

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

Számítástechnikáról mindenkinek

PC-X MAGAZIN

II.évf. 6.sz. 1995. JÚNIUS Ár: 194 Ft



IDG
HUNGARY

GAMEPORT

Még mindig változunk, ahogy látjátok: új rovatot indítottunk, mindjárt itt, a túloldalon. Újra itt a Wizard's oldal, hiszen nemsokára megérkezik egy gyönyörű Virtual Reality gép. Bővítettük a multimédiával foglalkozó rovatunkat is: egyrészt még több efféle alkalmazásról írunk (Mindscape, MDI és DK), és a multimédia világába bevezető, ismertető rovatunk is egy új oldallal nőtt. Ezen az oldalon adunk hírt arról, hogy hogyan áll a TV műsor a PC ABC-ben. Egy picit közérthetőbben igyekszünk írni, mert sokan kifogásolták, hogy mélyvíz rovatunknál nem ér le a lábatok.

Nagy sikere van a 3D Studio és HW depo rovatoknak. Bár a mostani számunkra ígértünk egy nagyszabású játékot, elhalasztottuk szeptemberre. Így egy kicsivel jobban átgondoljuk, s még nagyobb díjakra számíthatunk!

Túlvagyunk a CD-X örület első, nagy hullámán, hál' Istennek lassan kifogy, és újra kell nyomnunk. Ez mindjárt azt is jelenti, hogy próbálkozásunk bevált, és jöhet a 2.0-ás verzió!

Lassan belejövünk a televíziózásba is, most már egyre kevesebb hibával brekegünk szerdánként az A3 csatornán, a Kompaktív műsorban. Megjelenünk egy video-kazettán is – célunk elsősorban az ismeretterjesztés, s rövid rábeszélés után a producer urak is ráálltak, hogy mindössze 1000 forintba kerüljön szőröstül-bőröstül.

Ajaj, úgy tűnik, ebben a számban már nem sok játéknak maradt hely, akkor most furfangos találós kérdésünk következik: hol terem a CD (például a CD-X)? A fődíj egy távirányítós GoKart egy SuperKartszal (csak személyesen vihető el!), ketten pedig EarthSiege CD-t és Fighter Wing CD-t nyerhetnek!

- 3 ● Deadline Games
- 4 ● Hotline News
- 6 ● Daedalus Encounter
- 8 ● Bioforge
- 10 ● Lost Eden
- 12 ● 1942: The Pacific Air War
- 14 ● Alien Logic
- 16 ● Iron Assault
- 18 ● Renegade
- 20 ● Menzoberranzan/2
- 22 ● Transport Tycoon World Editor

TARTALOM

Premier

- 23 ● Ravenloft
- 24 ● Tower Assault
- 25 ● Pyrotechnica
- 26 ● Discworld Game Over
- 30 ● Wizard's csodák
- 31 ● Music City
- 33 ● Film-világ
- 34 ● Microsoft Home
- 38 ● Demo-zóna
- 39 ● Demo programozás
- 40 ● CD-ROMboló
- 42 ● Aréna
- 46 ● Dr. MIDI
- 49 ● How Your Body Works?
- 50 ● Animal Alphabet
- 51 ● Stowaway
- 52 ● HW Depo
- 54 ● 3D Studio
- 56 ● Multimédia
- 58 ● Multi-ABC

Mélyvíz

IDG
HUNGARY

Következő (dupla)számunk előre láthatólag 1995. július 7-én jelenik meg (igyekszünk, de 24 oldallal vastagabbak leszünk)!

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 Akos (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.
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.
Ügyvezető igazgató: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 95.0196
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

DEADLINE GAMES

Előző számunkban már találkozhattatok ezzel a tűzforró oldallal – mostantól kezdve minden számunk „nulladik oldalán” egy-egy vadi új, nagy durranást, valami „címlapsztori”-féleséget mutatunk be. Olyat, aminek megjelenése még várat magára, de már most ígéretesenek tűnik a fejlesztés. Ilyen a Virgin gondozásában megjelenő Heart of Darkness – igaz, májusi számunkban már szóltunk róla, de úgy éreztük, van még egy pár dolog, amit érdemes elmondanunk.



hogy ami manapság CD-n kijön, az nagyrészt valami állati jó animáció, hegyekben állnak benne az effektek, dübörög az SB vagy a GUS, aztán a játék meg valami összecsapott kamu, talán három hónap fejlesztése. Igenis, ha kiadok 10-15,000 forintot egy CD-re, elvárom, hogy az

többnek is (legalábbis az ár-teljesítmény-hibaszalék viszonylatban). DX2-66-ossal indultak, aztán áttértek egy 90 MHz-es Pentium-ra 64



mega RAM-mal. „Többet akartunk használni, de a 64 megánál többet nem ismert fel a gép...”

A végeredmény – a játékon kívül, persze – egy 27 perces renderelt film, amely 256x192-es méretben 256 színt használ 10 fps-



ciával és japánul fognak beszélni. Magyarra egyelőre nem kell számolnunk, de ezt már megszok-

Az Amazing Studios francia csapata mindig is „amazing”, azaz lenyűgöző dolgokat produkált. A Flashback és az Another World nagysikerű kalandjátékok voltak már az Amiga idejében is – hamarosan jön az ötlet harmadik része PC-re, egészen új formába öntve.

S bár a francia fejlesztők nem túlságosan ismertek a szoftvervilá-



gában, mindig akad egy-két team, akik valami óriásit alakítanak (és persze azért ott van a világhírű Infogrames és a Coktel Vision is). Most valami ilyesmiről van szó, „azok az Amazing-es fiúk” ugyanis egy olyan fejlesztést indítottak útnak, amiről eddig úgy hittük, meghaladja egy emberi lény képességeit.

„Valami jó sztorit is kitá-
láltunk, nem akartunk egy újabb akciójátékot” – mondják a srácok, és igazuk van. Szerintem őrijtő,

hetekre, hónapokra lekössön, és ne egy újabb CyberDoomKlón-t kapjak, amit kivégzek egy hosszabb vasárnap este alatt.

A Heart of Darkness valami olyasmi lesz, mint egy egészen finom kimunkált Another World. Az összekötő animációkon kívül a játék hátterei, karakterei is nagy-

részt 3D Studio-val renderelték. „Eleinte nehéz volt megbirkózni a feladattal, hogy a hátterek ne tűnjenek rendereltnek. Végülis számítógéppel készítettünk egy játékot, ami valahol a mozi és az akciójáték között van.”

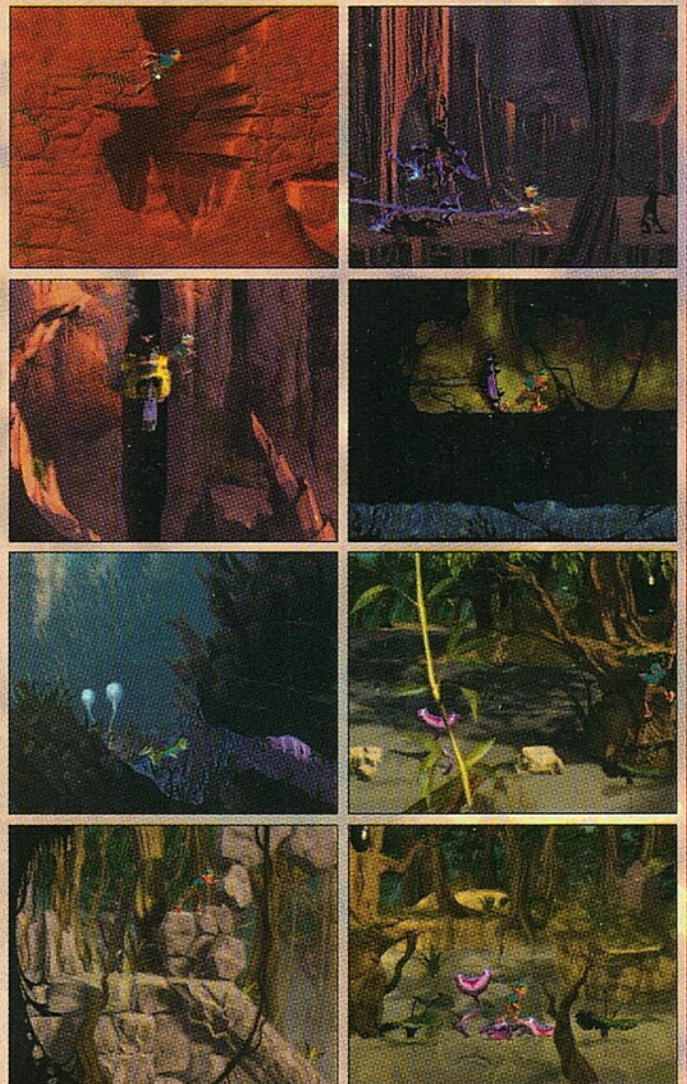
– a végeredmény vadító. Először Silicon Graphics-re gondoltak az



animátorok, de végül mégis a PC-
3D Studio mellett döntöttek. Olcsóbbnak bizonyult, és megbízha-

tel (kép/másodperc). Láttam az előzetest, ez már nem is egy szoftverház játéka, hanem szinte egy Disney rajzfilm számítógépre! Kifejezetten ügyeltek arra is, hogy Andy, a főhős animációja szaladgálás, ugrálás közben se hibázzon. Magyarán: ha rohanásból ugrásba vált, akkor az

egyik animáció nem rögtön a másikba csap át, hanem előbb megnézi, hol tart, s az aktuális képkockának megfelelően folytatja az animációt. Ezeknek az apró figyelmes-ségeknek köszönhetően a játék valóban „interaktív”, azaz életszerű. A program négy nyelven készül majd el, várhatóan októberre: a karakterek angolul, németül, fran-



hattuk. A lényeg, hogy jól mulasunk, és ennek nem állhat útjába nyelvi akadály!

Mr. Chaos

HOTLINE

Ön nem egy megszokott zenei CD lemezt tart a kezében...

Ezzel a sorral kezdődik a TOPÓ Hungarock Trupp lemezismertetője. S hogy miért? Arra választ kaphat az, aki megvásárolja „Az ördög nem alszik” című lemezüket. Már megint azt kell írjam, hogy Magyarországon elsőként az AUTOMEX vállalta magára a nehéz feladatot, miszerint kiadta az első zenei multimédia CD-t. A lemez 13 trackjéből 12 audio, egy pedig egy PC programot tartalmazó digitális. Izgalmas kísérletként az első szám helyén elhelyezkedő program gyakorlatilag végigkalauzol a lemez tartalmán. Egyszerű kezelőfelülete segít a különböző területek közötti eligazodásban. A CD segítségével megismerkedhetünk az együttes tagjainak múltjával és jelenével, zenei és egyéb művészeti pályafutásukkal. Az egyik részben hangszerekre bontva ismerhetjük meg a zenekar tagjainak munkáját, megtekinthetjük a számokat demo effektek kíséretében, összevethetjük az együttes nyolcvanas évekbeli koncertjét egy maival, egyedülálló zenei teljesítményről tanúskodik a rózsadombi asszonykórus szereplése. A CD anyaga egyébként tetszetős, bár az alternatív zenével hadilábon álló közönség nem biztos, hogy talál rajta neki tetszőt, így aki nem ismeri a TOPÓ-t, az a vásárlás előtt feltétlenül látogasson el egy koncertjükre...



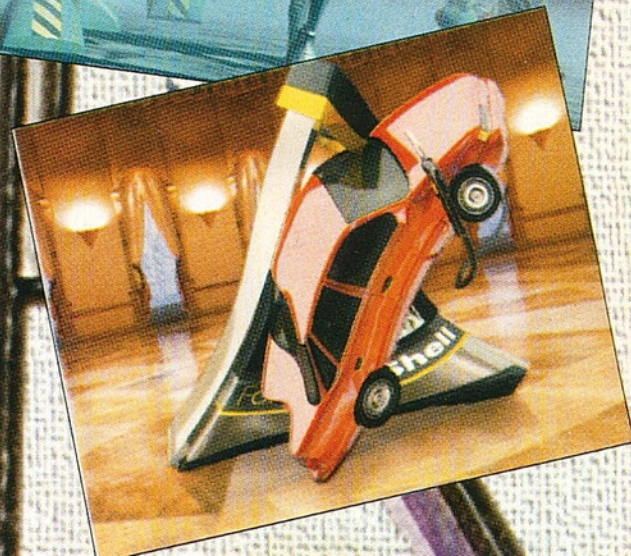
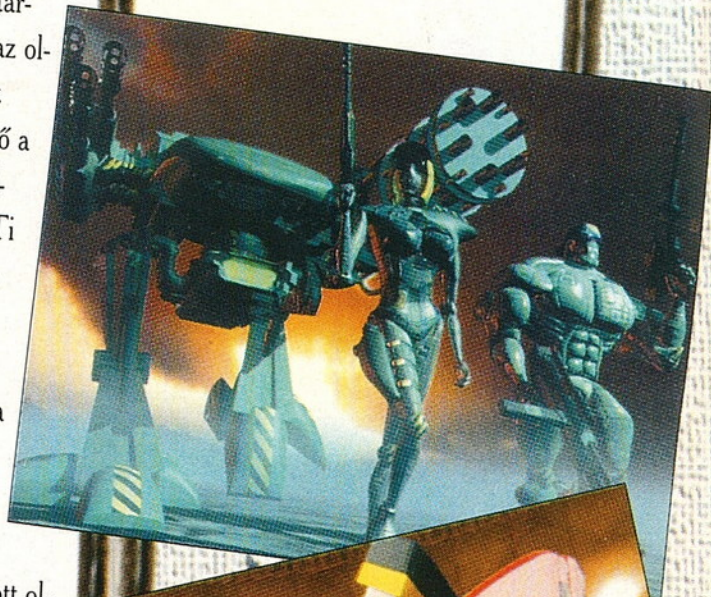
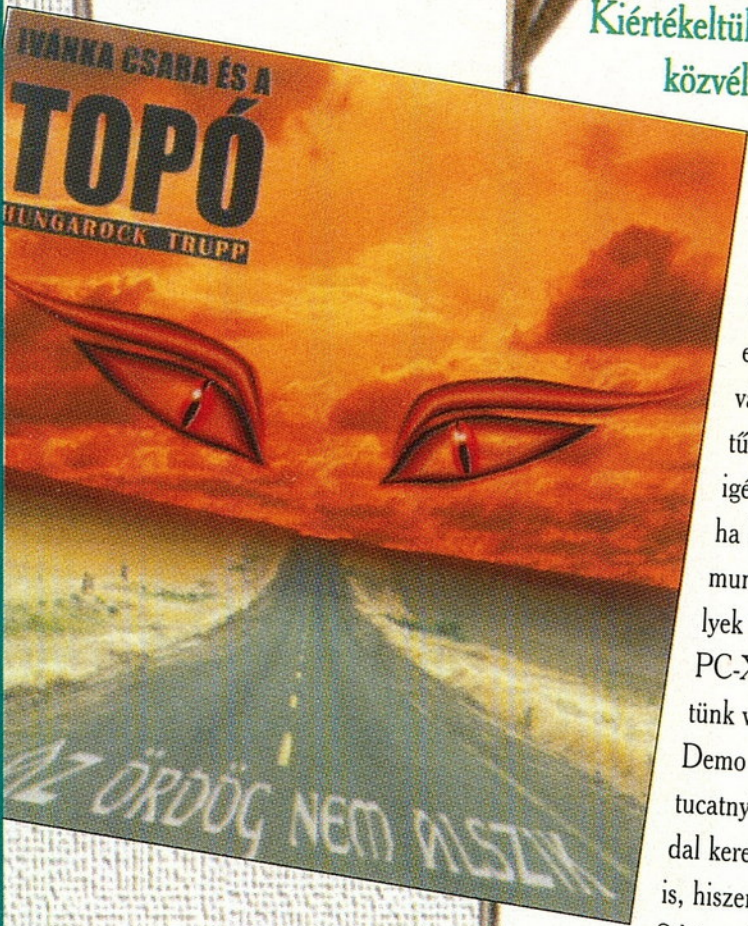
Átalakul, mozog, felrobban és békabőre van...

Ez nem a 3D Studio, hanem a „virtuális szakma” által a legjobbnak tartott tervező- és animáció készítő program, a Softimage 3D. Ám egy ilyen kaliberű programhoz kevéske lenne az otthoni géped. Az ajánlott konfiguráció: bármilyen Silicon Graphics alapú munkaállomás, az IRIX 5.2 operációs rendszer, 64 MB RAM (de jó, ha több van), 300 MB swap terület, 1.2 GB winchester, CD-ROM drive és egy DAT. Ez csak a „vas”, és akkor milyen lehet a program! Az tény, hogy, nem mindennapi software. Az elkészült műveket már „egy-két” filmben meg is csodálhattad, mint például a Maszk-ban. Nem csak a filmesek tetszését nyerte el, hanem a videoklippekbe és a reklám készítésbe is betolakodott. A játékkészítő cégek előszeretettel alkalmazzák a játékaikhoz, mert az ezzel a programmal készített animációk sokkal szebbek. Animációs effektek: hó, eső, köd, tűzijáték, szikra és robbanás különböző fajtái és füstök. Ezek a művi valóság minden erejével igazí-
üveg-, tükör-, fém-, bőr-és szőr felületeket készít nekünk. Ha megvásároljuk – és hozzá a minimális hardware-t is –, teljesen biztosak lehetünk abban, hogy egy darabig nem veszünk új programokat, mivel az ára dollár-ezrekben írható le. Külön modulok szerint lehet fejleszteni a programot, aminek ára szintén igen borsos. A Microsoft a közelmúltban felvásárolta az egész céget, és csak találgatni lehet, hogy mit is akarnak tulajdonképpen...

Kiértékeljük a „Mit Kíván a Nép?” című közvéleményezmény vizsgálgató lapokat.

Igazán köszönjük, hogy ennyi hasznos tanáccsal láttatok el bennünket. A lap kinézetét és tartalmát illetően továbbra is szeretnénk, ha az olvasóink is beleszólnának a munkánkba. Az előző és a mostani lapszámban már érezhető a változtató szellem. Megjelentek rovatok, s eltűntek mások. Ezt továbbra is szeretnénk a Ti igényeiteknek megfelelően alakítani. Jó lenne, ha leveletekkel továbbra is segítenétek munkánkat, kiemelve azokat a dolgokat, amelyek tetszenek a lapban, illetve nem. Nemcsak a PC-X, de a CD-X is tükrözi azt, hogy szeretnénk volna mindenki igényét kielégíteni. Extra Demo Discount, Hardware tippek, Cheat-ek és tucatnyi érdekesség került ide a magazin korlátozott oldal keretei helyett. Várjuk az első CD-X kritikáitokat is, hiszen bizonyosan lehet még ezt is jobban csinálni.

S bár a CD-X-en sokat dolgoztunk, úgy gondoljuk csak akkor lesz rendszeresen megjelenő kiadvány belőle (kb. 4 évente), ha nektek is tetszik és hasznosnak ítéletek. Ezzel kapcsolatban is várjuk észrevételeiteket, tippjeiteket, javaslataitokat. A lapzárta pillanatában még tombol az IFABO és ott is igyekszünk ezzel kapcsolatban tapasztalatokat gyűjteni.



NEWS

Microsoft: Adventures in Flight Simulator

Sokat lehet hallani a repülés szimulációról. Már PC-n is létezik igen minőségi megvalósítás. Sajnos sokan nem nagyon szeretik a gépi repülést, főleg, mert nem tudják kezelni, vagy a játéktérmi repülés-lövöldözős programok irányításához szoktak, és el sem tudják képzelni, miért billeg, sípol összevissza a Flight Simulator. Nos, nem kell kidobni a programot, hanem el kell olvasni az Adventures in Flight Simulator című, Microsoft által kiadott könyvet. Mindenki átélheti az első repülés élményét, még ha igazából nem is duruzsol alatta egy repülőgéppel. Lépésről lépésre tanulmányozhatjuk, hogyan szálljunk fel. Találunk pilóta tréninget, melyben repülési és földi „taxizási” gyakorlatok egyaránt szerepelnek. Megtanulhatjuk a vak- az éjszakai repülést, a műszeres manőverezést különféle időjárási körülmények között, mintha egy valódi oktató ülne mellettünk. Emellett természetesen tartalmazza a program a konfigurálását is.



