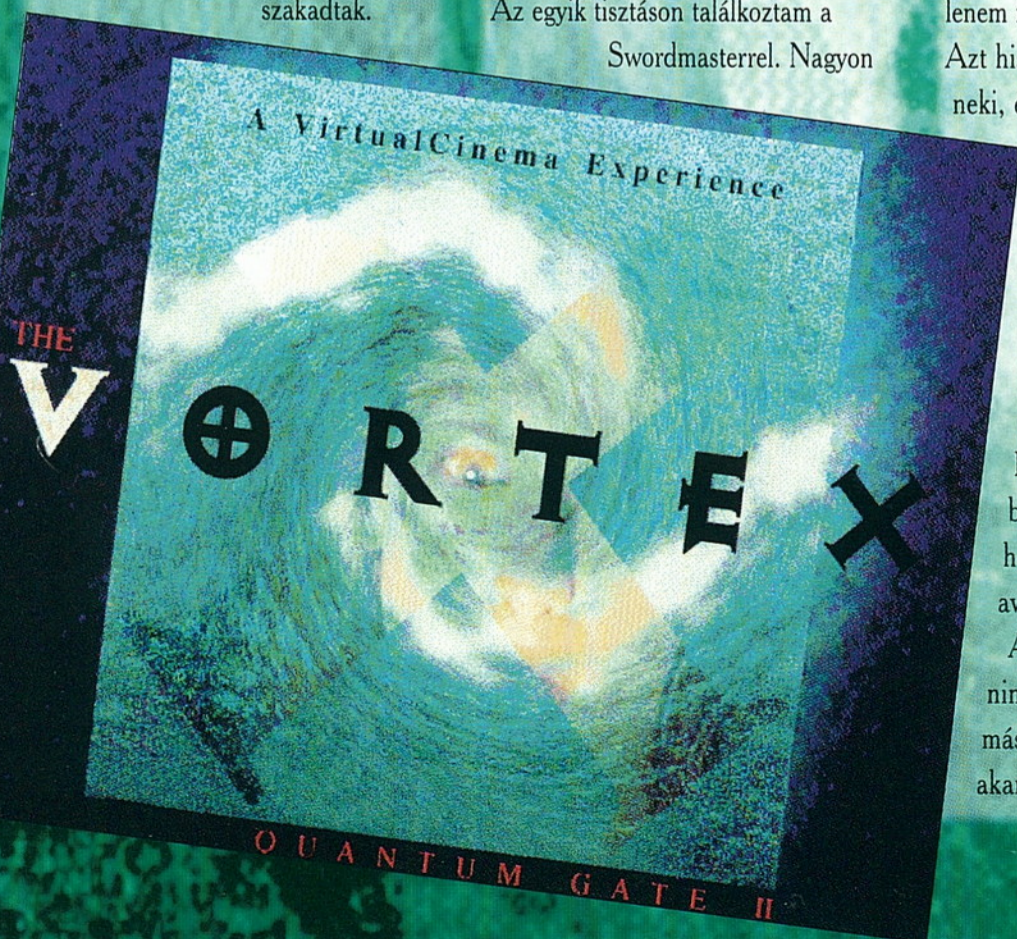
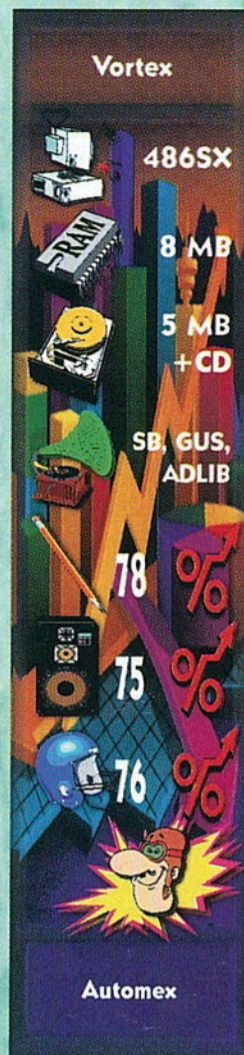
A történetnek még messze nincs vége, körülbelül itt kéri a második CD-t a játék, de nem akarok minden poént leléni, így

hát itt abbahagynám. Az a dobozon is rajta van, hogy valójában nem igazi játékról van szó, hanem egy film cselekményébe tudunk többé-kevésbé beleavatkozni.

Ebből adódóan szerintem senkinek sem okozhat különösebb gondot az előrehaladás, talán csak az ékes amerikai dialektus megértésével lesznek néha problémáink. Annyi segítséget kapunk, hogy a legfontosabb történéseket, észrevételeket naplószerűen rögzíti a program, amit később bármikor vissza tudunk nézni.

A végére maradt az értékelés. Egy kicsit nehéz dolgom van, ugyanis többféle szempont szerint kellene értékelnem, attól függően, hogy ki mit vár a programtól. Köszönhetően a 3 CD-nek, az interaktív filmek közül kiemelkedik ez az alkotás, szerintem az egyik legjobb darabhoz van szerencsénk. Az is igaz viszont, hogy ha egyszer sikerül végignyomni, akkor utána már nemigen ülünk le újból mellé, szóval aki hosszú hetekre keres valami játékot, az máshol kutasson. Akik mindenáron interaktív filmekkel akarják eltölteni kicsinyke szabadidejüket, azok viszont semmiképpen ne hagyják ki.

Andrew



STEREOWORLD

Lehet, hogy tényleg megőrült a világ? Nem elég a monitorok, tévék fárasztó vibrálása, a neoncsövek idegesítő villogása, tényleg tönkretakarjuk tenni a szemünket? Hunyórtunk, hogy lássuk, milyen busz közleget a megálló felé, mi van a szakácskönyvbe írva, és most még tovább bandzsítunk, hogy lássuk, mi van a sorok közé rejtve.

Úgy látszik, imádjuk a környezetet (és önmagunkra) káros dolgokat – nekem amúgy is állandóan könnyezik a szemem, és a napi 10-12 órai monitorozás következményeként majd' kiugrik a helyéről... Sokáig ellene voltam a sztereogramoknak, mert akárhogy is erőlködtem, nem láttam semmit, csak homályos foltokat – meg csillagokat. Aztán kaptam ajándékba egy könyvet, s láss csodát, láttam! Emberek, láttam a csodát, ígéretre nyújtotta felém háromdimenziós csodatévő kezét, és mutogatta, mire képes az emberi szem!

Aztán miután végigbáméskodtam a könyvet, órákon át káprázott a szemem, és megfogadtam, hogy többet nem fárasztom – nem bámulok értelmetlen zagyaságokat se a képernyőn, se könyvekben. Csak még most utoljára, mert a Psygnosis kihozott egy Stereoworld CD-t, amelyen már nemcsak 3D képek vannak, hanem tényleg saját magunk is alkothatunk. Ráadásnak há-



rom sztereo játék is helyet kapott a CD-n: a régi Lander, egy falbontós tenisz meg egy puzzle. Akiék még ez sem elég, az 3D animációkat (!) bámulhat meg a képernyőn: én már meg sem kíséreltem, hogy meglássam bennük a 3D-t.

A program eléggé összecsapottnak tűnik, s bár sokféle attrakcióval kápráztat el bennünket (és szemünket), nem eléggé egységes a kezelőfelülete. A főmenüből többféle opció választható: megnézhetjük az előre elkészített 25 sztereogram valamelyikét, esetleg animációkat, morfózisos animokat bámulhatunk kiguvadó szemekkel. Ha több interaktivitásra vágyunk, akkor a háromféle játékot válasszuk – bár nem tudom, ki képes falbontó teniszezni izzadó szemmel... Saját sztereogramokat is létrehozha-



tunk: előre definiált 3D rajzokat, vagy háromféle betűtípusból kiválasztott szöveget rejthetünk el a minták közé. Ezt ki is menthetjük, vagy akár Windows wallpaper-ként is eltárolhatjuk (baromi izgalmas, hogy miközben az ember vörösén izzó szemmel kergeti az egeret a képernyőn, még efféle hieroglifák is „segítenek” eligazodni – túrisztalátványosságnak viszont kitűnő!)

Mr.Chaos

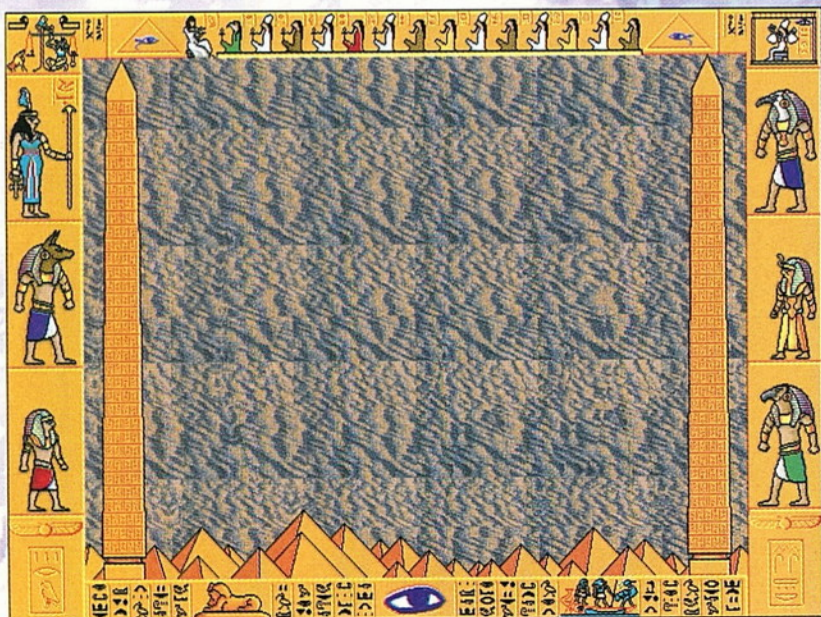
GRAVIS



ULTRASOUND	18 900 Ft
ULTRASOUND MAX	29 900 Ft
GRAVIS GAMEPAD	2 900 Ft
GRAVIS ANALOG PRO JOY	5 900 Ft
GRAVIS PHOENIX JOY	14 000 Ft
GRAVIS BATTLE PACK	8 200 Ft
GRAVIS SOCCER PACK	6 900 Ft
GRAVIS HOCKEY PACK	9 000 Ft



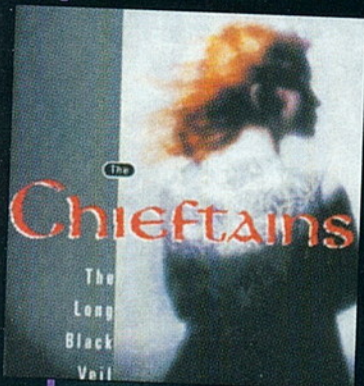
Pixel Multimédia Kft.
1055 BUDAPEST, BALASSI B. U. 9-11
TELEFON: 269-0624 FAX: 153-0627



MUSIC CITY

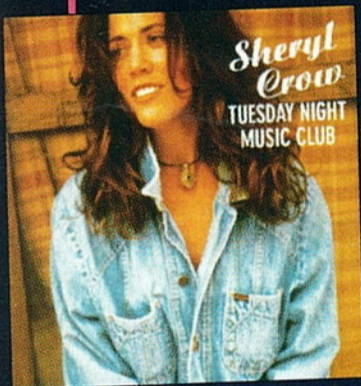
The Chieftains – The Long Black Veil (BMG)

Kis hazánkban igen sokan kedvelik az ír, illetve kelta dallamokat. Bár túl nagy nyilvánosságot nem kap ez a fajta rajongás, azért klubok, jó hangulatú összejövetelek működnek. De ez a zene, ez az érzés eddig elég nehezen volt elérhető szélesebb közönség számára. Véget ért az elszigeteltség, itt a The Chieftains legújabb lemeze, amelyen nagyjából eredeti ír és kelta népzenei dalokat játszanak. A közreműködők Sting, Sinéad O Connor, Mick Jagger, Van Morrison. Teljesen más világ bontakozott ki előttem ezt a zenét hallgatva. Egy jobb sorsra érdemes nép szép, tiszta zenéje, elkerülve minden brutalitást...



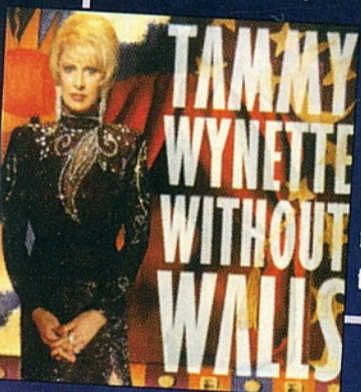
Sheryl Crow – Tuesday Night Music Club (PolyGram)

Sheryl Crow igen érdekes személyiség. Sztár-allűröktől mentes viselkedés, tiszta hang és gondolkodásmód jellemzi. Igencsak értékelte a világ ezt a fajta élet és előadásmódot, ugyanis Sheryl-t 5 Grammy kategóriában is jelölték, pedig ez még csak az első lemeze! Woodstockban is zenélt, és a világ számos helyén vezette a slágerlistát All I Wanna Do c. dalával. Mit lehet erről még többet elmondani? „Farmernadrágban nőttem fel, és ugyanolyan cipőt hordtam 15 évig. Kevés pénzből is eltartom magam, festéket soha nem használok” – nyilatkozta Sheryl nagyon szimpatikusan.



Tammy Winette – Without Walls (Sony Music)

Egyszer már Európában is ismerté vált Tammy Winette, akiről tudni illik, hogy leginkább a country műfajában tevékenykedik. Akkortájt valamely rap zenekar oldalán dalolt, most gyönyörű duettekkel énekel világsztárok társaságában. Elton John, Sting, Lyle Lovett, Joe Diffie, Wynonna, Cliff Richard, Smokey Robinson és Aaron Neville is a közreműködők között van. Néhány név talán nem olyan nagyon ismerős, de ha kissé érdeklődsz az amerikai zenei élet iránt, máris előkerülnek e nevek. A zene egyébként igen kellemes, szép lírai dallamokkal, jótékonyan nyugtatja a lelket.



Van Halen – Balance (Warner)

Még csak 1995. elején járunk, de nekem máris megvan a jelöltem az év legjobb lemezére. A szépen, lassan legendássá váló Van Halen ismét nagyot robbantott: feltalálta a modern idők rock and rollját. Ez már nem az a pomádés-táncos örület, ez a dögös örület! Talán a legjobban szóló lemez, amit valaha is hallottam. Fergeteges gitárjáték, örületes melódiák. Egyensúlyban van az egész lemez. Amióta megvan minden reggel munkába indulás előtt meghallgatom a Big Fat Money-t és egyből jókedvre derülök. Ajánlanám még a Not Enough, illetve az igen slágergyanús Can't Stop Lovin' You-t is. No persze e mellett az egész lemezt mindazoknak, akik valaha is azt vallották magukról, hogy szeretik a jó öreg rockzenét.



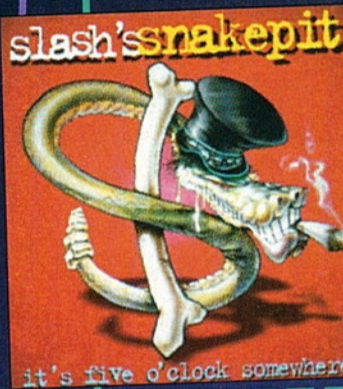
The Mission – Neverland (Sony Music)

A lemezt az egyik legnagyobb angol rockzenekar készítette (3 millió világszerte eladással, illetve egy csomó aranylemezzel büszkélkednek). A budapesti koncertre március 30-án érkeznek. Új lemezük saját, újonnan alapított cégük első terméke, amelyre jogosan lehetnek büszkék. Három évig kellett várni az albumra (az új cég létrehozása körül voltak gondok), de a zenekar meghálálta rajongói türelmét. A megszo-kott The Mission csendül fel erről a lemeztől is. A következő szerzemények kiemelésként méltóak: Swim With The Dolphins, Daddy's Going To Heaven Now, Cry Like A Baby és a Lose Myself In You.



Slash & Snakepit – It's Five O'Clock Somewhere (BMG)

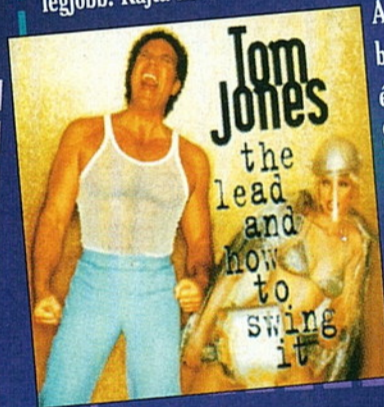
Slash, aki a Guns n' Roses gitárosaként vált ismertté (sokak szerint gitáristen-né) saját zenekarának lemezeivel jelentkezett. A stílus a már jól ismert GNR



stílusa, Eric Dover hangja is hasonlóan reszelős, mint Axel Rose-é, a gitárjáték, illetve megszólalás pedig félreérthetlenné teszi, hogy itt valaki a GNR nyomdokain jár. Kis blueskocsmák és nagy rockszínpadok hangulata lengedez az album körül, amelyen azért hallható néhány igen érdekes szerze-mény is: Neither Can I, Jizz Da Pit, Take It Away, Be The Ball mind-mind azt bizonyítják hogy a jó öreg rockzene még mindig él és virágzik.

Tom Jones – The Lead And How To Swing It (Warner)

Egy újabb nagy visszatérő. Róla vitatkoznak nagypapák és unokák, melyik száma a legjobb. Rajta nem akar fogni az idő, talán most is olyan fiatal, mint 30 éve volt.



A kezemben egy olyan sajtóanyagot tartok, ami-ben ismert lapok újságírói lelkesednek érte. Most én is ezekhez csatlakozom. Tom Jones lenyűgöző. Sokan huszoneves korukban sem képesek ilyen tűzre és lendületre. A hangja talán még jobb, mint fiatal korában. Mégiscsak jobb, hogy az éneklést választotta és nem a szénbányászatot...

BMG játék

Mostanság jelenik meg a Nyers zenekar debütáló albuma. Kérdésünk: melyik városból származik ez a zenekar? A szerencsés megfejtők jutalma az új album!

Sony Music játék

Bruce Springsteen válogatáslemeze február végén jelent meg. Öt kategóriában Grammy díjra jelölt világsikerű dal is szerepel rajta, mely egy amerikai város utcáiról szól. Melyik ez a város? A helyes megfejtők között a Sony Music ajándékait sorsoljuk.

Warner játék

Újra a közérdeklődés középpontjában áll Tom Jones! Kérdésünk: Nagy-Britannia melyik részéből származik? Tom Jones albumok jutnak a szerencséseknak.

PolyGram játék

Sting „The Fields of Gold” címmel válogatáslemezt jelentetett meg. Hány év munkás-ságát foglalja össze ezen a lemezen? A helyes megfejtők Sting albumát nyerhetik!

Akiket Gyu bácsi kitüntetett figyelmével illetett...

Four Weddings & A Funeral (PolyGram)

Ez a habkönnyű filmvígjáték igen kellemes szórakozást kínál a mosolyogni vágyóknak. A Film zenéje CD-n is megjelent, olyan művészek közreműködésével, mint Elton John, Barry White, Sting, Wet Wet Wet, Gloria Gaynor és még sokan mások.

Country Box – The Best Of Country Music (Warner)

A Country Music Televisionről ismert sztárok éneklék az albumon legjobb számaikat. Sajnos ez a stílus nem túl ismert hazánkban, pedig igényes, mégis könnyed zenei szórakoztatást nyújt. A közreműködők a legnagyobbak közül kerültek ki: Emmylou Harris, Travis Tritt, Shawn Camp, Little Texas, Carlene Carter és persze a lot more...

East – A szerelem sivataga (3T – Magyar PolyGram)

1988. után újra kiadták egy igényes zenekar talán legjobb lemezét, az 56 c. szerzeménnyel megtoldva. Túl nagy sikerre nem számíthat ez az anyag, pedig szerintem senki lemeztárából nem hiányozhat.

Soundtracks – The Very Best Themes (Warner)

Bizony ma már azt is megér-

tük, hogy filmzenék legjobbjai kerülnek

egy albumra. A lemezen olyan filmek fő témái találhatóak, mint:

Blade Runner; 1492; Paris, Texas; J.F.K.; Forrest Gump; The Fugitive; License to Kill és még sorolhatnám...

Color of Night – Original Motion Picture Soundtrack (PolyGram)

Bruce Willis és Jane March főszereplésével a film már a magyar mozikban is látható. Aki megnézte tudja, hogy zenéje gyönyörű, szívszaggató dallamokból épül fel, amelynek hallgatása tartós melankóliát okoz. Az anyag szépségét Lauren Christy éneke fokozza...

Northern Exposure (BMG)

Ez bizony a Miért éppen Alaszka c. igen jópofa sorozat zenéje. Érdekes melódiák (például Miriam Makeba is közreműködik, aki afrikai származására való tekintettel nem éppen esz-kimó), ősi gyökerekhez vezető ritmusok hallhatóak a lemezen.

MUSIC CITY

Februári számunk nyertesei:

Gombás Ferenc, Budapest, XI.

Szabó Viktor, Dömsöd

Wing Commander III:

Gyulai Tibor, Balmazújváros

Szász Barnabás, Debrecen

Vedres Attila, Kecskemét

Warner, Mike Oldfield maxi CD:

Katona László, Budapest, XV.

Nagy Sándor, Kaposszekcső

Salga Gergely, Budapest, XVII.

Szendí Varga János, Veszprém

Tóth Attila, Debrecen

Sony, Jamiroquai CD:

Barabás Tibor, Budapest, I.

Török János, Hajdúszoboszló

Lynyrd Skynyrd CD:

Székely Gyula, Debrecen

Lánki István, Budapest, XII.

BMG, Meseautó kazetta

Földi János, Budapest, XXII.

Intercom póló + plakát:

Tálás László, Szolnok

sapka + plakát:

Dojcsák Annamária, Mándok

Fajt Zsolt, Pilis

UIP Dunafilm sapka + plakát:

Barabás Tibor, Budapest, I.

Berecz Géza, Zalaegerszeg

Szalai József, Bóly

Shadowrun könyv:

Boda Zoltán, Miskolc

Lerch György, Budapest, XIV.

Lovász Lajos, Dombóvár

Microsoft Home egér:

Sarlós György, Gyula

Mousepad:

Jancsina Gergely, Budapest, IV.

Lengyel Norbert, Budapest, XI.

Molnár Tamás, Szombathely

Mágikus szemek könyv:

Bobros Gábor, Szarvas

Pesti Balázs, Budapest, XIII.

Sebők Ferenc, Szeged

A múltkori számunkban volt egy „Egér a Marson” jeligés játékunk, ahol egy Aces of the Deep-et lehetett nyerni (nyertese a PC-X megjelenésének napján hajnalban táviratozott...). Egyik olvasónk felháborodva írt, hogy ő előfizetőnk, és mint ilyen, mindig 1-2 nappal később kapja meg a lapot, mint az újságosnál – így nincs esélye az efféle játékokban.

Íme hát egy kifejezetten előfizetőknak szóló game: fénymásold le a befizetési csekked és írd rá a hátára, hogy „Lolka Bolka Broáf”! Aki a leg hamarabb juttatja el a csekket a szerkesztőségbe, az nyer egy Star Crusader CD-t...

Quasar játék!

Most a másik csapatot sorsoljuk ki – a két csapat egymás ellen küzdhet majd a lézerarénában (elsősorban Budapestiek megfejtését várjuk, és az időpont egyeztetéséhez írjátok meg telefonszámotokat is!).

1. Milyen színben játszanak a csapatok?
2. Ha eltaláltak, hány másodpercig nem lőhetsz újra?
3. Hány percig tart egy játék?

A WIZARD'S ÚJ AJÁNLATA:

QUASAR

**HARCI JÁTÉK ÉLÖBEN,
LÉZERFEGYVERREL, MELYBEN
KÉT CSAPAT KÜZD EGYMÁS
ELLEN A LÉZERARÉNÁBAN!**

**BUDAPESTEN AZ
IRÁNYI UTCÁBAN,
A FERENCIEK
TERÉNÉL!**

EZ A KUPON

20%

**KEDVEZMÉNYT
ÉR, HA LEGA-
LÁBB 6-AN
JÖTTÖK
JÁTSZANI!**



FILM

AJÁNLAT

Pete Nessip (Wesley Snipes) és fivére, Terry Earl Leedyt (Michael Jeter), az elítélt komputerzsonglort kísérik egy szövetségi börtönbe egy kereskedelmi 747-es fedélzetén. Útközben egy terrorista támadásnak tűnő akció robbanáshoz vezet. Terry meghal, az elítéltnak nyoma vész. Pete valószínűtlen elméletének – mely szerint az akció szökési kísérlet volt – senki nem ad hitelt. A szövetségi rendőrbíró (Pete) vad hajszája egy olyan közösség izgalmas és zabolátlanul rohanó életébe vezet, melyben az emberek rabjai a kockázatnak és fittyet hánynak mindenre – legyen az az USA kormánya, a törvény, vagy akár a gravitáció. Ejtőernyős kaszkadőrök elit csoportjának nyomába ered, akiket vakmerőségük és képzettségük a modern kori bűnözés legmagasabb régióiba emel. Az egyik producer (Wallis Nicita) tudta, hogy egy olyan rendezőre van szüksége, aki ismeri a nagyszabású akcióthrillerek minden csínját-bínját, ugyanakkor kellő figyelmet fordít a történetmondásra és a szereplőkre. Így talált Badham-re, akivel már korábban voltak közös munkáik.

HALÁLUGRÁS (DROPZONE)
 Bemutató: Május
 Rendező: John Badham
 Forgalmazza: UIP Dunafilm



A Ludlow család története az amerikai irodalom egyik nagy, romantikus eposza. Három testvér, egy apa, és egy nagyszerű asszony sorsáról szól. William Ludlow (Anthony Hopkins) ezredes nem ért egyet a kormány indiánellenes magatartásával. Tanyát épít a Montana Rockies hegységének lábánál, hogy távol tartsa a korromlott szellemét. Három fia külön-külön egyéniség. Samuel (Henry Thomas) a legkisebb, legidealistább, leghazafibb. Alfred (Aidan Quinn) a legidősebb, legmegfontoltabb, legöntudatosabb. Tristan (Brad Pitt) a középső, a legvadabb, legfékezhetetlenebb, amit annak köszönhet, hogy az ezredes volt indián felderítője segít férfvá nevelni. Míg Tristan éli saját kalandos életét és harci tudását fejleszti, addig testvérei tanulnak, komolyodnak. Egy napon Samuel nem egyedül tér haza, hanem egy elbűvölő hölgy, Susannah társaságában, akibe testvérei is rögtön beleszeretnek...

SZENVEDÉLYEK VIHARÁBAN
 Bemutató: Május
 Rendező: Edward Zwick
 Forgalmazza: Intercom



A második világháború utáni időket járjuk, az első bevetett atombombákét. A levegőben terjed a halálos sugárzás. A tengerparton gyönyörű nő napozik. A katonának a helikopterről bámulják, majd odébb, veszélyes sugárzó anyag után kutatnak a homokban. A hölgy az egyik atomkutató felesége. Szép lakásuk és két leányuk van. A férj – magas rangú tiszt – nézetei nem felelnek meg feljebbvalóinak, mennie kell. Amikor tanúja lesz, hogy egy kísérleti föld alatti robbantás közben, a helyi telepések közül néhányan a veszélyes zónában lovagolnak, megpróbálja azt leállíttatni, de felettese megakadályozza. Megindul az áskálódás. Egyrészt a „sajtó-robbanásveszélyes” információ, másrészt az elbűvölő asszony miatt. A leggátlástalanabb eszközöket vetik be ellene és felesége is megcsalja. Végül egy ideggógyintésben köt ki. Felesége visszatér hozzá, s elkövet mindent a kiszabadítása érdekében. Sikerral jár-e? A Golden Globe díjas Jessica Lange Oscar-várományos alakításával egy nem mindennapi alkotást láthatunk. Igaz, a film 1991-es, de az Orion Pictures felszámolása miatt csak most mutatták be.

BLUE SKY
 Bemutató: Május
 Rendező: Tony Richardson
 Forgalmazza: Intercom



Mit óhajt hölgyem? Nem tetszik a Watchman-je? Vegyen nagyképernyős színes TV-t! – szól a „Crazy” bolt két örült eladója közül a bohémabb. Mégis mi az oka, a főnök elbocsátó szép üzenetének? Az álmodozás, a mérhetetlen tankcsatázás a 3DO bolti bemutató példányán... Mit tehet hát az utcára került páros? Feltűnik a sültgalamb, szinte csak rá kell harapni. Tartalékos katona! Főhőseink megtesznek mindent, nehogy kiképezzék, bevessék őket, de kevés sikerrel, mert rögtön egy komoly sivatagi akcióban találják magukat. Persze a happyenddel végződő történetben kiderül, bármennyire is félős, gyenge, nyeszlett vagy, a katonaság neked való, sőt lehet hogy Te mented meg a világot a pusztulástól!

KŐ EGY CSAPAT! (IN THE ARMY NOW)
 Bemutató: Április 6.
 Rendező: Daniel Petrie jr.
 Forgalmazza: Intercom



Játék!

Brad Pitt egyre kapósabb. Mondj legalább két filmet, amiben szerepelt! A megfejtők között Intercom ajándékokat sorsolunk ki!

Wesley Snipes, az újdonsült akcióhős szeret rosszfíút is játszani. Melyik filmben volt Stallone ellenfele? Ha jó a megfejtésed, UIP Dunafilm ajándékokkal árasztunk el!

WINDOWS '95?

Az elmúlt három hétben „teszt-laborunk” részt vett a Windows 95 Beta 2 Pan European Edition tesztelésében. Megpróbáljuk elmesélni, hogy melyek azok az újdonságok, változások, amelyekkel a felhasználónak meg kell ismerkednie, akár használt már korábbi Windows verziókat, akár nem.

A Windows 95 fejlesztésekor a Microsoft lelki szemei előtt az lebegett: még mindig vannak emberek, akik nem tudják használni a Windows jelenlegi verzióit, mert bonyolult nekik, ergo egy olyan felhasználói felületet kell létrehozni, amelyet sokkal egyszerűbb kezelni, sőt ahol lehet, a dolgok teljesen automatikusan működnek. Ez lenne a jövő, a Plug-and-Play (P'n'P) technológia, amely lehetővé tenné, hogy ha a harmadik SCSI kártyát tesszük a gépbe, akkor ne nekünk kelljen sakkozni az IRQ, DMA és egyéb címekkel, hanem ezt a gép, pontosabban a program intézze el nélkülünk.

Ami ebből megvalósulni látszik a Windows 95-ben, az a számítógépben levő hardware eszközök automatikus beazonosítása. A telepítés során szinte semmilyen technikai információt nem kellett megadnunk a gépünkről, a setup program az egészet egyedül intézte, beleértve a grafikus kártyát, az egeret, a hangkártyát, még a gépben csücsülő belső fax modemet is! Kivételesen ez alól a monitor és a nyomtató volt, de ez is csak addig tart majd, amíg el nem terjednek a P'n'P szabványának eleget tevő eszközök.

A telepítés egyébként 30 és 60 perc közötti időt vesz igény-

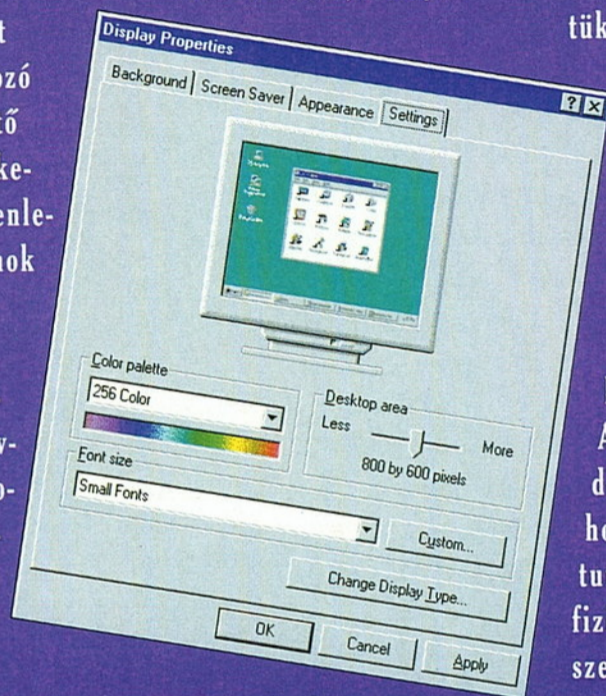
be CD-ROM-ról. A házi rekordunk 20 perc úgy, hogy nem a teljes rendszert telepítettük fel. Az elfoglalt lemezterület – lehet kapaszkodni – kb. 70 MB, beleértve a virtuális memóriát is, amit szintén magától kezel és nem fárasztja a felhasználót mindenféle méretre vonatkozó kérdésekkel. Maga a telepítő nagyon szép és egyszerűen kezelhető, felépítésében a jelenlegi Microsoft Office programok telepítőire hasonlít.

A Windows 95-ben kicsit változik az állományszerkezet. A DOS-ban eddig könyvtáraink, azon belül pedig további könyvtáraink vagy állományaink a szokásos 8+3 név konvenciónak megfelelően elkeresztelve voltak.

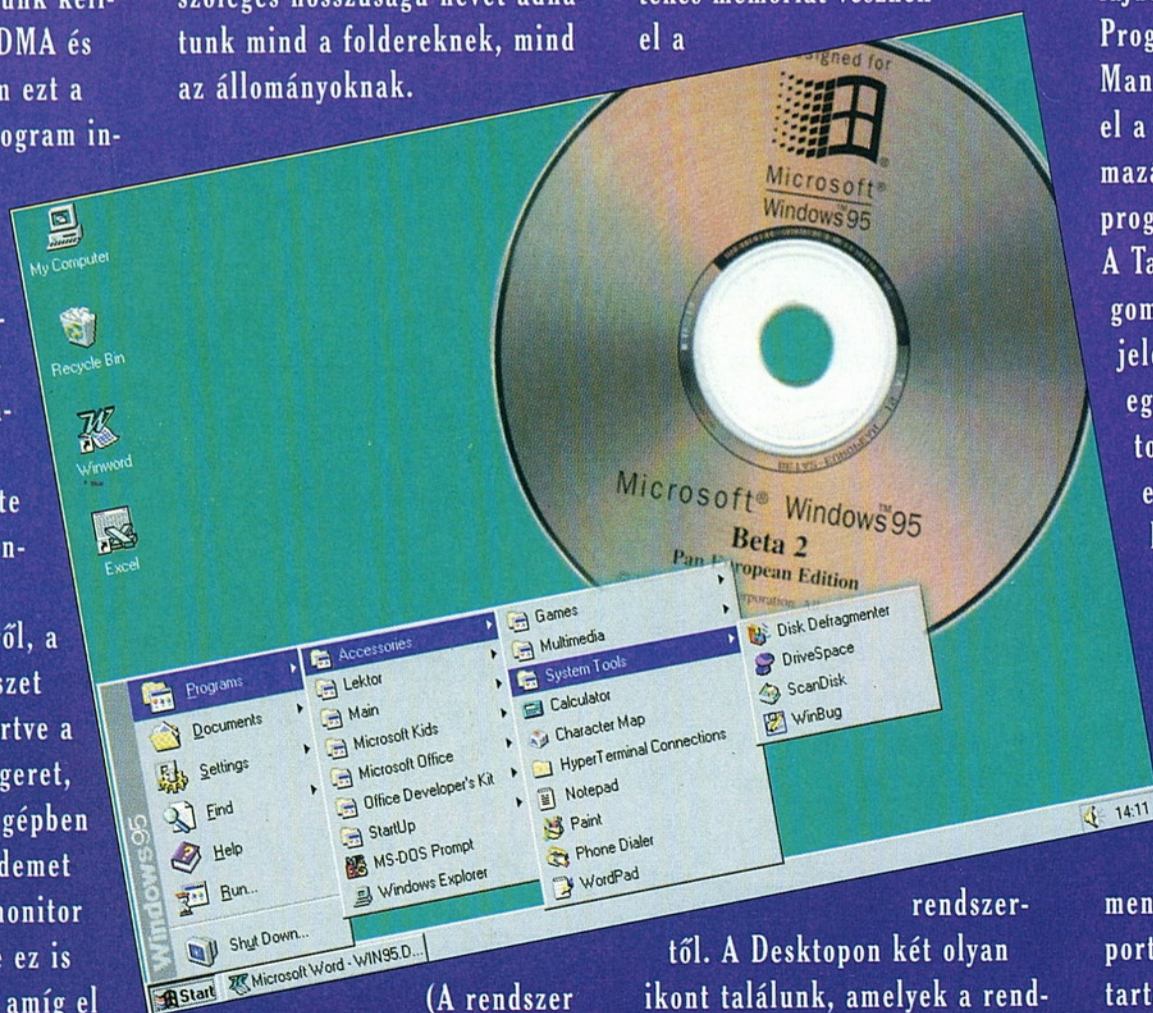
A Windows 95-ben annyi a különbség, hogy a könyvtárakat *folder*-nek hívják és nem kötik minket a 8+3-as konvenció, tetszőleges hosszúságú nevet adhatunk mind a foldereknek, mind az állományoknak.

vatkozhatunk rájuk.)

Természetesen az egész kezelőfelület is megváltozott. A legszembetűnőbb változás a Program Manager hiánya. Induláskor a képernyőn a *Desktop*-ot látjuk, azt a hátteret, amelyet



egyesek imádnak mindenféle képekkel és mintákkal feltölteni, nem tudván vagy nem törődve azzal, hogy ezzel értékes memóriát vesznek el a



(A rendszer ettől függetlenül generál egy 8+3-as nevet, ezt látjuk például a DOS ablakban, de a Windowsban a hosszú néven hi-

rendszer-től. A Desktopon két olyan ikont találunk, amelyek a rendszerünk szerves részeit képezik. A *My Computer* a számítógépet jelképezi, minden benne levő hardware elemmel. A lemez-

egységeknek (floppy, winchester, CD-ROM olvasó stb.) külön ikonjai vannak, amelyek használatával elérhetjük bármelyik lemezegység bármelyik folderét, sőt drag-and-drop módszerrel állományokat másolhatunk közöttük. A *My Computer*-ből elérhető továbbá a Control Panel és a nyomtató beállítás is. A másik ikon a *Recycle Bin*, a szemetesláda, amely az állományok törlésére szolgál. Ha valamit le akarunk törölni, az ikonját ki kell dobni a szemetesbe. A szemetes kiürítéséig minden kidobott állomány visszahozható a „szemétben” történő turkálással. A kiürítés viszont fizikai törlést jelent, ekkor a szemetesben levő állományok ténylegesen törölődnek a lemezegységről!

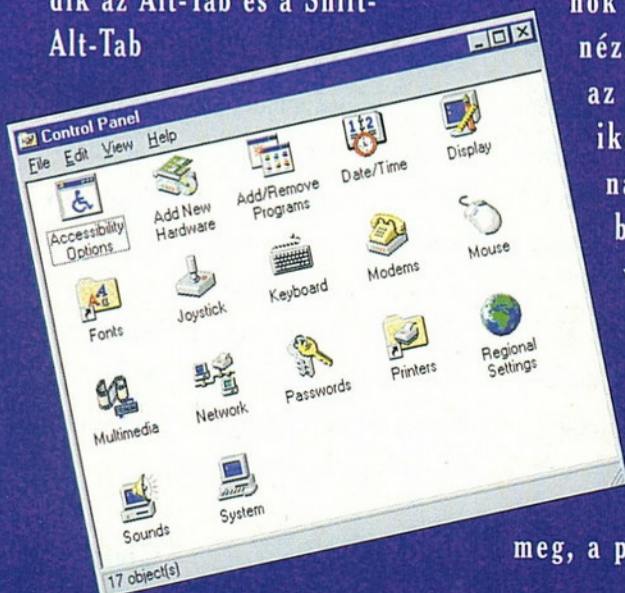
A Desktop alján egy szürke csíkot, a *Taskbar*-t találjuk. Tulajdonképpen ez helyettesíti a Program Managert és a Task Managert, azaz innen indíthatók el a különböző windowsos alkalmazások és itt történik a futó programok közötti váltás is. A *Taskbar* fontos része a Start gomb, amelyet megnyomva megjelenik a Start menü. Ennek egyes elemei automatikusan további almenüket hívnak elő, elég csak rámutatni az egérkurzorral. A menü legtetején találjuk a *Programs* menüpontot. Ezt kinyitva jelennek meg a telepített windowsos alkalmazások csoportjai, például az *Accessories*. Bármelyik csoportra rámutatva újabb

menüpanel nyílik, amely a csoportban található programokat tartalmazza. A kívánt program egy kattintással elindítható.

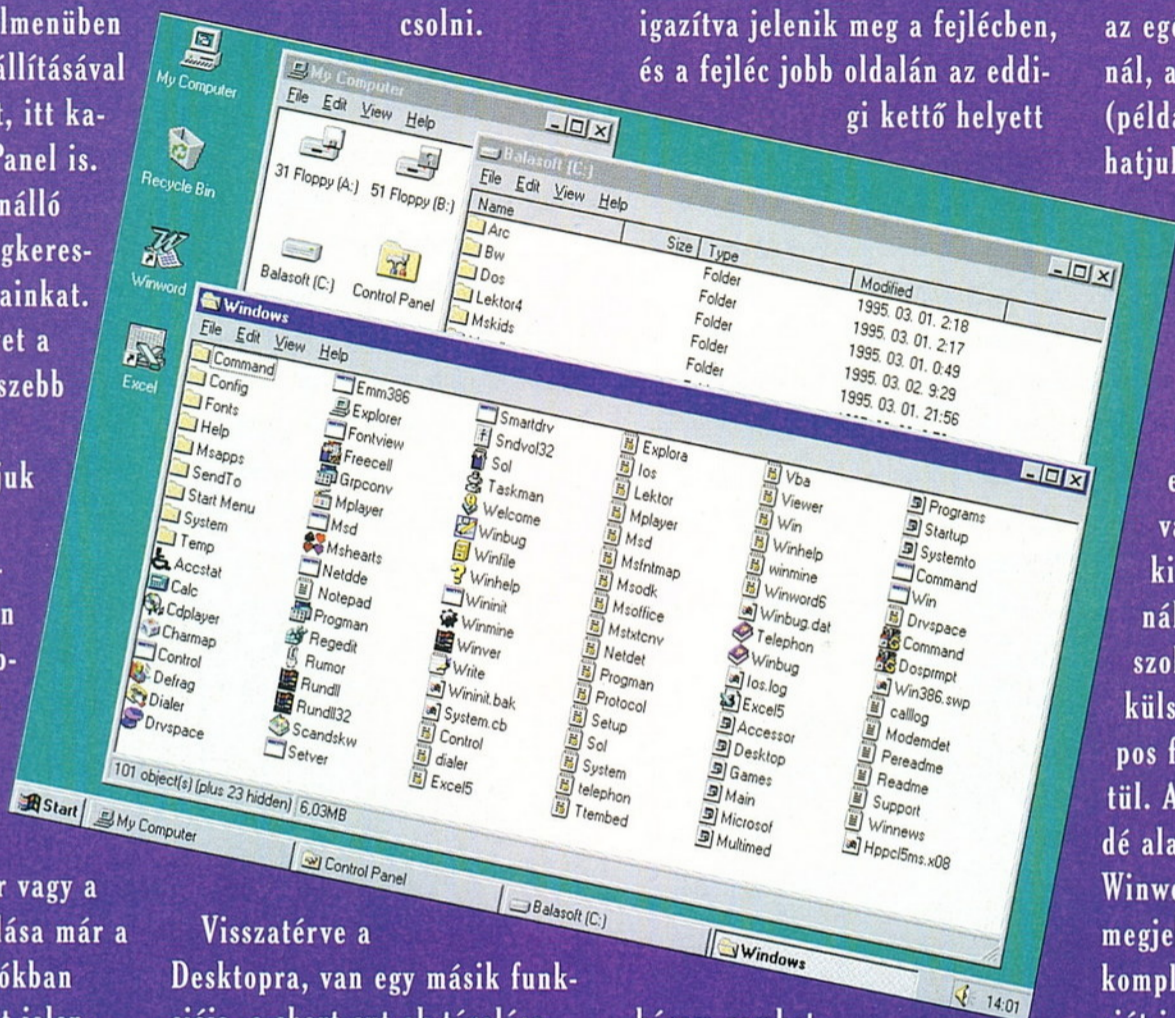
A Start menü része a *Documents* almenü is, amelyben megjelenik bármely windowsos

alkalmazással létrehozott állomány neve és ikonja. Így sokkal egyszerűbb az elmentett munka folytatása, hiszen egy gombnyomással elindíthatjuk az adott programot, amelybe automatikusan be is töltődik a kiválasztott állomány. A *Settings* almenüben találjuk a rendszer beállításával kapcsolatos funkciókat, itt kapott helyet a *Control Panel* is. A *Find* a *Start* menü önálló funkciója, amellyel megkereshetjük elbűjt állományainkat. Szintén itt kapott helyet a *Help* is, amely sokkal szebb és áttekinthetőbb lett. A *Start* menüben találjuk még a *Run* funkciót, amely nem sokat változott, és a menü legalján a *Shut Down*-t. Ez utóbbit akkor kell használnunk, ha újra akarjuk indítani a rendszert vagy ki akarjuk kapcsolni a gépet. A *Power* vagy a *Reset* gombok nyomkodása már a korábbi Windows verziókban sem a hosszú élet titkát jelentették, és ez fokozottan igaz a Windows 95-re! A *Shut Down* elindítása után meg kell várunk, amíg a rendszer újra elindul, vagy azt nem mondja, hogy most már biztonságosan kikapcsolhatjuk a számítógépünket.

A *Taskbar* másik feladata a futó applikációk közötti váltás kezelése. Bármelyik programot indítjuk el, annak ikonja és neve megjelenik gombként a *Taskbar*on, így ezeket nyomogatva változathatunk az applikációk között. Természetesen működik az *Alt-Tab* és a *Shift-Alt-Tab*



megnyomásával történő váltás is, sőt ez is fejlődött egy kicsit. A gombok lenyomása után egy ablakban megjelenik az összes futó alkalmazás ikonja és neve, így könnyen kiválaszthatjuk, hogy melyikre szeretnénk átkapcsolni.

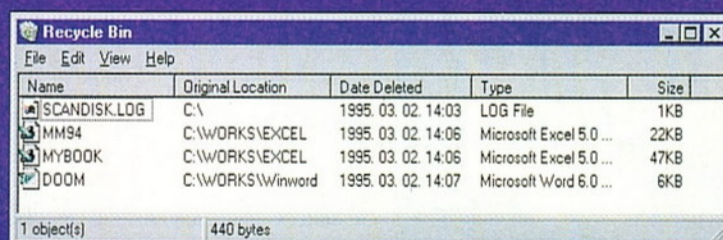


Visszatérve a *Desktop*ra, van egy másik funkciója, a *short-cut*-ok tárolása. A *short-cut* egy olyan ikon, amely közvetlenül rámutat valamelyik programunkra, dokumentumunkra vagy egyéb állományunkra. Például, ha gyakran használjuk a *Winword*-öt és az *Excel*-t – bár nagyon kényelmesen elérhetők a *Start* menüben keresztül is –, egyszerűbb és gyorsabb, ha kirakunk egy-egy *short-cut*-ot a *Desktop*ra és egy gombnyomással indítjuk el őket. A *short-cut* ikonok egyébként ugyanúgy néznek ki, mint azoknak az alkalmazásoknak az ikonjai, amelyekre mutatnak, viszont megkülönböztetésül egy kis nyíl van a bal alsó sarkukban. Egy *short-cut* törlése nem jelenti az alkalmazás törlését is; csak a hozzárendelés szűnik meg, a program megmarad.

illetve visszaméretezhetjük eredeti méretére. Ezt egyébként rendkívül látványos módon a fejléc animálásával oldották meg. A harmadik gomb a *Close*, amely becsukja az applikáció ablakát és megszünteti a program futását is. Véleményünk szerint ez egy kicsit rossz helyen van; mert azok, akik megszokták, hogy a *Maximize* a fejléc jobb szélén van, könnyen programon kívül találhatják magukat.

A Windows 95-ben megváltoztak az ablakok is! Továbbra is a fejléc baloldalán találjuk a *Control* menüt hívó gombot, a változás mindössze annyi, hogy a gombon a futó alkalmazás ikonja látható, a program címe balra igazítva jelenik meg a fejlécben, és a fejléc jobb oldalán az eddigi kettő helyett

három gombot találunk. Az első a *Minimize* gomb, amely becsukja az applikáció ablakát, de nem szünteti meg futását, a *Taskbar*ról bármikor előhívható a program. A második a *Maximize* gomb, amellyel teljes képernyőre nagyíthatjuk az applikáció ablakát,



A *Windows* 95-ben megváltozott a kezelő felület, például a menü nincs aláhúzva és nem fehér, hanem szürke alapon jelenik meg, így pompásan illeszkedik az újonnan bevezetett 3D-s kezelői felülethez. Egyszerűen szép lett az egész. Azoknál az ablakoknál, ahol file-okat láthatunk (például *My Computer*), beállíthatjuk, hogy a megjelenő ikonok mi alapján legyenek rendezve (név, típus, dátum, file-méret), mekkorák legyenek (nagyok, kicsik, listába rendezettek), és hogy látszódjanak-e az állományok adatai vagy sem. Programokat tekintve egyrészt bővült a kínálat, másrészt a régi, megszokott programjaink is új külsőt kaptak, némelyek alapos fejlesztésen mentek keresztül. A *Write* például *WordPad*-é alakult át, amely akár *Winword* 6-os állományokat is megjelenít, és tartalmaz néhány komplett szövegszerkesztő funkciót is. (Kicsit „*Winword*“-ös lett.) Átalakult és kibővült a *Paintbrush* (új neve *Paint*) és a *Terminal* (új neve: *Hyper Terminal Connections*). Utóbbi olyan szép lett, hogy szinte rá sem ismerni!

A *Microsoft* további tervei között szerepel áprilisban egy új, és egyben utolsó béta verzió (M8) kibocsátása. A végleges verzió várhatóan az első félév végére készül el, ami azt jelenti, hogy a *Windows* 95 augusztus körül kerül boltokba. Nem készülnek a natív alkalmazások előállításával sem, a megjelenéstől számított egy hónapon belül piacra lesz az *Office* 95 és az *Access* 95. Szintén ekkorra ígérték más nagy fejlesztő cégek – például a *Corel* – új termékeiket. Nagy érdeklődésre tarthat számot a magyar verzió, amelynek alapját az általunk is tesztelt *Pan Euro* verzió jelenti. Ez még az idén, november–december körül elkészül.

TRf & Giraffe

A Microsoft mostanában elkényezteti a tanulni vágyó kisiskolásokat. Márciusi számunkban mutattuk be a Scholastic's The Magic School Bus sorozat első tagját, amelyik az emberi testbe vezette el a gyerekeket. Most egy másik sorozat, az Explorapedia első gyöngyszemével ismerkedhetünk meg, amely a Föld növény- és állatvilágát mutatja be.

A felfedező útra Mr. Thaddeus „Tad“ Pole, a béka kíséretében indulunk, az ő – néha önálló életet élő – békajárművén. Az utazás élvezetéhez egy Multimedia Level 2-es „szabványú“ gépre (486SX, 4MB RAM, 8MB üres winchester, duplasebességű CD-ROM olvasó, 640x480x256-os SVGA, hangkártya, egér, DOS 5.0, Windows 3.1) lesz szükségünk.

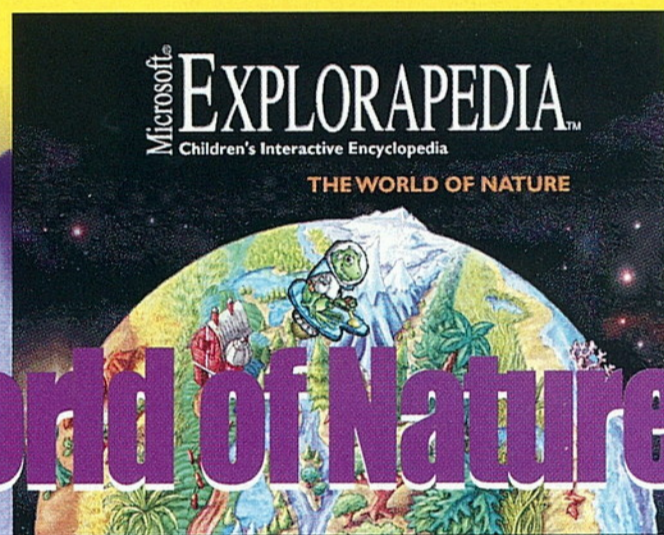
közel 4000 címszót tartalmaz. Az ismerkedést bolygónkkal több mint 1800 színes fénykép és illusztráció, közel száz video-részlet és animáció, 18, azaz tizenyolc órányi hanganyag és kilenc, külön ehhez a programhoz készült dal segíti.