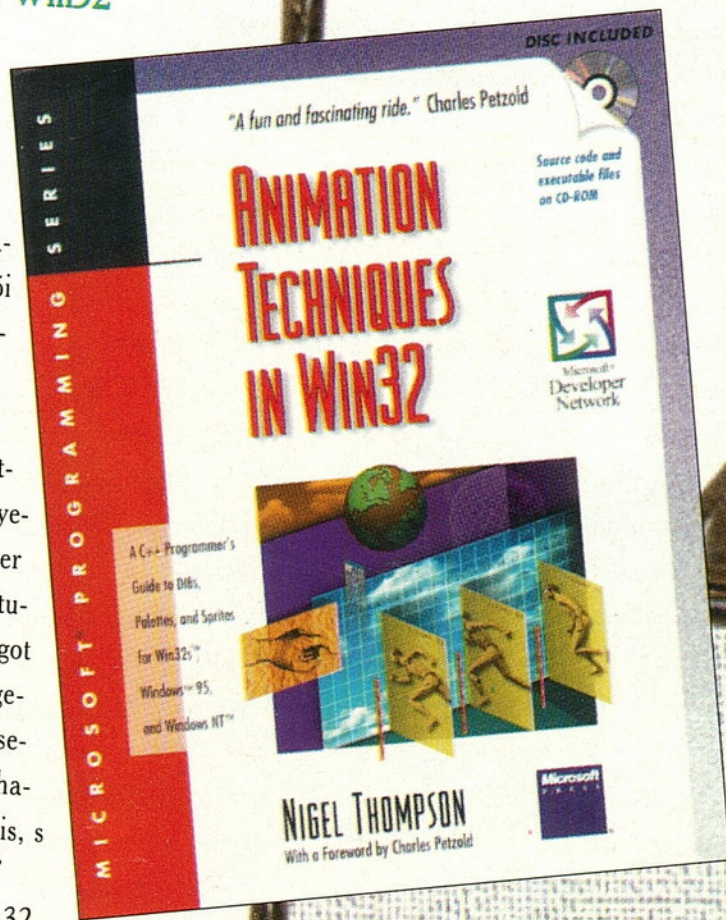
Microsoft: Adventures in Space Simulator

Érdekes dolog az űrhajózás. Eljutni a végletekig, ahol érezhetjük a newtoni elméletek kézzelfogható valóságát, a gravitációt és a fénysebességhez igen közeli sebességből eredő furcsaságokat. A Microsoft Space Simulator programjában a képzelet és űrhajónk szárnyakat kap. Most ehhez is megjelent egy segédkönyv: Adventures in Space Simulator. Az alapoktól indul: kilépés a Föld légköréből, űrséta, majd landolás, esetleg Föld körüli pályára állás. Ezen felül nézetek kezelése, bolygók követése – tracking. A leckék egyre nehezednek. Precíziós repülés, dokkolás, érdekességek az univerzumban. Továbbá az automata pilóta beállítási lehetőségei, műsor készítése a repülésről, későbbi vizsgálat, esetleg büszkélkedés céljára. Legvégül pedig küldetések teljesítése, akár csak egy professzionális csillaghajón. Természetesen a könyv tartalmazza a program kezelését.



Microsoft: Animation techniques in Win32

Microsoft könyvújdonság a számítógéppel támogatott animációk készítőinek az Animation Techniques in Win32. E könyv segítségével, valamint Visual C++ programozói tudással elsajátíthatjuk a fortélyokat, kezdve a bittérképes mód leírásával, a Device-Independent Bitmap-pal, a „spriteokkal”, az átlátszóság és ütközés ellenőrzés figyelmén át a háromdimenziós Z-Order ábrázolás és formaváltoztató objektumokig. Megtanulhatjuk, hogyan fűzzünk hangot – lehetőleg időzítve - a képhez. A könyv rengeteg programlistát tartalmaz, példákat állítva, segítve a tanulást. Természetesen ezek megtalálhatók a könyvhöz mellékelt CD-ROM lemezen is, mindegyiket tesztelték Windows NT 3.1, NT 3.5Beta, Windows 95 és a Windows 3.1 Win32 bővítése alatt.



Sajnos egy magyar népmesei motívummal tudom csak kezdeni: az egyik szemem sír, a másik meg nevet... Itt tartom a kezemben a Virgin Games legújabb programját, a *Daedalus Encounter*-t. Egy 3 CD-n kiadott játékról van szó, mely grafikai gyönyörű, az animációk szépen futnak (egy 8Mbyte-os PC-n), így bármelyik profi játékkészítő cég sárgulhat az irigységtől – ha nekem ilyen programom lenne...

Az egész játék olyan, mint ha egy nagy introt játszanánk. Fantasztikusabbnál fantasztikusabb képek, jó story (a szövegrókra gondolok) és sajnos egy borzalmas játék. Szerintem 93. év végén azért volt nagy durranás a 7th Guest, mert ilyen gyönyörű animációkat még nem láhattunk számítógépen. Sajnos ez a játék is csak a 7th Guest lecsiszoltabb, kifinomultabb változata. Leginkább az interactive movie kategóriába sorolhatnám be, de akkor lekicsinyelném pl. az *Under a Killing Moon*-t, ami bebizonyította, hogy szép animációk mellett is lehet jó, érdekesítő programot csinálni. Itt a logikai feladatok megoldásai maximum csak azért ösztökélnek bennünket, mert tovább akarjuk nézni a filmet, a történéseket, de így a vége felé elmondhatom, hogy aki keményvonalas játékos, az reggel nekiül, és este befejezi. Úgy tippem, maximum 4 órányi video férhet el a 3 CD-n. Meg kell még említeni, hogy alkotóit dicséri az is, hogy nagyon ügyesen „rakták” össze a számítógépes 3D animációkat az élő szereplőkkel. Jó kamerabeállítások, és a folyamatosan mozgó hátterek olyan valóságos hatást keltenek, amelyet még nem láttam PC-n. Még egy negatívumra fel kell hívnom az érdeklődők figyelmét: végig angolul beszél, és nincs feliratozva. Ez szerintem lehet pozitívum is, hiszen arra ösztökéli a nyelvtanulókat, hogy nagyon is odafigyeljenek a beszédre (mindkét főszereplő kiejtése gyönyörű és

tisztán hallható), de akik még nem állnak túl magas szinten, lemaradhatnak a poénokról.

Először vegyük nagytó alá a szükséges minimumot:

66 MHz 486-os, Vesa Local Bus vagy PCI Bus kártyával (kinek van rosszabb manapság??), 8 MB RAM (kicsit sok), Windows (no comment), dupla sebességű CD-ROM drive. A játék animációit 24-bit-ben tárolták, s javasolják a 64.000 vagy 32.000 színben való



futtatását. Nekem 256 színű üzemmódban el sem indult, de nem is baj, mert 65.000-ben futtatva az igazi... Ja, és ne felejtsetd el kikapcsolni a screen savert.

A sztori: 2135. – az Első Bolygóközi Háború vége felé közeledik. Te Casey O'Bannon vagy, első osztályú lövész. A Talon elfogó vadászhajón szolgál, Ariel Matheson (ARI, azaz Tia Carrie- True Lies, Wayne's World, Rising Sun) és Zak Smith mellett. Ari mindig a nagy könyvben megírtak szerint jár el, Zak viszont a hirtelen haragú, de összességében jószívű haver, aki véletlenül úrruhába bújott – jobban állna rajta a bőrdzseki. Egy összecsapás-

ban a katapultálás közben Casey megsérül. Két hónap múlva ébred fel. Ari üdvözli, és tapintatosan a tudtára akarja adni, hogy nem tudták az orvosok pont olyan formában összerakni, ahogy Casey gondolná. Zak is közbeszól: elraborták a kórházból, hogy ismét velük legyen. A háború befejeződött, ők munkanélkülivé váltak, pontosabban céljuk a roncs hajók átkutatása, esetleges túlélők felfedezése. Egy pár utat már megtettek a két hónap alatt, s így új hajtóművekkel is bővült a hajó, de a cél: meggazdagodni egy űrbéli kincsvadászatban. Casey teste most egy drótokból és alumíniumból álló doboz, ami megmaradt belőle, az az agya. A hajót nem hagyhatjuk el, viszont egy probe-ot tudunk irányítani a küldetések során. Ez a droid nem sérülhet meg, és ráadásul vigyázni kell a két társunkra is.

A lézérágyú csak akkor kapcsolódik be, ha szükség van rá a játék során,



így a LASER ARMED gombra csak akkor klickeeljünk, ha világít.

Az ANALYSIS gomb analizálja az utunkba kerülő tárgyakat.

DIAGNOSTICS – sérülés esetén egy gyors diagnózis megmentheti a probe-ot. A diagnózis lezárja a sérült részeket, és a javítható egységeket megszerelhetjük.

A YES/NO gomb egyszerű válasz a feltett kérdésekre.

STATUS – az űrhajóra küld egy jelentést.



STARTUP – a probe bekapcsolása, a rendszerek átnézése. GRAPPLE ARM – a kis robotkezet aktiválja, a tárgyak megfogásához.

FLOODLIGHT – Reflektor ki/bekapcsolása.

Kicsit jobbra van egy SEND ikon, és két „gomb” amivel az elküldendő üzenetek között válogathatunk. Itt csak idegen nyelvű üzenetek tárolódnak, amiknek – ha találunk – beírhatjuk a fordítását. A SEND gombbal elküldhetjük az üzenetet. E mellett három fényforrást váltogathatunk UV, normál és infravörös tartományban. A kijelző alatt hat fényerőt állíthatunk be.

Ezen túl időnként mozoghatunk az űrhajón, ha zöld irányok jelennek meg a képernyő szélén. Ilyenkor a probe a megfelelő irányba fordul.

Először ez így soknak tűnik, de hamar rájössz, hogy csak ritkán kell használni ezeket a lehetőségeket.

A játék elején az első átkutatáson áteső űrhajó egy cirkáló. Természetesen csapda védi a behatolóktól, így a

Artemis űrhajó energiaközpontja

A sérülés után rendet kell raknunk, azaz a központi energiaegységből induló energianyalábokat el kell vezetnünk a pálya szélén levő nyílásokba.

Egyes elemeket 90 fokkal forgathatunk el, ez nem egy túl agyigényes feladat.

Sárga ajtó

Minden ajtót analizálni kell, mielőtt kipróbáljuk rajta a fényérzékenységet. Ha idegen eredetű jeleket találunk, azokat



érdemes elmenteni (SAVE), de nem a játék főmenüjével (úgy nem menti le az idegen nyelvet a játék) hanem a külön SAVE ikonnal, ami a nyelvazonosításakor kerül elő. Minden betűnk megvan a hozzá tartozó színe is, ez is lementődik. A sárga ajtónál a feladat a hexagonokon kívül látható ábra kirakása. Ez adott elemekből történik, amelyeket forgatni lehet, az eredményt középen láthatjuk. Könnyű feladat.

Kék ajtó

Ugyanaz, mint a sárga, csak háromszögekkel. Itt egy teli hexagont kell csinálni úgy, hogy a forgatható elemek ne fedjék egymást.

Narancssárga ajtó
12 3D-s ábrát

fedezünk fel, s a cél úgy beforgatni ezeket, hogy 2D-s párokat alkossanak. Figyelem! Ha a program megtalált egy párt, attól még nem biztos, hogy az úgy jó is! Azaz egy 3D-s ábrát lehet sík háromszög, illetve sík négyzetre forgatni, ha pl. egy tetraéderről van szó. Így a tetraédernek két párja is lehet.

Zöld ajtó

Egyike a legnehezebb részeknek. Az ajtó zárját 3 fénycsík alkotja. Egy piros, egy zöld és egy kék. A fényeket úgy kell eljuttatni a helyükre (kis villogó pontokhoz) hogy nem keresztezhetik egymást. Ha kereszteznek, akkor világoskék, sárga vagy akár fehér fény is keletkezhet, amire nem reagál a zár. Egy kivétel azért van: a fények azoknál a peremrészeknél keresztezhetik egymást, ahol a fény forrása vagy a fény célja, helye van. Itt a pályára 3 állapotú tükröket helyezhetünk el, minden egyes klikkelésre fordul egyet a tükör. A 4. klikkelésre eltűnik.

Lila ajtó

Ez volt talán a legjobb ötlet az összes fejtörő közül.

A számítógép ellen kell játszani. A cél olyan négy vagy többoldalú zárt alakzatot csinálni, melynek az oldal színei mind kék. Mi kék csíkokat rakunk le, az ellenfél pirosat. Ha az ellenfél készít egy zárt alakzatot először, akkor a tábla törlődik, s kezdjük előlről.

Ha visszafelé igyekszünk a saját kis hajónkra, találkozhatunk a piros ajtó zárjával. Ez háromszögeket tartalmaz, melyek piros, kék vagy zöld színűek. Egyes csoportokat forgathatunk, s a kereten látható ábrát kell kiraknunk. Ezen túl van olyan fejtörő (ott, ahova lifttel jutunk fel, s egy szobor talapzatát tudjuk aktivizálni egy bizonyos fényfrekvenciával), ami-

ben 4 bolygó forgási irányát tudjuk változtatni. A bolygókat úgy kell beállítani, hogy az ötödik napfogyatkozást okozzon (az ötödik helyzete függ az első négy helyzetétől). Ezek után a szobornak játszunk le egy idegen hangsort, és kapunk egy lila gömböt. Van még egy lila bélhez hasonló valami, aminek hat szeme van. Mindegyik szem 3 színű lehet, s ezeket úgy kell beállítani, hogy sárga legyen (egy szemet állítva egy másik állapota is változik). Még egy tipp: ha a probe meghibásodik, akkor az összes dugattyút kell bekapcsolni – de gyorsan, mert a probe végleg felmondhatja a szolgálatot. Szerencsére bármikor menthetünk, és a JUMP TO-val visszaugorhatunk bármilyen részre.

Sajnos találtam hibát a programban, és azt sem mondhatom, hogy a játszhatósága minden korábbit felülmúlt. Szerintem manapság nem elég a szép ruha, a tartalom fontosabb...

Masell

The Daedalus Encounter



probe-al nem az ajtóra, hanem az ajtó melletti kis nyitószervezetre kell löni, hogy bejuthassunk. Semmi érdemleges nem található a fedélzeten, így egy másik koordináta felé indult el a kis csapat.

A hiperűrből kilépve egy sodródó roncsnak ütközött az Artemis. Miután Casey helyreállította a generátort, kiderült, hogy minden fűvóka felmondta a szolgálatot, és kb. 4 órára maradt levegő. Casey a probe-al átment megvizsgálni az idegen űrhajót, s a többiek is a nyomába eredtek, űrruhában. Nem sokára a hajó belsejében találtak magukat, egy hasadékon keresztül jutottak be.

A gravitáció a földihez képest 1.17-szeres volt, és a levegő is lélegezhető. Casey rájött, hogy az idegen űrhajó belsejében minden ajtó fényre érzékeny... Csak némelyiket logikai zárral látták el...

A felmerülő akadályokat most röviden ismertetem, de annyit el kell árulni, hogy az idegen űrhajó belsejében nemcsak ennyi a dolgunk, időnként lövöldözni kell, egyszer még Zak-ot is meg kell mentenünk a palacsintává kenődéstől, valamint van egy ronda nagy útvesztő is...



BIOFORGE

Bioforge: Origin. Ha ezt a nevet hallom, elsőre a nagyszerű Wing Commander név ugrik be. Szerencsére a cég nemcsak szimulátorokat tud fejleszteni, hanem vérbő (szó szerint) akció-stratégiai-logikai „szájbőrpánk” típusú játékokat is. Erre a legjobb példa a nemrég kiadott Bioforge.

A játék kezelése rém egyszerű.

Menni a numerikus billentyűzettel, tárgyakat használni, illetve mászni a Space-szel, felvenni dolgokat az Enterrel tudunk. Külön bekezdést igényel a „C” gomb használata. A „C” gomb megnyomására ugyanis hősrünk harci pozíciót vesz fel. Ezután az Alt és Ctrl, illetve a numerikus gombokkal tudunk verekedni.

(Itt jegyezném meg, lesz rá alkalmunk bőven.) Az előző mondatához némi példa: Alt=ütés, Ctrl=rugás, Alt+8=kétkezes lecsapkodás, Alt+4=horog gyomorra, Alt+6=ún. „nyuszi-ütés”, Ctrl+7=fejrágás, Ctrl+4,6=gyomor-rugás, Ctrl+8=fejelés stb.

A Shift nyomvatartásával futni tudunk. S-Save, L-Load, O-Options (save-load-quit-gamma-new-sound), D-Diagnostics (élet-erőnket tölthetjük fel különféle elemekkel, illetve a PFD prototípust állíthatjuk készenlétbe), J-Journal (naplókészítés), I-Inventory. És most...

SHOWTIME!!! „Már régen történt velem valami izgalmas. Nyugis napjaim egyikét űrközi repkedéssel töltöttem. Hajóm computere hívta fel figyelmem, a Paragon bolygó légteréhez közeledek. Nosza, gyorsan kézi vezérlésre váltottam, de már későn. Egy idegen hajó tűnt fel. Elkéseredett harc után a foglyuk lettem. A leszállást követően a két izmos katonára a Daedalus



Régészeti Bázis műtőjébe cipelt. Utolsó emberi emlékem a doktor felhúzott szemöldöke volt, majd elvesztettem az eszméletem... Mikor észhez tértem, már nem az voltam, aki rég. Testem jóformán acélból állt, agyammak nem voltam teljesen ura. Cellámat egy hatalmas rengés rezgette meg, s a betóduló víz térített magamhoz. Felkeltem

az ágyról, emlékezni akartam... Gondolataimat egy egészségügyi robot csipogása zavarta meg. „Jó reggelt uram! Ideje beadnom a nyugtatót!” Az az igazság, mindig allergiás voltam a szurkálásra, tehát kézzel-lábbal védekeztem ellene. A negyedik vagy ötödik rugásom nem várt sikert hozott, a robot az ajtót helyettesítő lézersugárra landolt. A cella padlóján egy logbookot találtam.



Kimentem az energiahiánnyal küszködő ajtón, s panaszos kiabálásra lettem figyelmes. A mellettem lévő cellában Caynan, a biztonsági főnök volt bezárva. Bizonyára ő is szökni próbált, ugyanis a folyosón megtaláltam az egyik kezét. Arra gondoltam, együtt talán sikerülne elmenekülni, de rám se hallgatott. Életemet féltve kénytelen voltam őt is megverni. Kár volt érte. A földről felvettem az ott heverő villát, a fotót és a logbookot. A folyosó végén egy lezárt ajtóba ütököztem. A villával felfeszítettem a kapcsolótáblát, s a villogó négyzeteket megfelelően beállítottam, így az áthaladást engedélyezték. Emberfeletti erőmmel kinyitottam az ajtót, s a központi vezérlőteremben találtam magam. Emlékeztem rá, hogy barátomat, Dane-t a hármas cellában tartják fogva. Első dolgom ajtajának energiamentesítése

volt. Az egyik vezérlőpult egy droidot hozott működésbe. Felvettem vele Caynan ke-

zét és a benti kapcsolókra helyeztem. Elszaladtam Dane-hez, de már nem találtam ott. Ráleltem viszont a logbookjára és a fuvalójára. A logbookot figyelmesen átolvasva egy titokra bukkantam, a vezérlőteremből kivezető ajtó nyitó kódjára. A számítógépbe bepötyögtem a kódot, ráálltam a padlón lévő panelre és az ajtó feltárult. Újabb folyosót

láttam meg a végén egy harci robottal. Sikertelenül elfutni mellette, s a nyitott kapun keresztül a klónozóba jutottam. Az egyes kapszulából egy cyber-gyík rontott ki, egyenesen eléem. Az alélt dinóba néhány ütés bőven elég volt, hogy a négyes kapszula előtti térre essen. A piros gombot megnyomtam és a padló megnyílt a bestia alatt. Állati halászikoly hatolt fülembe. Odalennt egy óriási valaminek kell lennie. Hogy egy kissé lehűtsem a kedélyeket, kinyitottam a csapot. A lyukba folyékony fluid ömlött. Elzártam a csapot és le-

másztam a létrán. Döbbenetes látvány fogadott. Egy legalább 8 méteres, skorpiócsápokkal ellátott monstrum várt rám. Szerencsémre már halott volt, hála a fluidnak. Nem vártam meg míg felolvad, gyorsan elfutottam mellette. A folyosó végén egy elágazáshoz értem. A jól ismert belső hang azt tanácsolta, jobbra forduljak. Az eddig kinyithatatlan négyes cellában bukkantam fel. A földön fekvő sebesült minden erejét összeszedve rámtámadt. Szerencsétlenségére még ez is kevés volt ahhoz, hogy legyőzzön. Egyre jobban tudtam koordinálni mozgásom, erőmet a padlón heverő fegyver is növelte. Felmásztam a létrán és ismét sikerrel kerültem ki a folyosót őrző robotot. A liftet működésbe hozva a tetőre mentem. Mikor kinyílt az ajtó öt vagy hat repülő őrdroid állta utam. A tetőn erős mágneses tér lehetett, mert lövéseim a falakon összevissza pattogtak. Ennek ellenére nem okozott túl nagy gondot a droidok semlegesítése. A liftkamra mögött egy légvédelmi ágyút találtam. A mellette heverő sebesült űr némi fenyegetésre hajlandó volt működésbe hozni. A légtérben feltűnő űrhajót néhány jól irányzott lövéssel sikerült felrobbantanom (de ügyes vagyok!!!). Az űrnek megkegyelmeztem.... úgysem menekülhet.

A liften lementem a első emeletre. A folyosóról nyíló egyik ajtó a műtőbe vezetett. Odabent szegény Dane barátom feküdt előkészített állapotban. Mikor a doktor meglátott, kedélyesen üdvözölt, s demonstrációs jelleggel behívott egy katonát. Rengeteg információval lettem gazdagabb. A kezemből tűzcsóva csapott ki, halálra sújtva az őrt. Szerencsére Dane annyira még magánál volt, hogy a műtőgép távirányítóját megszerezve összeroppantotta azt.

Hirtelen sötétség lett és ismét elvessztem az eszméletem. Mikor feleltem Dane már halott volt, a doktor pedig eltűnt. Ha eddig nem is, most már épp elég okom volt a doktorra vadászni. A műtő padlóján egy energia-elemet fedeztem fel. Használataval ismét 100%-ra állíthattam lerobbant fizikai állapotomat. A termet elhagytam, és



a folyosó végén elhelyezkedő szobát céloztam meg. Odabent egy újabb kihívásnak tettem eleget, amikor megvertem a katonát. A teremben jól körülnéztem, s egy sugárzásmentesítő öltözetre találtam. Az itt elhelyezkedő lifttel lementem a hangárba, ahol ismét védekezésre szorultam. A – most már – halott őrtől elvettem az adóvevőt (semmi haszna nem volt...), és szemügyre vettem az ott parkoló űrhajót. Biztosra vettem, hogy még vissza fogok ide jönni. A vezérlőteremben felfedeztem egy targoncát, melyet az egyik számítógéppel hoztam működésbe. A targoncát a reaktor-terembe vezettem, ahol az ott tartózkodó űrrobotot felnyaláboltam vele, s lelöktem a mélybe. A vezérlőteremben lévő adatbázisokat átnézve megtaláltam a reaktor belépő kódját. Innen a targoncát követve a reaktorhoz siettem. A korlátozott erősített kapcsolótáblát használva egy virtuális hidat képződött a reaktor és közöttem. A számítógép előtt egy idegen létforma próbált az utamba állni. Néhány lövéstől eléggé feldühödött ahhoz, hogy üldö-



zódóba vegyen. Kikapcsolva a hidat az idegen csak múló rémálommá vált. Az idő egyre csak telt. 15 másodpercem volt arra, hogy megakadályozzam a katasztrófát. A computer két oldalán lévő reaktor-síneket lenyomtam, s az utolsó pillanatban írtam be a megfelelő kódot. Sajnos megakadályozni már nem lehetett a robbanást, csupán némi ha-

ladékat kaptam. Elfutottam a lifthez, és ismételen működésbe hoztam. Ez alkalommal a földszintre mentem, ahol egy lépegető állta utam. Nagy nehezen sikerült felrobantanom, égő roncsai káprázatos színekben világították meg a falakat. Az ajtó kinyitását egy primitív logikai feladvány nehezítette meg. Amikor kiértem a szabadba, balra fordultam. Az ott talált kis lifttel lejjebb utaztam. Egy hegyoldalba vágott párkányra értem. Nem álltam le harcolni az ott őrködő repülődroidokkal, hanem elfutottam előlük. Egy idő után a párkány éles fordulót vett. A lendület továbbvitt, de szerencsémre az alattam álló fekete kőtömbök megmentették az életem. Visszamaszni már nem lehetett, tehát a már korábban talált alien-cube alkalmazásával egyre távolabb kerültem a gyilkos szándékú robotoktól. Néhány pillanaton belül egy lezuhant űrhajót találtam. Mielőtt bementem volna, nem túl nagy örömmel konstataáltam, hogy a körülöttem elterülő savas tó lakója, egy gusztustalan monstros kitörő érdeklődést mutat irányomba. Óvatosan beoldalaztam az űrhajóba. Odabent kapszulák fogadtak, bennük jobb sorsra érdemes emberekkel. Sajnos se-



gyorsan elhagytam a helyszínt. A robbanás szabaddá tette az utat. Néhány pillanaton belül egy teremben találtam magam, egy hölgy társaságában. Sebesülése ellenére volt annyi lélekjelenléte, hogy rámtámadjon. Si-

került meggyőzőn, hogy nem vagyok az elensége, s az egyik egészségügyi-csomagomból – amennyire tőlem telt – elsősegélyben részesítettem. Hálából adott egy fordító készüléket, mellyel az ufonauták által felrótt jeleket értelmezni tudtam. Sajnos ott kellett őt hagynom, ugyanis furcsa zajokat hallottam. A terem másik kijárata egy újabb szobába torkollt. Bent idegen-klónozó berendezésekre bukkantam. Nézelődésemet egy brutális kinézetű alien zavarta meg. Elkeseredett harc vette kezdetét. Győzelmem nem volt teljes, az idegen nyilván megunta a ve-

rést és elfutott. Az egyik klónozó kapszula ajtaja meg volt repedve, kis erőfeszítéssel ki tudtam nyitni azt. Benne egy fejlődésben lévő idegen fekiüdt, mellén egy talizmánnal. A talizmán megszerzését ismét egy logikai feladat tette nehezebbé. Visszatérve a nőhöz, még láttam az idegent eltűnni egy járatban. Azt tanácsolta

menjek el az ufo-k templomába, mert az ott talált információk bizonyára nagy hasznát veszem. Kimentem a teremből, s megcéloztam a kőtömböket. Az alien-cube használatát már betéve tudtam, biztonságga landol-



tam a templom előtt. Bementem, s a kristálygömböt körülvevő kőtáblákon lévő véseteket elolvastam a tolmácgéppel. Visszatértem a járatához, ahol az idegen eltűnt. Használva a talizmánt, a csövön keresztül egy terembe jutottam, ahol minden égtájra ugyanolyan csőjárat nyílt. Az egyszerűség kedvéért: ahonnan jöttem dél, stb. A terem köz-

pén állt a kulcs, mely az ajtókat nyitotta. Megfejtettem a keleti átjáró kódját és továbbrepültem rajta. Egy légüres terű aulában landoltam, ahol a szemközti folyosóra fegyverem elsütögetésével tudtam átjutni. Miután megérkeztem, találkoztam a szökött ufo-val. „Most nem menekülsz!” – kiáltottam és rátámadtam. Egy számomra ismeretlen transzformátorral pajzsréteget kreált magára, de így is győzni tudtam. Elvettem a tetem mellől a gépet, s a hasznomra fordítottam. Sikerült ezzel az ajtóvédő energiatéren sérülés nélkül át-

haladnom. Egy dokk-szerű helyre értem, ahol a kapcsolótáblán beütöttem a színkódot (kevésbé ügyeseknek a cikk végén leközlöm). Meglepetésemre egy űrhajó tűnt fel, s belőle egy öreg ET formájú ufo-guru lebegett hozzám. Megnyugtatózott, hogy nem az ellenségem, s agyhullámon keresztül rengeteg információval ajándékozott meg. Ezen kívül még egy alien-energiatörmelést is adott, melylyel ismét feltölthettem egész-

ségi állapotom. Visszatértem a központba és az oszlopon beírtam a nyugati, majd az északi átjáró kódját. A nyugati járaton keresztül hagytam el a helyiséget. Egy hatalmas aulába jutottam, ahol a földön fekvő gombokkal lehetett a háttérben lévő, egyre bővülő köröket irányítani. A lényeg az volt, hogy egy merőleges sorban azonos figurák legyenek. Tevékenységemet „gyilkos” szándékú meteoritok akadályozták. Mikor sikerült a művelet, kinyílt a bázisról elvezető út (épp ideje volt). Visszamentem tehát a központba, s igénybevettem a déli átjárót. A folyosó végén a nőnek a hűlt helyét találtam, csupán a logbookja hevert a földön. Miután megvertem a felém repülő piciny droidot megnéztem a doktornő feljegyzéseit. Utam következő állomása a központ volt. Innen északra fordultam, ahol az átjáró mellett egy kapcsolótábla volt a falon. Működésbe hozva az ufo-templom került a monitorra. Távirányítással megemeltem a kristálygömböt s a kíváncsiságod örre pottyantottam. A másik ór – a doktor pa-

rancsának engedelmessé – egy gránátot dobott a megnyílt folyosóba. Visszadobtam, de sajnos felúton felrobbant, a második próbálkozás már sikerrel járt. Áthaladtam a már megtisztult folyosón, s az ufo-templomból a doktor után eredtem. Útközben két tengerészgyalogos próbálkozott a lehetetlennel: feltartani. Robbanások rengették meg körülöttem a talajt, a doktor szökött, és űrhajójából tüzelte rám. Mire felértem a felszállópályára, a doki már meglépett a növel, akit elrabolt. Emlékeztem rá, hogy az első emeleten volt egy hajó. Odaszaladtam, –útközben elintéztem az őrt– és az ufo-gurutól kaptam elemet a gépbe tettem.....“ Itt a vége fuss el véle. A záróképből megtudhatjuk, hogy a főhősnek sikerül elmenekül-



nie, de mielőtt végleg búcsút intene a szétesőfélben lévő bolygónak, szól az idegeknek, és együtt menekülnek meg. A hajókat még megrázza a robbanás, és Paragon már csak a múlté. Mielőtt átlapoznátok a következő cikkekre, elárulnék néhány trükköt. A jupilény központban a kulcsoszlopon lehet az ajtókat nyitogatni. A kódok a következők: (A nyolc kulcsfigura élére állított kocka-formában helyezkednek el, az óra-

mutató-járásiának megegyező irányban írom őket!) kelet:3,5,7 észak:2,5,7 nyugat:2,7. A többivel nem érdemes próbálkozni, mert rengeteg repülő izét szabadíthatunk magunkra, amik meglehetősen károsak egészségünkre. A színkód a következő: zöld, narancssárga, citromsárga, narancssárga, lila, zöld, kék, narancssárga, kék, lila, citromsárga, piros, zöld, lila, narancssárga, zöld, piros, narancssárga, zöld. A játékról egyébként csak a legjobbakat mondhatom, hanghátasában, képeiben, messze felülmúlja a legtöbb most megjelenő más produkciót. Ajánlom mindenkinek 15 év felett. Utóirat: Merem remélni, hogy a doktor megmenekülése a második rész előhírnöke, nem pedig hozzáemértésem ékes tanúbizonysága.

Jon

Bioforge

486DX2

8 MB

5 MB

+ CD

SB, ADLIB

GM

91

82

89

Origin

Lost Eden

Na végre! Mindig ilyenek képzeltem egy programot grafikailag. És még a zenéje sem rossz. Sőt, a játék is elmegy (első ránézésre). De ez már kit érdekel ilyen grafika mellett...

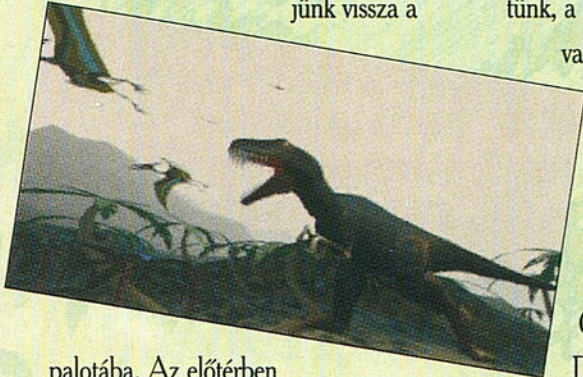
Maga a történet és a stílus leginkább a Dúnére emlékeztet (az elsőre). Csinálnak valamit és megmondják, mi a következő lépés. Úgyhogy még az agyilag zoknik is megértik mindenféle erőlködés nélkül, épp ezért csak nagy léptékben megyek végig rajta...

A kurzor egy barna kocka, ha valami megjelenik rajta, akkor ott cselekedhetünk. Ha nyíl, akkor arra mehetünk, ha kéz, felvehetünk valamit, ha üres nyíl, utazhatunk, ha egy szem, vizsgálódhatunk közelebről is. Amikor bal egérgombbal a képernyő tetején lévő csatáikonra klikkelünk egyet (vagy jobbal bárhol), akkor megfordul a nézet és a csatáinkkal beszélgethetünk. Ha magunkra klikkelünk, megjelenik az I/O menü, ahol beállíthatjuk a hangerőt is és visszapörgethetjük az utolsó párbeszédet. Újra előre még egy jobb klikkel nézhetünk. Na, induljunk el...

A legelején Mo citadellájában vagyunk, és egy rövid beszélgetés után kiderül, hogy a továbbiakban a trónörökös szerepét játsszuk, valamint, hogy apánk epedve vár a trónteremben. Ez az alsó szinten található. Ha megvan a szakállas pali, aki a trónuson ül, helyben vagyunk. Felvilágosít, hogy nem mehetünk ki a citadellából, merthogy mi vagyunk az utolsó csemetéje és félt minket. Mivel így nem tudjuk megmenteni a világot a gonosz Moorkus Rex-től, kénytelenek leszünk szervezkedni. Menjünk a pincébe (a trónterem előtt balra) – ott van a másik szakállas (Monk) –, kapunk egy bátorság-amulettet. A szobánkban



(a trónterem előtt jobbra) találjuk az Eloi nevű hírhozót (a pofátlan csak úgy bejött), aki később útítársunk lesz, de most csak egy követ ad és közli, egy nőszemély vár az oldalbejáratnál. Ez a lenti szinten jobbra az a rácsos ajtó, ami eddig zárva volt. Odakint kiderül, hogy csak egy szimpla dino vár, és azt kéri, kísérjük el haldokló nagyapjához, aki még intézni akar hozzánk néhány szót. Nála kapunk egy kagylót. Ha meghallgatjuk, tippetek kapunk az akkorra már régen az örök vadászmezőket taposó öregtől. Halála után az asztalról vegyük fel még a tört és menjünk vissza a



palotába. Az előtérben rakjuk a dinóra az amulettet, hogy legyen elég bátorsága befáradni a kinzókamrába. Bejön, fordít és a bakótól kapunk egy fogat. Ha jól megnéztük a felmenő ágonkat (az ősök múmiáit) a pincében, akkor észrevesszük, hogy egyikük meglehetősen foghíjas. Egészítsük hát ki fogsorát a kapott foggal és kinyílik egy titkos ajtó, amin leereszkedhetünk a mélybe.

Odalenn a kislány berezel és közli, hogy nem megy tovább még az amulettel sem. Haladjunk tovább bátran, hisz úgysem történhet velünk semmi, mert akkor túl hamar vége lenne a játéknak. Találunk egy prizmat, amivel a fehér táblákon tudunk átnézni (a régi kor üzenetközvetítője), amiből az elsőt az öreg fehérszakállas mellett lelhetjük (amelyik nem ül). Ha a falra klikkelünk, fáklafényben megnézhetjük közelebről a falfestményeket, és a közben utánunk lógott Dina (egy újabb klikk után) elmondja a citadellaépítés titkát, amely nem más, mint a dinók és az emberek szövetsége. Mivel megtudtuk a titkot, ad nekünk egy

furulyát, ez állítólag még jól jön. Menjünk föl, nézzük meg a táblát a prizmával, röhögünk egy nagyot jövődöbeli ellenfelünkön, majd a fehér szakállással

(amelyik nem ül) bírjuk rá a másik szakállast (a királyt), engedje meg, hogy megmentjük a világot. Hosszas vívódás után enged. Húzzunk ki a várból (útközben szedjük föl az őrt a kapuból) és menjünk el az északra fekvő völgybe.

A terepet madártávlatból látjuk és kis térképe is ott van a jobb felső sarokban. A zöld erdőt jelent, a sötétbarna hegyeket, a világosbarna síkságot, a kék vizet és a nagyon világos kék mély vizet. Később, ha majd felfedeztük őket, a dinoszaurosokat piros pont jelzi, ha már építetünk, a citadellákat sárgák. Ha

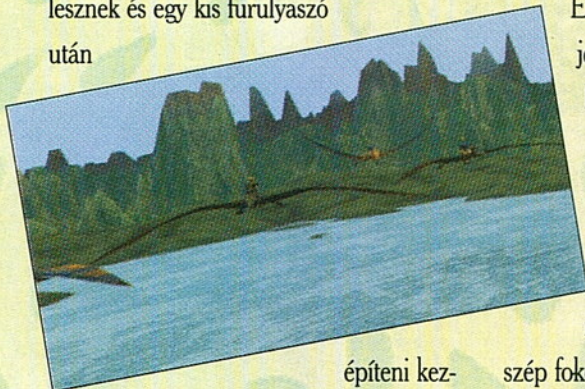
valahová mutatunk a terepen, akkor a térképen

egy fekete négyzet fog mozogni és ha klikkelünk, azt a terepet nézzük meg közelebről.

Folytassuk a történetet...

Csatlakozik hozzánk Mungo, Dina jövődöbelije, Eloi meg elrepül hírekért. Kezdjük el a citadellaépítést.

Találjuk meg az embereket, menjünk el az erdőbe és vegyük fel a sötétebb sárga gombát, és a Brontoszaurosokat ajándékozunk meg vele. Feltétlen híveink lesznek és egy kis furulyaszó után



építeni kezd

dik a citadellát. Chamaar-ban találjuk még az Apatoszaurosokat, akik hajlandók elszállítani a távolabbi völgyekbe. Menjünk a madártávlatra (klikk a kis térképre) és hallgassuk meg Eloi új völgyről szóló híreit (úgysem tehetünk mást). Ha az égre emeljük kurzorunkat, üres nyíllá válik és utazhatunk tovább. Távozáskor kapunk még egy hold alakú, Moonstone nevezetű kövecskét a törzsfőtől, majd irány észak.

A következő állomás Uluru völgye és az Ulele-k. Építsünk oda is egy citadellát, ezért cserébe egy újabb fehér táblát kapunk. Ja, elfelejtettem mondani (írni), hogy ha egy almát (Thug szinte kifogyhatatlan raktárral rendelkezik belőle)

dobunk a vízbe, néha megjelenik egy Moszaszaurus, aki megmondja, milyen csodatárgyat kell használnunk a völgyben megjelenő ellenséges dinók ellen, hogy eltűnjenek a színről. Ha tovább akarunk utazni, Eloi jelenti, hogy Tyrann-ok jelennek meg (ők az ellenséges dinók) az előző völgyben. Egyelőre nem sokat tudunk velük kezdeni. Menjünk a következő helyszínre.



Tovább utazva északkeletre, Kotó-ba, a bal felső sarokban lévő barlangban találunk egy napot ábrázoló kis emblémát. Az emberek még nem hajlandóak segíteni, amíg a Velociraptorokat (ők lesznek a mi harcosaink) meg nem fűzzük az ügy érdekében. A csigától megtudhatjuk, ez ügyben az Ulele-k az illetékesek. A főnökük az építkezésen van, de továbbhárítja a dolgot a Tradíciók Őrzőjére, aki a barlangban található.

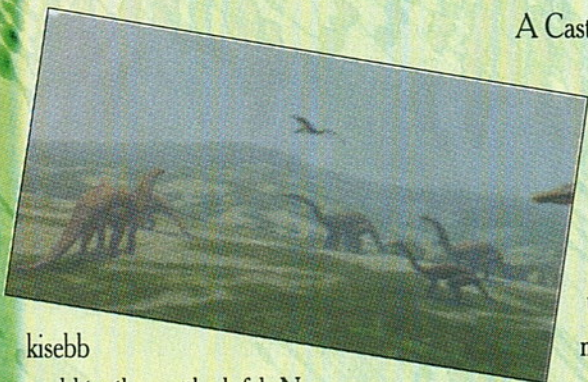
Elárulja a Velociraptorok gyengéjét: aranyat kell adni nekik és attól kezdve hajlandóak lesznek segíteni. De a harchoz adni kell bizonyos Object of Power-t (továbbiakban: OOP) is, hogy elűzzék az ellenséget. Ebből meg is kapjuk az elsőt, a többit majd

szép fokozatosan, ha elhozzuk nekik a három maszkjuk közül az egyiket. Az elsőt vigyük el Chamaar-ba. A vízpartról szedjük fel az aranyat, találjuk meg a Velociraptorokat (mindig mozognak!). Adjuk nekik az aranyat (a folyópartról beszerzendő) és az OOP-t. Megígérik, hogy harcolni fognak, és ha elutazunk, hamarosan megkapjuk a hírt, hogy győztek (vagy vesztek, ha rossz OOP-t adtunk oda, így le kell cserélni).