Elindítása után Tad úrhajójában találjuk magunkat. Az egérkurzor – ha már béka a túra vezető – egy léggé alakul át, aki kitarja szárnyait, ha a képernyőn olyan pont fölött repül, amelyre érdemes klikkelni. A kihajtható TV-képernyőn azok közül a video-részletek közül tudunk néhányat megtekinteni, amelyekkel egyébként az egyes állatok, növények vagy jelenségek bemutatásakor is találkozunk. A rádióban meghallgathatjuk a kilenc dalt, például a növényekről szóló rap-számot, vagy a halak bemutatását a hetvenes évek slágereinek stílusában. Az ablakon át láthatjuk a Földet – vagy legalábbis valami hasonlót – és ezen a „térképen“

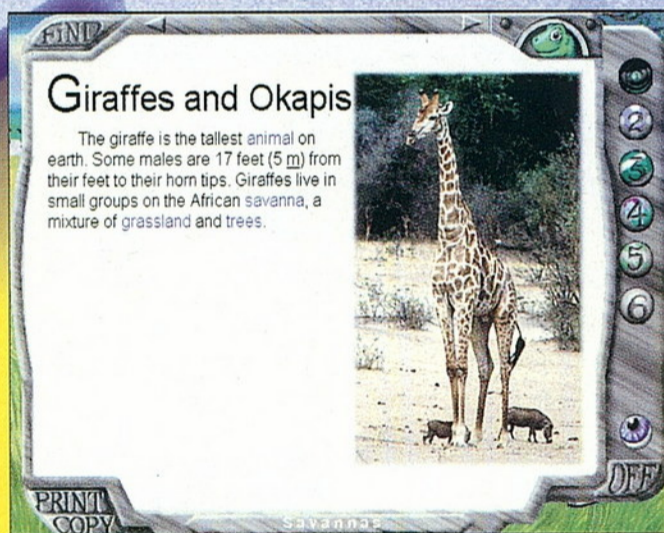
akkor nem szükséges feltétlenül visszamennünk az úrhajóra (amit egyébként az útmutató táblán található kapcsolóval tehetünk meg), és onnan kiválasztanunk a kívánt tájegységet, hanem az útjelző tábla alapján is elindulhatunk. Például a tengerpartról mehetünk a korallzátonyokhoz vagy a mocsarakhoz. Ha pontosan tudjuk, hogy mit keresünk, akkor a legegyszerűbb és a leggyorsabb megoldás az úrhajóban vagy valamely leírásnál a „Find“ feliratra klikkelni és onnan kiválasztani, hogy mit is szeretnénk látni-hallani. Ha éppen nem találunk a képernyőn „Find“ feliratot – mert például nincs –, akkor klikkeljünk Tadre és válasszuk a „Find something“ pontot. Ha végre-valahára megtaláltuk, amit kerestünk, vagy csak egyszerűen kiválasztottunk valamit a képről, akkor az ún. „Exploratron“ -ban találjuk magunkat.

lapozni ebben a sajátos „füzetben“ az egyes címszavakon belül. A szemre klikkelve megtekinthetjük, hogy az adott témakörben mit érdemes még elolvasni. A bal sarokban található „Print“ és „Copy“ gombokkal pedig a szöveget és/vagy a képeket tudjuk a nyomtatóra, illetve a clipboardra másolni. Ha egy idő után nagyon elkeverednénk, akkor kérjünk nyugodtan segítséget Tadtól, ezt mindig szívesen megteszi.

Ami nekem a nézelődés közben külön meglepetést – a program egészén túl –, azok a kis játékok voltak. Ezek egyszerűbb-bonyolultabb feladványok, amelyek megoldásával többlet információkat kapunk. Ilyen feladat például a kis kenguru hazakísérése a mamájához. A program állításairól kell eldöntenünk, hogy igaz vagy hamis. Ha jól vála-



36 Explorapedia: The World of Nature



A programot eredetileg alsótagozatosoknak, 6-10 éves gyerekeknek tervezték, de biztos vagyok benne, hogy az idősebbek – akár felnőttek – is élvezni fogják a tanulást a számítógép előtt.

Tad kalauzolásával a következő „tájakra“ látogathatunk el: óceánok, korallzátonyok, tengerpartok, sarkvidékek, folyók, tavak, mocsarak, lombhullató-, örökzöld- és esőerdők, sivatagok, hegyek, sztyeppék, szavannák, egy farm és végül kimehetünk az űrbe is.

A lexikon – hiszen végül is egy gyerekeknek szerkesztett lexikonról van szó –

manőverekre alkalmasabb járművére és rövid repülés után már ott is állunk, mondjuk a tengerparton. Ha a legyet „körbepreptetjük“ a képernyőn, akkor láthatjuk, hogy melyek azok a növények, állatok, tárgyak, jelenségek, amelyekről hosszabb-rövidebb információhoz juthatunk. Nemcsak a képeken látható flóráról és faunáról olvashatunk, hanem például a mostanában oly divatos dinoszauruszokról, pontosabban maradványaikról, vagy megtudhatjuk, hogy hogyan „működik“ a villám, vagy mi az a tornádó. Ha tovább szeretnénk menni valamelyik más tájra,

tudjuk kiválasztani úticélunkat. Ha kiválasztottuk, hogy hova is akarunk menni, akkor Tad átszáll az úrhajóból a földközeli

Ha pár pillanatot várunk, akkor a szöveg előtt lévő száj kinyílik és meg is hallgathatjuk az oldalon található szöveget. Ha az oldalhoz video-részlet vagy zene tartozik, akkor előbb azt játssza le a program és csak utána olvassa fel a szöveget. Az animációkat, a videókat és a dalokat a békalábakkal tudjuk indítani, illetve megállítani. Ha a képen villogó pontokat látunk, akkor azokhoz a pontokhoz külön információ tartozik, amelyeket a pontokra klikkelve jeleníthetünk meg. A szövegben más – általában kék – színnel szereplő szavakra klikkelve átugorhatunk egy másik címszóra, ahogy az egy „rendes“ hypertextes szövegtől el is várható. Mivel az ily módon történő ugrálással pillanatok alatt el lehet keveredni, ezért jól jön néha a keret tetején található balra mutató nyíl a visszalépésekhez. A kép jobb szélén levő számozott gombokkal tudunk

szoltunk, akkor a kis kenguru egy lépéssel közelebb jut az áhított zsebbe, ha nem, akkor marad.

Ennél kicsit összetettebb feladat a OEGG (Question Egg) megoldása. Öt teljesen különböző feladatot kell megoldanunk. Ehhez a program segítségével is nyújt – hiszen mégis csak gyerekekről van szó –, és a „Hint“ gombra klikkelve elmondja, hogy mi legyen a következő lépésünk, hogy közelebb jussunk a megoldáshoz.

Explorapedia-ban ismét egy olyan programot ismerhettünk meg, amely jó segítség a fiatal korosztálynak a tanulásához. A program hatalmas tudásanyaggal rendelkezik, és ezt megpróbálja minél érthetőbben, szórakoztatva bemutatni. Ismét csak azt sajnálhatjuk, hogy a programnak nincs és valószínűleg nem is lesz magyar változata.

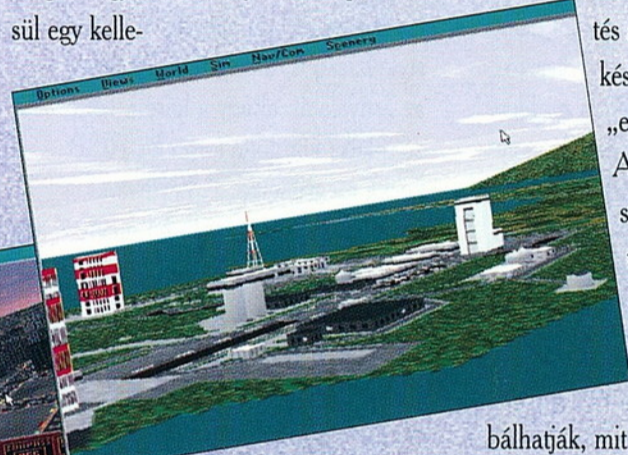
Flight Simulator Japan

Welcome! Ha valaha is repültél a Microsoft Flight Simulatorral, biztosan szédítő magasságokba törekedtél. Lehet, hogy repültél már Japán felett, de semmi érdekeset nem láttál, az egyszerű zöld földön és a kék tengeren kívül. Most viszont kapcsolj be a biztonsági öveget, és installáld a legújabb tájbővítést, a Microsoft Japan!



Osaka International és az újonnan megnyitott Osaka Kansai International, hogy csak a fontosabbakat soroljam. Megnézhetik a Japán Alpokat, ahogy a Fuji emelkedik a távolban. Körbepülve a hegyet, majd észak-keletre folytatva,

landolhatnak Yokotában. Csak egy óra az út!!! Tessék-tessék!!! Ha megjárták a magas hegyeket és mély vizeket, pihenésül egy kelle-



a szokásos komforttal állunk rendelkezésükre. Útitervünk ígéretes helyei: Osaka Castle, elrepülhetnek Kobe, majd Himeji felett, ahol láthatják a White Heron Castle, megnézhetik az igen látványos hidakat, melyek Honshu-t – Japán fő szigetét – kötik össze Shikoku-val. Ha a hidak megragadták fantáziájukat, megcsodálhatják az építés alatt levő, 1996-ban elkészülő, 12828 láb hosszú, „egylukú” hidat, mely Awajishima-t köti össze szintén Honshu-val. Csak tessék, csak tessék! Folyvást, folyvást! Ha elégük van a repülés csodálatos szépségéből, kipróbálhatják, mit is éreztek a Kamikaze pilóták bevetés alatt. Becsapódhatnak Miyajima Szigeten, vagy Hiroshima repterén, és ha ez a kaland rosszul végződné, ne feledjék: van máááásik! Csak tessék! Csak tessék!

mes Osaka-Hiroshima sétarepülésre invitáljuk önöket. Az élelmet önök hozzák, mi biztosítjuk a látványt! Továbbra is a megszokott választható repülőgépeinken,

mes Osaka-Hiroshima sétarepülésre invitáljuk önöket. Az élelmet önök hozzák, mi biztosítjuk a látványt! Továbbra is a megszokott választható repülőgépeinken,

Captain Newlocal

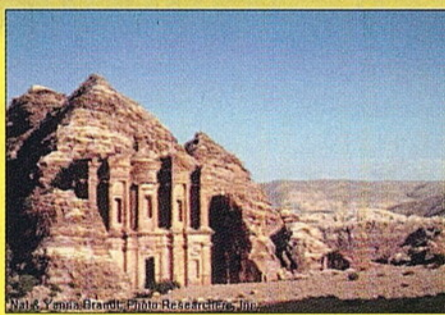
Hölgyeim és uraim! Csak tessék, csak tessék! Itt látható Japán több mint 100 reptere, Tokyo Narita International, Nagoya, Kadana Air Force Base, Nagasaki,

Újfajta, háromfordulós játékot indítunk újjára: ezúttal egy kicsit megmozgatjuk a szürkeállományokat. Mostantól kezdve minden számunkban öt-öt kérdésre várjuk a választ.

Mind egyik kérdésünket az Encartából válogattuk. A helyes megfejtéshez valószínűleg szükségetek lesz majd egy meglehetősen vastag lexikonra is – vagy aki hozzáfér, egy Encartára. Aki nek pedig nincs még, az böngéssze

szorgalmasan a lexikonokat. A játék fődjája egy Encarta '95! A második helyezettnek egy Flight Simulator-t küldünk, a harmadiknak pedig egy Microsoft Home egeret. Kisorsolunk még néhány Home demo-CD-t is, úgyhogy érdemes egy kicsit belemélyedni a tudományba!

Az első forduló beküldési határideje április 21. Címünk: PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386.

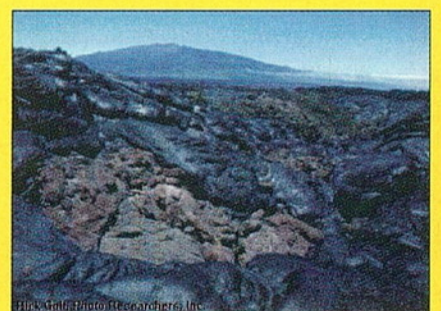


1. Ki és mikor fedezte fel Petra romjait?
2. Mi a nebula?

3. Sorolj fel legalább négy Hitchcock rendezte filmet!



4. Milyen magas és hol található a Mauna Kea?



5. Pontosan mivel foglalkozott Konrad Lorenz?

Microsoft játékok

DEMOZONA

Images/Epical

Ez a demo a tapasztalt demócsapat nem minden részében igényesen kidolgozott műve, viszont sok új, – állításuk szerint – saját rutint tartalmaz. A mellékelt szövegfile-ban szinte csak azt hangsúlyozzák, hogy semmiféle lopott, vagy – finomabban kifejezve – kölcsönvett dolgot nem használtak, saját a zeneszerkesztő program is. Ezek szerint a grafikát DOS editorban készíthették, vagy ha nem is abban, az biztos, hogy nem 3D Studioban. Nem támaszt nagy igényeket a gépünkkel szemben, elég neki egy 486DX sima VGA kártyával. A „sima” jelen esetben azt jelenti, hogy nem baj, ha nem PCI buszos; egy 486DX-szel bármilyen „nem Trident” kártyán elérhető a maximális framerate.

Ha a szinuszos képberemegtetés nem keserített el mindenkit, akkor a következő elszörnyülködtető, ellenben nagyon ronda Wolfenstein kópia – a kód lehet, hogy saját, de az ötlet? – tényleg rosszindulatú hatással lehet idegrendszerünkre. A leghalványabb összekapcsolódási szálát is elnyisszantva, a végtelenből előkerül egy vektor „nagyon-sokszög”, később egy kocka, amely alatt a sakktábla elkezd „mozogni”. Ennek részletesebb taglalása inkább a szomszédos oldalra tartozik, és biztos forrásból tudom, hogy ez előbb-utóbb - de inkább utóbb -, be is fog következni. (Ugye kedves, öreg Vodka apó?) A következő részben egy itt felejtődött pálcika-kockában lassan megjelenik egy „dot-kígyó-tekeredmény-teremtő”. Egy kicsit később szegény kígyó komát megfullasztják néhány, a kocka oldalaira ráfeszített bitmap képpel. Az egyik oldalon egy durva pofa bontakozik ki, majd egy kis trükk segítségével megsokszorozódik és elkezdődik forgatása, nyújtogatása. Miután kivonaglotta magát, – ki tudja milyen logika szerint – újabb végtelen szimbólum következik: egy Mandelbrot-halmazban történő utazás. Innentől egy sajátos rutin gyűjteményt láthatunk. A csillagnyúlás még határeset, de ezt követően már tényleg megbrutalizálják

szépérzékünket az új, de nem minden esetben gyönyörködtető effektusok. Ezek közül az egyik az általunk „ezüstös-papiros effektnek” elnevezett (tyú, de találó név) látványosság. Az egész abból áll, hogy egy képen – de milyen képen! – elkezd játszani a fény, méghozzá elég sajátos módon... Van még fekvő, Epical-style hasáb is, amely úgy váltogatja az árnyalatát, ahogy a három (piros-zöld-kék) körülötte forgó kis RGB kocka megvilágítja. A hardware-scrollozódó képről jobb, ha megfledkezünk, viszont szólnunk kell a külön is elindítható részek sorozatáról, amelyek már tényleg olyannyira összefüggőek, hogy inkább nevezhetők egy olyan képregénynek, amit demó részekkel tűzdeltek tele. Sajnos több az előre eltárolt kép, mint a „mozgó”, csúnyácska vektor űrhajók repkednek és lövöldöznek egymást, illetve próbálnak lövöldözni egymást, ha nem lenne közülük egy-kettő „érinthetetlen”. Bemenekülnek egy mintás, egész képernyős alagútba, majd egy fürdőkád-lefolyó örvényéhez hasonló kellemetlenségbe, amit valahogy mégis sikeresen túlélnek. Az elkövetők állítása szerint van még egy elrejtett passzus is. Nem azért nem mondjuk meg, hogy hol van, mert nem tudjuk – ááá, dehogyis! –, hanem azért, hogy ti is nézegessétek, és keressétek! De azért ha valaki megtalálja, akkor valakin keresztül juttassa el hozzánk. Huh-huh...)

Ignite/Xtatic

Rövid, bemutatkozó demóval rukkolt ki ez az ausztrál csapat. A hossza sajna nem a merevlemez-pereggetőn jelentkezik, hanem az időmegtakarítás felől nézve, számokra leképezve öt rész, kb. 600 KB. A futtatáshoz 486DX nagyon ajánlott, mert mezei 386-oson egy-két részben csupán 2 új felvázolású kép vágódik neki a szemünknek, másodpercenként. Az alkotók figyelmeztetnek is bennünket, hogy a sok lebegő-pontos számítás miatt, igencsak szükség volna egy koprocessozorra a házban. (Köztudott – ha nem, akkor most már az lesz – hogy ha a kopro-

ci egybe van építve a procival, mint pl. a 486DX-ben akkor, kb. hatszor nyújt nagyobb teljesítményt, mint ha „csak” külön lenne a 386-os proci és a 387-es koproci egy házban.)

A lassúságra okot adhat az is, hogy nem Assemblert használtak, hanem maradtak a kicsit magasabb szintű – ezáltal sajnos szükségszerűen lassabb – C++-nál. Nem volt kéznél saját zenekészítő sem, de a Scream Tracker 3-asban sikerült valami hallgathatót összedobniuk. A screensaverekből ismert szállingózó pontocskákban akad annyi érdekesség, hogy ha VESA támogatásunk van, akár 640*480*256-os felbontásban is hajlandóak megmutatkozni előttünk. (Bár kérdéses, hogy a „csillagok” után rángatózó, szintén dotokból álló zászlóhoz is minek a 256 szín, amikor a legjobb indulattal sem tudtunk 16-nál többet megszámolni!) Ezután visszatérünk a jól megszokott 320*200-ba, csak tudnánk miért, hiszen a következő részhez bőven elég lenne valami textmód is! Ami most jön, az inkább hasonlít egy ANSI kép-paletta rotációjára, mint az amúgy is már elcsépelet eredeti minta-szolgáltató rutinra. A maradék három részre – van még egy kis plazma és paletta variálás is – ugyanez a színvonal jellemző. A zene lejátszó rutint sem ők csinálták, hanem a már jól bevált demovt-t használták a Vangelis Team-től, emiatt csak GUS-sal és a jó öreg Sound Blasterrel bírhatjuk hangszórónkat megszólalásra.

A demót 2 hét alatt csapták össze és bemutatkozóznak szánták. A csapatoknak saját bevallásuk szerint is van még mit tanulniuk, de még együtt is csak 31 évesek. Kedves barátunk, a Tomka szerint szorgos munkával egy-két év múlva a demoscene élvonalába is kerülhetnek, feltéve ha következő munkáikat már Assemblerben követik el.

Cool A & a Tom
demozona@freenet.hut.fi

A magyar változat munkatársai:
TRf



DEMO PCX KÉPFORMÁTUM SZÁRMAZTATÁS

Sziasztok! El is érkezünk a PCX képfarmátum ismertetésének második, egyben befejező részéhez.

Rögtön egy kis korrekcióval kezdeném. Az előző

részben kisebb figyelmetlenség miatt kimaradt pár változó a pcx_header nevű rekordból, ezeket írtok be utólagosan. A fennmaradt programlistát pedig illesszék be a már közreadott lista végéhez. Most pedig lenne néhány felszólítás számba menő kérésem. Írtok meg, hogy mit szeretnétek látni a demo programozás hasábjain. Ha nem csak kérdések van, hanem programok vagy rutinok is, küldjétek el bátran. Na ennyi elég a közösségi munkára való buzdításból, lássuk azt a programot:

Vodka

```

if(Header.Nplanes = 1)
then
  Begin
    Ymax := 199;
  if (Header.Bits_per_pixel
  =8) then
  begin
    PictureMode := MCGA;
  if Header.Version = 5
  then Read256palette;
  end
  else goto WrongFormat;
  End
  else
  begin
    WrongFormat;
    close (BlockFile);
    Error ('PCX file is in
    wrong format - It must be a
    MCGA (320x200 256color) image');
  end;
  Index := 0;
  NextByte := MAX_BLOCK;
  end;

```

```

Procedure ReadByte;
{ 1 byte-ot olvas a file-ból-BlockRead-el, így gyors! }
var
  NumBlocksRead: integer;
begin
  if NextByte = MAX_BLOCK then begin
    BlockRead (BlockFile, BlockData,
    MAX_BLOCK, NumBlocksRead);
    NextByte := 0;
  end;
  data := BlockData [NextByte];
  inc (NextByte);
  end;

```

```

procedure Read_PCX_Line;
{ Egy sort olvas be a PCX-file-ból }
var
  count: integer;
  bytes_per_line: integer;
begin
  {$I-}
  bytes_per_line := Header.Bytes_per_line_per_plane
* Header.Nplanes;
  if Index <> 0 then
    FillChar (PCXline [0], Index, data);
    while (Index < bytes_per_line) do
    begin
      ReadByte;
      if (data and $C0) = compress_num then
        begin
          count := data and $3F;
          ReadByte;
          FillChar (PCXline[Index], count, data);

```

```

    inc (Index, count);
    end
  else
  begin
    PCXline [Index] := data;
    inc (Index);
    end;
  end;
  ReadError (3);
  Index := Index - bytes_per_line;
  {$I+}
  end;

Procedure Read_PCX (name:
str80); { Betölti a PCX-képet és
kiralja a képernyőre }
var
  k, kmax: integer;
begin
  {$I-}
  ImageName := name;
  {ReadError használja }
  assign (BlockFile, name);
  reset (BlockFile, 1);
  ReadError (1);
  ReadHeader;
  { a PCX fejlécet elolvassa }
  VideoMode (PictureMode);
  { felkapcsol grafikus módba }
  if Header.Version = 5 then
    SetPalette; { beállítja a palet-
tát }
  kmax := Header.Ymin + Ymax;
  if Header.Ymax < kmax then
  { kép szélességének az ellenőrzése }
  kmax := Header.ymax;
  if (PictureMode = MCGA) then begin
    for k := Header.Ymin to kmax do
    begin
      Read_PCX_Line;
      ShowMCGA (k);
    end;
  end;
  close (BlockFile);
  ReadError (2);
  {$I+}
  end;

```

```

procedure display_pcx (name: str80);
{ a fő procedura, ezt hívjuk meg más programokból }
var
  c: char;
begin
  Read_PCX (name); {betölt és megjeleníti a képet }
  repeat until keypressed; { egy billentyű leütésére vár }
  end;

```

```

begin { főprogram }
end.

```

pcx_header = record

Manufacturer: byte;

Version: byte;

Encoding: byte;

Bits_per_pixel: byte;

Xmin: integer;

Ymin: integer;

Xmax: integer;

Ymax: integer;

Hdpi: integer;

Vdpi: integer;

ColorMap: array [0..15, RED..BLUE] of byte;

Reserved: byte;

Nplanes: byte;

Bytes_per_line_per_plane: integer;

PaletteInfo: integer;

HscreenSize: integer;

VscreenSize: integer;

Filler: array [74..127] of byte;

end;

procedure ReadHeader;

{ kiolvassa a PCX file-ból a fejlécet }

{ Ez egy butított verzió, csak az alap VGA felbon-
tású képeket ismeri fel. 320x200x256 szín }

label WrongFormat;

begin

{\$I-}

BlockRead (BlockFile, Header, 128);

{ 128 byte-os PCX fejléc }

ReadError (3); { Ez egy PCX file? }

if (Header.Manufacturer <> 10) or

(Header.Encoding <> 1) then begin

close(BlockFile);

Error ('This is not a valid PCX image file.');



CD-ROM-BOLÓ

A múlt hónapban a CD tartalomjegyzékével, annak beolvasásával, tárolásával és megjelenítésével foglalkoztunk.

A programban megint hangsúlyt fektettünk a CD-ROM olvasó állapotának lekérdezésére, hiszen tartalomjegyzéket nyilván csak akkor lehet leolvasni, ha a CD-ROM olvasó ajtaja be van zárva és van benne lemez. Az ajtó kapcsán jutott eszembe, hogy foglalkoznunk kell a Device Status című funkcióval, amely hasonlóan a CDR_Status-hoz az olvasó pillanatnyi állapotáról tájékoztat minket, többek között a CD-ROM ajtajának nyitott illetve zárt helyzetéről.

A Device Status funkciót megvalósító CDR_GetDeviceStatus eljárás a CDR_IOCTL_Input eljárásra épül. Maga a rutin végtelenül egyszerű, biztosítanunk kell számára egy Longint típusú változót, amelyben visszaadhatja az információkat. Az MSCDEX leírásában láthatjuk, hogy a visszakapott érték csak 10 biten hordoz számunkra lényeges információt, ezért nem egy Longintet, hanem két Word típusú változót használunk az eljárás struktúrájában. Számunkra a LoDevPar változó lesz fontos, a HiDevPar-ral nem is foglalkozunk. A visszakapott értékek hivatalos – azaz angol – jelentése a következő:

Bit 0	Bit 1
0. bit Door Closed	Door Open
1. bit Door Locked	Door Unlocked
2. bit Supports only cooked reading	Support cooked and raw reading
3. bit Read only	Read/Write
4. bit Data read only	Data read and plays audio/video tracks
5. bit No interleaving	Support interleaving
6. bit Reserved	
7. bit No prefetching	Supports prefetching
8. bit No audio channel manipulation	Supports audio channel manipulation
9. bit Supports HSG addressing mode	Support HSG and RBL addressing mode
10-31. Reserved.	