Menjünk vissza Kotó-ba a jó hírrel, erre ott is elkezdik építeni a citadellát, és megkapjuk az egyik maszkot. Ezzel csak vissza kell menni a Ulele-khez és máris választhatunk két OOP közül. Amikor az egyiket elhasználtuk, jöhetünk a másikért. Mindegyik völgyben meg kell

fűznünk a Velociraptorokat. Amikor egy tájat felszabadítunk, megjelennek a Triceratops-ok. Rájuk később lesz szükség a citadellák továbbfejlesztésénél.

Mikor ezzel készen vagyunk, hírt kapunk egy újabb völgyről, de



kisebb problémák merülnek fel. Nevezetesen, hogy nincs bejárata. Állítólag létezik egy titkos átjáró, amit csak az Aquasauruszok főnöke, Norrim ismer. Ha meglátogatjuk, nem lesz túl segítőkész, csakis annak hajlandó elárulni az átjáró helyét, aki fel tudja mutatni Graa jelét. Mivel a törön van ilyen, már be is juthatunk a völgybe. Sajnos a bejáratot erős (és ellenséges) dino csapat őrzi, de hosszas harcok után megfutamodnak. Közben Mungo is eltűnik. Itt lép fel a második probléma, bejutni ugyan bejuttottunk, de kimenni már nem tudunk és más út nincs. A citadella megépítése után kapunk egy kis csomag földet és az álarcos nő, aki csatlakozik bájos kis csapatunkhoz, azt mondja, ő el tudna vinni minket a tengeren át, de (mindig itt van a de) sajnos elvesztette a útmutató követ, ami nélkül nem tud navigálni a tengeren. Átkutattam a völgyet érte töviről-hegyire... Semmi. A kagyló azt a hasznos tanácsot adja, hogy gondolkozz és menni fog. Kösz! A végén kiderült, hogy azt kell odaadni, amit a lelegején Eloi-tól kaptunk, és már hajózhatunk is a messzi ismeretlen felé.

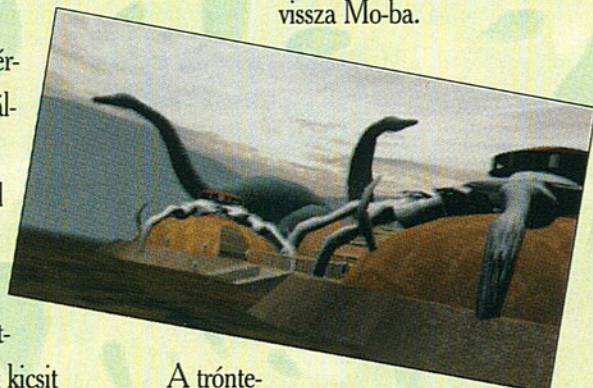
Miután szerencsésen partot értünk az álarcos némből leveszi álarcát és egy (Pellus szerint Kim Basinger-ről mintázott) nő kerül ki alóla. Dina úgy határoz, visszamegy megkeresni vőlegényét, mi meg elindulhatunk átkutatni a völgyet. Az embereket kicsit nehéz megtalálni, a bal felső sarokban előre kell menni. Rögtön túsul is ejtik Eve-t (a volt álarcos), amíg oda nem visszük nekik Diná-t. Az előző völgyben az egyik kockán megtaláljuk. Nem hajlandó onnan elmozdulni, míg meg nem találja Mungó-t (hát nem szakad meg a nagy keresésben). Nézzünk át vele az egyik üzenetközvetítő ablakon

(amelyikben Moorkus Rex volt) és mivel látja Mungo fejét az asztalon, hajlandó velünk jönni. Közben Eloi elintézte, hogy ezentúl Pterodactylus fuvarunk legyen, úgyhogy szárnyaljunk vissza Canturá-ba.

A Castrá-k visszaadják Eve-t, Diná-t megteszik papnőjüknek, és már kezdetük is a citadella építését. A barlangban megkapjuk a második maszkot, amivel felszerelhetjük a két utolsó völgyet is OOP-vel, és még tartogatnak nekünk egy tesztet, amivel egy újabb fehér táblát „nyerhetünk“. Csak oda kell adni a varázslónak a nap és a hold alakú követ, majd a zacskó földet. Közben Eve megtanult fordítani dinóról magyarra (pardon: angolra) és tanult egy dalt,



amivel rá tudja venni a Triceratops-okat a munkára, hogy még jobb citadelláink legyenek. Járjuk végig az összes eddigi völgyet (természetesen mindegyik legyen felszabadítva), egy madárfészekkel (amiket a villás ágú fákról lehet szerezni) és a dallal állítsuk őket munkába. Ha a fészek teli van, nem fogadják el. Ez esetben adjuk Thug-nak, majd ő kiüríti. Mikor mindezzel készen vagyunk, jön a hír, hogy jó apánk halála miatt azonnal térjünk vissza Mo-ba.



A trónteremben vegyük fel a kürtöt, majd vigyük a testet a balsamozókhoz, akiknek a barlangja Mo-tól délre található. Kell valaki, aki részt vesz a szertartáson. Mivel a csapatból senki nem vállalja, mi meg nem mehetünk a vérkapcsolat miatt, menjünk vissza Mo-ba és a kürttel vigyük rá a hóhért, ő beadja a derekát. Miután a balsamozás sikeres volt, meg-

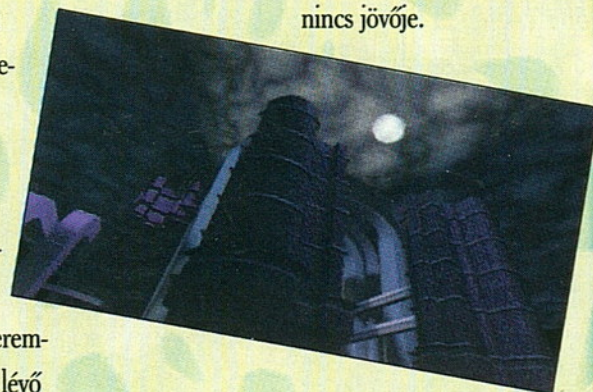
kapjuk a harmadik álarcot (vihetjük az Ulele-khez egy OOP-ért cserébe), és megígérik, hogy amint királyok leszünk ideadják a csodafegyvereiket. Ehhez csak a királyság jelképét kell felmutatnunk, az Aranykardot. Ez sajnos már rég nincs meg (miért is lenne!), így ezt most el kell használnunk. Közben Eloi-nak eszébe jut egy harcos királynő ÉNY-ra, induljunk el hozzá. Shaziá-ról kiderül, hogy rég nem látott nővérkénk, aki nincs túlságosan elragadtatva jövete-lünkötől. Sebaj, építsünk neki is egy citadellát, hátha jobb kedvre derül. És láss csodát előkerül az Aranykard. Rögtön fel is szerelhetjük a Velociraptorokat az újonnan szerzett OOP-vel, majd rohanjunk a balsamozókhoz, és ott megkapjuk hőn áhított fegyvereinket (három hangszer). Menjünk vissza Shandovrá-ba, sajnos a Velociraptorok még nem végeztek semmit. Felelőségre vonás után megtudjuk, hogy a Ulele-k alighanem bővít sőt ránk legutóbb, mert nem hatásos az OOP az ellenségre. Most jövünk mi! Mivel a hangszereket csak férfi kezelheti, adjuk Monk-nak a csengőt, Thug-nak a dobát, magunknak a trombitát (más elosztás nem jó), és látogassuk meg a Tyrannokat. Fújunk bele a trombitába, mire elmene-külnek és a nagy sietségben még egy fehér táblát is elejtenek. Még kétszer kell őket megfutamítanunk, mire a völgy szabad lesz.

A jó hírre Shazia elárulja hogyan kell használni a kardot. Mo-ban a trónteremben kell „leszúrni“ a falon lévő Moorkus Rex-et, így megnyílik egy rejtékajtó, és egy labirintusba kerülünk (érdemes térképezni). Meg kell találni a nagy tojást, odaadni Eloi-nak. Keveredjünk ki a labirintusból, majd irány a White Arch, a pterodactylus-ok „vára“. Eloi elhelyezi a tojást a fészekben (állítólag ebben van „megírva“ a dinoszauruszok jövője), és cserébe egy fehér táblácskát hoz. Már csak meg kell tudnunk a táblák titkát, de azt csak a „Valley of Mist“-ben lehet minden dinoszauruszok

őregapjától. Csakhogy onnan ember még nem tért vissza élve (na, mi leszünk az elsők!). Ugorjunk el Diná-hoz Canturá-ba. Megkapjuk a „Root of Ages“-t,

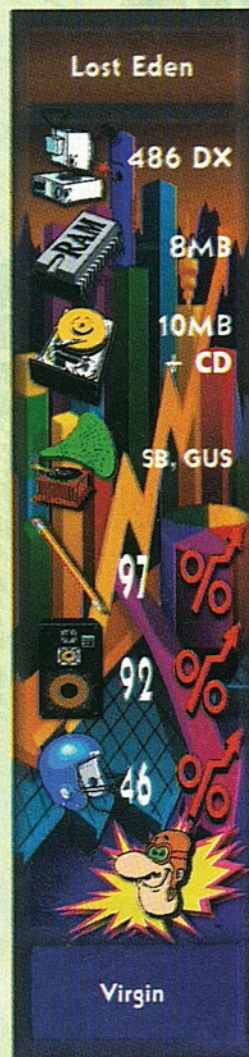
amivel a völgybe lehet jutni. Kizárólag a White Arch-ban fogyasztandó! Miután meghaltunk, beszélgessünk el a Great Father-rel. Elárulja, hogy hat ilyen tábla van, páronként üzenetovábbításra használhatók (ezért van az, hogyha egy pár mindkét tagja nálunk van, csak önmagunkat látjuk), és ha valaki mind a hatot megszerzi, átlát minden illúziót. Nálunk van öt, a hatodik Moorkus Rex-nél található. Menjünk vissza az életre, látogassunk el M.R. barlangjába. Nem érdemes felrohanni a lépcsőn, inkább nézzünk el jobbra, ahol megtaláljuk a hatodik táblát is. Miután a kocka összeállt, bátran vágjunk neki a lépcsőnek,

tetején maga Moorkus Rex vár. Mivel nálunk van a kocka, szétesik és rájövünk, hogy ő nem más, mint egy illúzióval átalakított kiséger. Kifelé menet találkozunk a halottnak hitt Mungó-val, aki gyorsan elvágta Dina karjaiba, minket pedig meghívna a tojás felnyitására. Miután feltörtük, kiderül, hogy nincs benne semmi, ergo a dinoszauruszoknak nincs jövője.



Huh, végre... Szóval a program nagyon szép (talán a legjobb, amit eddig láttam), a zene is elmegy, de a történet meglehetősen unalmas és egyhangú. Egyszóval nem kell hozzá sem ész, sem fantázia. Akinek van feles öt-hat órája, essen neki, de én inkább a mások háta mögött állást ajánlom (szenvedjen más, mi meg csak gönyörködünk).

Pelace



1942 PACIFIC AIR WAR



1941. decembere, Csendes óceán. A Felkelő Nap országának 6 repülőgéphordozója indított támadást az amerikai fennhatóságú Pearl Harbour ellen. Bár Yamamoto admirális, a hadművelet megtervezője személy szerint nem helyeselte az akciót, látszólag nagy sikert könyvelhettek el, hiszen a kikötőben lévő mind az öt csatahajót az óceán fenekére küldték, s több mint háromszáz repülőgépet tettek tönkre. Épségben maradt viszont sok fontos létesítmény, és szerencsére a csendes-óceáni három repülőgép hordozó nem tartózkodott a támaszponton a támadás alatt. Ezek nélkül az amerikaiaknak még nagyobb nehézségeket okozott volna az előretörő japán haderő megfékezése. Így azonban a következő évben több csatát is vívtak, melyek végző kimenetelét mindenki ismeri.

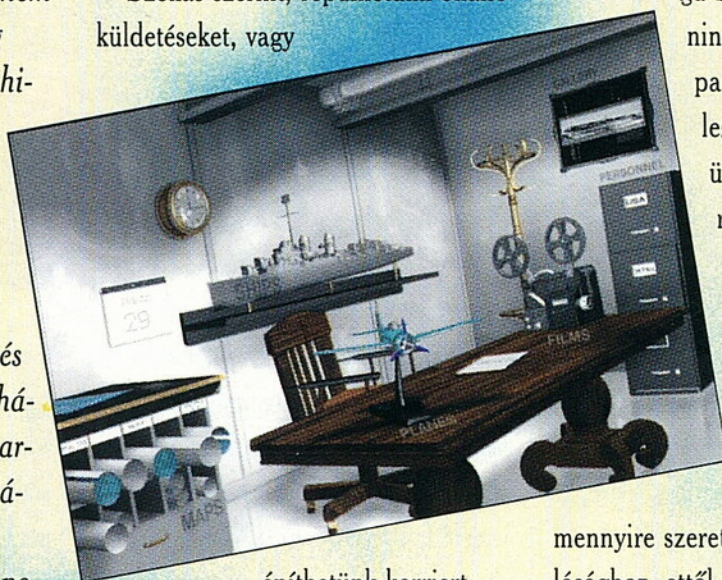
Ezek után a rutinos „harcimarci” joystick-nyúzóknak minden bizonnyal felkiáltanak: „Hiszen ez a Pacific Air War!” Igen is, meg nem is, amit a kezembben, ill. a gépemben tartok, az 1942 Pacific Air War Gold feliratot viseli, s az eredeti játéknak – egy mostanában divatos szokás szerint – újrakevert, „dubmix” változata. A szimulátorok között nálam előkelő helyet foglal el, melyet mérsékelt hardverigényének és a könnyű játszhatóságnak köszönhet. A program megelégszik 386-os procival, 2 MB RAM-mal, nem akar minden áron protected módba kapcsolni, s ennek ellenére elfogadható sebesség-

gel fut (Jé, ilyet is lehet?), valamint támogat egy csomó hangkárttyát.

A bevezetőben említett szituációban kell helytállnunk. Erre az egyik mód, hogy bepattanunk egy pilótafülkébe, gázt adunk, felvágunk a kék égre, s jól

leverjük a japcsikat, esetleg, ha egy kicsit ferde vágású a szemünk, ugyanezt tehetjük a jenikkkel. Ha erre nem érzünk elhivatottságot (akkor mi a francnak vettünk szimulátort) a hadműveletek vezetőjeként, mint stratégia bizonyíthatjuk tehetségünket, szintén bármelyik oldalon. Lásuk először a szimulátort!

Szokás szerint, repülhetünk önálló küldetéseket, vagy



építhetünk karriert. Mindkét esetben meg kell határoznunk, hogy mely színeket akarjuk képviselni, ez természetesen kihatással van a repülhető géptípusokra. Ezen kívül válogathatunk a bevetés típusaiban is, attól függően, hogy vadással, zuhanóbombázóval, vagy



torpedóbombázóval repülünk. A vadász végezhet csapás előkészítést, melynek célja a célkörzetben a légifőlény megszerzése és megtartása, ezen kívül járőrözhet, vagy támogatást nyújthat bevetésre igyekvő bombázóknak. Ugyanakkor, bombázóval támadhatunk szárazföldi

bázist, vagy vízfelszíni célpontot is, ez utóbbit akár torpedóval is.

Ezzel még nem teljes az akció beállítása, hiszen beállíthatjuk a kezdő időpontot, és hogy milyen felhőzet legyen

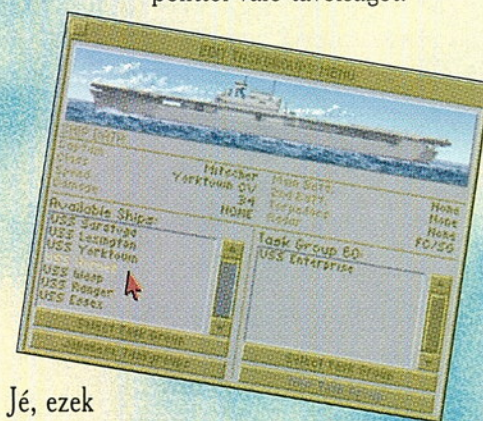


az égen repülésünk alatt. Ezután kiválasztjuk a fegyverzetet, ami nem nagy kunszt, különösen vadász jellegű bevetéseknél, amikor nincs lehetőség bombát pakolni a gépre. Ekkor legfeljebb egy külső üzemanyagtartályt szerelhetünk fel, mely létfontosságú, ha nagy távolságban van a célpont. Közvetlenül felszállás előtt még el kell döntenünk, hogy

mennyire szeretnénk hűek lenni a valósághoz, ettől függően alakul ki az esetlegesen elért pontszámokhoz egy szorzó, amely legkönnyebbre állítva jóval 1 alatt van.

Ezután – végre, végre! – hátradőlhetünk az ülésben, lábunkat elhelyezve a kormánypedálokra, megtekergetjük a botkormányt, ellenőrizve, hogy működnek a vízszintes vezérsíkok és a szárnyak végén a csűrőlapok, intünk a kiszolgáló személyzetnek, hogy elvehetik a futók alól az ékeket, gázt adunk, a maximális fordulathoz 80 %-áig, s ha már kellőképpen felgyorsult a gép, elemeljük a talajtól... felszállunk! Ha több száz mérföldes repülés előtt állunk, érdemes a robotpilótát bekapcsolni, amely elvégzi helyettünk a hosszú távú repülés legfárasztóbb részét, az együtt maradási köteléssel – hiszen sosem egyedül kelünk útra –, sőt, akár fel is száll közreműködés

nélkül. A nagy távolságú bevetéseket könnyíti még az időgyorsítás lehetősége, amelyet akár 16-szorosra is állíthatunk. Ezt azonban csak robotpilóta felügyelete alatt érdemes, mivel egy óvatlan mozdulat is végzetes katasztrófát okozhat ekkora gyorsításnál! A navigáláshoz kihajtogathatjuk az ölünkbe fektetett térképet, amelyen be vannak jelölve a kurzushoz tartozó tájékoztató pontok, maga az útvonal, s egyéb fontos objektumok. Ha az egerrel rámutatunk az egyes elemekre, egy ablakban tájékoztatást kapunk legfontosabb adatról, ha például saját repülőrajunkra mutatunk, láthatjuk többek között a repülési magasságot, valamint a célponttól való távolságot.



Jé, ezek folyamatosan változnak! Bizony, míg mi a térképet tanulmányozzuk, a gépet a térkép kinyitására automatikusan bekapcsolódó robotpilóta viszi tovább. (Harchelyzetben ilyenkor a játék szünetel, amíg vissza nem váltunk a pilótafülkébe.)

A szokásos „nézetek” mellett, melyek természetesen rendelkezésre állnak, meg kell említeni az egyik leghasznosabb és leglátványosabb funkciót, a virtual cockpit-et. Abban az időben, amiről a játék szól, még nem állt a pilóták rendelkezésére rádiókátor, hogy felderítsék az ellenséget, ezért csak a szemükre hagyatkozhattak. Légiharcban pedig létfontosságú, hogy





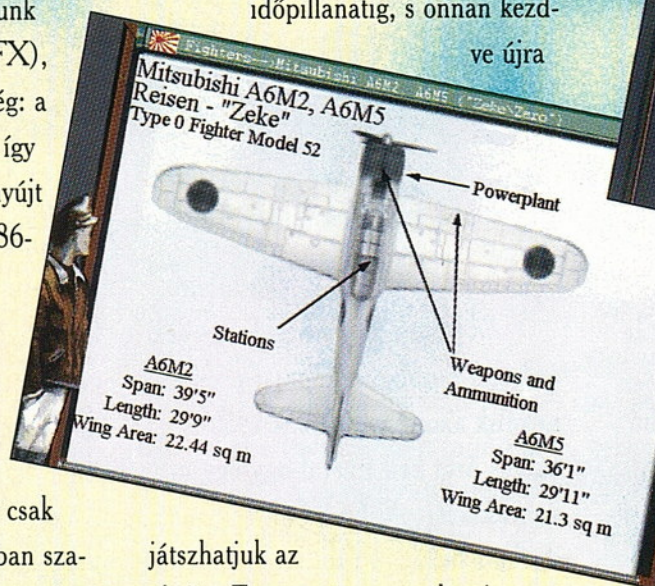
gyorsan körül tudjunk nézni, bármilyen irányba, ezt azonban a kötélt oldalra és hátra néző funkciók nem tudják hatékonyan és realiztikusan biztosítani. Ekkor az [Alt] + [F1] megnyomásával aktivizáljuk a virtual cockpit-et, s az egeret mozgatva (a bal gombot lenyomva) gyakorlatilag kötetlenül nézelődhetünk. Ehhez hasonló funkciót láthatunk már másik gépen is (pl.: TFX), de itt van egy nagy különbség: a műszerek továbbra is élnek, így nagyon valóságos élményt nyújt (ehhez már erős gép kell, 386-onon igencsak döcög).