Ehhez kapcsolódóan sajnos van egy-két rossz hírem! Az egyik, hogy ezek nagy részének én sem ismerem a jelentését, így most részletes magyarázattal nem tudok szolgálni. A másik rossz hír, hogy ez kevés, ennél a Device Status több információt hordoz! Ha manapság megnézzük bármelyik egyszerű segédprogramot, amely információt tud adni a drive-ról, ezek mellett még legalább két vagy három tulajdonságot is megemlít. Ennek az lehet az oka, hogy minfenfajta itthon

fellelhető információ hiányában kénytelen vagyok az MSCDEX 2.1-es programozói leírására támaszkodni, amely csak ennyi adatot ír le és azt mondja, hogy 10-fől kezdve egészen 31-ig foglaltak a bitek. Nagy a gyanúm, hogy a MSCDEX 2.23-as, azaz nem számítva a Windows 95-ben található MSCDEX 2.24 bétát, a jelenlegi utolsó verzióban ez a kis táblázat kiegészült eggyel, s mással. Akiket komolyabban érdekelne a dolog, azok számára van egy tippem: meg kéne nézni a közkezen forgó interrupt listában, hátha ott publikálva van.

Térjünk vissza az ajtóra, amelynek állapotát a 0. és az 1-es bitek hordozzák. A jelentésük nyilvánvalónak tűnik, a 0-ás biten látjuk, hogy a ajtó be van-e zárva, az 1-esen pedig, hogy kinyitható-e vagy sem. A dolog azonban nem ilyen egyszerű! Az idilli képet először is a caddy kontra tányéros egységek zavarják meg, amelyek különbözőképpen reagálnak hasonló szituációban. Ha egy caddy-s olvasóból kivesszük a lemezt, a Device Status-ban azt kapjuk vissza, hogy az ajtaja nyitva van! Ellentétben a tányérossal, amely csak akkor adja vissza ezt a kódot, ha az ajtaja tényleg nyitva van! A múlt havi példaprogram írásánál beleestem ebbe a csapdába. Eredetileg ugyanis bele

azt a lehetőséget, hogy a caddy-s meghajtókba is be-lerakhatjuk úgy a caddy-t, hogy nincs benne lemez.) Ezért maradt a Device Status áprilisra.

De nem csak a 0. bit, de az 1. is tartogat egy csapdát a programozók számára. Ha már egyszer megtaláltuk a számunkra oly kedves lemezt a meghajtóban, milyen egyszerű letiltani az ajtó nyitását – majd meglátjuk, hogyan – így a kedves felhasználó nem tudja gallyra tenni pompás programunkat a lemez spon-tán kivételével! Sajnos van még egy bökkenő! Ajtó, illetve CD kidobás szempontjából ugyanis megkülönböztethetünk mechanikus és elektronikus készülékeket. Az előbbi csoportba tartoznak azok, amelyeknél ahogy megnyomom az EJECT gombot, a gomb megnyomásával mechanikusan kilökődik a lemez az olvasóból. Erre példa a régi, egyszeres sebességű Matsushita olvasó, amelyet például a Sound Blaster (Pro) Multimedia Upgrade Kit-ben is viszont-láthattunk. A másik típusnál megnyo-mom a gombot, a CD-ROM olvasó ész-reveszi és kiadja a lemezt. Például a Panasonic 562-es, de említhetném a régi

Toshiba 320-ast, a kezünk alatt megfor-dult példányok közül. A különbség a ket-tő között nyilvánvaló, a mechanikus kivi-telű berendezéseken nem lehet letiltani a CD kivételét, azaz az ajtó kinyitást, hi-szen az az olvasótól függetlenül történik.

Ennyit az ajtók problémáiról! A kö-vetkező hónapban kinyitjuk és becsukjuk őket, sőt az előbbit le is tiltjuk! Az ehavi listába csak a CDR_GetDeviceStatust láthatjátok. Ezt egy az egyben így kell beilleszteni az aktuális PCXCDU unitba, közvetlenül a CDR_IOCTL_Input után és ne felejtsetek el megfele-níteni az interface részben sem, ha programból használni akarjátok! Házi feladatként mindenki írjon egy megje-lenítő rutint, amely lekérdezi a saját olvasójának Status-át (Device Status-át!!!) és kiírja a visszakapott adatokat a képernyőre, természetesen szépen, szövegesen nem pedig 10000111000 1001 alakban!

The Richfielder

```
(*****)
(* CDR_GetDeviceStatus      IOCTL Input based functions
(*
(* Return device status information
(*****)

function CDR_GetDeviceStatus: Word;

type
  TDevStat = record
    CBC      : Byte;           { Control Block Code }
    LoDevPar : Word;         { Low Word of Device Params }
    HiDevPar : Word;         { Hi Word of Device Params }
  end;

var
  DevStat : TDevStat;

begin
  DevStat.CBC := 6;
  CDR_IOCTL_Input(@DevStat, SizeOf(DevStat));
  CDR_GetDeviceStatus := DevStat.LoDevPar;
end;
```

akartam keverni a Device Statust abba a cikkbe, így ezt használtam arra, hogy megnézzem, van-e lemez a meghajtóban. Megírtam a programot a munkahelyem, ahol két caddy-s CD-ROM olvasóval dolgozom. A megoldás egyszerű volt: ha a CD-ROM olvasó ajtaja nyitva van, akkor nincs benne lemez. Ha zárva, akkor van. Aztán hazavittem a programot és mély megdöbbenéssel tapasztaltam, hogy otthon nem működik – a tányéros olvasóval. (Nyilván figyelmen kívül hagytam

Abszolút nem tartozik az E-mail-hoz, de idesusasztottam a finger parancsot.

Használata: finger <E-mail cím>

A finger megmondja, ki az, akinek az E-mail címét megadtuk. Hogy milyen információkat kapunk, az teljesen a megcélzott szervertől függ. Vannak egyszerűbb szerverek, melyek a finger-t ki sem szolgálják. Általában megkapjuk, bejelentkezett-e az illető, mikor jelentkezett be utoljára, mi a képzel világban (az Internet-en kívül) a neve. Menőbb felhasználók emellett ezerféle egyéb infót pakolnak ide, szokás a felhasználó által fejlesztetett/gyűjtögetett nyilvános anyag elérési módját megadni.

FTP

Ez a második legtöbbet használt szolgáltatás, jelentése File Transfer Protocol és láss csudát, file-ok továbbítására szolgál. Az FTP segítségével file-okat cserélhetünk egy másik géppel. A dolog jelentősége azért ekkora, mert iszonyatos mennyiségű hasznos és kevésbé hasznos anyag érhető el FTP-vel nyilvános szerverekről. A sok beszéd helyett lásunk mindjárt egy FTP session-t, amit az egyik népszerű szerverrel, az oak.oakland.edu-val folytatunk le. Vastagon szedve az általunk gépelt parancsok vannak. FTP az FTP kliens Unix-beli neve. Hálózaton igen gyakran találkozunk kliens/szerver kapcsolattal, ez azt jelenti, hogy a mi gépünkön futó program kéréseinket egy megadott protokollá alakítja,

és így beszélget a szerveren futó szolgáltató programmal. A kliens felveszi a kapcsolatot a szerverrel és az bejelentkezett minket. Nyilvános szerverek az „anonymous” login nevet szokták adni a korlátozott jogú vendégfelhasználóknak. Ilyenkor a jelszó érdektelen, de létezik szerver, ami ellenőrzi, hogy az adott E-mail cím formailag helyes-e és létezik-e. Ezek után a cd parancsot adtuk ki a könyvtárváltásra (figyeljünk a „/” jelekre!), a dir paranccsal listáztuk a könyvtár tartalmát, a bin paranccsal váltottunk át bináris módba, a get-tel elhoztuk a file-t, végül kiléptünk. A bin parancs egy nagyon kedves hagyomány a régmúlt időkől. Minden szerver ASCII módban kezd, ami azt jelenti, hogy levágja az átküldött file minden bajjának 7. bitjét. Különösen mulatságos eredményekre számíthatunk ilyen módon letöltött, végrehajtható állományoknál. Ha megelégtünk a mókát, átkapcsolhatunk bináris módba ezt elkerülendő. Ha egy lehozott file-ban valami furcsát találunk adat helyett, rögtön gyanakodjunk elfelejtett bin parancsra. Fontos parancsok még: mget (több file letöltése), put, mput (file küldése), lcd (könyvtárváltás a saját gépünkön) és help, amivel mindezt megtudhatjuk. Még egy hasznos tanács: ha nappal, munkaidőben több megabájtos file-okat töltögetünk, meg fognak rugdosni minket!

lista lehet moderált vagy moderálatlan. Moderált esetben a ráküldött levelek először egy VALAKI levelesládájába kerülnek, aki azokat végigolvassa és kidobálja a neki nem tetszőket, a neki tetszőket pedig továbbküldi a listára. A moderálatlan listán ilyen antidemokratikus gyakorlat nem működik, tombol is a szólásszabadság. A levelezési listáknak neve van; egy hierarchiába vannak szervezve, amely a változathoz kedvéért előről olvasandó. Vegyünk egy példát (meg egy piros-fehér-zöld zászlót): a soc.culture.magyar listának a soc(iety) hierarchiában levő, magyar kultúrával foglalkozó, angol nyelvű, nem moderált listának kellene lennie. Hogy valójában micsoda, azt megtudhatjuk, ha odalapozunk. De előbb még néhány szó a hierarchiákról: a comp, a számítógépekről szól, a sci, természet-tudományokról, a soc, társadalomtudományokról, a biz, az üzletembereké (itt akár még a hirdetés is megengedett!) és végül, az alt fedőnév alatt minden (de tényleg minden!) egyéb. Néhány érdekes (?) lista:

alt.activism.death-penalty
alt.aquaria
alt.binaries.picture.fractals
alt.cyberpunk
alt.fan.frank-zappa
alt.games.doom
bionet.parasitology
comp.sys.amiga.advocacy
sci.philosophy.meta
soc.culture.celtic

A halálbüntetés ellen küzdők listája
Alkvaristák fóruma
Fraktálképek hívhatók le innen
„High-tech low life”
Mindazok, akik kedvelik Frank Zappát
DOOM terén elért vívmányok
Parazitológusok eszmecsereje
Miért a leg... számítógép az Amiga?
Metafilozófia.
Kelta népek kultúrájának fóruma.

Paller Gábor
(folyt. köv.)

```
ftp oak.oakland.edu
Connected to oak.oakland.edu.
220 oak.oakland.edu FTP server (Version wu-2.4(2) Sun Aug 14 14:49:48 EDT 1994) ready.
Name (oak.oakland.edu:paller): anonymous
331 Guest login ok, send your complete e-mail address as password.
paller@evt.bme.hu
230-
230-      Welcome to
230-      THE OAK SOFTWARE REPOSITORY
230-      A service of Oakland University, Rochester Michigan
230-
230- If you have trouble using OAK with your ftp client, please try using
230- a dash ( ) as the first character of your password — this will turn
230- off the continuation messages that may be confusing your ftp client.
230- OAK is a Unix machine, and filenames are case sensitive.
230-
230- Access is allowed at any time. If you have any unusual problems,
230- please report them via electronic mail to admin@Vela.ACS.Oakland.Edu
230-
230- You are user #162 out of 400 maximum users on Wed Dec 14 08:51:33 1994.
230-
230- Oak is also on Mosaic/WWW using the URL http://www.acs.oakland.edu/oak.html
230- Gatekeeper.DEC.Com-style file searching is now available!
230- Example command: quote site exec index 4dos
230-
230- Please read the file README
230- it was last modified on Sat Nov 19 15:29:12 1994 - 25 days ago
230 Guest login ok, access restrictions apply.
ftp> cd pub/win3/undoc
ftp> 250 CWD command successful.
ftp> dir
ftp> 200 PORT command successful.
150 Opening ASCII mode data connection for /bin/ls.
total 34
-rw-r--r-- 1 w8sdz OAK 499 Dec 12 01:41 00 index.txt
-rw-r--r-- 1 w8sdz OAK 25048 Sep 1 1991 undocfct.zip
-rw-r--r-- 1 w8sdz OAK 8169 Jun 22 1992 undocwin.zip
226 Transfer complete.
214 bytes received in 0.0031 seconds (67 Kbytes/s)
ftp> bin
ftp> 200 Type set to I.
ftp> get undocwin.zip
ftp> 200 PORT command successful.
150 Opening BINARY mode data connection for undocwin.zip (8169 bytes).
226 Transfer complete.
local: undocwin.zip remote: undocwin.zip
8169 bytes received in 3.7 seconds (2.2 Kbytes/s)
ftp> bye
ftp> 221 Goodbye.
```

News

Elég az individualizmusból, éljünk társadalmi életet! Ennek egy formája az elektronikus tacepao, amit Usenet-nek is hívják, mert kezdetben különálló hálózat volt. Aztán szomorú véget ért: az Internet NNTP protokollja lett belőle. A pórnép csak news-nak hívja, a kliens szokásos neve után.

Usenet-en levelezési listákon kalózkodhatunk. Ha ide küldünk egy cikket, az bizony körbejárhatja a világ összes news szerverét és mindenki megtudhatja, remélhetően éles észről és jó ízlésről tanúságot tevő véleményünket. A helyzet azért nem ilyen rossz: a levelezési listák jó része általában lokális vagy korlátozott hatókörű. Egy levelezési

Hívótávolságban...



VÁRJA HÍVÁSÁT A PC KUCKÓ VEVŐSZOLGÁLATA

Ami a számítógéphez kell, megtalálja a PC Kuckó hálózatban ■ Hívja fel vevőszolgálatunkat, és megmondjuk hol? mit? mennyiért? ■ Viszonteladókknak is ■

Napi információk a TELETEXT 377. oldalán.



Magas minőség
Alacsony áron

BÖKER REKLÁM

ARÉNA

Hy mynkenkynek! Megállapítottam néhány levél kapcsán, hogy úgy látszik, az a vagány, ha COOL, torzított betűkészlettel yrokl. Reszkessetek!

Am előbb a DEMO programozóknak válaszol Vodka & Cool A. Elsőként Farkas Arnoldnak, Székesfehérvárra:

Megpróbáltam a kérdéseket kihámozni, zavarosnak tűnő leveledből, de az eredmény csak az lett, hogy én is megkavarodtam. (tudom, hogy ez volt a célod!) De azért csak haladjunk sorban:

– A januári számban leírt rutin egy plasma effektust próbált bemutatni, egy fraktál képlet segítségével. Nagyon SZÉP és EGÉSZ képernyős valamit kellett volna kapnotok. Többször átnéztem a rutint, de nekem mindig jó volt, mástól sem kaptam negatív visszajelzést, sőt (na de ezt hagyjuk).

Több lehetséges variáció maradt fenn a sikertelen próbálkozásod után:

– rosszul gépelted be a leadott listát és jól tartottad az újságot;

– jól gépelted be a leadott listát, de fordítva tartottad az újságot;

– rosszul gépelted be a leadott listát és fordítva is tartottad az újságot, de erre gondolni sem merek.

– A februári számban található görgető rutin és az eddigi megjelenő képbeolvasási rutinok nem egy elterjedt tömörített képformátumot használnak, hanem a szimplán lementett video memória pontos tükörképét. Azért jön ki a 64 000 byte-os képméret, mert a felbontás 320x200-as és minden egyes képpontot egy byte határoz meg. Tehát, ha bármilyen más tömörített képformátumot használtok a képbeolvasási rutinokhoz (pld. Gif, PCX stb.), akkor semmilyen látható képet nem kaptok. Ebben a számban fejeződött be az eléggé elterjedt PCX képformátum betöltő rutinjának a leírása, remélem ezzel már nem lesz annyi gond.

Második jelölt Lesti Péter, Maglód:

Első kérdésre az előző válaszban kapsz felvilágosítást. A második, hogy hogyan lehetne 640x480-as 256 színű képeket betölteni. Ez nem olyan egy-

szerű, mint az eddig leírtak, de ezt is megoldjuk. Sajnos helyhiány miatt ez csak a lemezmellékletre fér rá, de ezen feltétlenül rajta lesz.

Most pedig !ÉN! ragadom magamhoz a byllyentyűzetet. Első nagy kérés, hogy NE küldjetelek válaszborítékot, mert akinek válaszolok, az a PC-X vendége a postaköltség erejéig. Második: NE piciny szerkesztésűgünket bombázzátok a szoftver árlistákért, mert MI NEM forgalmazunk szoftvert. Másrészt az InterNET-en érkező ilyen jellegű kéréseket sem tudom teljesíteni. Tessék megrendelni! Ami viszont a Demo programokat illeti, megígérhetem, lesz belőle a lemezmellékleten! Így Recska Gábor is megnyugodhat.

Egy kérdés Pávai Csabától azzal kapcsolatban, hogy miért van az egyik újságban 58% adva a Dr Radiakira míg nálunk 90%? A szubjektív vélemény különbözhet és lehet, hogy játéktesztjeinknek épp ez a játék „fekszik” a legjobban.

DOOM-olóknak is szól Szabó Lajos hűséges olvasónk kérdése: Milyen módon lehet két gépet összekötni, ha az 150-200 méter távolságra van egymástól? Attól függ, ha van erős acél kábel otthon, akkor azzal egészen szoroson egymáshoz köthetjük gépeinket, bár így egymás mellé kellene helyezni. Igaz, hogy az átvitel sebessége, távolsága és a kialakításának ára szabja meg, a kívánt konfigurációt, mégpedig így módon:

1. Rövid távú, lakások közötti, 0-40 méter távolságú kapcsolatra a soros összeköttetést javaslom. Előnye, hogy nagyon olcsón kihozható. Szükséges hozzá két soros csatlakozó és a megfelelő hosszú három, de inkább több pólusú – lehetőleg árnyékolt – kábel. Ez kb. 2000 forint.

2. Szintén rövid, sőt egészen rövid távra (10 cm - 5 méter) használható a parallel porton keresztüli átvitel. Egy hálózati program, pl. NOVELL, LANtastic segítségével kész is. Ez így durván a háromszorosába kerül.

3. Hosszabb (0-300 méter), épületek közötti átvitelre például az Ethernet hálózat használható. Ez a megoldás gépenként kábé tízezer fo-

rint, plusz a kábel ára.

Nagy előnye, hogy több gépet is össze lehet így kötni.

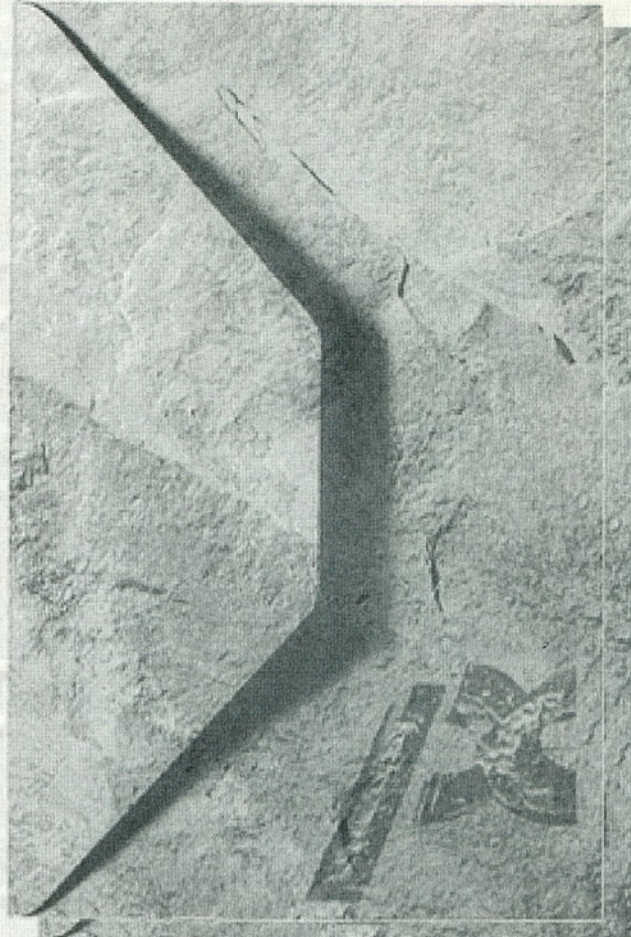
4. A maximalista megoldás a Modemes.

Minden géphez kell egy-egy készülék belőle, ami a teljesítménytől függően akár negyven-, ötvenezer forint plusz a telefonvonal. Hátránya ezen kívül a magas telefonszámla. DE! Amennyiben közel van a két összekapcsolandó gép, nem kell telefonvonal, a két modemet összeköthetjük tetszőleges, kéteres kábel segítségével, és még modemezni is tudunk különféle BBS-re, de erről már egy másik rovat szól.

Szintén a hűséges olvasónk kérdése, miért történt vele az, hogy vett egy 540MBájtos harddisket, és PC-je csak 476Mbájtosnak ismerte fel. Bizony, bizony! Idő múlik, akták cserélődnek, szabványok változnak. Az IDE harddisk-vezérlőt is elérte a számítástechnika rohamos fejlődése. Nem volt már elég sem az átviteli sebessége, sem a tárolókapacitása. Két változtatást is végrehajtottak. Létrejött az LBA mód a BIOS-ban, amitől kezelhető az 1024-nél több cilinderes harddisk DOS alatt, és kihoztak egy módosított E-IDE szabványt, ami képes AT-BUS-ra csatlakozó CD-ROM meghajtót kezelni, valamint az eddigi 2 készülék helyett már négyet lehet rákötni! Természetesen gyorsabb is lett. Egyszóval ma már mindenki ezt használja.

Harddiskek – vírusok. Megkaptam Boda Zoltán vírusmentes lemezét. A szerkesztőség betegre röhögte magát. A lemez szép koncentrikus körben fel volt darabolva! Hát igaz, erre maximum influenza vírus kerülhet.

A levelek alapján kitűnt, hogy sokaknak közületek meg van áldva a szeme, és látja a Mágikus képeket.



Annyi levelet kaptunk ezzel kapcsolatban, hogy a lemezmellékletre fel kell tennünk egy ilyen 3D kép készítő, s akkor mindenki annyit csinál, amennyit csak bír (főleg a szeme...).

Végül pedig szeretném itt újra leírni az InterNET címünket:

PC-X@idg.hu a közvetlen, és

MTTT006@ursus.bke.hu, aki

egyben Newland a Tripla oroszán, mellesleg Vlagyimir Levrov.

CD-ROM Vásár!



Olcsó áron játék, oktató, lexikon, grafikai CD-k!

Játékok

7th Guest	4 012,-
Megarace	3 136,-
10 CD Bundle	7 521,-
Inca II	4 122,-
Mad Dog Mcree II.	3 793,-
101 Best Game	2 697,-
Best of Micropr.	2 741,-
Alone in the Dark	3 793,-
Critical Path	4 012,-
Cyberia	4 780,-
Doom Mania	2 916,-
Dark Sun Wake	4 012,-
Nascar Racing	4 780,-
Rise of the Robots ..	4 840,-
Wolf	3 936,-
Rebel Assault	5 000,-
Outpost	4 780,-
Sim City 2000	4 232,-
Man Enough	3 683,-
Indiana: Fate Atlant ..	3 793,-
Ringworld	4 012,-
Hell	3 793,-
Dragon's Lair	5 110,-

Referenciák, oktatás

Nationals Geographics CD-k	2 697,-
US Helicopters, Airforce, Bomber CD-k ...	2 477,-
Groiler's Encycl.	4 342,-
20th Century Alm.	2 697,-
MS Bookshelf 94	6 645,-
World of Train	4 232,-
MS Dangereous	5 986,-
MS Dinosaur	4 547,-
MS Encarta 95	7 631,-
National Parks	3 136,-
Comptons Int Enc.	4 671,-
Leonardo Invent ..	7 192,-
World Atlas	2 916,-
MPC Wizard 3.0 ..	2 697,-

Gyerek CD, oktatás

American Heritage Talking Dict.	3 793,-
Learn to Speak English	8 508,-
Playing with Lang. ..	3 355,-
Macmill. Diction. ...	3 465,-
Triple Play English ..	4 232,-
Artur's Teacher	3 224,-

Shareware, grafika

CICA MS Windows.	3 245,-
SIMTEL MS DOS	3 245,-
Dr. Windows	2 209,-
Dr. Shareware	2 477,-
Fonts Plantium	2 405,-
Encycl. of Sound	2 280,-
Midi Collection	2 600,-
Midi Shop Prof.	3 355,-
Toolkit for Linux	4 012,-
Windoware	2 477,-

Felnőtt CD-k

Dream Machine Int.	8 180,-
Nightwatch Interact.	6 206,-

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)

Titan
Soft

TitanSoft BT.

Budapest VIII. Békési u. 2.
2210-1119

DREAM PICTURES



CD-ROM



18 éven felülieknek!

Több mint 2000 db .GIF formátumú kép
1024x768 és 640x480 felbontásban
hiányosan öltözött, valamint szemérmetlen
dolgokat művelő európai típusú, szép nőkről.

Ez sem hiányozhat a gyűjteményből!

Ára: 1500 Ft.+ postaköltség

Megrendelés esetén itt kivágni és elküldeni a következő címre:

DREAM PICTURES CD-ROM 2370 Dabas Pf:58.

Megrendelek utánvétellel.....db. Dream Pictures CD-ROM-ot
1500 Ft./db.+postaköltség áron.

Név:.....

Postacím:.....

PC-X

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

1065 Bp., Lázár u. 10. (Belvárosban, az Opera mögött) Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

CREATIVE AKCIÓ

MITSUMI CD-ROM 4x IDE	28.930,-
ST 420MB HDD	19.660,-
ST 540MB HDD	25.660,-
ST 1GB HDD IDE	43.570,-
M. Média hangszóró 2x25W	6.800,-
Pentium 60 alaplap +	
Pentium 60 CPU + EIDE	75.650,-

CD-ROM HEGYEK

Doom2: 7.300	Magic Carpet: 6.590
Ghosts: 5.560	Killing Moon: 6.810
Kyrandia III: 4.980	Nascar: 5.490
Dragon Lore: 5.380	Battle Bugs: 5.130
Cyberwar: 6.810	Inferno: 6.630
System Shock: 6.590	Rise of robots: 6.590
NEW Lemmings: 5.350	Hell: 5.940
Aromred Fist: 5.500	
Creature Shock: 6.800	

GRAVIS

GUS ajándék CD-vel	16.200,-
Ultrasound MAX	27.900,-

Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, 4MB RAM, IDE+, Billentyű

KONFIGURÁCIÓK 270 HDD 420 HDD 540 HDD 1GB HDD

386DX-40, 512k VGA, 1.44

mono SVGA	68,770	70,930	76,870	94,580
színes SVGA 0.39	79,240	81,400	87,340	105,060
színes SVGA LR	85,620	87,780	93,720	111,430

486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44

színes SVGA 0.28	103,610	105,770	111,710	129,420
színes SVGA LR	105,020	107,180	113,120	130,830
színes SVGA LR, NI	107,280	109,440	115,380	133,100

486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44

színes SVGA LR, NI 14"	118,790	120,950	126,890	144,600
színes SVGA LR, NI 15"	129,260	131,420	137,360	155,070
színes SVGA LR, NI 17"	174,510	176,670	182,610	200,330

Áraink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

AZ ÜZLET KÍNÁLATÁBÓL:

- CD-ROM LEMEZEK ÓRIÁSI KÍNÁLATA
- CD-ROM DRIVE-OK
- LOGITECH MOUSE, SCANNER, JOY
- CREATIVE HANG- ÉS KÉPKÁRTYÁK
- AKTÍV HANGSZÓRÓK
- FLOPPY LEMEZEK, DOBOZOK
- FESTÉKSZALAGOK, PATRONOK
- MONITOROK NAGY VÁLASZTÉKBAN
- NYOMTATÓK
- PEACOCK SZÁMÍTÓGÉP-CSALÁD
- XOK SZÁMÍTÓGÉPEK
- MICROSOFT IRODAI SZOFTVEREK
- SZAKKÖNYVEK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK, KELLÉKEK

KÜLÖNLEGES AJÁNLATUNK:

- PANASONIC 2X CD-ROM DRIVE 14.900,-+Á
- SONY 2.4X CD-ROM DRIVE 15.900,-+Á
- PHILIPS MONITOROK NAGY VÁLASZTÉKA
- KLUBTAGOKNAK 20% KEDVEZMÉNY CD-RE!

Minden számítógép mellé 1 db.
10.000 Ft értékű eredeti Microsoft
Mouse-t adunk ajándékba!

MM
MULTI-MANIA

SZUPER
KLUBTAGSÁG

MULTI-MÁNIA

SHOP

a RÁDAY-UTCÁBAN!

Két percre a Kálvin-térről

LOGITECH
MICROSOFT
BORLAND
CREATIVE

ÁTÖLZÉIG!

CDRENGETEG
RAKTÁRRÓL

IX. RÁDAY UTCA 21.

TEL: 217-4547

NYITVA: H-P 9³⁰-18 h

Polaroid 3M Verbatim



Novell NetWare 4.1

BEÉPÍTETT TCP/IP TÁMOGATÁSSAL!

A jól bevált NetWare szolgáltatások, hálózati adminisztrációs és menedzsment eszközök fejlesztése mellett most kibővített protokoll (NetWare IP) és SFT III lehetőségeket kínál, mindezt a NetWare 3.12 áráért!

Új Novell hálózatbővítési konstrukció!
Ezentúl additív licence vásárlással a hálózatba kapcsolt munkaállomások számát akár ötösével is növelheti.

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!



Walton Networking Kft.

H-1077 Budapest, Almássy tér 2.

Tel.: 267-9006, 267-9007, 267-9010 Fax: 267-9011



FATAR

Professzionális számítógépes zenei munkaállomás



dinamikus midi mesterbillentyűzetek ✦ már 19900 Ft-tól
 teljes méretű billentyűzet ✦ széleskörű programozhatóság

CREATIVE
 SB16 ✦ SBAWE32

- ✦ Teljes MIDI rendszerek
- ✦ Hangkártyák és MIDI kártyák széles választéka
- ✦ Videokártyák, egyéb kiegészítők

Advanced
GRAVIS
 GUS ✦ GUSMAX

✦ Ingyenes bemutató sok képpel és zenével ✦ Teljeskörű szaktanácsadás ✦ Csak nálunk lelhető programok, vásárlóinknak utility-k ingyen



1149 Budapest, Angol u. 24/B; tel.: *163-2879, fax: 251-3673
 HUMANsoft Pécs tel./fax: 72-326-781



CD-ROM lemezek másolása, archiválása 1 napos határidővel!

Audio és Photo CD-k is!

Virog 2000 Kft.
1073 Budapest
Erzsébet krt. 44-46.
Tel/Fax.: 117-8195

Tengernyi SZOFTVER és CD-hegyek!

10 pack super value pack	6.500	lektor dos/win. 4.0	12.000
11-pack-megapak cd	6.500	linux 3 cd roms (dev. res.)	2.500
5 star games cd	2.500	linux bible	4.500
astronomica cd rom	6.500	ms dos 6.22	7.200
beer home brewing cd	4.500	ms flight sim. japan scenery	3.760
berlitz think/talk french cd	16.950	ms flight sim. new york jfk sce.	3.760
berlitz think/talk german cd	16.950	ms mozart 1.0	6.550
best of pc/win shareware cd	2.500	ms musical instruments	6.550
boris vallejo cd	6.500	ms space simulator 1.0	5.500
bsdisc (infomagic) cd	4.500	ms strauss 1.0	6.550
cd-rom workshop	4.500	ms stravinsky 1.0	6.550
cd7 system 7 super 3.0	6.500	our solar system cd	2.500
chessmaster 4000 turbo cd	2.500	plug-and-play linux cd	4.500
complete windows set cd	2.500	programmers rom cd	2.500
conan the cimmerian cd	4.500	recognita go-cr 2.1 for win.	11.900
cyber race cd	4.500	selectware system ver. 6.2 cd	2.500
dr. communication cd	2.500	shareware overload trio cd	4.500
dr. games for windows cd	2.500	shareware supreme - win. cd	2.500
dr. windows cd	2.500	space and astronomy cd	4.500
entertainment (4cd set)	4.500	spt-gib a.-m. hangos szótár	8.000
fate of the starlords cd	2.500	technotools cd	2.500
gst 1st design	6.750	tripleplay english cd	4.500
gst 1st press	6.750	tripleplay plus english cd	9.970
gst designworks ole2	13.500	tripleplay plus french cd	9.970
gst pressworks ole2	13.500	tripleplay plus german cd	9.970
helyes-e?/win 2.0	16.000	virtual tarot cd	6.500
home improvements cd	2.500	win platinum cd	2.500
just grandma and me cd	4.500	windows mate - gold cd	2.500
labyrinth of time cd	6.500	wing commander i+ii cd	6.500
learn to speak english cd	10.340	wing commander iii cd	10.150

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!
Ár ÁFA nélkül!

szoftver ABC

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.

SOFTINVEST

Tel: 269-4738

269-4737

Fax: 269-4720

201-8619

Lev.cím: 1391 Budapest

Pf: 218.

FEFO
COMPUTER

386SX-től PENTIUM^{ig} PowerPC



FEFO KFT.
1073 BUDAPEST,
BARCSAY u. 6.
T: 267-8980
F: 267-8958
1122 BUDAPEST,
KRISZTINA KRT.
11.
T+F: 202-1225
7821 PÉCS,
MUNKÁCSY U. 9.
T: (72) 326-186

Alapkonfigurációk

BABY ház+táp, 1.44MB floppy drive, 102g bill.,
Trident VGA 512KB/1MB, IDE+2S/P/G vezérlő,
SVGA színes monitor 0.28, 1024*768, LR
386DX/40C128, 4MB/420AT 93300
i486DX2/66C256 VL GR, 4MB/420AT 111590
i486DX2/66C256 VL GR, 4MB/1GBAT 143590
Pentium90C256 PCI, 8MB/540SCSI ... 238600

Alaplapok

486SX-DX2/66C256, 3VL 10590
486DX-DX4/100C256, 4PCI/2VL/4ISA 19990
Pentium90/100C256, 4PCI, SCSI-2 49900

CPU-k, Memóriák

486DX2/80 AMD 24950
486DX2/66 Intel 19950
486DX4/100 Intel 39950
PentiumDX66/DX90 58550/81550
4/8/16MB SIMM, 36bit . 16500/31500/59500

Winchesterek

420MB AT, Conner 21990
540MB AT, Quantum 25990
720MB AT, Quantum 37990
1GB AT, WD 54990
540MB SCSI, Quantum, Fujitsu 29990
1.05GB SCSI, Quantum 69990
2.1GB SCSI, Quantum 129990

SVGA színes monitorok

14" AXION, 0.28, 1024*768, LR 27950
14" AXION, 0.28, 1024*768, LR, NI 29950
15" AXION, 0.28, 1024*768, LR, NI, D 37950

Áraink ÁFA-t nem tartalmaznak és készpénz fizetésre vonatkoznak. Garanciális idő 1+2 év.

17" MAG 17S, 0.26, 64KHz, Trin. 132950
17" miroC1782E, 0.26, 82KHz, Trin. ... 179950
20" miroC2085E, 0.31, 85KHz, Trin. ... 343950
21" miroC2193, 93KHz, 150MHz. 467950
21" miroC21107, 107KHz, 200MHz. ... 580950
miro proof szín-kalibrátor. 29950

miroCRYSTAL VGA, VL/PCI

10AD, 1MB DRAM/AvanceLG2301/75Hz 16990
12SD, 1T2MB DRAM/S3Trio32/80Hz ... 17990
20SD, 1T2MB DRAM/S3V864/100Hz ... 24990
20SD, 2MB DRAM/S3V864/100Hz 32990
20SV, 2MB VRAM/S3V964/100Hz 50590
40SV, 4MB VRAM/S3V964/120Hz 99590
20SD TWIN, 2 monitoros rendszerhez ... 96590
20Pv avi, WeitekP9100+VideoPower ... 67590

Multimédia

CD-ROM Sony CDU55E 2.4x, AT busz ... 16490
Sound Galaxy Nova 15900
Gravis Ultrasound Max 29900
miroSOUND PCM1 pro 29500
miroVIDEO 20TD live, VGA+TV tuner ... 66900
miroVIDEO DC1+Vid.S., video digitalizáló 95900
miroVIDEO mouse 52900

Egyéb alkatrészek

Enhanced IDE+ VL, HDD/FDD/ 2S/P/G vez. 4990
Enhanced IDE PCI, HDD vezérlő 3990
SCSI vezérlő PCI, NCR SCSI BIOS 13900
Mouse, MS-400+pad 1600

Nyomtatók

HP, Epson, Canon, Apple teljes választéka



ELEKTRONIKAI FEJLESZTŐ, GYÁRTÁSSZERVEZŐ ÉS KERESKEDELMI IRODA

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

CD-ROM LEMEZEK!

7 napra hazaviheti!

VÁSÁRLÁS-kor

CD-ROM
KLUB 6000 TAGOKNAK

**5-50%
KEDVEZMÉNY!**

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

Új!



Értesítjük vásárlóinkat, hogy megkezdtük az

Apple Macintosh

számítógépek teljes választékának forgalmazását
a Krisztina Krt. 11. alatti üzletünkben.

Gamma

Dr. MIDI

Régi kedves olvasónk, Arpadstein levelének megválaszolásával kezdem az e havi MIDilit, elsőként egy nem kimondottan nekem szóló kérésével, amelyet ezúton továbbítok az illetékeseknek: nem lehetne-e megoldani, hogy a Quasar felvegye fegyverkészletébe a láncfűrész is?

De félre a tréfát (no azért ne olyan messze!), Arpadsteinnek vannak komolyabb kérdései is, lássuk. Többeknek, így neki is feltűnt a novemberi szám hangkártya-táblázatában a 3D-rovat; mindeddig erről nem sok szó esett. Az AWE32-nél fel van tüntetve az ott alkalmazott 180 fokos QSound eljárás, a GUS-nál pedig a 360 fokos Focal Point-féle módszer. Mindkét technika természetesen hagyományos, kéthangszórós sztereó rendszerben működik, úgyhogy semmi plusz eszközre nincs szükség a térhatás élvezésére. A kettő között a különbség pedig annyi, hogy a 180 fokos QSound a hallgató előtti térben (pontosabban felsíkon) képes bárhová elhelyezni egy hangot, míg Focal Point-ék a hallgató mögötti teret is be tudják játszani; képzeljük csak el, hogy a hangszórók előttünk vannak elhelyezve, és mi mégis a hátunk mögül halljuk a hangot. Ha kellően elképedtünk, akkor jön a további sokk, mert a Roland RSS-rendszere a hallgató fölé és alá is el tudja vinni a hangzást – igaz, az ára ma még milliókban mérhető.

Hogy lehet mindezt megvalósítani – kérdezi Arpadstein, és rögtön fel is veti a közismert Doppler-effetust. Jó helyen kapirgász barátom, valóban a Doppler-effektus szimulálásának is van némi szerepe az illúziókeltésben, ez azonban csak a történet egyik része: az igazi felelős az ember irányhallásában főszerepet játszó dinamikus fáziskülönbség. Ha valahonnan elindul egy hanghullám, az

mindkét fülünkbe eljut csak nem egyformán. A két felfogott hanghullám közti különbségből agyunk „valós időben” állítja elő azt az információt, hogy hol helyezkedik el a hangforrás. Ha tehát be akarjuk csapni a fülünket, nincs más dolgunk, mint szoftverice leszimulálni az agyban lezajló folyamat inverzét – ez persze derekas feladat, az ide vonatkozó algoritmusokat hét pecsét alatt őrzik. Ha valaki gyorsan hallani akar néhány ilyen 3D-hangot, szerezzen egyet a márciusi ABCD-magazinnal!

Arpadstein következő kérdése, hogy a GUS-on milyen programmal lehet kihasználni mindezt; egyfelől egy csomó játékba megépítik (a Doom-ba is!), másfelől a 3D szoftverfejlesztői készlet a GUS fejlesztőrendszer része, így bárki számára hozzáférhető. Dalszerkesztőkbe, trackerekbe tudtommal még nem építették be, ha valaki tud ilyet, szóljon!

Még mindig GUS, mert Arpadstein kérdései kifogyhatatlanok: a .FLI animációk hanggal együtt történő, szinkronizált lejátszásának módját keresi. Erre a GUS-lemezekben egy DOS-program szolgál, amelynek meg lehet adni, hogy melyik .FLI-t melyik .WAV-vel kell lejátszani, ciklusokat lehet képezni stb. Egyébiránt GUS-shareware-forrásként (merthogy ez is egy kérdés volt) a nemrég megjelent GUS-CD ajánlható, ami tele van utilitásokkal, hangszerekkel, meg hasonlókkal.

Második témaként egy régi álom, amely most valósult meg. Arról van szó, ami kézenfekvő lett volna sokaknak, akik hangkártyát zenei célokra vásároltak: ott van ugye a kártyán a MIDI-szinti, amire meg lehet írni az alapokat, a digi-áramkörökkel pedig fel lehetne venni az éneket rá, vagy a gitárt, és az egészet együtt játszani vissza, szinkronizáltan. Egészen a legutóbbi időig erre a nem túl bonyolult feladatra csak öszvér, használhatatlan

megoldások születtek: a Cakewalk dalszerkesztőkben eseményként be lehetett írni a MIDI mellé .WAV file-ok indítását, ami úgy zajlott le, hogy a MIDI ment a maga útján, aztán, ha a wave megtalálta a winchesteren, elindult az is – semmi szinkron, semmi pontosság. Ugyanezt lehetett megcsinálni a Cubase Audiostation verziójában, a Roland pedig a RAP-10 kártyához olyan programot adott, ami meglévő .WAV és .MID file-okat volt képes grafikus segítséggel elhelyezni egymáshoz képest, viszonylag időhelyesen. Nyilvánvaló, hogy ez sem jó többre, mint a Delta című műsor kísérőzenéje fölé elhelyezni a tudományos kommentárt, tehát felvételi oldalról az ügy felejtve.

Mint azt már sejteni engedtem, az utóbbi hónapokban születtek valódi megoldások is. Az egyik ilyen szoftver a német Creamware találmánya: eredetileg TripleDAT nevű kártyájukhoz ajánlják, de úgy tűnik, végülis bármilyen hangkártyán fut TripleMagic nevű programjuk, ami egy MIDI dalszerkesztővel párhuzamosan, szinkronban futtatható, többsávú hangrögzítő program. A sávok száma a számítógép processzorától függ, egy DX2/66-on például körülbelül 8 (ez függ még sok mindentől, például a dalszerkesztő típusától is). A program tud egy csomó mindent, például effekteket (zengető, késleltető, kompresszor stb.) – igaz, nem valós időben, parametrikus hangszínszabályzókat, és még sok más. Kereskedelmi forgalomban 60-70 ezer

forint körül lesz az ára, vagyis nem éppen a kezdőknek szól – legalábbis Magyarországon nem. Még ennél is drágább a SAW (Software Audio Workstation) névre hallgató szoftvercsomag, amelynek alapára 100 ezer forint körüli, a kiegészítő effektprogram-könyvtár pedig még ötven; tudását tekintve körülbelül ott van, mint a TripleMagic, a sávok mennyisége itt is a processzorától függ.

Kicsit részletesebben szólok a Turtle Beach Quad nevű programjáról, ami árban (20 ezer forint) kicsit közelebb jár a mai magyar valósághoz. Ez egy négy-sávú rendszer, ami csak a Turtle Beach gyorsabb kártyáin fut (tehát a Tahiti-n, Multisound-on, Monterey-n, de a Tropez-n, Monte Carlo-n nem), viszont szinkronizálható szekvenszerrel, a hanganyag felvétele mellett annak keverése is rögzíthető, automatizálható, az erre szolgáló kezelőszervek MIDI-n távvezérelhetők (például kis MIDI-s keverőkről), a sávokkal természetesen minőségromlás nélkül lehet pingpongozni – ez utóbbi azt jelenti, hogy ha betelik a négy sáv, róluk készíthető egy sztereó kevert anyag két sávra, így felszabadul két újabb sáv. Szinkronba hozni egy belső, virtuális MIDI-porttal lehet, ami installáláskor magától létrejön; ezen keresztül áramlik a szinkronizációs idő kód a Quad-ból a megfelelő dalszerkesztőbe. Ha valakit jobban érdekel a téma, személyesen megtalálhat ott, ahol megtalálható vagyok... a többieket csókolatom.

GG

!FIGYELMEZTETÉS!

A BYTESTORE KFT. KIJELENTI, HOGY AZ ÁLTALA FORGALMAZOTT CD-ROM-OK HASZNÁLATA MIATT FELLÉPŐ ÁTALVATLAN ÉJSZAKÁKÉRT, A FOLYTONOS COMPUTER ELŐTTI ÜLÉSBŐL EREDŐ CSALÁDI VITÁKÉRT, AZ IZGALMAK HATÁSÁRA BEKÖVETKEZŐ MAGAS VÉRNYOMÁSÉRT NEM VÁLLAL GARANCIÁT!

AMIÉRT GARANCIÁT VÁLLALUNK, AZ A SOKRÉTŰ VÁLASZTÉK, A MINŐSÉG, AZ ALACSONY ÁR, A KITŰNŐ SZÓRAKOZÁS ÉS A MEGSZERZETT TUDÁS!

Byte Store

CD-ROM-OK MÁR 666 FORINTTÓL!

Kérje ingyenes katalógusunkat
CÍMÜNK:

ByteStore Kft., 1075 Budapest, Kazinczy u. 11.
Telefon/Fax: 141-6127



EGY DUBLINI FÉRFI A WARP-OT INSTALLÁLJA A COMPUTERÉRE.
MOST MÁR KÖNNYEDÉN TUD NYOMTATNI, ELEKTRONIKUS ÚTON LEVELEZNI,
VAGY AKÁR FAXON PIZZÁT RENDELNI.

KOPPENHÁGÁBAN EGY ASSZONY
A WARP SEGÍTSÉGÉVEL
VÁLTOZATOSSÁ TESZI DOS ÉS WINDOWS PROGRAMJAIT.

EGY BRÜSSZELI BRÓKER
A WARP-NAK KÖSZÖNHETŐEN ÁTVÉSZELI ÉLETE
LEGNAGYOBB TŐZSDEI ÁRZUHANÁSÁT.

BUDAPESTEN EGY CSILLAGÁSZ-HALLGATÓ
A WARP SEGÍTSÉGÉVEL BELÉP
AZ INTERNET-BE ÉS EGY TELJESEN ÚJ VILÁGOT FEDEZ FEL.

EGY KEZDŐ MŰVÉSZ MADRIDBAN
EL SEM AKARJA HINNI, HOGY A WARP
ILYEN FANTASZTIKUSAN OLCSSÓ.

EGY FÉRFI PALERMÓBÓL ÁTKÜLDI A WARP-PAL
GYERMEKEI FOTÓIT A MIAMIBAN ÉLŐ NAGYMAMÁNAK.

OS/2 WARP

Bemutatjuk
az OS/2 WARP
programot:

- 32 bites
- többfeladatos operációs rendszer
- multimédia
- Internet csatlakozás
- Windows barát
- üzembiztos
- könnyen installálható
- tucatnyi ajándék alkalmazás

Egyszóval a számítógép
igazi kihasználása.

Javasolt eladói ár:
12.500 Ft

OS/2 WARP az IBM-től!

Még ma keresse fel
hivatalos IBM szoftver
disztribútoraink
partnerhálózatát.

IBM szoftver
disztribútorok:

Computer 2000
1027 Budapest,
Kapás u. 11-15.
Tel: 202-4520,

Telelogic Kft.
1112 Budapest,
Kápolna u. 13.
Tel: 227-5719

IBM
IBM Magyarország

XPLORA 1

Peter Gabrielt azt hiszem senki-nek sem kell külön bemutatni, amúgy oldalakat lehetne róla írni, mint a Genesis egykori frontemberéről. Röviden talán annyit, hogy sohasem tartozott a szokványos zenei és képi világban gondolkodók közé – elég video klippeit felidézni.

A Realworld Multimedia által kiadott XPLORA 1 nem az első kirándulása a multimédia világába, hiszen sok más MTV sztár társaságában szerepelt a tavaly kiadott VidGrid című CD-jén, amelyen a résztvevők klippeit különféle puzzle rejtvénybe rejtették.

Peter Gabriel hitvallása szerint mindig is több szeretett volna lenni egyszerű művésznél:

„Sokkal inkább a zene és a látvány együttes tervezése érdekelt, mintsem, hogy egyszerű zenész legyek. Ez az új technológia sokkal több lehetőséget biztosít a közönség számára, hogy részt vegyen az alkotásban.”

A mellékelt füzetből kiderül, hogy a történet 1992-ben kezdődött, amikor The Box (A Doboz) címmel újságot adtak ki Gabriel művész társai. Maga a CD készítése is több mint egy évig tartott.

A program elindítása után eldönthetjük, hogy csak nézői vagy aktív résztvevői leszünk az eseményeknek. Nézőként nincs beavatkozási lehetőségünk, de bárhová eljuthatunk. Ez amolyan múzeumi sétához hasonlatos: „Mindent a szemnek...”. Az igazi csemege azonban maga a felfedezés élménye, amit a CD kínál. Ha ugyanis az utóbbit választjuk, misztikus utazásban lesz részünk. A kalandozás során Gabriel végig vezet a világ zenei kincsei közt.

Először is megkér minket, hogy egy rendőrségen használatos album segítségével rakjuk össze az arcképet. Az elkészített kép négy része

cepciójának részeként művészársainak műveiből is válogatott, melyeket szintén itt lehet megcsodálni.

A SZEM jelképezi Gabriel eddigi munkásságát. Részletes képet kaphatunk életéről, egyéb nem zenei munkáiról, emberjogi tevékenységéről. Megnézhetünk egy sokkoló filmet, melyet az Amnesty International készített. Itt kapott helyet egy komplett, hangos Gabriel diszkográfia is, valamint egy fotóalbum, melyben a bájos gyermek,

Peti fotói elevenednek meg. Az ORR kiválasztásával a színpad mögé. Igazán hangulatos, varázslatos program az XPLORA 1 és könnyen kiderül milyen is Gábi bácsi titokzatos világa – amelyben élünk.



négy különböző lehetőséget takar. A SZÁJ kiválasztásával Gabriel klippei között válogathatunk, és társai elmesélik a hozzá kapcsolódó történetet, valamint néhány rövidebb filmet láthatunk arról, hogyan is készülnek.

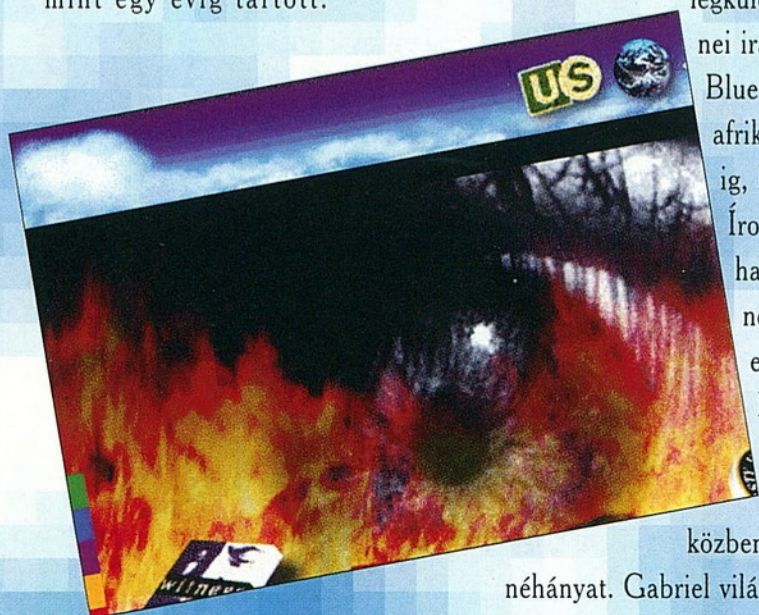
Ha a FÜLET választjuk, bebarangolhatjuk a föld különféle tájait, bepillantást és „befüllentést” nyerve a

legkülönbözőbb zenei irányzatokba, a Bluestól kezdve az afrikai Tam-Tam-ig, Kambodzsától Írorszáig. Meghallgathatunk néhány egészen egzotikus hangszert, sőt videók segítségével játék közben is láthatunk néhányat. Gabriel világzenei kon-

utazás során egy Gabrieltől kapott kis bőröndbe lehet mindenfélét gyűjteni. Először érdemes megkeresni Peter útlevelét, mert e nélkül itt sem lehet külföldre utazni. Némely helyszínen jegyet,

belépőkártyát találhatunk, melyek olyan helyekre szólnak, ahová korábban nem lehetett bemenni. Például Gabriel koncertjén a színpad mögé.