A tényleges akció, ha megfelelő módon állítottuk be a nehézségi szintet, nem kékjutazás. A fedélzeti fegyverek muníciója véges, ezért csak teljesen tiszta lövészi pozícióban szabad megengedni egy rövid sorozatot. Célszerű, még a harc felvétele előtt, de akár közben is az [S] billentyűvel kiválasztani a helyzetnek megfelelő fegyverkombinációt.



Ha realiztikus repülési tulajdonságokat választunk, ügyelnünk kell arra is, hogy egy hosszirányban forgó tengelyű motornak bizony tekintélyes perdülete van, amelyet ellensúlyozni kell, különösen alacsony sebességnél (leszállás!). Emellett, maximálshoz közeli fordulaton már érvényesül a pörgettyűs hatás, ami annyit jelent, hogy nehezebb kitéríteni az adott helyzetéből, ergo nehezebb a manőverezés! Ezeknek a tulajdonságoknak az együttes hatása sok fiatal, tapasztalatlan pilóta életét követelte a háború alatt, mikor nem

volt idő megfelelően kiképezni az embereket. Ha valamilyen oknál fogva megsemmisül az alattunk lévő repülőgép, automatikusan átülhetünk a raj egy másik gépébe (ha még van), s folytathatjuk a küzdelmet. Ezt megtehetjük egyébként is, az [F8] gombbal, ekkor a régi gépünket a számítógép viszi tovább. Bár abban az időben még nem létezett, a mi gépeinkben már van „fekete doboz“, amely rögzíti a teljes repülést. Nagyon hasznos, mikor kudarcot vallunk csak vissza kell menni egy biztonságos időpillanatra, s onnan kezdve újra



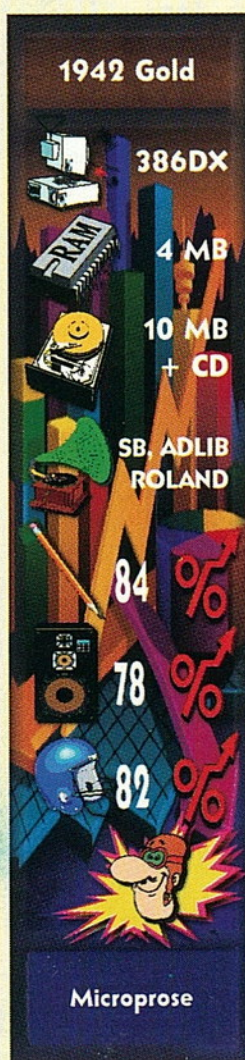
játszhatjuk az akciót. Ezt természetesen karrier módban NEM tehetjük meg. Ha győzelmet arattunk, dicsfényrel homlokunkon újra megtekinthetjük a csatát, ekkor már kényelmesen, karba tett kézzel. Akiben pedig némi filmrendezői ambíció is rejtezik, az klippet is gyárt, melyhez rendelkezésre állnak a megfelelő vágó funkciók, tetszés szerinti kameraállások, pl.: ugyanazt a jelenetet akár több irányból is rögzíthetjük. A kész anyagot elmenthetjük, ezután már csak dicsekednünk kell harci tudományunkkal.

A Pacific Air War Gold nem kevésbé játszható része a stratégia. Ki ne szeretett volna győzedelmes hadvezér lenni egyszer, valamikor gyer-

mekkorában? Most itt a lehetőség kipróbálni, mire is vagyunk képesek. A fent említett '42-es csatákat kell újra megvívni, hátha egy kicsit tudjuk befolyásolni a történelem menetét. Itt is választhatjuk bár-



melyik szemben álló felet, izgalmas dolog pl.: egy történelmileg vesztes csatát megfordítani. Maga a játék a térképen zajlik, s hogy egy valóságban több napig, hétig tartó csatát ne kelljen nekünk is ennyi ideig játszani, alaphelyzetben is gyorsított idővel fogunk dolgozni, melyet még fokozhatunk, egészen 32-szereséig. A kezünk alatt lévő egységek általában csapásmérő erők és szárazföldi bázisok. A hajóknak meg kell határozni a haladási irányt és a sebességet, ezen kívül minden, amit szabályoznunk kell, megegyezik. Egyik legfontosabb az állandó légi járőrözés megszervezése, mellyel a támaszpont ill. a hajóegység közvetlen védelmét biztosítjuk, emellett nem árt felderítő csoportokat kiküldeni, hogy behatároljuk az ellenség pozícióját. Ha felleltük, össze kell állítani egy támadást, a megfelelő mennyiségű bombázóval, kí-



sérővel, s reménykedni, hogy sikerrel járnak. Ehhez a sikerhez mi is hozzájárulhatunk, amikor a harcérintkezés felvételekor a játék felajánlja, hogy ülünk be az egyik gépbe, s vegyünk részt tevékenyen a csatában, de természetesen ez nem kötelező.

A stratégiai rész nehézségi foka is nagyban függ a beállított tulajdonságoktól. Ha valóságos akaratunk maradni, a felderítés hatékonyságára és általában a repülésre erősen kihat az időjárás, a láthatóság. Az észlelésekről adott jelentések gyakran tévesek, hiányosak. Ráadásul a repülőgépek tulajdonságait a szimulátorhoz hasonlóan itt is szabályozni kell, amely a háttérben vívott csaták eredményét befolyásolja. Aki már találkozott a PAW eredeti kiadásával, most jogosan azt kérdi:

„O. k., de miért kellett ezt újra kiadni?“ Ez a CD-n megjelenő változatát tartalmazza. A kiegészítés egyik része az új repülőgépek és nagyon sok új küldetés hozzáadása, a másik a modemes játékmód megvalósítása, ahol egymás ellen, de egymás mellett is küzdhetünk. Mindezek megkoronázásaként kapunk egy Windows alatt futó multimédiás összeállítást is, amely filmfelvételek segítségével megtanít repülni, az alapvető manővereken át a légiharcban használható figuráig ill. bemutatja a játék alapjául szolgáló történelmi háttérrel, az abban szereplő haditechnikát.

Az észlelésekről adott jelentések gyakran tévesek, hiányosak. Ráadásul a repülőgépek tulajdonságait a szimulátorhoz hasonlóan itt is szabályozni kell, amely a háttérben vívott csaták eredményét befolyásolja.

Aki már találkozott a PAW eredeti kiadásával, most jogosan azt kérdi:

„O. k., de miért kellett ezt újra kiadni?“ Ez a CD-n megjelenő változatát tartalmazza. A kiegészítés egyik része az új repülőgépek és nagyon sok új küldetés hozzáadása, a másik a modemes játékmód megvalósítása, ahol egymás ellen, de egymás mellett is küzdhetünk. Mindezek megkoronázásaként kapunk egy Windows alatt futó multimédiás összeállítást is, amely filmfelvételek segítségével megtanít repülni, az alapvető manővereken át a légiharcban használható figuráig ill. bemutatja a játék alapjául szolgáló történelmi háttérrel, az abban szereplő haditechnikát.

Big Zoo



ALIEN LOGIC

Nem tudom, ki hogy van vele, de az utóbbi időben nem igazán láttunk az SSI-től új szerepjátékot, az erőiket inkább a stratégia-ágra összpontosították (Panzer General, stb...). Talán úgy gondolták,



hogy a régi hűséges szerepjátékosokat sem szabad cserbenhagyni, számukra is mutatni kell valami újat. A gondolatot tett követte, nem sokkal később meg is jelent a legújabb szerepjáték-eposz első darabja, az Alien Logic. Azt még nem lehet tudni, hogy egy sorozat első eleméről van-e szó, vagy pedig csak egy önálló műről, ezt valószínűleg a jövődöbéli eladási statisztikák fogják eldönteni.

A játék egy teljesen új, az általában magyar RPG-snek tök ismeretlen világban játszódik, a neve: SkyRealms Of Jorune. Egy idegen bolygón, a Jorune-on bonyolódik a történet, miután a Föld már elpusztult, az emberiségből csak a Jorune-i kolónia maradt meg hírmondónak. A köztük és a bolygó őslakosai között zajló konfliktusokat dolgozza fel a program. Előrebocsátom, hogy kezelése egy kicsit bonyolult, bár hamar meg lehet szokni. Ezzel együtt nem biztos, hogy kezdő

RPG-sek számára ez az ideális tanulóprogram, de azért kellő türelemmel ők is belevághatnak. Ebben a számban megismerkedünk a kezeléssel, a főbb képernyőkkel, valamint a történet elejével, aztán, ha a mindenható szer-

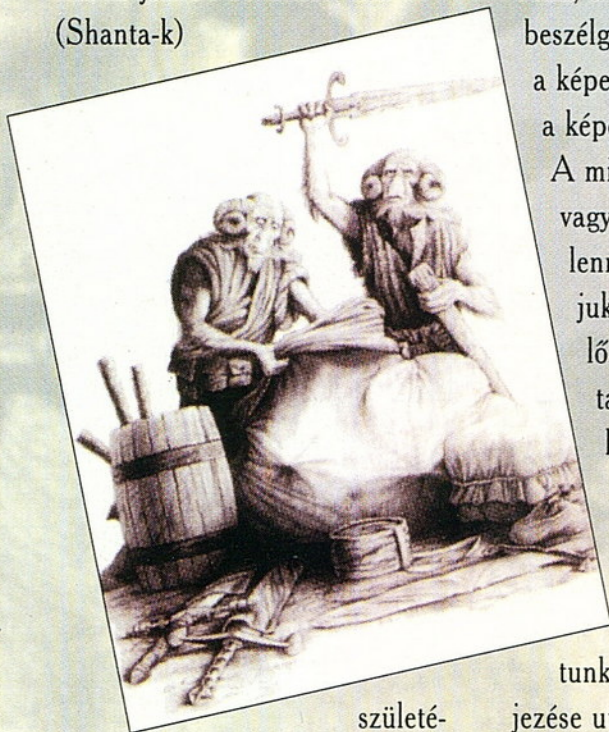
kesztő urak is úgy akarják, a következő számban jöhet a részletes végigjátszás. Tehát akkor lássuk röviden a program kezelését! Az ese-

tek nagy részében hősünket oldalnézetben látjuk, és egérrel tudunk mozogni az adott helyszínen. Ebben az üzemmódban csak egy kisebb területet tudunk bejárni, ha messzebb akarunk menni, akkor átvált a program térkép módba, de erről majd később. Itt tudunk a különféle szörnyekkel harcolni, a legfontosabb menüket is itt érhetjük el, gondolok itt a



játékállás mentésére, tárgyak, különleges képességek használatára, valamint a varázslásra. Apropos varázslás...A Jorune-on nagyon fontos szerepe

van, szinte egyenrangú, ha nem fontosabb, mint a fegyveres harc. A varázslatokat a bolygón dyshaknak hívják. A bennszülöttek (Shanta-k)



születésüktől fogva rendelkeznek a dysha-használat képességével, nekünk azonban sok-sok időt és súlyos árat kell fizetni egy-egy új varázslatért. Ahhoz, hogy egy dysha-t használni tudjunk, rendelkezniük kell a megfelelő mennyiségű isho-val (kb. megfelel a varázslatpontoknak), amit a

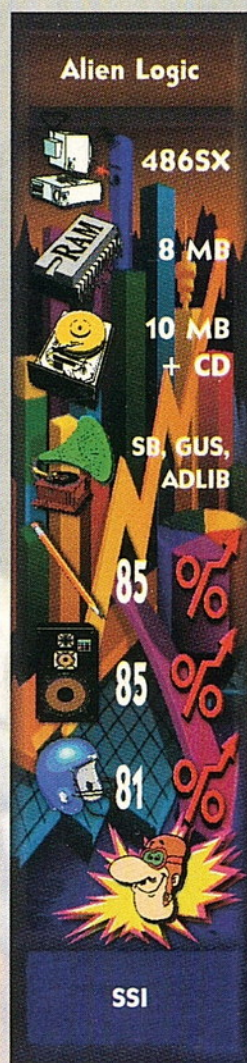
bolygót körülvevő erőteréből nyerhetünk. Természetesen varázslás közben ez egyre fogy, kell némi pihenőidő ahhoz, hogy regenerálódjon. Egyszerre maximum három támadó és egy védekező dysha-t tudunk használni, és a játékképernyőre kattintva a jobb gombbal tudjuk a beállított sorrendben ellőni őket. A védekező varázslatot a shift+jobb gombbal aktiválhatjuk. Ezeket egész addig aktiválhatjuk, amíg rendelkezünk a megfelelő mennyiségű isho-val, a jobb gombot nyomva tartva akár sorozatot is lőhetünk. Ezt az elején nagyon jól kihasználhatjuk a kisebb ragadozók el-

len (töltsük fel a támadó-slotokat Power Orb-okkal és durr bele...). Ha olyasvalakivel találkozunk, akivel lehetőségünk nyílik a beszélgetésre, annak megjelenik a képernyőn az arca, és kiíródik a képernyőre a mondanivalója. A mi lehetséges válaszaink vagy kérdéseink tőle jobbra jelennek meg, innen választhatjuk ki a szerintünk megfelelőt. Általában úgy tapasztaltam, hogy érdemes a legtöbbjüktől mindent végigkérdezni, ugyanis a türelmük szinte végtelen, mi viszont nagyon sok új információt tudhatunk meg. A beszélgetés befe-

jezése után visszatérünk arra a képernyőre, ahol a találkozás előtt voltunk. Mint már mondtam, nagyobb távolságokat a térkép mód segítségével tudunk megtenni. Ilyenkor, ha valamilyen érdekesebb helyszín közelében járunk,

azt egy kis kör jelzi, benne egy ikonnal, ami arról tájékoztat, hogy az adott helyen mire számíthatunk. Erre az ikonra menve „bezoomolódik” a megfelelő helyszín, amit a SCAN gomb segítségével deríthetünk fel. Ezután, a SCAN-nak megfelelő helyekre érve, a képernyő átvált az előbb ismerttetett oldalnézetbe, és innét tudunk akciózni. A térkép mód segítségével meg tudjuk azt is nézni, hogy a bolygó teljes látómezején éppen hol tartózkodunk, ehhez nem kell mást tennünk, mint a jobb felső sarokban lévő földgömb (Jorune-gömb) ikonra kattintani. Vannak

azonban olyan helyszínek, amit hagyományos úton nem lehet elérni. Ilyenkor használjuk a WarpWorld-öt. Ez körülbelül a



teleportálásnak felel meg, ekkor nagyon rövid idő alatt szinte végtelen távolságokat tehetünk meg. Ennek az egyetlen feltétele az, hogy ismerjük a bolygó felszínén elhelyezkedő Warp-ok földrajzi helyét, mert csak ezek segítségével utazhatunk a WarpWorldben.

Természetesen a játék elején ez irányú tudásunk is igen korlátozott, így még el fog telni egy kis idő, amíg megfelelő hatékonysággal tudjuk használni ezt a közlekedési módot, nem beszélve arról, hogy súlyos kellemetlenségek érhetnek akkor is, ha benn rekedünk a WarpWorldben (a játék elején azonban kapunk némi információt arról, hogy ezt hogyan tudjuk nagy biztonsággal elkerülni). Mint már korábban említettem, nekünk, embereknek minden új dysha-t külön meg kell tanulnunk. Ezt a nagyobb városokban található Kerning Bay nevű helyeken tehetjük meg, ahol a megfelelő mennyiségű pénz lefizetése után beléphetünk a Weaving World-be, a bolygót körülvevő különleges erőtérbe, ahonnan az új dysha-kat nyerhetjük. Ez úgy történik, hogy a megfelelő dysha ikonját az egerünk (bal gomb) segítségével eljuttatjuk a közepén elhelyezkedő kilépő kapuba. Ha egy olyan dysha-t választunk, amit már korábról ismertünk, akkor azt a következőkben eggyel magasabb szinten tudjuk használni. Van még egy üzemmód, ami a későbbiekben nagyon fontos lesz, azonban eleinte nem sok hasznát látjuk. Ennek a segítségével tudunk genetikai úton ún. bio-robotokat (Reco-kat) előállítani. Ezek nagyon sok mindenre alkalmasak, kezdve a különböző bányászati vagy talaj-felderítési funkcióktól egészen hősünk teljes körű gyógyításáig. A játék elején azonban jobban megéri készen vásárolni ezeket, ha másért nem, akkor azért, mivel még nem rendelkezünk az előállításukhoz szükséges anyagokkal. Erre részletesebben majd a következő részben térnek ki. Körülbelül ennyit tudnék mondani így első nekifutásra a já-

ték kezeléséről. Ha így első olvasásra egy kicsit bonyolultnak is tűnik, pár óra játék után már egészen jól meg lehet szokni, és el lehet igazodni benne. Régi igazság, hogy néha a legegyszerűbb dolog is bonyolultnak látszik, ha megpróbáljuk leírni, miről is van szó. Hát akkor most végre lássuk az elején beígért sztorit!

2116.: a földi tudósok végre megteremtik a fénysebességgel való utazás lehetőségét. Felderítők százait küldik ki a távoli naprendszerekbe, értelmes élet jelei után kutatva.

2123.: felfedezik az első olyan bolygót, amit a mieinkhez hasonló értelmes lények laknak: ez a Jorune (a felfedezője tiszteletére kapta a nevét). Mivel ez az első ilyen bolygó, a földi vezetés egy nagyobb létszámú kolóniát szeretne itt létrehozni.

2138.: két év utazás után először éri el a bolygót földi tudósok egy csoportja. Két faj-

sokkal magasabb fokú gépesítést is. A bolygó nagyon gazdag ásványi kincsekben, és néhány, első látásra természetfölötti, jelenség is megfajtásra vár.



2155.:

a nagy létszámú Jorune-kolónia ekkor értesül a Földet elpusztító háborúról. Immár felfedezőkből az emberiség hírmondóivá váltak, többé nem számíthatnak az – már nem létező – anyabolygó segítségére. Megkezdődik a bányászat az eddig tiltott területeken is, ami háborúhoz vezet a shanta-kkal szemben. Ez a háború mindkét félnek súlyos veszteségekkel járt. Az emberek

egy baktérium segítségével a shanta-k nagy részét elpusztították, azonban ez már csak ellencsapás volt a nukleáris támadásra.

A háború többek között azt eredményezte, hogy a földiek elvesztették minden reményüket arra, hogy a közeljövőben elhagyják a bolygó felszínét. Később helyreállt a béke, most már elmondható, hogy többé-kevésbé megférnek

egymás mellett azok, akik túléltek a háborút.

Ebben a helyzetben kezdődik a játék, rögtön jó néhány meglepetéssel. Először is nem a jól megszokott otthonunkban ébredünk, hanem

egy shanta házban, ahol egy Salrugh nevű elmondja, hogy a falunk többi tagját elrabolta egy Red Shanta nevű illető, mi is csak óriási szerencsével menekültünk meg. Ezt a Red Shanta-t Delsha szigetén találjuk meg, azonban van egy kis bökkenő: az összes kalandor közül, aki oda igyekezett, még senki sem tért vissza élve. A másik bibi az, hogy a sziget csak a WarpWorld-ön keresztül érhető el, és mondanom se kell, eleinte

fogalmunk sincs, hogy hogyan is utazhatunk benne. Erre nézve kapunk néhány tippet, néhány helyszín koordinátáját, ahol további információkat lelhetünk a WarpWorld-re vonatkozóan. Előtte azonban nem árt, ha egy kicsit felszerelkezünk, mind dysha-kkal, mind anyagiakkal (a helyi valutát gemlink-nek hívják), sőt nem árt, ha néhány Reco-robotot is beszerzünk. Ezért először a tartomány fővárosát, Ardoth-ot látogassuk meg. Eleinte a legjobb kereseti mód a bérvadászat, a város körüli kisebb ragadozókért jó pénzeket kaphatunk a kereskedőktől. Ha már elég pénzünk összegyűlt, tanulhatunk új varázslatokat, vásárolhatunk ásórobotokat, hogy a későbbiekben még több pénzünk legyen.