Igazán hangulatos, varázslatos program az XPLORA 1 és könnyen kiderül milyen is Gábi bácsi titokzatos világa – amelyben élünk.



- ⇨ Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- ⇨ Tápegységjavítás
- ⇨ Szünetmentes áramforrások javítása
- ⇨ Floppydrive-ok és winchesterek javítása
- ⇨ Garancia megváltásos javítások

FLOPPY-JAVÍTÁS
PLUSZ 500 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PLUSZ PROFI 2000

1047 Bp., Mildenerger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
☎ 111-6696



Majd' a fülemhez nőtt a telefon, míg sikerült végre felvennem a kapcsolatot a Dorling Kindersley multimédiás céggel. Az elmúlt év során öt fantasztikus CD-vel bombázták le/meg a multimédiás piacot – úgy tervezzük, hogy minden számunkban bemutatunk egyet-egyét. Igaz, nem vadonatúj (bár akad köztük egészen friss készítés is), s idehaza sajnos nemigen lehet megszerezni – de talán épp e bemutatótól kap kedvet majd valamelyik forgalmazó.

Ismerkedj csak össze a CD-n végigkalkuláló mamuttal, és egy csapásra bele-szeretsz! A CD ugyanis valami olyasmire vállalkozik, amire – én legalábbis – még nem látam példát. Megpróbálja elmagyarázni, hogyan is működik bonyolult technikára épülő világunk – mit mondjak, siker-



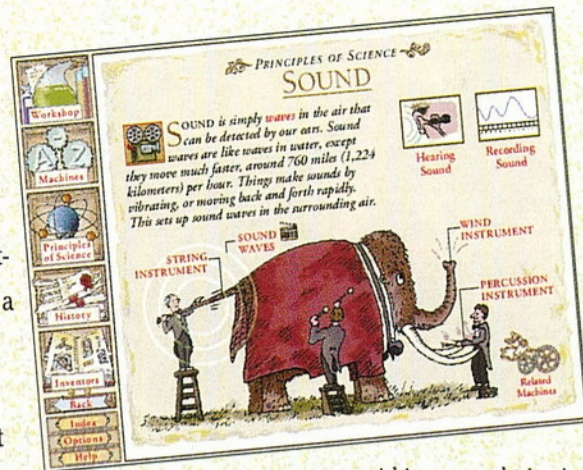
Előként az egyik kedvencemet, a „The Way Things Work”-öt, azaz „Ahogyan a dolgok működnek” című remekművet mutatom be. Íme egy igazán szépen, igényesen és mindezek mellett humorosan kidolgozott multimédiás CD.



rel. Jó példa erre, hogy báránóm épp most vizsgálják autóvezetésből; sikertelenül igyekeztem elmagyarázni a sebességváltó és a kuplung működését – megmutattam a DK CD-jét, és egy csapásra megértette. Mindemellett valamelyest megkedvelte az eddig undoknak titulált PC-met is, mert végre valami hasznát is látta.

Világos, hogy tudós embereknek nem nyújt igazi információt, de a DK végre felismerte, hogy a mai világban nem is egy-egy téma mély ismeretére van szükség

(hogy ez jó vagy rossz, most ne firtassuk). Az egyes tárgyak témák szerint is kikereshetők (mint például a hangszerek, a kerék, az elektromos berendezések; persze a tárgyak kapcsolatára is fény derül), de helyet kapott egy idővonal is, ahol évek szerint csoportosítva vizsgálhatjuk meg használati eszközeinket. Ha egy picit jobban bele akarsz mélyedni a témába, kutathatsz a lexikonban is, ahol nagy tudósok és felfedezők találmányait találod: ezek működését persze rövid magyarázattal, rajzfilmszerű animációkkal is elmagyarázzák. Az információ mindvégig logikus, és egyben humoros is. Mindig



találunk egy apróbb, tudományos részt, ahol tényleg megtudjuk, hogyan keletkezik és terjed a hang, hogyan működnek a húros hangszerek. Ezt

egészíti ki egy tündéri rajz vagy animáció, ahol ezt az életben is elmagyarázza – egy mamut farkán!

És ami a lényeg: mindezt olyan könnyedén, egyértelműen, hogy akár egy gyerek számára is érthető. Igaz, angolul, de talán egyszer megérjük, hogy elkészül a magyarítás is. (Szintén a DK adja ki azt a könyvsorozatot, amit idehaza a Park kiadó fordított le – nagy sikerrel.)

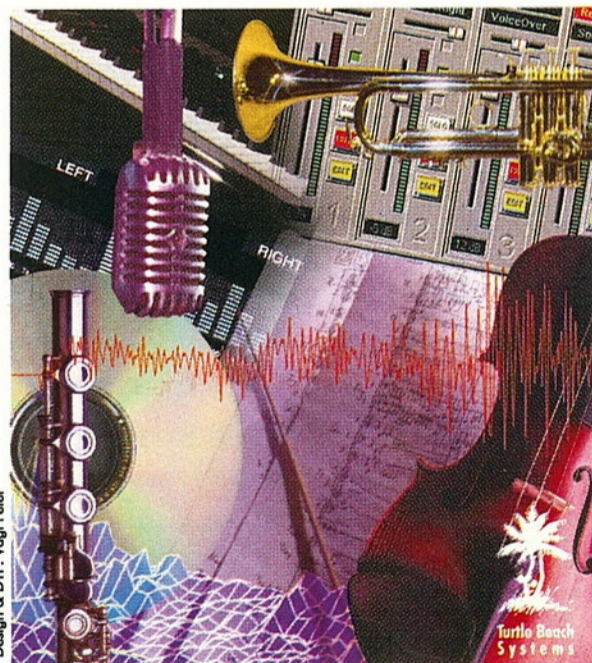
Mr. Chaos

CD-ÖZÖN!

Ha érdekelnek a mamutok és a multimédia, írd meg egy mamut 5 fő jellemzőjét! Öt DK demo-CD-t sorsolunk ki a beküldők között.

**PC-X Magazin
1536 Budapest, Pf. 386**

Turtle Beach hangkártyák



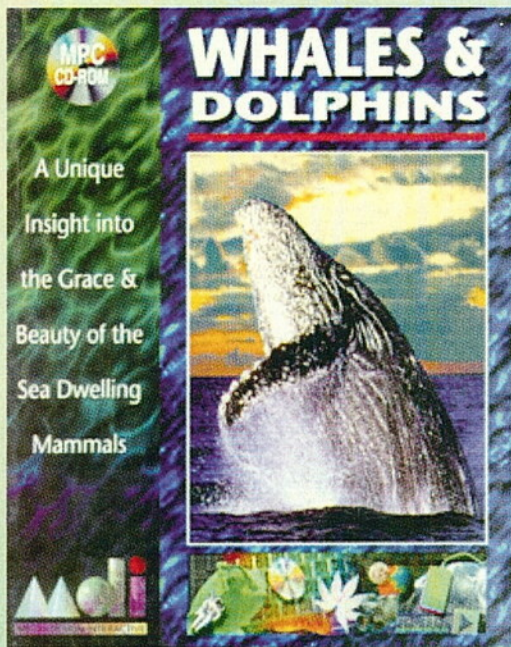
* 101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo*	WaveTable szinti + SB MultiCD + Enhanced IDE	15.600,-
Maui	Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez*	Maui + SB + Enhanced IDE	33.000,-
Tahiti	A zajmentes csúcsgigadigitalizáló kártya	39.900,-
Monterey	Tahiti + csúcs-szinti + csúcs-effekt + DSP + RAM	51.900,-
Multisound	A hangkártyák királya - így egyszerűen!	59.900,-
Audio Advantage	Az első PCMCIA hangkártya	22.500,-

Az árak listaárak, és a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Ha telefonálsz, megadjuk a hozzád legközelebbi viszonteladónk címét, ahol meghallgatható és kipróbálható.

AMECON Budapest Kft.

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



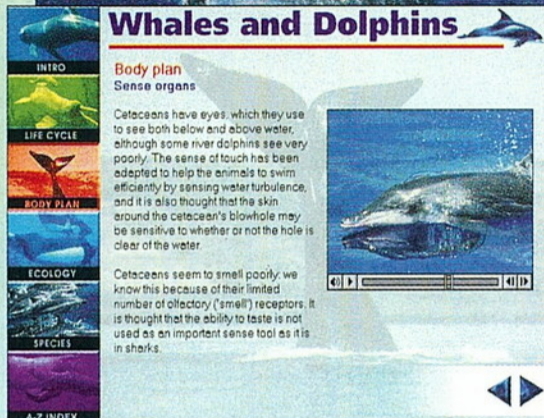
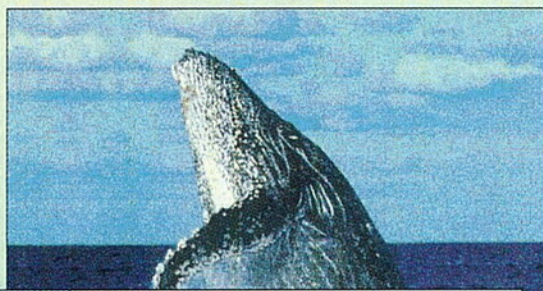
A Media Design Interactive a közelmúltban megjelentetett néhány kellemes CD-ROM-ot. Ezek egyike a Bálnák és Delfinek.

Bepillantást nyerünk a hatalmas és gyönyörű tengeri emlősök világába. A CD megvalósítása leginkább egy tárlatvezetésre emlékeztet. Ezt az érzést erősíti a narrátor is: kellemes, szöke női hang, érzelmek nélkül

darálja a betanult szöveget, legyen szó akár a bébi bálna fejlődéséről, vagy a magukat partra vető öngyilkos példányokról. Az első terem a bemutatást szolgálja. Megtudhatjuk mik is a cetalkatúak, merre lelhetőek és milyen csoportokba sorolhatjuk őket. A második teremben életciklusukkal ismerkedhetünk meg (valójában inkább a születés és növekedés a téma). Bemutatásra kerül biológiájuk, vemhességi időszakuk, születésük és növekedési körülményeik is. Harmadik terem: testfelépítés. Csontváz, külső ismertető jegyek, érzékelés, légzés. Megtudhatjuk miként tudnak ellenállni a nagy mélységekben uralkodó nyomásnak és hogyan őrzik meg testhőmérsékletüket. A negyedik terem ökológiai szempontokat vizsgál.

emlősök közül csak rájuk jellemző hangkommunikáció (meghallgathatjuk egy bálna dalát és két delfin füttykoncertjét). A számunkra egyenlőre érthetetlen ön-

A bálnavadászat következtében történt rettenetes megfogyatkozásukat és a halálos hatását. Itt kerül említésre a tengeri



gilkosságokról is szó esik – a hatalmas emlősök partra vetik magukat, nem ritkán egész csapatostól. Információkhoz juthatunk a hatalmas vándorutakról, amelyek során mindig ugyanazokat az állomásokat érintik. Megismerkedhetünk a cetalkatúak rendszerezésével és megtanulhatjuk az egyedi jegyek alapján felismerni az esetlegesen élénk kerülő fajtákat. Az utolsó opció lehetőséget nyújt az igen tekintélyes számú bálna és delfinfaj megtekintésére. A folyamatos narrátor szöveget videó jelenetek vagy fotósorozatok kísérik. Az A-Z indexben egy-egy adott fajról csak minimális infót kapunk, de a ma is élő és nem rendkívül ritka fajok esetében fénykép és videó felvétel is található itt. Kezelése tetszetős, nem gombos módszerre, hanem a kurzor alakváltásaira épül.

Összefoglalva rendkívül jó ismertető anyag, de semmiképpen nem tudományos munkához, csak alapvető általános ismeretek megszerzésére használható.

lassanak a majmok ugrálásán és kicsit borzongjanak a rács mögötti tigris látványától. Ez a komplex munka pedig igazán akkor jó, ha semmit nem veszünk belőle észre, hanem abszolút természetesen, valóságnak érezzük az állatok viselkedését és környezetét.

Az alkotók tréfás meglepetéssel is szolgálnak a készítőket bemutató részben – némi morphologia, avagy hogyan azonosuljunk az állatokkal.

Schuerue



A Media Design Interactive sorozatának másik tagja a Kulisszák mögött: Az állatkert címet viseli, de leginkább a hogyan működik és kik működtetik az állatkertet, alcímet kaphatná.

Érdekes fejezetekre bontották a CD anyagát, ezekről szeretnék gyors áttekintést nyújtani.

Első fejezet: Bevezetés. Bemutatkozik a Marwell állatkert. Megtudhatjuk, hogy szakembereket képeznek, valamint tudományos kutatásokat végeznek a veszélyeztetett fajok megmentésére.

Második fejezet: A nap. Az állatkert egy átlagos napját mutatja be a nyitástól a zárás utáni utolsó ellenőrzésig. Ide tartoznak a

fiatal zebracsikó első lépései, az öreg zebra manikúrja és a nagymacsák etetése is. A gondozók beavatnak munkájuk rejtelmeibe és gyámoltottjaik szokásaiba.

Harmadik fejezet: A hely. A Marwell elrendezésével ismerkedhetünk meg. Egy felülnézeti rajzon láthatjuk az egyes kifutókat és kiszolgáló épületeket, melyeknek lakóit egy kattintásra bemutatja a program, illetve megtudhatjuk az adott faj általános jellemzőit, megismerhetjük élőhelyét, szokásait szabadon és fogságban.

Negyedik fejezet: Az állatok. Betűrendi katalógusból válogathatunk, információkat kapunk jellemzőikről, szokásaikról.

Ebben a pontban több állat szerepel, bár néhány nagyon ritka fajról csak írott információ áll rendelkezésre. Azok esetében, melyek megtalálhatók a Marwell állatkertben, ottani pályafutásuk is lekérhető.

Ötödik fejezet: A reklám helye. Az állatkert felhívásait olvashatjuk. A zoológiai kutatások támo-

gatására buzdító, állatok adoptálására irányuló felhívásaik nálunk nem hiszem hogy, sikeresek lesznek, de a saját környezetünk megóvásán mindenkinek illik egy kissé elgondolkodnia.

Hatodik fejezet: Az emberek. Ebben a részben a vezető személyekkel készíthetünk interjúkat, igaz korlátozott kérdéskörből választhatunk. Mindenesetre, megtudhatjuk milyen munkáigényes egy állatkert fenntartása, tudományos szempontból és az anyagi háttér előteremtésének oldaláról nézve.

Hetedik fejezet: A túra. Az egyik alkalmazott végigvezeti a látogatót egy terepjáróval. A több mint negyedórás videó bemutatja az egész parkot, létesítményeit és pillantást vehetünk az állatokra is. Ez az utazás inkább csak arra jó, hogy körülnézzünk, megismerjük az állatok elhelyezésének szempontjait. Megtudhatjuk milyen felelőségteljes munkát követel az, hogy a látogatók jól mu-

De béna...

A posta fénysebességgel működik ugyan, mégis úgy döntött a szerkesztőség, hogy egy adott feladat megoldására csak egy későbbi számban válaszolunk. Most tehát még mindig a lappantyúkkal és csappantyúkkal működő, „mega - manager - hyper kalkulátorról” (Várady Géza örökbecsű szavai) lesz szó. Időközben több „majdnem-jó” megoldás érkezett.

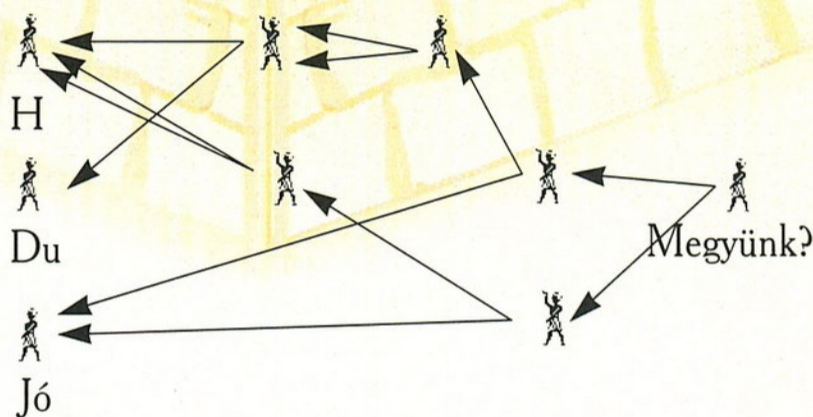
Szilvi (Bp. Gervay 74B. Rokkantanynugdíj jeligére.) kérdezi, hogy miért nem írom alá a cikkeimet. Szilvi, honnan tudod, hogy én egy személy vagyok, hogy egyáltalán személy vagyok és nem gép, és honnan tudod, hogy nem én vagyok a SEGA elnöke, akinek nem engedi meg a felügyelő bizottság, hogy cikkeket irkáljon egy magyar lapba? És különben is te milyen Szilvi vagy? És különben is miféle feketevágásokról beszélsz? Megint tanú? A Te megoldásod is jó – majdnem. Visszafelé forgatással ugyanis nem lehet kivonni ezzel a kalkulátorral... Ezért a komemens aritmetika.

Vass Laci (Árpád Gimnázium) és Koppány Feri (Zsombolyai u. 9.) azt írják, hogy a bennszülötteknek „igencsak tisztában kellett lenniük a kettes számrendszerrel” és hogy ezek „a bennszülöttek tudtak kettes számrendszerbe átváltani...” Nagyon érdekes megjegyzések. Vajon Cipsz Jócó tisztában van a tízes számrendszer lényegével? Tud a tízes számrendszerbe átváltani – honnan? Egyáltalán, ahhoz, hogy egy adott számrendszerben a népek számolni tudjanak érteniük kell a számrendszer lényegét? Vagy csak a számoló mondókát kell tudniuk? Gondolkozzatok el ezen! Az iskolában nagy hibát követ el a matematikánár, ha egy számrendszer működését a tízesből magyarázza. Egy komoly, diplomás bácsi mondta nekem egyszer, hogy a tízes számrendszer azért mégis jobb mint a többi, mert ott a tízzel való szorzás olyan egyszerű. Egy marslakó „inkjetelt” a tenyeremre egyszer egy hasonló marhaságot, miszerint a 84-es számrendszer a tuti, mert ott a 84-gyel való szorzás-osztás piszok egyszerűen megy. Melyik bolygó képviselőjének van igaza?

Ábrahám Laci a Csikó sétányról joggal kifogásolja, hogy a hely kevés itt a „De béna...” rovatban és mindent össze kell nyomni. Majd lesz több hely, ha ilyen sok szép levelet kapok tőletek. Az azért fáj, hogy az integráláshoz hasonlítottam az én drága „De béna...” rovatomat.

A nyerteseket, ha a posta is úgy akarja levélben értesítjük.

Téjünk rá végre a következő béna feladatra. Húsz évvel ezelőtt, a számítástechnika hajnalán Rudas Pali találta ki az alábbi feladatot: A fáraó automatizálni akarta az egyszerűbb udvartartási döntéseket és megépítette rabszolgáiból a „Megyünk-e uszodába?” fantáziánéven forgalomba hozott készüléket. Az egyes rabszolgák az előző számban leírt képzést kapták. A balszáron álló rabszolgák közül a legfelső a hétköznap jelző: akkor tartja fel a kezét, ha hétköznap van, szombat-vasárnap lenn a keze, a középső rabszolga délelőtt lenn tartja a kezét délután fenn, a legalsó rabszolga a barométer: jó idő esetén fenntartja a kezét rossz idő esetén lenn. A jobb-száron álló rabszolga kézfeltartással jelzi, ha megyünk uszodába. Találjátok ki, hogy pontosan milyen feltételek mellett megyünk uszodába. A berendezés egyetlen szépség hibája, hogy az impatot fogadó rabszolgák mégsem működhetnek az alaptanfolyam anyaga szerint, mert ekkor állandóan fenn kéne tartani a karjukat lévén, hogy a semmibe bámulnak. Az előző számban leírtuk a megoldást. Az ott bemutatott egység felhasználásával tökéletesíthető a „Megyünk-e uszodába?”. Hogyan?



SHERLOCK HOLMES JÁTÉK !

Az előző számban már kinyomoztátok, hogy hol található az MCD Zeneáruház. A helyes megfejtés itt természetesen a Budapest. VI. Jókai utca 40. volt.

Mai játékunkhoz ismét szimat kell, a titkos jelszót csak az MCD Zeneáruházban ismerik.

Szerezd meg a Jelszót és küldd be a szerkesztőség címére!!

A megfejtők között ismét CD lemezeket sorolunk ki.

PARTY HÍREK

M. A .S. H.
Számítógépes party
Várpalota,

Péti Közösségi Ház

1995. április 1-2.

AMIGA – PC – C-64

Demoverseny díjakkal.

kontakt: Kovács Balázs

Tel: 06 88 371-623

e-mail:

Basq@master.fok.hu

Belépő: 250,- Ft.

Mindenkit szeretettel vár

a Tsi Alive!

sceNEst' 95

– the first act –

ASTROIDEA/IMPULSE/

MURMIDONES PARTY

(AMIGA, PC, C-64, Plusz4)

1995. április 7-9.

Compok: Demo, Intro, Zene,

GFX. Óriási díjak,

szerepjáték verseny. Video

A Mechantronikai Szak-

középiskolában: Budapest,

1118 Rétköz utca 29-31.

kontakt: Kilián Zoltán

282-5918

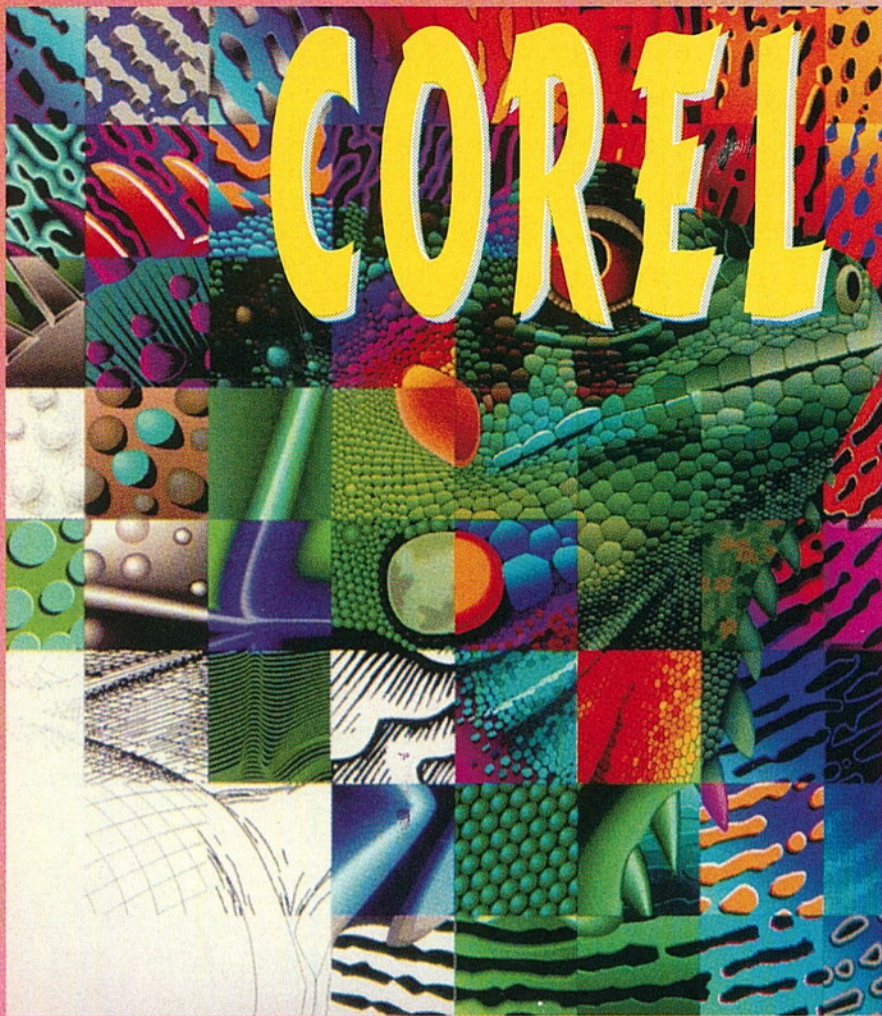
Fontos Pletyka!

Nyáron, Parádon PC-AMIGA tábor lesz a PC-X-szel!

Pontos hírek a következő számban!

Info: Molnár Zoltán Kecskeméti Ifjúsági Ház

(06)76 481-686, (06)76 481-523



TIPPEK!

A CorelDRAW színre bontását és egyáltalán nyomtatási képességeit sokan kritizálták. Joggal. Ugyanis a CorelDRAW! 4-es valóban nem volt a legjobb ebből a szempontból. De ez a probléma a CorelDRAW! 5, majd a november végén kiadott 5.00.E2 verzió megjelenésével megoldottnak tekinthető.

A rajzokat a legtöbb esetben nemcsak a képernyőn, hanem valamely könnyebben hordozható felületen is (papír, pausz, film stb.) szeretnénk megjeleníteni. Sőt manapság már arra is lehetőségünk van, hogy a képeket különböző textúrákon (póló, baseball sapka stb.) vagy egyéb tárgyakon (kulcstartó, bögre stb.) is megjelenítsük.

A kép, amit végül a kezünkbe vesszünk milyen minőségű lesz, az sok-sok paramétertől függ. Az első – és a leginkább befolyásoló tényező – a kimeneti eszköz (nyomtató, levilágító stb.) fizikai tudása: felbontás, színek száma és minősége stb. A következő, a felhasznált anyagok minősége: „mezei” Sirály papíron még egy Epson Stylus Color sem tud csodát tenni, vagy a nyomdának nem mindegy, hogy pauszra vagy filmre nyomtattunk. A harmadik tényező a kimeneti eszköz meghajtóprogramja, magyarul drivere. Például a HP színes tintasugaras nyomtatóihoz készített új, ún. SmartColor-os meghajtóprogramok egyes esetekben nagyságrendileg jobb minőséget produkálnak, mint elődeik. Végül, de nem utolsó sorban nem mindegy, hogy milyen paramétereket állítunk be

nyomtatás előtt az Options ablakban.

Miután kiadtuk a FILE Print parancsot vagy megnyomtuk a Ctrl+P billentyűt, megjelenik a nyomtatás dialógusablaka. Ebben először is állítsuk be, hogy mit akarunk nyomtatni: a kép összes oldalát, csak a kijelölt rajzelemeket, az aktuális oldalt vagy adott oldalakat. Ez utóbbi esetben megadhatunk tól-ig határokat (pl.: 3-8), konkrét oldalakat (pl.: 3,4,7,9), vagy a hullámjellel megadhatjuk, hogy csak minden második oldalt nyomtassa ki a program (pl.: 1~ a páratlan oldalak nyomtatását eredményezi).

Ha file-ba nyomtatunk (pl. a Print to File kapcsolóval), akkor a program a nyomtatóra küldendő adatokat az általunk

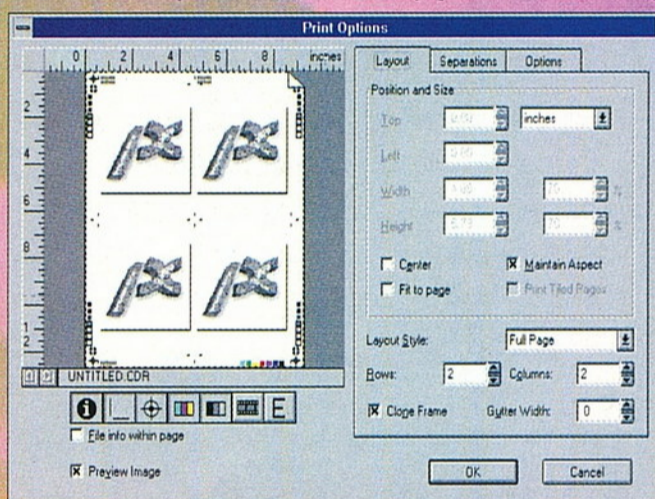
filenév.PRN PRN parancsral tudjuk DOS-ból kinyomtatni. Egyes nyomtatók (például a HP LaserJet sorozat) nem igazán szereti, ha egyszerre több rajzot a COPY /b *.PRN PRN parancsral akarunk kinyomtatni. Ehelyett használjuk inkább a FOR %f IN (*.PRN) DO COPY /b %f PRN utasítást.

Ha egy többoldalas dokumentumot akarunk kinyomtatni több példányban, akkor eldönthetjük, hogy ömlesztve (1-1-2-2-3-3) vagy rendezve (1-2-3-1-2-3) jöjjenek-e ki a papírok. Ezt a Collate Copies kapcsoló ki-, illetve bekapcsolt állapota határozza meg.

Az Options gombra klikkelve egy újabb dialógusablak jelenik meg, amelyben a nyomtatás szinte valamennyi paraméterét

össze. A Fit to Page kapcsolóval pedig megadhatjuk, hogy a program akkora nagyítást állítson be, amelynél valamennyi rajzelem még pont ráfér a lapra. Egy-egy lapra több oldalt is kinyomtathatunk, ha a Rows, illetve Columns értékeit egy kicsit „feljebb tekerjük”. A Corel-DRAW szükség esetén kicsinyíti az oldalakat – ezt a Width és Height keretekben jelzi is –, hogy azok mindenképpen ráférjenek a lapra. A Clone Frame kapcsolóval azt adhatjuk meg, hogy az egyes sorokban és/vagy oszlopokban ugyanaz a lap szerepeljen többször. Így például több névjegyet is ki tudnánk úgy nyomtatni egy lapra, hogy létrehozunk egy 90x50 mm-es lapot, azon megrajzoljuk a névjegyet, majd nyomtatásnál beállítanánk,

hogy két oszlopot és öt sort nyomtasson. Ez mind szép és jó lenne, ha... Ha működne. Ugyanis a Corel-DRAW valamiért elszámolja magát és feleslegesen kicsinyíteni akar. A Separations lapon található kapcsolókat és egyéb eszközöket most inkább hagyjuk. Ha mégis szükségünk lenne használatukra, akkor inkább olvassuk el alaposan a kézikönyvet és/vagy konzultáljunk szakemberrel. Az Options lapon két paraméterre hívnám fel a figyelmet. Az egyik a



(amelyek nem vagy elsősorban nem a nyomtatótól függenek) beállíthatjuk. Terjedelmi okokból csak néhány – általam fontosabbnak tartott – paramétert mutatnék be részletesebben, a többi csak megemlíteném.

A lapot – illetve a Preview Image bekapcsolása után a lapon levő képet – bemutató ablak alatt levő első öt ikonkapcsolóval

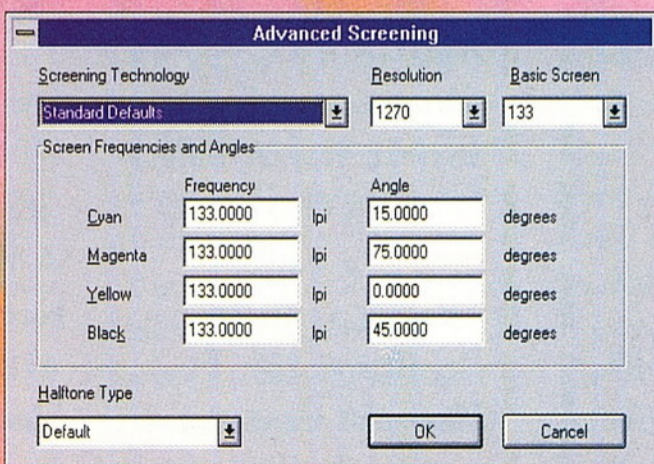
a következő dolgokat tehetjük fel még a lapra: file információk (rajz neve, elkészültének dátuma és ideje, szín- és rasterinformációk), vágójelek (a rajzon beállított lapnak és nem a rajznak a szélét jelöli), passzerjelek, kalibrációs sáv, denzitóméter. Az utolsó két ikonkapcsolóval a nyomtatásra kerülő képet fordíthatjuk negatívba, illetve tükröz-

hetjük a függőleges tengely mentén. A Layout lapon a kinyomtatandó kép méretét és elhelyezkedését adhatjuk meg. Ha akkora a rajzunk – vagy akkora nagyítást választottunk –, hogy nem fér rá egy lapra, akkor a Print Tiled Pages kapcsolóval kérhetjük, hogy a program úgy nyomtassa ki rajzunkat, hogy azt több lapból rakhassuk majd

színátfolyásos kifestéseknél használt sávok számát meghatározó Fountain Steps. Ennek értéke teljesen független a SPECIAL Preferences-ben beállított értéktől. De ha túl sokat állítunk be, akkor részben lassabb lesz a nyomtatás, részben előfordulhat, hogy annyira nagy lesz a nyomtató file, hogy a kép nem, vagy csak részben-részletekben fog megjelenni. A másik paraméter, ami befolyásolja a rajz minőségét, megjelenésének sebességét, az a szögletesség (Flatness). Az görbétet mind a program, mind a nyomtató rövid vagy néha nem is olyan rövid egyenesekből állítja össze. Egy görbe annál simább, minél több szakaszból áll össze. De ha túl sok ilyen szakasz van, akkor előfordulhat, hogy a nyomtató nem tudja kinyomtatni a képet. Ilyenkor kénytelenek vagyunk a Flatness értékét kicsit feljebb állítani, vagy a kísérletezgetést a programra bízva bekapcsolni az Auto Increase Flatness kapcsolót.

Giraffe

A PC-X urai és szerkesztői arra a véleményre jutottak, hogy a CorelDRAW Tippek és trükkök sorozatnak ez legyen az utolsó része. Megkérném jóérzésű olvasóimat, hogy ragadjanak tollat és írják le, hogy mi a véleményük erről a döntésről. Valóban itt az ideje más programoknak átadni a helyet, vagy igenis van igény erre a rovatra. Megadóan várom ítéleteket!



megadott file-ba írja ki. Ha nem file-ba nyomtatunk, akkor a „temporary” könyvtárba hozza létre ugyanezt az állományt – esetleg több részletből –, majd innen küldi a nyomtató. Ezért előfordulhat, hogy azért nem nyomtat a CorelDRAW – és esetleg más programok sem –, mert a winchesteren elfogyott a hely. Ha file-ba küldtük a nyomtatást, akkor a COPY /b

Hajrá, újra itt a PC Alapozó, megújult formában és tartalommal. Mostantól kezdve újra hardverről olvashatók, ezúttal hangkártyákról (ez egy jó nagy falat, így sokáig elhúzódik majd, de a következő számtól kezdve – ezzel párhuzamosan – más eszköz-zel is foglalkozunk).

Az ember mindig szeretett tökéleteset alkotni. A dolgokat megpróbálja mindinkább saját elképzeléseinek megfelelőre alakítani, hogy ezzel munkáját megkönnyítse, életét tartalmasabbá, szebbé tegye. Nem kevésbé van ez így a modern világban, a számítógépek terén. Szeretjük gépünket a számunkra legmegfelelőbb felépíteni, és ebben a PC-k – moduláris felépítésüknek köszönhetően – igazán tág lehetőségeket nyújtanak. A kártyák és egyéb kiegészítők azonban különböző gyártók termékei, akik a gyártási igényeknek más-más mértékben tesznek eleget. Így gyakran léphetnek fel „összeférhetőségi” (kompatibilitási) problémák. Legyünk tehát körültekintőek az „építkezés” során, ne veszélyeztessük hajzatunkat az esetlegesen előforduló gondok miatt.

Manapság már szinte alapigénynek számítanak a hangkártyák, amelyek nemcsak a játékokat teszik élvezetesebbé, de komolyabb zenei feladatok elvégzésére is alkalmasak. Az alábbiakban a Roland hangkártyáival ismerkedhetünk meg.

Roland SCC-1

A legnépszerűbb Roland hangkártya, mivel tudása és minősége a komolyabb billentyűs hangszerekkel azonos. 354 db CD minőségű hangszer, 9 teljes dobkészlet + 1 hangeffektus készlet alkotja a hangszintárat, melyből egyidejűleg 16 különböző szólalhat meg egyszerre. A kártya tehát 16 part multitimbrális és 24 hangig polifonikus. Ez már elegendő ahhoz, hogy komplexebb hangszereleket is készíthessünk, eset-

leg elő hangszereleést modellezhessünk. A hangzás tökéletesítésére a beépített effekt processzorok szolgálnak. Többféle zengető, visszhang és kórus effekt

közül válogathatunk az elérni kívánt hangzásnak megfelelően. Természetesen minden egyes csatornára megadható, az effektek mennyisége, erőssége.

Hangszínei nagymértékben nem változtathatók meg, de mivel a kártya GS kompatibilis, minden GS hangszere készült anyagot – változtatás nélkül – képes megszólaltatni. Jónéhány játék és egyéb program támogatja az MT-32-es hangkészletet, s mivel az SCC-1 ezen opciót is tartalmazza, a zenei elemek kiváló minőségben szólalhatnak meg.

A kártyához a mellékelt átalakító segítségével közvetlenül csatlakoztathatók más MIDI-s berendezések is. Akár billentyűzettel (Pl. Roland PC-200), akár további hangmodulokkal bővíthetjük rendszerünket. Az SCC-1 MIDI interface-e egyébként az MPU-401-gyel kompatibilis, tehát szinte az összes zenei programmal használható.

Roland SCD-15

Ez tulajdonképpen egy bővítőcsomag, mely a már valamilyen hangkártyával rendelkező felhasználóknak készült. A csomag egy SCB-55 nevű kártyát tartalmaz, amit

a leginkább használt hangkártyák kiegészítésére szerelhetünk be. Így a már meglévő Soundblaster vagy AZTECH kártyánk az SCC-1-gyel azonos tudásúvá, tehát egy fejlett GS kompatibilis hangkártyává válik. A csomag tartalmaz továbbá egy DoReMix nevű zeneprogramot, mely segítségével játékos

könnyedséggel zenélhetünk, több mint 130 MIDI File formátumú dalt. Mivel ez a kártya a már meglévő hangkártyára épül, a két kártya tudása összeadódik, így számítógépünk még több feladatra specializálható.

Roland SCD-10

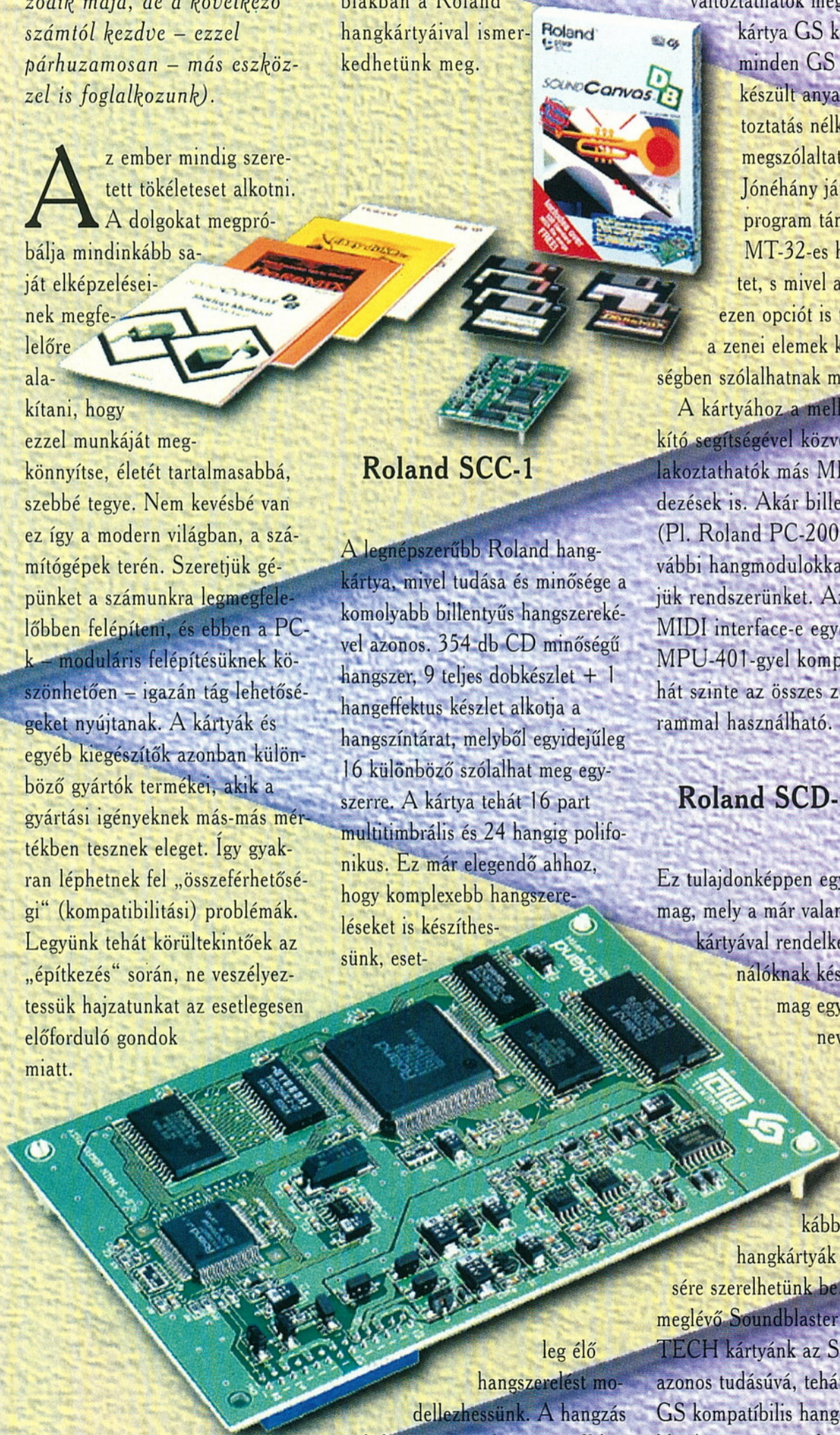
Az SCD-10 szintén egy bővítő csomag, azzal a különbséggel, hogy a bővítés eredményeképp egy GM hangforráshoz juthatunk. A GM valamivel alacsonyabb szintű mint a GS. 128 db hangszín, 119 dobhang és egyéb effektusok állnak rendelkezésre. Az SCB-7-nek nevezett 3/4 bővítő kártya a fentihez hasonlóan tartalmazza a több funkcióos effektprocesszort is.

A csomagban ez esetben is megtalálható a DoReMix dal szerkesztőprogram, valamint több mint 100 db MIDI File formátumú, előre elkészített nóta.

Ezen hangkártyák segítségével azok is fantasztikus zenei lehetőségek birtokosai lehetnek, akiknek nincs módjuk vagy igényük komolyabb hangszerek megvásárlására. A hangszer így maga a számítógép, mely akár egy komplexebb háztudió alapállomása is lehet. Csak egy billentyűzetet kell csatlakoztatnunk és máris kezdődhet a komponálás és a hangszerelés. A stílus nincs korlátozva, erről a GS gondoskodik. S a megfelelő technikai háttér biztosítása után már csak a fantázia szabhat határt...

Aczél Krisztián
(folytatjuk...)

Ha kérdésed, kérésed van az újraindult hardver-rovattal kapcsolatban, kérünk, írd, hiszen szeretnénk, ha végre tényleg hasznos, és érdekes rovattal bővülne a lap!
PC-X Magazin, 1536
Budapest, Pf. 386



SZEMENYEK ILLÚZIÓ

Autodesk 3D Studio

Kaiser Péter rovata



Most induló új rovatunkban hónapról-hónapra az Autodesk 3D Studio animációs szoftverrel fogunk egy kicsit mélyebben megismerkedni. Ez napjaink egyik legnépszerűbb PC-s alapú animációs szoftvere. A programmal tetszőleges anyagú és formájú objektumokról, tetszőleges fényviszonyok mellett számíthatunk ki álló és mozgó képeket. Az alapszempontok rövid áttekintése után egy konkrét feladat megoldását fogjuk megismerni.

A 3D Studio felépítése

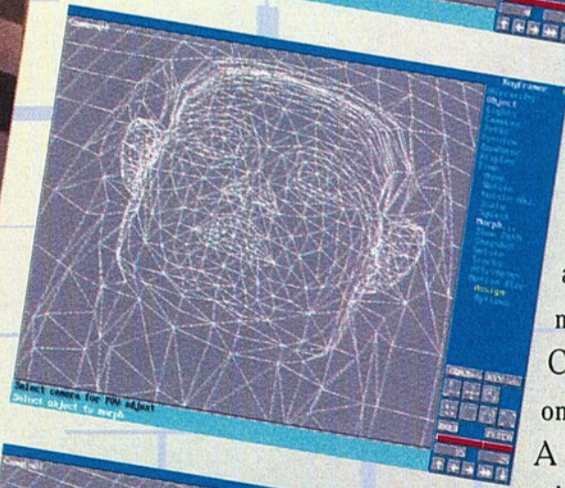
A program alappilléreit, öt fő programmodul alkotja: 2D Shaper – Formatervező, 3D Loft – Tárgykészítő, 3D Editor – 3D Szerkesztő, Material Editor – Anyagszerkesztő és az animációk készítésére szolgáló Keyframer program.

A Formatervezővel 2 dimenziós nyitott és zárt poligonokat lehet készíteni, a kijelölt poligonokat a Tárgykészítőben lehet felhasználni az objektumok keresztmetszetének, útvonalának és nézetrajzának definiálására.

A Tárgykészítővel a legkülönbözőbb szabadformájú testeket lehet megalkotni a programmodul útvonal és keresztmetszet szerkesztő parancsaival, deformációs funkcióival és útvonal generáló rutinjaival (pl. forgástest, csigavonal). A 3D Szerkesztőben közvetlenül lehet létrehozni és szerkeszteni alaptesteket

és grafikus elemeket – pont, lap, elem és objektum – a 3 dimenziós térben. A programmodulban a testek anyagát és a

tulajdonságokat, elforgatni, nagyítani, kicsinyíteni és átváltoztatni. A Keyframerben a fényforrások és kamerák is szerkeszthetők. Az ötödik Anyagszerkesztő programmodulban anyag



környezet fényviszonyait is be lehet állítani. A modelltől tetszőleges nézetből lehet állóképet kiszámítani. A Keyframer programmodul ad lehetőséget a modell „életrekeltésére”. A 3D térben szereplő objektumokat képsorozatokon keresztül lehet moz-

beállításával lehet az objektumok anyagát létrehozni és szerkeszteni.

3 dimenziós animáció vagy grafika készítésekor a legjelentősebb hangsúlyt a program bekapcsolása

előtt elvégzendő tervezésre kell fordítani. Ezzel ütemezni lehet az animáció elkészítésének lépéseit, ötleteket lehet összefoglalni és jelentős modellezési és számítási időt lehet megtakarítani.

A Terminator 2, Judgement Day című filmben (van aki nem látta?) az egyik jelenetben az új fejlesztésű robot, halmazállapotának megváltoztatásával elterül a kórház padlóján és a burkolat mintáját felhasználva teljesen láthatatlanná válik. A megfelelő pillanatban a test felemelkedik a padlóról és fokozatosan először a robot arca, felsőteste és mintázata jelenik meg a képen. A 3D Studioval egy arc megjelenésének pillanatait fogjuk elkészíteni. A példában a filmben látottakkal ellentétben egy kicsit másképpen, más anyagokkal fogjuk elkészíteni a jelenetet.

Mire van szükségünk az animáció elkészítéséhez – a hardver és szoftver feltételek mellett?

A jelenethez egy emberi arcot formáló modellre van szükségünk. Ezt a valósághű modellt speciális hardver nélkül nem lehet elkészíteni, ezért a testet már létező file-ból, vagy objektum könyvtárból kell beszerezni.

A példában szereplő arcot, a 3D Studio programcsomaghoz tartozó World-Creating Toolkit CD-ROM-on találtam meg (nface.3ds). A HEAD objektum felhasználásával és egy új mintás, tükröződő felületű anyag létrehozásával fogjuk elkészíteni a modell alaptestét. Tekintsük át az animáció elkészítésének folyamatát:

- az arc objektum szükségtelen lapjainak (faces) eltüntetése
- rács hálózatu sík objektum generálása
- az arc és a sík helyzetének beállítása, a szükségtelen lapok kitörlése a rácsról
- a sík és az arc összekapcsolása egyenként felépített lapok létrehozásával

- az objektum anyagának megadása.
- a kiemelkedett arc fázisainak létrehozása, a térbeli objektum síkra változtatása
- anyag létrehozása és a minta helyzetének definiálása
- fényforrások és kamera nézet bekapcsolása
- animáció elkészítése és kiszámítása (metamorfózis).

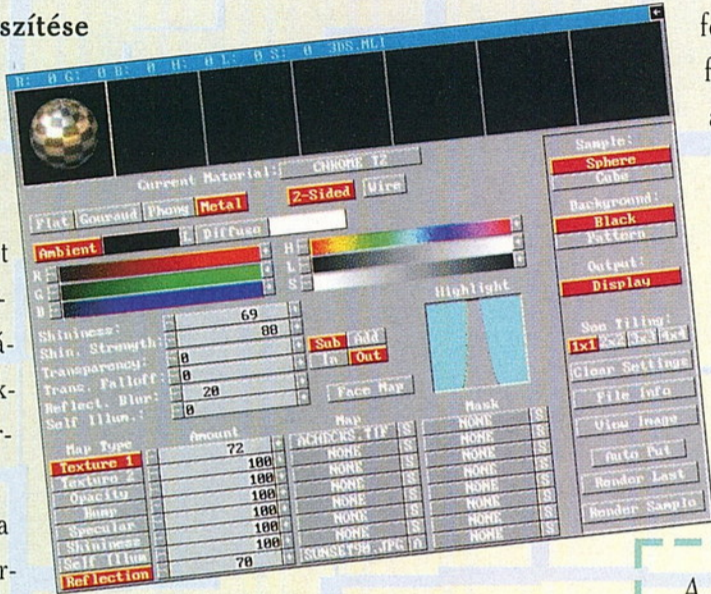
Az alaptest elkészítése

Az NFACE.3DS modellben szereplő HEAD objektumot először egy teljes fejet megformáló testre kellett kiegészíteni. Ezt követően az animáció utolsó fázisának objektumát a síkból félig kiemelkedett arcot kellett elkészíteni.

A jelenetben a testeket a megjelenéshez képest fordítva egyszerűbb létrehozni, először az utolsó képkocka teljesen kiemelkedett fázisát és ebből a testből kiindulva transzformáló parancsokkal a 2 dimenziós kezdőobjektumot.

A befejező képen a síkból kiemelkedve az arcot megformáló test elülső része látható. Az oldalnézeten a szükségtelen hátsó lapokat a Select/Faces/Fence kijelölést követően a Modify/Delete/Faces paranccsal lehet kitörölni. A hátsó síkot egy PXP rutinnal (Procedural eXternal Process - IPAS) lehet létrehozni. A PXP kiterjesztés a 3D Studioban használható külső segédprogramokat jelenti, a 3D Szerkesztőből hívhatóak meg és objektum szerkesztő rutinokat foglalják egy csoportba. A 3D Szerkesztőben a Programs

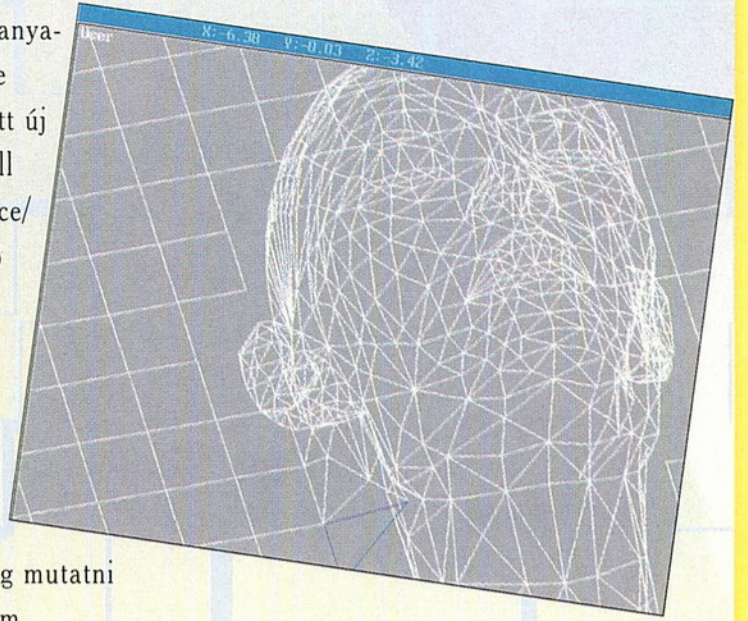
menü PXP Loader parancsának hatására megjelenő párbeszédablakban lehet kiválasztani és elindítani a GRIDS.PXP nevű segédprogramot. Az objektum egy 20 x 20 egységből álló sík, ezért a párbeszédablakban a magasságot 0-ra kell állítani - Height: 0. A sík létrehozása után szerkesztő parancsokkal az arc objektumot a sík fölé, középre kell helyezni.