Ennyit mondanék itt a játék elejéről, ha úgy érzitek, nyugodtan elindulhattok további területeket felderíteni, ha valahol végleg elakadtok, akkor sincs túl nagy baj, ugyanis a reményeim szerint a következő számban egy teljes végigjátszás is helyet kap.

Végül az értékelés: az SSI-hez méltó, jól átgondolt, szépen kivitelezett, bár kétségkívül egy kicsit bonyolult játékhoz van szerencsénk. A grafika végig SVGA, a hang egyenesen a CD-ről szól és hangulatban tökéletesen illeszkedik a játékhoz, szóval az összes RPG megszállottnak csak ajánlani tudom. Kezdőknek talán egy kicsit túl összetett, de ennek ellenére nem fog csalódnia benne az, aki megpróbálkozik vele.

Andrew



ta értelmes lényt találnak, a shantá-kat és a thriddle-eket. Mindkét faj a földi viszonyokhoz képest egyszerűen él, habár intelligenciaszintjük lehetővé tenné a

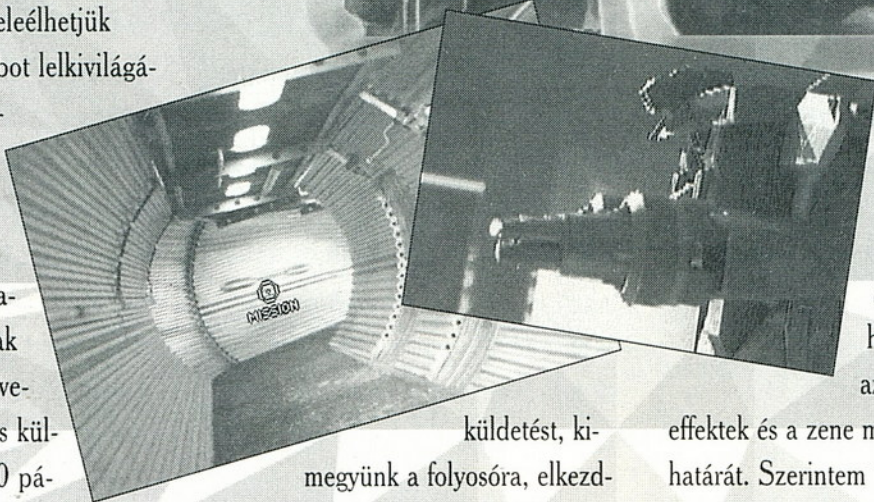
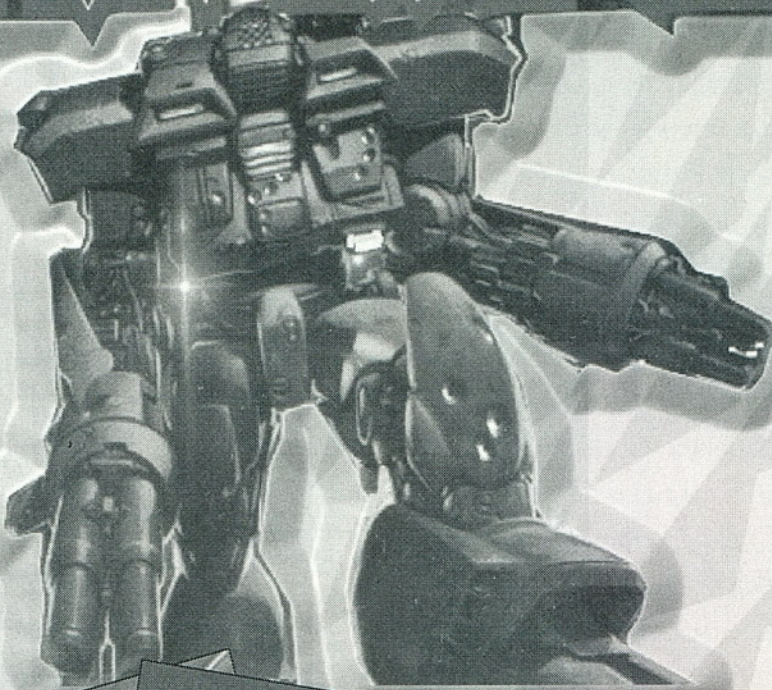
Úgy tűnik, egy eltévedt CD került a gépembe: az Iron Assault valahogy nem az én játékomban. A dolog már a CD megpillantásakor gyanús volt, ugyanis egy jókora harci robot nézett rám a dobozról. Hihetetlen logikával kikövetkeztettem, hogy valami lövöldözésről lesz szó... Nem is csalódtam – ebben legalábbis...

A CD áprilisban került a piacra, de amikor megkaptuk a programot még nem jelent meg. Gépkönyvet nem kaptunk, csak egy levélkét a rövid kerettörténettel és egy telefon-számmal. Ebből kiderül, hogy itt a Virgin és a Graffiti új superjátéka, super grafikával, hanggal, super mindennel. Itt aztán beleélhetjük magunkat egy harci robot lelkivilágába (ez vajon mit jelenthet?), pusztíthatjuk a gonosz világhatalomra törő cég robotjait egy apró felkelőcsapat tagjaként. Nem maradhatnak el a superbónusz fegyverek sem, néhány sikeres küldetés után. Mindezt 50 pályán, 20 perc animációval megspékelve, esetleg modemen is...

Eme lírai bevezető után apró sokkal ér fel a demo megtekintése (a vágó és az animátor nem állt a helyzet magaslatán), ráadásul az egyszínű és meglehetősen darabos animációk nem emeltek amúgy is meglehetősen alacsony harci morálot. Főleg a Wing Commander III után (végül is ebbe a kategóriába soroltam a játékot), ami ugyan nem nagyon akart menni az én kis 486-osomon, de amit láttam belőle, az szép volt. Ez ment, viszont, amit láttam belőle, az nem volt szép... A program javára kell írni, hogy nem csap be: az átvezető részek is ugyanilyen rondák!

A játék néhány szóban a következő: megnézzük a

IRON ASSAULT



küldetést, kimegyünk a folyosóra, elkezdjük a küldetést, legyilkolunk mindenkit, aki szembejön (b. verzió: ők gyilkolnak le minket és endsequence); megnézzük az új küldetést, kimegyünk a folyosóra, elkezdjük a küldetést, legyilkolunk mindenkit (b. verziót ld. korábban), megnézzük az új küldetést, kime... (ELÉG!!! Már kezdett görcsöt kapni a kezem...)

Végül azt azért szeretném leszögezni, hogy nem (teljesen) végleges verzióról van szó! Bár ezen már nem sokat tudtak változtatni, ha tényleg kiadták áprilisban...

A grafika túrhető: nem túl gyors, nem túl szép, de mindenből megüti a minimumot. Az egyes küldetések közben néha vad monitorcsavargatásba kezdtem, hogy lássak is valamit, ezt azért meg lehetett volna oldani...

A zene sem javított borús hétfő esti hangulatomon: maximum Soundblaster-t volt hajlandó kezelni, ez aztán megszabta az effektusok és a zene minőségének felső határát. Szerintem 1995-ben azért egy-két zeneibb hangkártyát is be lehetne építeni a játékokba. Szóval a „suitable solid soundtrack“-ból én inkább a szolidra helyezném a hangsúlyt...

Végül az örök fekete bárány a CD-s programoknál: a játszhatóság. Esküszöm órákig próbálkoztam a programmal (tényleg! Ez már komoly mártíromságra vall!), hogy találjak benne valamit, ami igazán tetszik. Nem nagyon sikerült... A lövöldözős kategória örültjei egy újabb „tizenkettő egy tucat“ programmal lettek gazdagabbak, Pellus bácsi meg egy újabb élménnyel. Az egyetlen értékelhető dolog a befektetett munka.

Szívből kívánom a fejlesztőknek, hogy sok Iron Assault találjon (fizető) gazdára, de Én nem leszek közöttük, az biztos...

Pellus

Ellenvélemény Shy-tól

Az Iron Assault-ot csak azért néztem meg, mert Pellus annyira lehordta, hogy el sem tudtam képzelni, mi az oka. Amikor betöltöttem, azonnal ráébredtem, hogy kedvenc szerzőnk kissé túlzásba vitte a kritikai érzékét és valami olyat várt egy robotos lövöldözős játéktól, amit nem kellett volna.

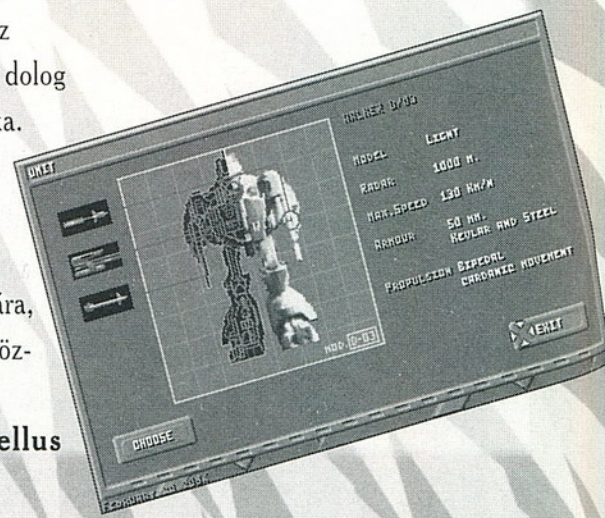
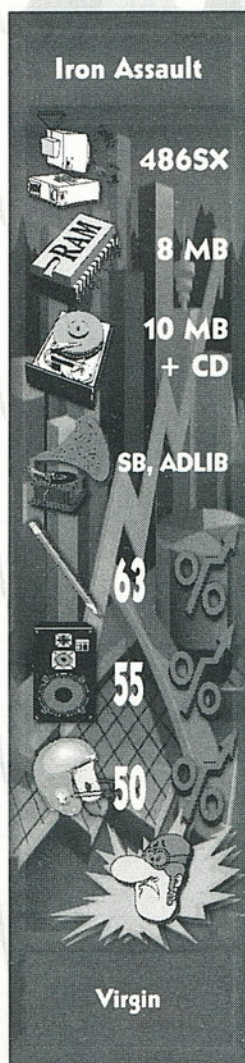
Lássuk leegyszerűsítve a lényegét. Adott egy állig felfegyverzett harci robot és ehhez megfelelő mennyiségű ellenséges droid. Mi is sülnetne ki egy ilyen menüből? Jó, jó Wizardry az nem, de egy kellemes piff-puff azért még igen. Nem hiszem, hogy jelen esetben ennél több volt a célja a készítőknél.

A Virgin szerintem elég korrekten valósította meg ezt témát, s bár a játék nem tartozik a csúcs kategóriájú CD-k közé, én azért nem húzom le annyira. Saját kategóriájának mércéjével mérve igenis, igényes, jó lövöldözős program. Az irányítás még nekem is pofon egyszerűnek tűnt, s az átvezető animációkkal sem volt semmi bajom.

Kicsit – azt hiszem – hajlamosak lettünk arra, hogy mindenről csak rosszat írjunk, ami nem csupa ray-tracing animáció. A kritika éles fegyverét nem a kritikus ízlése kell, hogy megszabja, hanem az objektivitás.

Azért is írtam ezt a kis ellenvéleményt, mert egyre többször kap valami csak azért alacsonyabb értékelést, mert hozzászoktunk a fantasztikusan besztárolt játékok mítoszához. Ilyen programra is szükség van, hiszen ha mindannyian azonos kategóriájú játékokat kedvelnénk, mi is lenne a világgal! Én mindenesetre ajánlom azoknak, akik szeretnek tárat cserélni fegyverükben.

Shy sk.



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: 1995/4., áprilisi: 1995/5., májusi:

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

Előfizető vagyok ezért 750 Ft-os csekket kérek a CD-X-re. (Áraink nem tartalmazzák

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

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 MEGJELENT A CD-X!

Mi is az a CD-X, és miért kell nekünk? A lemez melléklet 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-demók, 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 számát most

kedvezményesen együtt 2694 Ft-ért (mert előfizető leszek)

(Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget.)

Nevem:

Címem:

CD-ROM Vásár!



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

Játékok

Cyberia	5 754,-
Megarace	3 203,-
10 CD Bundle	7 495,-
Hell	4 014,-
Mad Dog Mcree II.	4 014,-
101 Best Game	2854,-
Best of Micropr.	3783,-
Alone in the Dark	4014,-
Critical Path	3783,-
Inca II	4014,-
Doom Mania	3086,-
Dark Sun Wake	4014,-
Nascar Racing	5059,-
Rise of the Robots	5174,-
Wolf	3318,-
Rebel Assault	5290,-
Outpost	4130,-
Sim City 2000	4313,-
Man Enough	3998,-
NovaStorm	5290,-
Privateer	4594,-
UFO Enemy	4943,-
Dragon's Lair	5406,-

Referenciák, oktatás

Nationals Geographics CD-k	2 854,-
US Helicopters, Airforce, Bomber CD-k ..	2 2623,-
Groiler's Encycl.	3898,-
20th Century Alm.	2623,-
MS Bookshelf 94	5754,-
World of Train	4478,-
MS Dangereous	5059,-
MS Cinemania 95	8306,-
MS Encarta 95	6914,-
National Parks	3318,-
Comptons Int Enc.	4246,-
Leonardo Invent.	5174,-
World Atlas	3086,-
MPC Wizard 3.0	2854,-

Gyerek CD, oktatás

American Heritage Talking Dict.	3 783,-
Learn to Speak English	6 914,-
Playing with Lang. ..	3550,-
Macmill. Diction.	3666,-
Triple Play English ..	4478,-
Artur's Teacher	3434,-

Shareware, grafika

CICA MS Windows ..	3370,-
SIMTEL MS DOS ..	3370,-
Dr. Windows	2573,-
Dr. Shareware	2573,-
Fonts Plantium	2686,-
Encycl. of Sound ..	2918,-
Midi Collection	3029,-
Midi Shop Prof.	3484,-
Toolkit for Linux ..	4168,-
Windoware	2573,-

Felnőtt CD-k

Dream Machine Int ..	8494,-
Nightwatch Interact ..	6444,-

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)
Áraink a valutadrögzítéssel változásait követik!

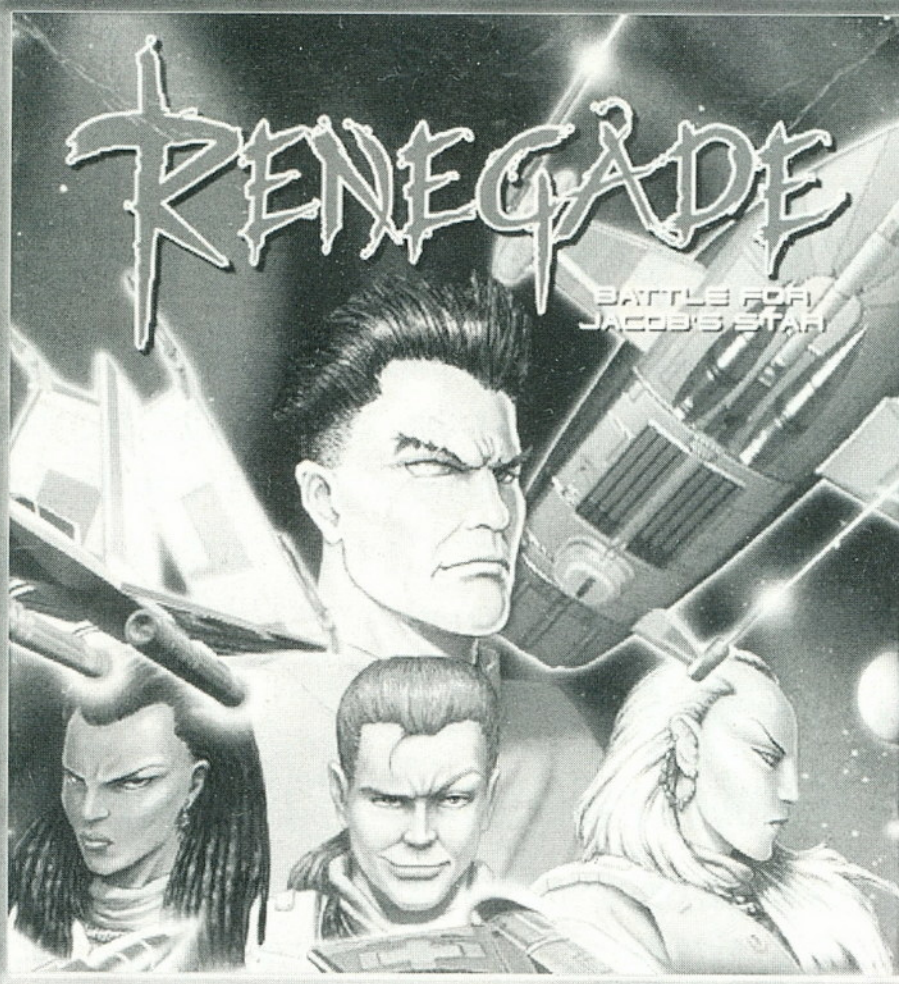
TitanSoft

TitanSoft BT.
Budapest VIII. Békési u. 2.
210-1119

Hosszú út és jó néhány összecsapás volt mögöttünk, amikor osztagunk hazafelé tartott. Ūrhajóink magukon viselték a TOG flotta fegyvereinek nyomát, ezek azok a trófeák, melyeket mi, harci pilóták büszkén viselünk. Egyszer csak egy újabb, szokás szerint túlerőben lévő ellenséges hajóhad közeledett. Parancsnokunk úgy döntött, mára már nem kockáztat semmit, s visszavonulót fűjt. Valami okból, talán a kínálkozó alkalom vagy a feszültség, már nem is tudom, mi váltotta ki, a lényeg az, hogy egy éles fordulóval kiváltam a kötelékből, és a TOG hajóraj közé vettem magam. Azok annyira meglepődtek a tényen, hogy egy magányos Penetrator támadja őket, hogy hármat lazán le tudtam szedni. Aztán erősen túlterhelve az erőművet, csapatom után indultam. Mire leszálltam, már vártam a bázisparancsnok és az áthelyezési parancs. Így kerültem ide, a Jacob naprendszerbe, amely akkor a világ

legunalmasabb helyőrségének számított. Ez volt a büntetésem fegyelmeztlenségemért. Ha nem így történik, kimaradok a történelem egyik legfontosabb szakaszából. De látom, értetlenül nézel rám, talán ezeket nem tanítják azokon a fene modern hipn-órákon? Hiába, ti fiatalok már mit sem tudtok a háborúról. Na, de olajozzuk meg torunkat, az enyém már berozsdásodott 226 éves koromra...

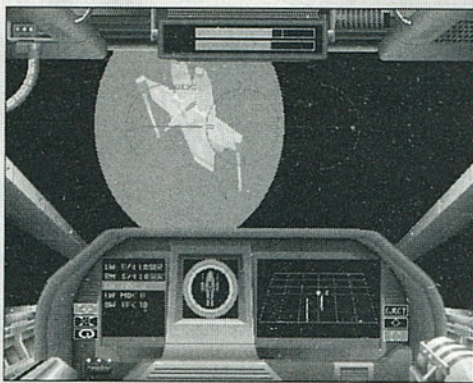
Kezdjük ott, amikor a nagy járvány kitört. Gondolom, erről azért már hallottok, hiszen fordulópont volt az emberi faj történelmében. Az egyszerű náthából mutálódott vírus az emberiség 80 %-át magával ragadta. Mikor a túlélők a 64. század közepe felé megkezdtek a helyreállítást, azt tapasztalták, hogy más fajok foglalták el kolóniáik nagy részét, a hozzá tartozó nyersanyag- és erőforrásokkal együtt. A kentauruszerű KessRith és a madárember Ssora faj egyszerűen rabszolgaságba hajtotta a megmaradt embereket. Ennek a



6565-ben lezajlott felkelés vetett véget, amikor is megalakult a Terran Overlord Government (TOG). Had-

serege és államformája is ősi római mintán alapult, ennek következtében a népesség nagy része

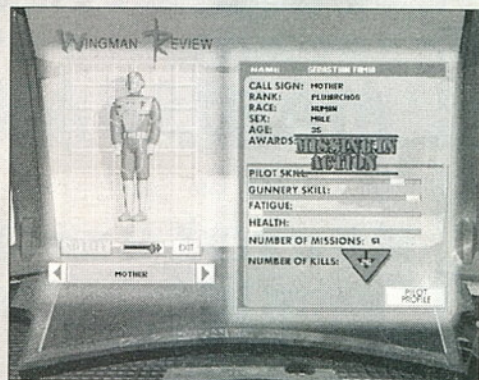
rabszolgasorban maradt, de most az uralkodók a saját fajból kerültek ki. Akadt azonban egy galaxis, ahol az emberek a felkelés során békét kötöttek a KessRith-ekkel, és nem voltak hajlandók a továbbiakban harcolni. Igen, jól mondod, ezt a helyet hívták Commonwealth-nek. Míg a TOG fennhatósága alatt diktátorok váltották egymást, a commonwealth-iek békében és nyugalomban éltek, ezért nagy volt a bevándorlás. Az egyik legújabb diktátor, Ivanolo, uralma alatt a hadsereg egy tábornoka is átállt, ő azonban vitte magával azokat, akiknek szintén nem fűlt a foga a diktatúrához. Négyezer csatahajóból álló csoport indult egy jobb világ felé. Ez volt a Renegade Légión, később a commonwealth-i haderő gerince. A TOG vezetőségének nem volt ínyére ez az el- és kivándorlás, ezért meg szándé-



kozta szüntetni a számára kellemetlen szomszédságot, emellett még mindig harcban állt a KessRith-ekkel, ezért aztán a Commonwealth, a Renegade Légión és a KessRith szövetségeseiként szálltak szembe a TOG hódítási szándékaival. A hatalmas TOG haderőnek köszönhető, hogy a KessRith-eket sikerült visszazorítani a commonwealth-i határok mögé. Ekkor vált a határvonal fontos bástyájává a Jacob naprendszer, és ekkor lett büntetésemből jutalom. Elhelyezkedéséből adódóan a TOG előretolt bázisnak akarta használni a helyet, ehhez azonban még el kellett volna foglalni. Ebbe a konfliktusba csöppentem bele én is. Új parancsnokom, mivel megkapta előző helyemről a jellemzésemet, nem bánt valami kesztyűs kézzel velem.

Ennek ellenére tiszteltem, mert jó katoná volt. Teljesen kezdőként kezelte, bizonyítanom kellett, hogy mire vagyok képes. Az első néhány bevetésem ilyen vizsga jellegű volt, de éles helyzetben. Parancsnokommal, akinek hívőjele egyébként „Anyá” volt, – ez is jelezte, hogy a zord külső alatt emberséges lélek lapult – kötelékben repültünk, a vezetést nekem kellett ellátnom, csak később értettem meg, hogy miért. Szerencsémnek és némi harci tapasztaltomnak köszönhetően szinte mindig sikerrel jártam, s ez közelebb vitt ahhoz, hogy önálló feladatot kapjak.

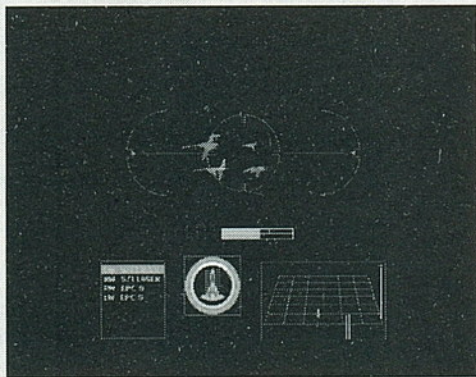
Sajnos, ez hamarabb jött, mint vártam. Utolsó bevetéseink egyikén voltunk, mikor hatalmas túlerővel találkoztunk. Tulajdonképpen ekkor kezdett fejlődni a TOG flotta, és a felderítő előőrssel futottunk össze. Fogycsorítva küzdöttünk. Csomó sérülést szereztem, de a parancsnok sajnos végzetes találatot kapott. Még sikerült leszállnia a közeli bolygóra, még fogtunk tőle üzenetet, de már tudta, hogy vége, ezért ez az üzenet az utódjának megbízását tartalmazta. Aztán megszűntek az életjelek, s egy idő után az automata jeladó is elhallgatott. Legnagyobb megdöbbenésemre az utódja, akit kijelölt, én voltam. Mint kiderült, eredetileg is ez volt a terve, ezért gyakoroltatta velem a parancsnoki tevékenységet. Tízegynéhány hajó és a hozzájuk tartozó személyzet maradt rám, és természetesen a fő komputerre csatlakozó interface, amely maga is mesterséges intelligenciával rendelkezett. Rajta keresztül kaptam a helyzetjelentéseket, elemzéseket, és a bevetési parancsokat. Az én feladatom a szükséges személyzet és hajók kiválasztása, felszerelése és természetesen



a különítmény vezetése volt. A rendelkezésre álló Ūrhajók a Renegade flotta legjobb elfogó vadászlói voltak, a személyzet pedig vegyes összeállítású. Volt köztük humán, olyan mint te vagy én, volt Naram, űk közel állnak hozzánk felépítésben és mentálisan is, de kultúrában jelentős az eltérés. Volt KessRith – tudvalevőleg harcos fajta, amit már testfelépítésük is hangsúlyoz. A négy erős láb, a két hatalmas, izmos kar, a borotvaéles fogazat, a páncélszerű bőr nem hagyott kétséget, hogy mire termett tulajdonosuk. Bár eredetileg a közelharc mesterei, a technikával is jól bántak. A Baufrinokat nem kell bemutatni, éppen most helyezkedett el a szomszéd három asztal mellett egy példány. Óvatosan nézz oda, de ne ijedj meg és ne mutasd ki, ha elsőre undorodsz tőlük! A Baufrinok

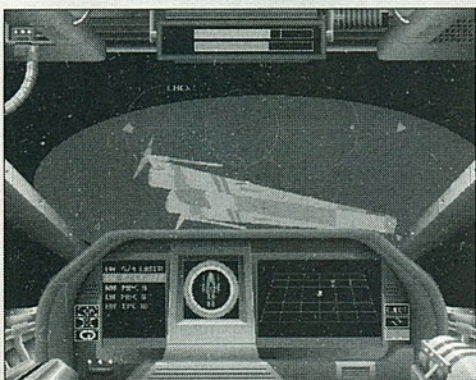
érzékenyek arra, hogy ha már befogadta őket egy társadalom, akkor azt maradéktalanul tegyék, ne riadjanak vissza több mint két méter hosszú, rovarszerű külsejüktől. Egyébként nagyon gyorsan tudnak közlekedni, s felső végtagjaik is meglepően erősek.

Három pár szemük van, mind-egyik pár más spektrumra érzékeny, ezért sokkal jobban látnak nálunk. A Ssora faj leginkább egy másfél méter magas



mini dinoszauruszhoz hasonlít, míg a Vauvusar-ok két pár karjukról és vilámgyors reflexeikről híresek. Hát ilyen volt a banda, amelyik a kezem alá került. Jacob-i pályafutásom során sokféle küldetést kellett szerveznem és vezetnem, volt köztük felderítés, az ellenség felderítőinek megsemmisítése, vadászat, konvoj kíséret, tűsz szabadítás, szóval nem unatkoztunk. Keményen kellett küzdenünk, hiszen a függetlenségünk volt a tét. Sok jó harcos veszett oda, míg a végző győzelmet learattuk, de végül is miénk lett a dicsőség...

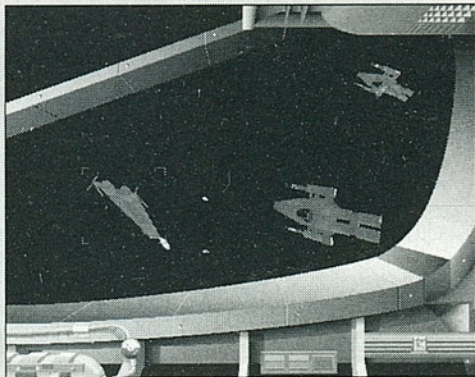
Valahogy így fest az SSI Renegade. Ha valakinek esetleg ismerős, nem véletlen, hiszen a játék világa már létezett táblás, illetve szerepjáték formájában, s most űrhajó szimulátorként hódítja a piacot. A fenti elbeszélés a játék bevezetését és első néhány küldetését meséli el. A kerettörténet jól kidolgozott, kerek, a hozzájuk tartozó küldetések egy kicsit egyhangúak. A változatosságot az hozza, hogy magunknak kell kiválasztani a feladathoz az általunk repült hajót, a felszerelést, az osztag tagjait. Hogy ne legyen egyszerű dolgunk, a parancsokat közvetítő komputer mesterséges intelligenciája elemzi a kialakult helyzetet, és ajánlást tesz a különítmény kialakítására,



de még véletlenül sem sikerül ráhibáznia a valós helyzetre. Ha hallgattunk rá, lehet, hogy keményen megfogunk izzadni. Hogy javítsuk képzettségi szintünket, rendelkezésre áll egy szimulátor a szimulátorban, a Holo Space-ben gyakorolhatunk a

rendelkezésre álló hajókon, többféle nehézségi szinten. Az itt elért eredményeket, pontszámokat eltárolja a gép, tehát lehet versenyezni, ki tud többet löni.

Az egyes küldetések sikere befolyásolja a játék további menetét, ha pl. egy csatában engedünk meglépni egy ellenséges hajót, akkor lehetséges, hogy ő informálja a többieket, és a következő bevetés alkalmával már számítanak ránk, ami a gyakorlatban nagy túlerővel történő váratlan rajtunk ütést jelent. Hogy tanuljunk a már lezajlott csatákból, lehetőség van az utolsó 10



küldetés visszanezésére, sőt, igény szerint egyetlen alkalommal újra is játszhatjuk bármelyiket, de ezt csak akkor tegyük, ha már nincs mit rontani a helyzeten. Az egyes bevetések között a program automatikusan menti az addigi állást, nekünk nincs is módunk ezt befolyásolni. Az elkezdett küldetést csak megszakítani lehet – ha nagyon rosszul áll a szénánk – azzal, hogy kilépünk a DOS-ba.

Bár a hajók belső elrendezése eltér, a fő műszerek mindenhol ugyanazok. A legfontosabb, a három dimenziós pozíció-jelző, amellyel már találkozhattunk hasonló stílusú játékokban. Ezt a kijelzőt át lehet kapcsolni a gép sérüléseinek listájára, amelyet legjobb, ha mindig üresnek látunk. A fehérrel kiírt részegység véglegesen használhatatlan, a piros színű hosszabb, a sárga rövidebb idő alatt re-

generálódik. A másik többfunkciós monitoron a fegyverek állapotát láthatjuk, alaphelyzetben a tűzfegyverekét, átváltva a rakétáikét. Itt a színjelölés kiegészül azzal, hogy a tüzelésre kész, töltött fegyver zöld színű.

A hajó lelke az erőmű, amely a hajtáshoz és a védelmi berendezések működéséhez az energiát biztosítja. A hajtómű vezérlése és a sebesség egy közös kijelzőn látható. A felső sáv jelzi, mekkora kakaót adtunk a gépnek, ezt két fokozatban maximalizálták. Alaphelyzetben a biztonságos maximális teljesítményt tudjuk kihozni az erőműből, de ha ennél többre van szükség, rövid időre túlterhelhetjük a

motorokat. Ha túlzásba visszük a dolgot, könnyen megrongálhatjuk a hajtóművet, ami alacsonyabb maximális sebességet, ezáltal nagyobb sebezhetőséget eredményez.

Nagyon fontos a védelmi rendszerek, a pajzsok és a páncélzat állapota. A technológiai fejlettség lehetővé teszi az ún. pulzáló pajzs használatát. Ez a berendezés a védőmezőt nem folyamatosan tartja fenn, ami nagy energiafelhasználással járna, hanem másodpercenként kb. 70-szer újraépíti. Ha a pajzs áll, csak a legnagyobb átütő képességű fegyverek hatolhatnak át rajta. Hátránya, hogy a fegyvereket be lehet hangolni, hogy akkor tüzeljen, amikor a védőmező még nem épült fel teljesen, de még így is képes a lövedékek 50 %-át megfékezni.

Fegyver nélkül nem létezik elfogó vadász. A fedélzeti fegyvereket négy csoportra lehet osztani: lézergyűk, elektron- és neutronágyúk, tömeggyorsító ágyúk és rakéták. Az egyes hajótípusoknak megvan az adott fegyverzete, amelyet nem tudunk módosítani, egyedül a rakéták kiválasztása a mi dolgunk.

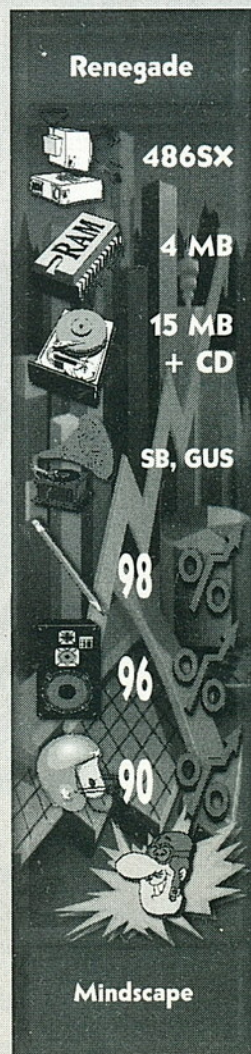
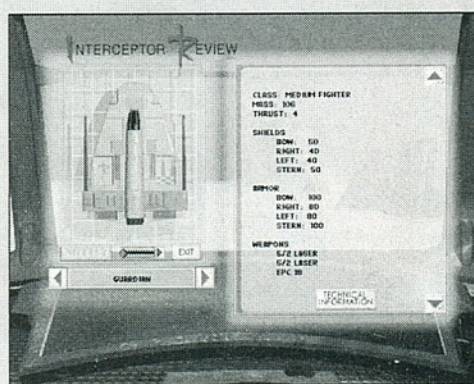
És most néhány szót a kivitelezésről. A játékot körítő animációk és maga a játék 640x480 felbontásban tárul elénk, ez nagyjából meg is határozza a játékhoz szükséges konfigurációt, egy 486-os (DX2/66 ajánlott) gépet, SVGA videokártyával és monitorral. A támogatott videokártyák skálája széles, a lényeg, hogy a kártya VESA kompatibilis legyen. Az objektumok megjelenítése vagy árnyalt, amely követi a fényviszonyok változásait, vagy ráfeszített bitmap típusú, ez utóbbi is látványos illúziót biztosít. A háttér („a zűr”) megfelelő beállításban kifejezetten esztétikus, galaxisokkal, csillagokkal.

A hangélményt nagymértékben emeli, hogy a játék kísérozeneje audió track formájában található meg a CD-n. A zeneszámok jól illeszkednek a

harcokhoz, a kemény techno hangzás megadja a küzdelmek alaphangulatát. Még hosszabb játék során sem válik unalmassá az élő zene, de nagy a játék merevlemez-igénye. A legkisebb formában is 15 Mbyte-ot foglal el, a teljes telepítés pedig 60(!) Mbyte-os. Ha a kis helyigényű formát választjuk, akkor is több hely kell, mint amit ere-

detileg elfoglal, mivel az egyes küldetések előtt a szükséges file-okat átmásolja a CD-ről a winyóra, hogy folyamatosan játszhasssa le. Ez a töltögetés kiépítéstől függően akár percekig is eltarthat! Igaz, mindezért (szerintem) kárpótol a játékélmény. Szinte minden hangkártyán képes közvetíteni a hangeffekteket és a szereplők beszédeit, sajnos azonban nem használják ki a többcsatornás kártyák (GUS) előnyeit, egyszerre csak egy effekt tud szólni. Összegezve izgalmas, látványos játék, jól felépített kerettörténettel. Hosszabb távon kissé egyhangúak a csaták, de a játék menete változatos.

BigZoo



MENZOBERRANZAN

Csekély stílusváltás után folytatom ott, ahol abbahagytam. Remélem emlékeztek még áprilisi számunkra! Utólagos elnézésüket kérjük a csúszás miatt.

A kalandozócsapat Mélysötét tavához érkezve rálelt az aboleth szörnyre, ami a törpe betegségét is okozta, és mivel itt csak az ösvényen tudtak haladni (a törpe vízszonyára való tekintettel) meg kellett küzdeniük vele. A szörny halála után Mélysötét labirintusszerű barlangjaiban néhányszor eltévedtek, de mindig megtalálták a kifelé vezető helyes irányt, és kisebb harcok árán lejutottak a törpebányákba. Itt Borenorak már

vándorok átverésének érdekében. Hamar legyőzték annak ellenére, hogy ezek a lények igen ellenálló fajták, és varázslatok terén sem éppen kezdők.

A továbbiakban ellenséges törpék és kampósrémek hullottak kardjuktól, ami már vöröslött a sok kiontott vértől. A bányában ugyan

zása közben jött rá a megoldásra: a kalapács feje a térképen található! A szimbólumot meglelték, néhány illúziófal felfedése után.

A csapat kissé megnyugodva, de csöppet sem nyugodtan folytatta útját. Borenorak az egyik törpeszobor kezében egy serleget pillantott meg, mire hirtelen ötlettől vezérelve megfújta kürtjét (amit még korábban talált az egyik szinten). Hatására a

szobor kiejtette kezéből a kelyhet.

A kehely Borenorak szerint azért volt fontos, mert csak a segítségével lehetett inni a gyógyító kútból (biztosan Indiana Jonestól lopták az ötletet!). A kútnak az írások szerint itt, a dumanthoin templomban kellett

A törpe gyógyulását látva, a csapat felbátorodva vágott neki az újabb kihívásoknak: most már elindulhattak Menzoberranzanba, a drow elfek városába. Az első kanyar után a drowk egy papnő segítségével – aki sötétséggömböt bocsátott a csapatra, ezzel megfosztva őket egyik érzéküktől –, elraborták Drizztet, így már csak hárman haladtak tovább. Arra az elhatározásra jutottak, hogy mindenáron kimentik barátjukat. Beültek az ott lévő csillébe, ami szerencsétlenségek felborult.

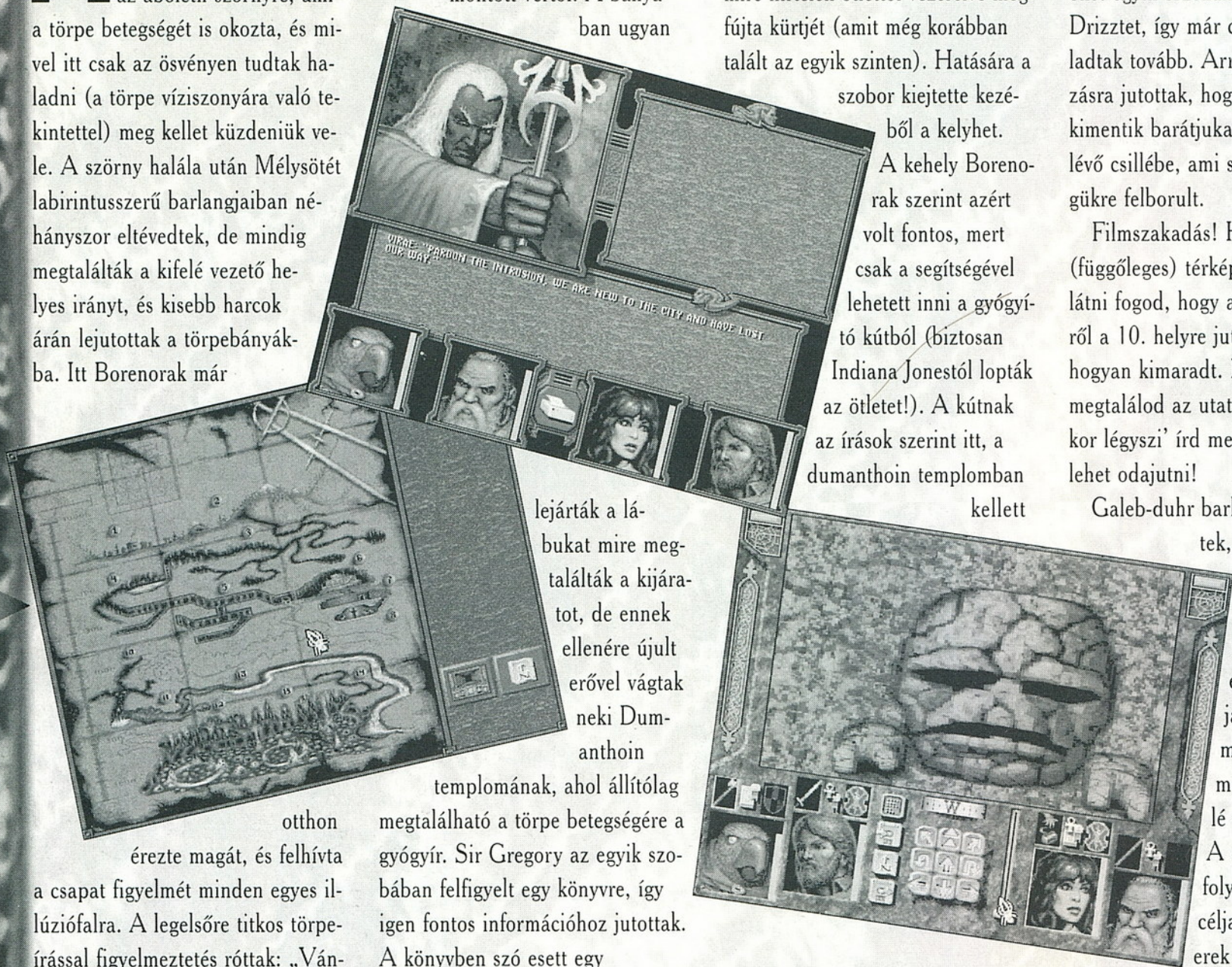
Filmszakadás! Ha a metszeti (függőleges) térképet megnézed, látni fogod, hogy a 8. számú helyről a 10. helyre jutottál, a 9. valahogy kimaradt. Ha véletlenül megtalálsz az utat a 9. helyre, akkor légy szíves írd meg nekem, hogy lehet odajutni!