A felülnézetben az arc objektum lefagyasztása - Display /Freeze/ Object - után a Select/Face/Fence paranccsal az arc takarásában lévő lapokat kell kitörölni a síkról. (ld. a képen)

Ahhoz, hogy a két objektumból egy felületet hozzunk létre a testeket össze kell kapcsolni a Create/ Object/ Attach paranccsal. A két felület összekötő lapokat leegyszerűbben a kinagyított felhasználói nézeten (User view) lehet felépíteni. A Create/ Face/ Build paranccsal három pont kiválasztásával lehet új lapokat létrehozni. A lapok láthatóságát a pontok kiválasztásának sorrendjével adhatjuk meg. Az illusztráción felépített lap akkor lesz látható, ha a pontjait az óramutató járásával elmentésen választjuk ki.

Az objektum anyagának elkészítése előtt a létrehozott új lapokat össze kell simítani a Surface/Smoothing/Auto Smooth parancs segítségével, a funkció hatására kiszámításkor egységes folyamatos felületet fog mutatni az objektum.



Az objektum anyaga

Megjegyzés: A lokális szín az objektum fényhatásoktól független valódi színét jelenti. Következő számunkban elkészítjük az animáció befejező fázisait.

A hónap tippje: Az objektumoknak mindig pontosan definiáld a nevét és a színét, hogy nagyobb modellek esetén vagy két file összefűzésekor is könnyen áttekinthető legyen a test szerepe az animációban.

A hónap 3D-s képe - a kép helye az olvasóé, kivételesen most egy általam elkészített kép látható, de szeretném, ha beküldenének valamelyik munkátról egy 640 x 480-a 16M színű képet.

A hónap legjobb, legérdekesebb, legötletesebb és legszebb képe fog megjelenni az újságban. Címünk: PC-X Magazin 1536 Budapest Pf. 386



Számítási mód	Metal	
Önárnyék szín	Ambient	Fekete
Lokális szín	Diffuse	Fehér
Csúcsfény szín	Specular	-
Csúcsfény méret	Shininess:	69
Csúcsfény erősség	Shin. strenght:	88
Tükröződés homályosítása	Reflect.Blur:	20

Anyagtérképek:

- 1. minta térkép Texture 1 100 %-ban a 3DS4/ MAPS/ ACHECKS.TIF bittérkép határozza meg az objektum felületének színét.
- Tükröződés térkép Reflection 70 %-ban a kiválasztott bittérkép tükröződik az objektum felületén. 3DS4/ MAPS/ SUNSET90.JPG

3D Studio-s könyveink netto ár:

3D Studio Applied w/CD-ROM (Advanstar Communications)	7,200
3D Studio Special Effects w/CD-ROM (New Riders Publishing)	7,740
3D Studio Tips & Tricks (7 kötet! Delmar Publishers)	24,980
Case Study and Tutorial: Fallingwater in 3D Studio (Onward Press)	6,120
Inside 3D Studio Release 4 w/CD-ROM (New Riders Publishing)	9,900
Mastering 3D Studio: Advanced Modeling & Rendering (Payne)	9,900
Release 4 Supplement to 3D Studio Applied (Advanstar)	2,340

Új! * CD-ROM-ok * Új! * CD-ROM-ok * Új!

1000 World Greatest Sound Eff.	6,000	Iron Helix	4,500
7th Guest	3,700	Key CAD Complete	6,900
Animation Gallery	4,800	Mega Race	2,350
CICA (InfoMagic) 3 CD Set	4,400	Plug'n'Play LINUX '95	5,592
Dr. Dobb's CD, v2	11,800	Return to Zork	2,925
Fantazia (4000+ Fonts) & Book	4,200	Sys V r4	7,050
FreeBSD 2.0 (Jan/95)	3,600	Textures vol. 1	3,150
Grolier's Encyclopedia, v7	4,200	Toolkit for Linux (2 CD)	4,800

SOFTWARE TATION **201-6523**

SOFTWARE-ÉK ÉS SZAKKÖNYVEK PROFIKNAK **1012-BP. Kosciuszko Tádé 22.**

A jövő zenéje?

Multimédia

Remélem nyugodtan átaludtátok a telet és kikapihenten ebredtetek a multimédia újabb rejtelmeinek tanulmányozására. Most új területet kezdünk el boncolgatni, méghozzá a desktop-video-t. Azért desktop, mert a számítógépetek áll a történesek középpontjában és például nem egy VHS videorecorder vagy egy professzionális videokamera. No persze lehet, hogy ezekre is szükség lesz, de majd meglátjuk. Hasznosak az eddigi ismeretek is, mivel a némafilmek kora lejárt, így képeinkhez hangokat is adagolunk majd lassacskán. Ne vágjuk a közepébe, kezdjük az állóképekkel. Mert, hogy ha ezek megtanulnak menni, akár akár mozgóképet is kaphatunk.

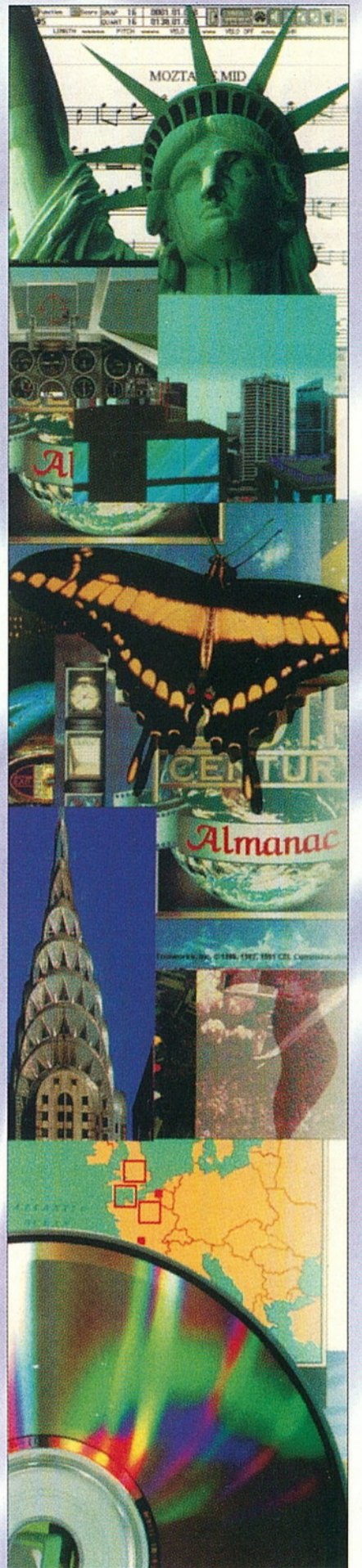
Szóval az emberfia látásáról lesz szó. Először a felbontásról, majd a színekről. Az ember szeme kb. 1 szögperces felbontású. Mit jelent ez? Azt, hogy ha pl. 60 cm-re ülünk a monitortól és annak átmérője 15 Zoll, akkor pontosan 1600x1200 pontot tudunk a képernyőn megkülönböztetni (ez úgy jön ki, hogy az adott monitor 28 illetve 20 fok alatt látszik az adott távolságból a szabványos 4:3 arányt feltételezve). Szóval ennél nagyobb felbontást nem érdemes produkálni, de ennek a veszélye nem is nagyon áll fent. A színek elmélete szörnyen bonyolult, ezért – anélkül, hogy összezavarnálak titeket –, megpróbálom az alapokat elmondani. Az ember szemében csapok és pácikák fogadják a fényingereket, tárgyak formáját és színeit közvetítik hozzánk, melyek különböző mértékben verik vissza a rájuk eső fény kü-

lönöző hullámhosszait. Ez a közvetett (ti. visszavert) sugárzás (ha közvetlent akartok, akkor nézzetek csak úgy „pure“ a Napba). A pácikák a fényességre (világosságra), a csapok pedig a színekre érzékenyek. Ma ez az első fontos kijelentésem (kábé). A második, hogy a csapok nem egyformák, hanem több csoportra oszlanak. Minden csoport egy adott hullámhosszra érzékeny. Sorry, még nem mondtam el, mi a fény hullámhossza. Mivel a fény elektromágneses sugárzás, van neki hullámhossza (de nem a hullám hossza). Az ember csupán 380-700 nanométerig látja az elektromágneses sugárzást (a jobbak). Azaz ha a nagyapám bemegy az istállóba a nyulakat megetetni ahol nincs fény, akkor hiába rejtőzködik el bent egy második világháborúból visszamaradt veterán, akinek infratávcsöve van, a nagyapám csak azt fogja mondani: „A fáne ánné ezt a túlsúlyos nyulat, hát nem orra bukik az ámbör bánne!“. Szóval, amely sugárzás a 380 nm alatt van, az infravörös (ti. a vörös alatti), amely felette, az ultraviola (UV) (ti. a viola fölötti). Szóval visszatérve a csapokra: az egyik csoport a piros körüli színeket látja jól, a másik a zöld körülieket és így tovább. Ha a fény csak egy hullámhosszból áll, akkor azt mondjuk, hogy monokromatikus, ha többből, akkor nem mondjuk, azaz a hullámhosszak valamilyen arányú keveréke. A csapok pontosan ki tudják szűrni, hogy melyik komponensből mennyi van jelen a sugárzásban.

A színek reprodukálásához feltételezték, hogy három féle csap bontja a színingereket komponenseire, így trikromatikus additív (összeadó) színmodell alapja a

vörös (R), a zöld (G) és a kék (B) lett (ez a feltételezés nem teljesen korrekt, mert három színből nem lehet az összes színt előállítani, de ezt akkor még nem tudták és az RGB egy elég jó választás). Fehér színt akkor kapunk ha minden összetevő energiataralma megegyezik. A monitorok mindegyike eszerint a felbontás szerint dolgozik. Az átvitel és kódolástechnikában viszont más komponenseket választottak, mert rájöttek, hogy az ember szeme sokkal érzékenyebb a világosság változásra, mint a szín változásra, ami nem ellentmondás, mivel előbbi a pácikák, utóbbit a csapok érzékelik. Válasszuk szét tehát a világosság információt a szín információtól. A világosság a fény energiataralmától függ, tehát különböző színek komponensek, különböző mértékben fognak hozzájárulni a világossághoz. Hosszas szenvedések után kihozták, hogy: $Y = 0.3R + 0.59G + 0.11B$, ahol Y a világosság (luminancia). Vannak még a színek (krominancia), melyek: $U = B - Y$, $V = R - Y$. Itt jegyzem meg, hogy ez csak egy igen leegyszerűsített magyarázata a színterek kialakulásának, mert még sok egyéb színtér létezik és ugyanazok is különbözően vannak definiálva különböző rendszerekben. Ha elvesznének a rengetegben, mindig keressétek a CCIR-601-es szabványokat! (Különböző még sok egyéb színtér létezik, de egyelőre ezek ismertetéséről le kell mondanom.)

Még a színeknél maradva meg kell említenem, hogy az ember kb. 2-4 millió színt tud megkülönböztetni. Ezért, ha digitalizáljuk a komponenseket, akkor összesen legalább 22 bitet kell áldoznunk a színek pontos leírására. Mivel ez nehezen kezelhető, válasszunk 24-et, ami éppen 3 byte (nohát!). Sokszor még ezt is föltuningolják 32-re, hogy DW (doublewordként) legyen kezelhető, ami nagy sebességnövekedést jelent feldolgozásnál, de 33%-kal nagyobb tárterületet. Hogy a 16.8 millió színnel mit kezdünk, az egy jó kérdés. Szóval minden pixel kap 38 bitet, ami egzaktul, hüen írja le a színt, ezért true-colornak fogjuk hívni. Elámultok azonban, ha kiszámoljátok, hogy pl. egy 800x600-as true-color kép 1.4 MB-ot zabál fel a memóriátokból, amit Karácsonyra kaptatok, mert nem terveztetek DOOM pályát a szomszéd néni kertjében. Használhatjuk még a 64Kszín üzemmódot is, mikoris nem 8 bittel írunk le egy komponenset (RGB888), hanem így: RGB565. A 32Kszín pedig: RGB555. Van még egy palettázott mód is, ahol csak 256 színt használhatunk egyszerre, de azt a 16.8 millió közül választhatjuk. Az egyes



pixelek ekkor csak indexek lesznek egy CLUT (color lookup table) táblában. A 256 színhez elég egy 1 byte-os index, azaz harmadára csökkent a tárigény, de kell egy 2563 byte-os táblázat is. A többi színrendezési móddal nem érdemes foglalkoznunk, mert multimédia célokra nem nagyon alkalmasak (pl. szürkeárnyalat, 16 szín, 4 szín, bitonális). Ezek voltak a színmélységek, mivel megmondták, hogy hány bit mélységben tároljuk a színinformációt. A mélység „metafora“ onnan ered, hogy ha a képet magunk előtt képzeljük el egy síkban, akkor a bitek, – mivel egymás mellett nem férnek el, hiszen ott van a másik pixel – „csak“ egymás alatt lehetnek.

Dr. Doktor

**TELJES KÖRŰ HARDVER
és SZOFTVER KÍNÁLAT!**

**Csúcsminőségű számítógépek
Igény szerinti konfigurációk**

Sok száz multimédia és shareware CD

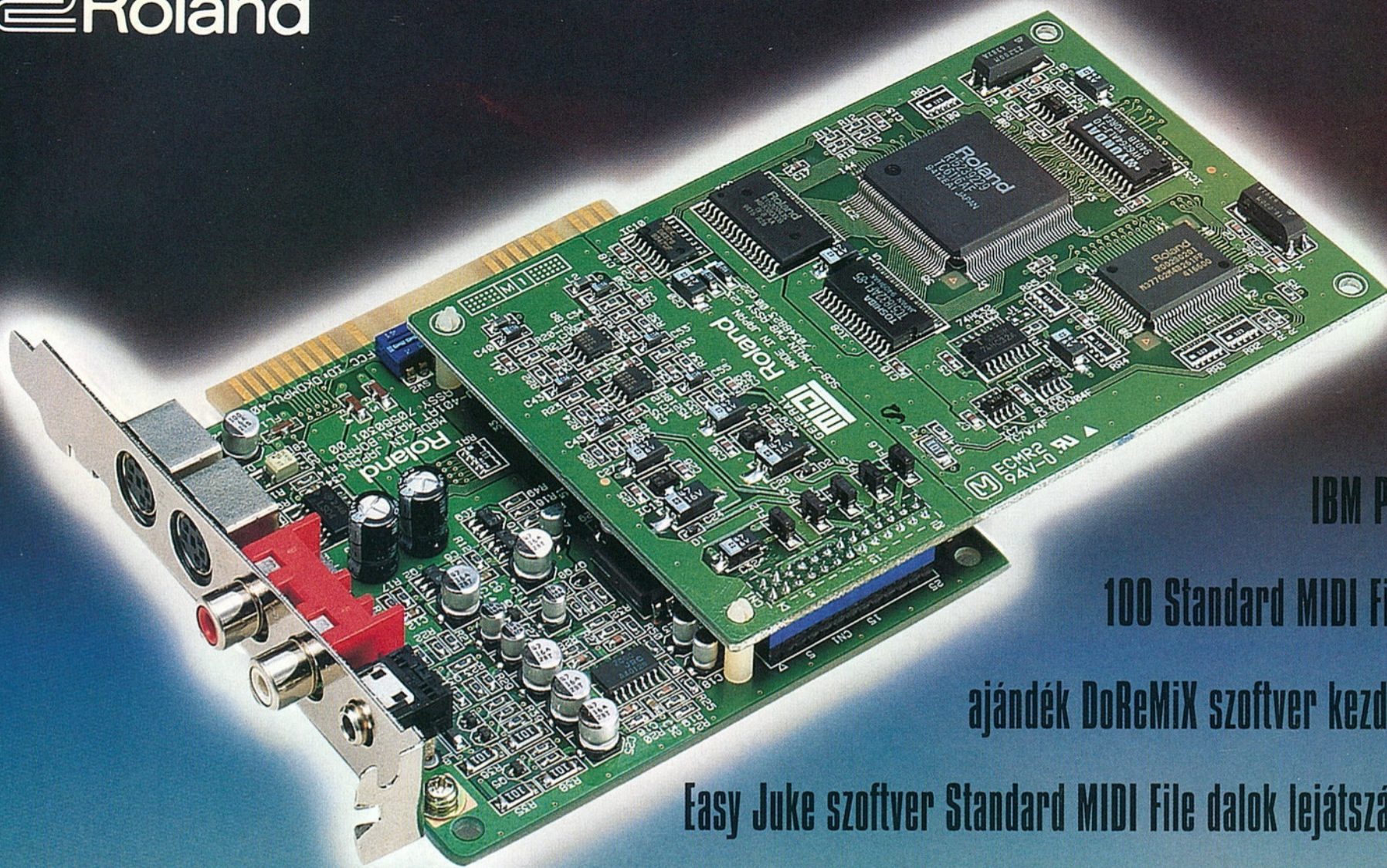
PANNONSOFT

MAGYAR-OSZTRÁK SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT

ÜZLET, IRODA és SZERVIZ

1093 BUDAPEST, LÓNYAY U. 11. TEL./FAX: 215-0045, 215-0766
NYITVATARTÁS: HÉTFŐ-PÉNTEK 10-18 óráig

 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett!

Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi-Music Roland Márkabolt
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079

MEGDUPLÁZTUK!

Előfizetőink között ismét egy szuper robogót sorsolunk ki!

És eljövend a Második Nagy Előfizetési Akció! Újra meghirdetjük, amelynek főnyereménye ezúttal egy "mégleggyönyörűbb", káprázatos robogó! A Treff-X robogóház közreműködésével ismét egy kétkerekű vár gazdára! A Yamaha Mint "robi" az egyik legszebb formájú, szédültesen áramvonalas robogó: 49

köbcentis, tehát kismotorként akár Te is vezetheted (kérdésd csak meg előző nyertesünket, Szabolcsi Gyurit!). Súlyá alig 50 kiló, ezért bivalyerős, ráadásul alig kér valamit inni. Te is megnyerheted a robogót (és vele sok



más nyereményt is), ha előfizetsz a PC-X Magazinra: az IFA-BO-n megrendezendő sorsoláson mindenki részt vesz, aki 1995. április 20-ig előfizet a PC-X Magazinra. Találsz a lapban megrendelőlapot, ezt kitöltve küldd vissza a címünkre,

cserébe mi küldünk egy csekket, amin befizetheted az 1944 forintot. Nem tudom, észrevetted-e, de előfizetőink még mindig a régi áron kapják a lapot (azaz két számot ingyen küldünk), s így már csak ezért is érdemes előfizetni!

Akciónkat a Treff-X robogóház támogatja: 1119 Budapest, Andor u. 28.



TREFF-X

EGY ÁLOM ELÉRHETŐ ÁRON!

Feltűnt, hogy itt a tavasz? Ha nincs még robogód, itt az ideje, hogy válassz egyet a 15 féle típusunk közül. Új és felújított, garantált minőségű Honda, Suzuki és Yamaha robogókkal várunk, melyekre 2 hét cseregaranciát és 6 hónap szavatosságot adunk. Vásárláskor vevőkártyát is kapsz, amely kedvezményes alkatrészellátásra és szervizre jogosít.

1119 BUDAPEST, ANDOR U. 28.

TEL.: 166-6723

Várjuk Önöket május 9-13-ig az IFABO '95 kiállításon az "A" pavilon 108. standján 10-60%-os kedvezményekkel!



AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 268-0885

Hangposta és faxbank: 267-9916

ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461

CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907

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

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

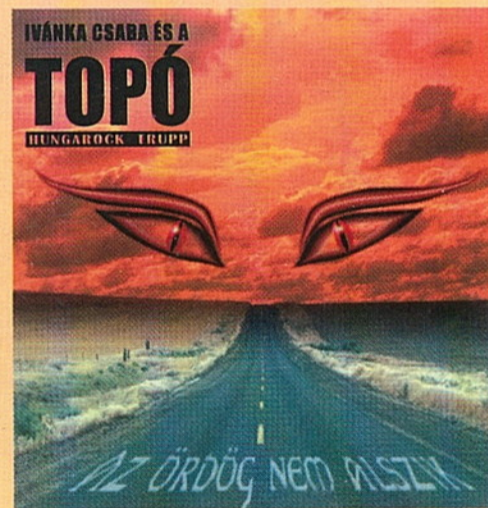
Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát és meglátod, mi álljuk a szavunkat.

MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR! EGY EGYÜTTES CD-ROM-JA.

Unod a mai "műanyag" zenét?

Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?

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



HAMAROSAN A BOLTOKBAN CSAK 1299,- FORINTÉRT.

Klubtagoknak 20% kedvezmény!

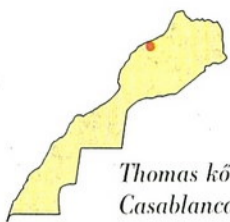
**SONY CDU 55E 2,4x sebességű
drive + 10 CD lemez**

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

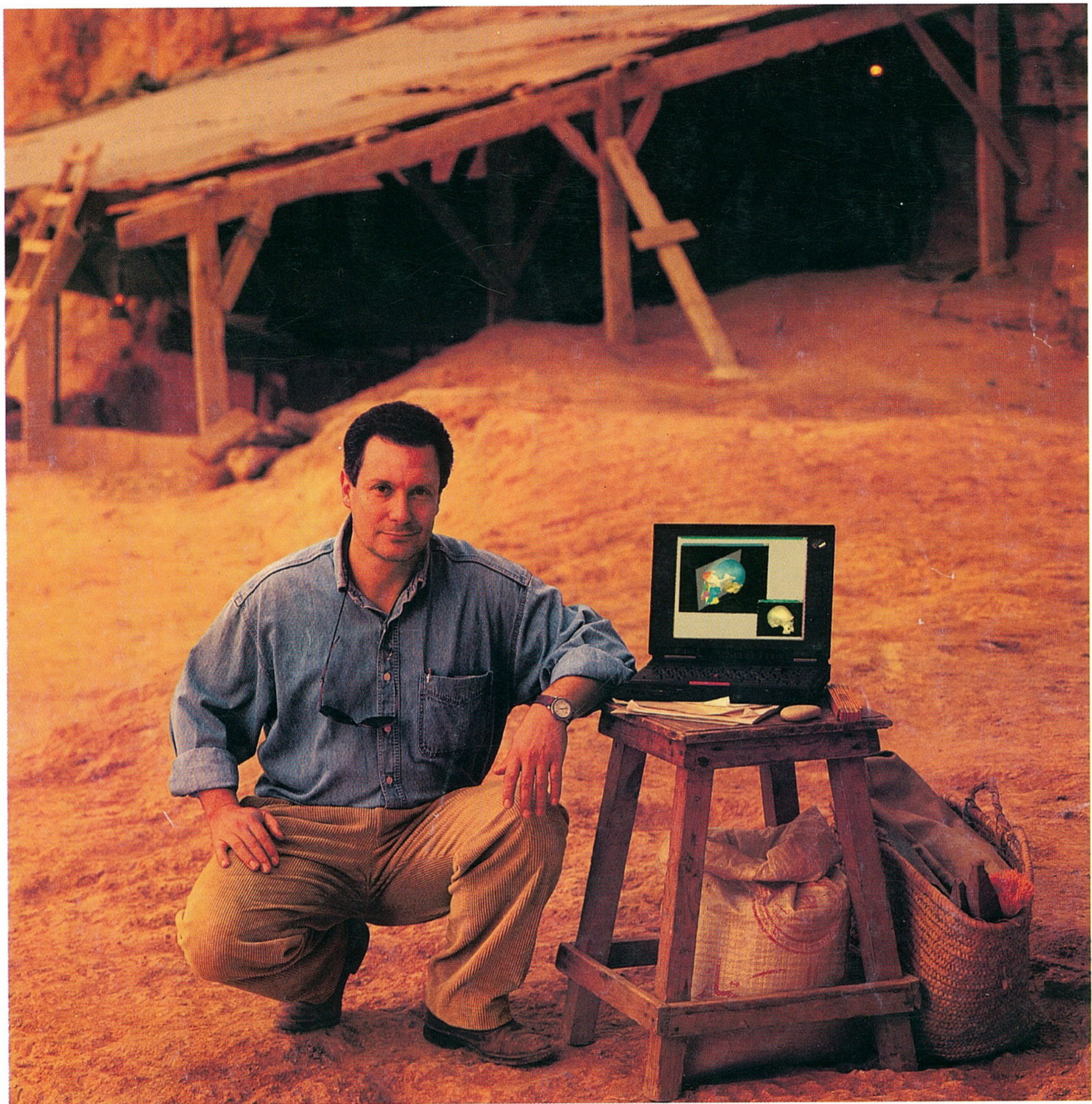
csak
32 990 Ft
+ÁFA

csak
19 990 Ft
+ÁFA

Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!



Thomas kőbánya
Casablanca, Marokkó



IBM is a registered trademark and Visualization Data Explorer and Solutions for a Small Planet are trademarks of International Business Machines Corporation. © 1995 IBM Corp.

CASABLANCÁBAN egy csontszilánk a történelem ismeretlen szeletéről lebbentette fel a fátylat, amikor Dr. Jean-Jacques Hublin megkövesedett koponya-maradványokat ásott ki. Később Hublin egy IBM tudóscsoporttal a mozaikjátékhoz hasonló összetört koponya darabjainak képét a Visualization Data Explorer™ elnevezésű speciális programba töltötte be. A számítógépre vitt darabkák lehetővé tették, hogy elektronikus úton rekonstruálják korai ősünket, az első homo sapienst. Az új IBM technológia 400 ezer évvel forgatta vissza az idő kerekét, felfedve az emberiség történetének egyik legkorábbi szakaszát.

Nagy megoldások egy kis bolygónak