Galeb-duhr barlangjába érkeztek, ahol egy kőlény felajánlotta segítségét, ha megkeresik az elveszett medálját. Miután ez meglelt a kőarc megnyitotta a kifelé vezető utat.

A csapat végre folytathatta útját célja felé, mely drider barlangján keresztül vezetett. Ők

olyan drowk, akik valamilyen bűnt követtek el a társadalmuk, egy személy vagy Lolth ellen, és ezért büntetésből félig pókká változtatták őket. Nem mindegyikük volt ellenséges, egy drider például átnyújtott a csapatnak egy pókká változtató varázstekercset, aminek a segítségével nélkül nem juthattak volna be Menzoberranzanba. Igaz ennek fejében ő is szívességre kérte a csapatot: a bazárban lévő titkos kapcsolatának segítségével változtassák vissza drow-vá, ha lehet.

A Menzoberranzanba vezető előcsarnokon keresztül teleportációk segítségével tudtak közlekedni. Első útjuk a bazárba vezetett.



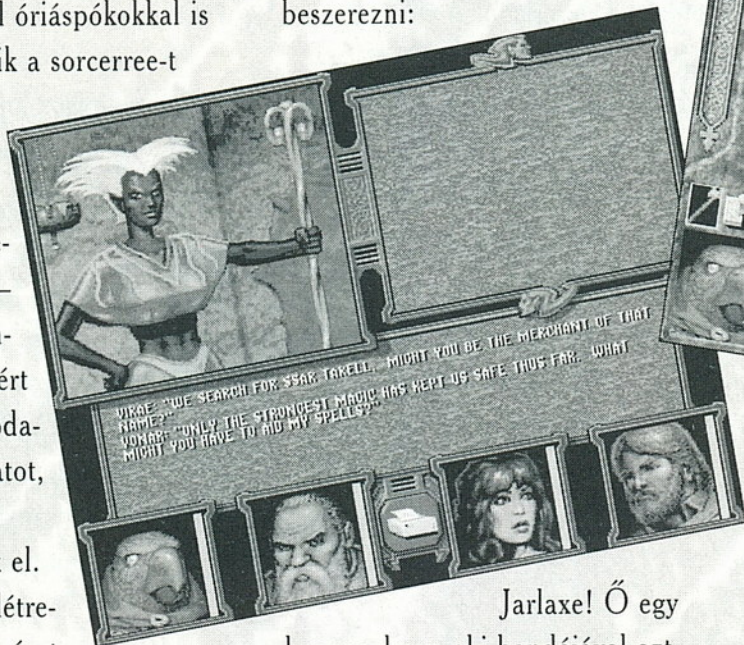
20

Az ivóban találkoztak egy kereskedővel, aki a falu kapujában kapott sisakért felajánlott egy dobozkat. A csere lebonyolítása után a kalandozócsapat a titkos kapcsolat felkutatására indult. A visszaváltoztató varázslatot csak a varázslók tornyában élő egyik mágus tudja odaadni, így őt kellett megkeresni. A csapat útja ezután a sorcerree-be – a varázslóiskolába – vezetett, ahol óriáspókokkal is találkoztak, akik a sorcerree-t védtek. Persze a varázslót is meglették, de az – mintha kereskedő lenne – csak egy ugyanolyan dobozkaért volt hajlandó odaadni a varázslatot, amelyet épp az imént cseréltek el. A csere újból létrejött, így egy varázsterkessel és a hozzá tartozó használati utasítással a Baenre-ház felé vették az irányt, hogy felolvassák a varázslatot.

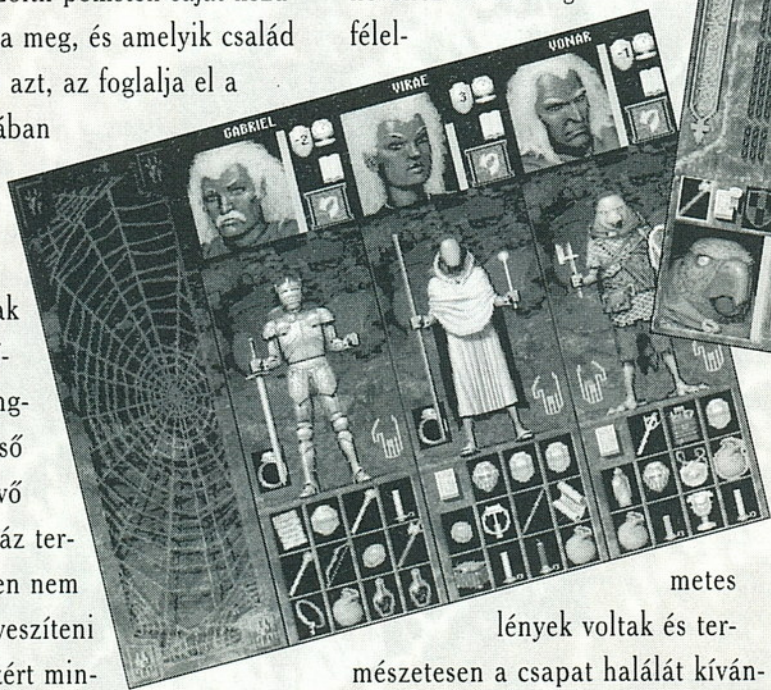
Ám mint kiderült, a sisakot nem kellett volna kiadniuk a kezükből, ugyanis Lolth pókisten saját kezűleg áldotta meg, és amelyik család birtokolja azt, az foglalja el a hierarchiában az első helyet – Lolth akaratának megfelelően. A rangsorban első helyen levő Baenre-ház természetesen nem akarta elveszíteni helyét, ezért mindent megtett a sisak visszaszerzése érdekében. A csapat élete is veszélyben forogott addig, amíg nem szereztek vissza a sisakot a Do'-Urden háztól! A kocsmáros, aki az induláskor adta, a drowkhoz akarta ily módon visszajuttatni, de meglakolt bűneiért.

A csapat következő feladata tehát a sisak visszaszerzése volt!

A más fajba tartozó lényeket természetesen azonnal észreveszik a drowk, ezért a Fey-Banche házban élő illuzionista segítségét kellett kérniük, aki álcázóvarázst mondott rájuk, így már drownak néztek őket mindenki, ha nem figyelt oda kellőképp. A Do'-Urden házba való bejutáshoz még Do' Urden jelvények is kellettek, amiket viszont csak egyetlen drow képes beszerezni:

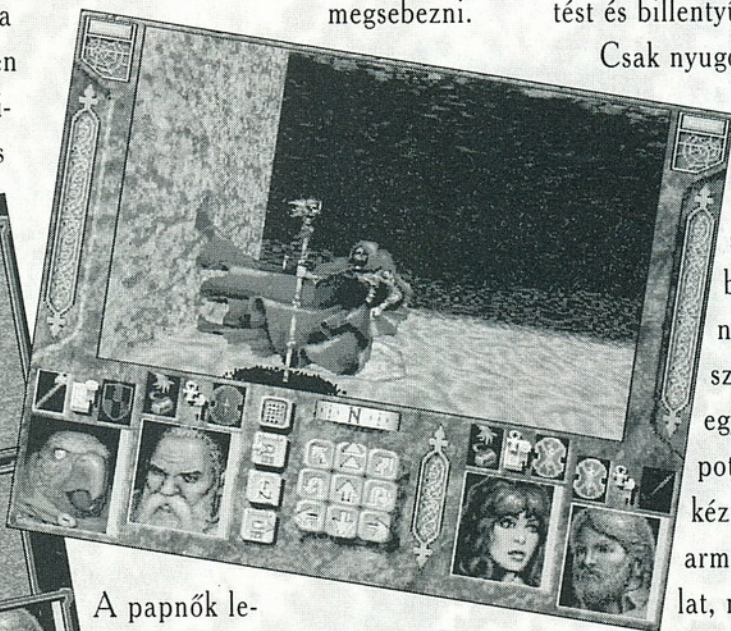


Jarlaxe! Ő egy kopasz drow, aki bandájával azt szolgálja, aki többet fizet, ennél fogva újabb feladata lett a csapatnak: egy nyaklánc megszerzése Jarlaxe részére. A nyaklánc a Sáska Barlangban volt elrejtve, ahol a barlang nevéhez híven elég félel-



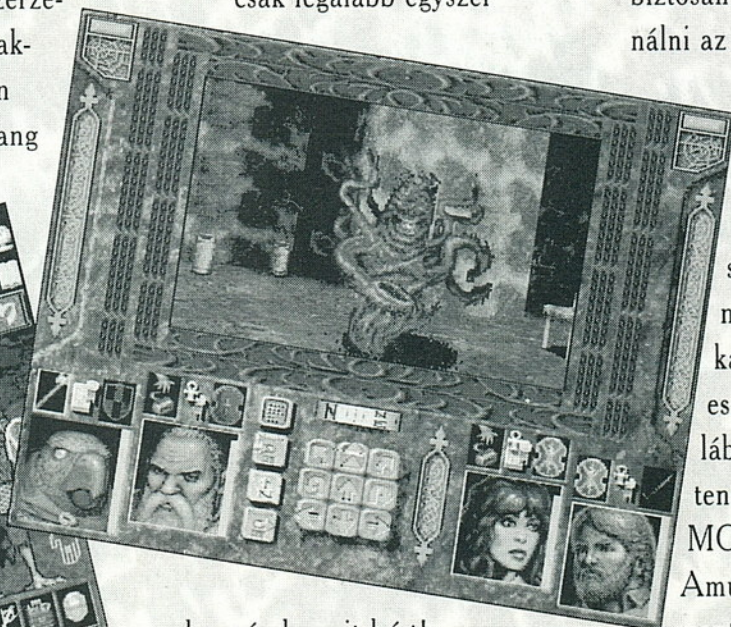
metes lények voltak és természetesen a csapat halálát kívánták. Jarlaxe a medál kézhezvétele után nem adott semmit, így a jelvényeket néhány drow lemészárlása árán kellett megszerezni. A Do' Urden házba már könnyű volt a bejutás, végre el lehetett kezdeni a keresést. A közdrowk szintjén nem találták meg amit kerestek, így a nemesek szintjére mentek fel, ahol egy drow férfi akarta likvidálni a csapatot, kevés

sikerrel. Ezen a szinten megtalálták a sisakot, Drizzt szabályait, na és Drizzt-et, magát! A kiszabadítás után egy igen életerős yochlol támadt a csapatra. Ez a yochlol volt Lolth komornája, akit csak erős és mágikus fegyverrel lehetett megsebezni.



A papnők legyőzése után a Do' Urden ház elleni támadás visszaverése már nem volt nehéz, a feladat elvégzett.

Itt a vége! A kezdő, de – remélem ti is úgy gondoljátok, hogy – fejlődőképes cikkíró (fejlődőképes, csak legalább egyszer



olvasná el, amit leírt! – TRf) néhány megjegyzése: 1. A grafika unalmas és lassú (egyes helyeken, pl.: bazárnál, egy 386-oson játszott Doom 2-höz hasonlít a gyorsasága. 2. A hang effektek tőzse. Nem tudom ki volt az az igen okos kétlábú, aki pl. egy óriáspóknak „aaauuuhhhh” hangot adott, mintha tudna ordibálni! A tolvajt (és a tolvajkulcsot) megint nagy hatásfokkal lehet használni (0%). 3. A történet csak egymás után rakogatott küldetések sorozata. A labirintusokban viszont akkor is el lehet tévedni, ha a térképet nézegeted!

Néhány tanács még ide a végére, arra az esetre, ha előbb olvasol és azután játszol: A mágikus kalapács néha eltűnik és csak pihenés után lehet újra használni a szóban forgó kezdet. A már bejárt részen érdemes kikapcsolni a görgöt és billentyűzettel haladni.

Csak nyugodt idegekkel szabad a játék elé lépni, mert a labirintusok unalmaságát semmi sem befolyásolja, és ez nagy hatással lehet a számítógép előtt ülő egyén egészségi állapotára. Mindig legyen kéznél bless, shield, armor és prayer varázslat, mert segíthet a

Cloak Lordok tömeges jelenlétének megszüntetésében. A karakterek fejlődését érdemes nagy figyelemmel kísérni, mert a különböző varázslatok és imák sokat segíthetnek, pl. a neutralize poison 8. szintű papi ima, amit biztosan sokszor kell majd használni az óriás skorpiók támadásakor! A monsterek állandóan ismétlődve jelennek meg, az elején egyre erősebbek jönnek, a végén viszont gyengülnek és ritkulnak (hogy mi ebben a logika?). A monsterekről jut eszembe! Mi az: fekete, hat lába van, véres a szája, rettentően félelmetes és nagy? MONSTER!!!!

Amúgy a játék igen lassú, viszont igen rossz, de legalább az effektek unalmasak! A különböző helyszínek neveit több okból sem fordítottam le: azért, mert csak. Most más nem jut eszembe, de ha elakadás forog fenn, akkor szóljatok nyugodtan!

Hát ez volt az egyesek szerint 1994. év szerepjátékának titulált izé (nekem a Lands of Lore jobban tetszett, igaz hogy az régebbi). Az SSI ennek a játéknak a hibáit kicsit korrigálta egy másik játékkal, de ez már egy következő cikk lesz. Na ennyi meg egy Bambi!

Gregory

Transport Tycoon

World Editor

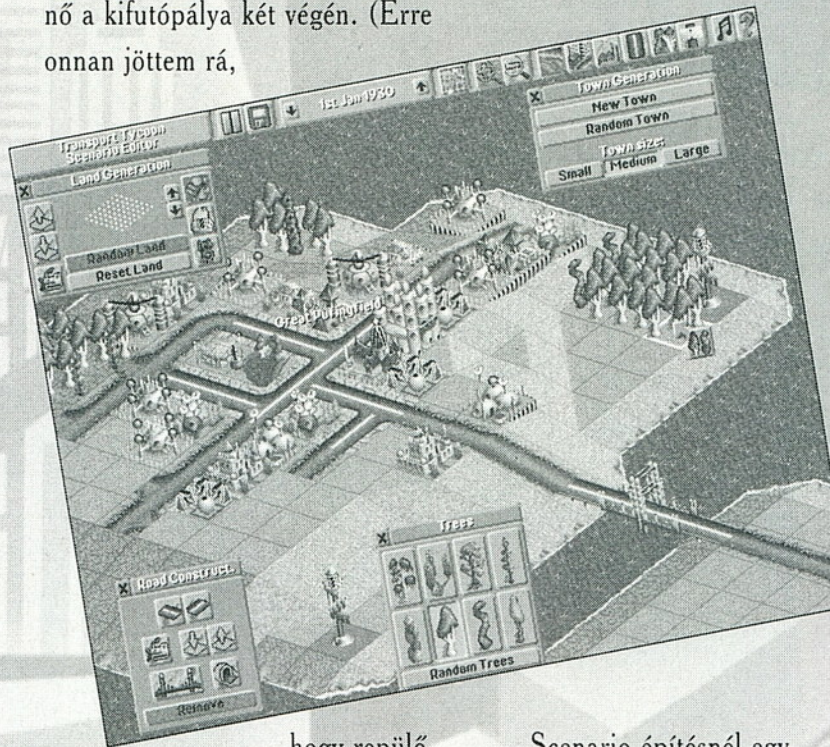
A *Transport Tycoon* nagy sikerére való tekintettel a MICROPROSE kiadott a programhoz egy jó kis Scenario szerkesztőt. Ehhez persze kell az eredeti program is, hiszen ez csak azt bővíti. A szerkesztőn kívül 3 új funkciót találunk: az automatikus mentés, az alternatív (marsi) grafikus készlet és a modemes játék lehetősége. Ez utóbbiról azt hiszem, nem is kell több szót szólnom, ugyanis az eddigi többjátékosos funkció menüjében jár csak egy kis változtatással a bevezetése, és ennek a használata egy, a modem kezelését ismerő, játékos számára nem jelenthet problémát. Az alternatív grafikus készlet semmilyen egyéb változtatást nem hoz, az évszám sem változik. Elégé furcsa az 1930-as évszám mellett egy-két grafikai elem. Tehát csak annyit lehet erre a funkcióra mondani, hogy szép. Az automatikus mentés viszont használhatónak tűnik, ha nem játszanak több állást egyszerre ugyanazon a gépen, ugyanis ez mindig AUTOSAVE néven ment, és ilyen nevű állásból csak 1 darab lehet, egy könyvtárban.

Lássunk némi hasznos infót is, többek között néhány gonosz trükköt. (Utána jönnek a Scenario szerkesztés trükkjei.)

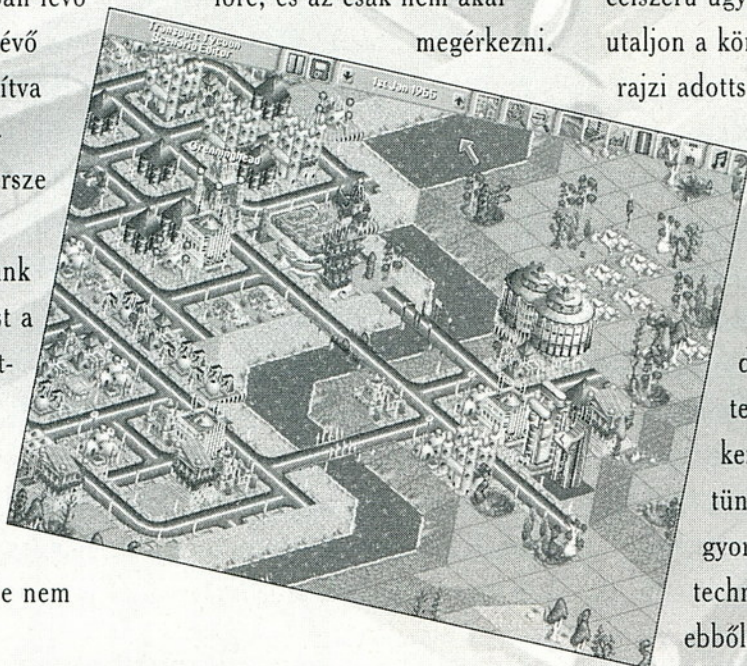
– Az ellenfél tulajdonában lévő utat a mi tulajdonunkban lévő vasúti kereszteszödéssé alakítva lebonthatjuk. (A város birtokában lévő utakat is.) Persze a kereszteszödéssé építése is pénzbe kerül (le kell raknunk a vasúti síneket). A bontást a bulldózerrel lehet elvégeztetni. Az ellenfél útjait úgy kell lebontani, hogy a járművei egy zárt szakaszon maradjanak, így fizetheti a fenntartási költségeket, de nem jut semmi bevételhez.

– Vasútállomásának a végéhez egy Train Depotot téve beküldhetünk egy vonatot (ajánlott a jelző figyelmen kívül hagyása c. ikon. Ehhez nem kell menetrendet készíteni). A legolcsóbb mozdony árát kifizetve ellenfelünk legjobb vonatjait irthatjuk ki. (Az esemény sikeréről az újság Train crash! című híre tájékoztat. Itt írja a halottak számát is. A dolog eléggé unfair személyvonatok ellen.) A taktikát a japánok kamikaze néven használták a II. Világháborúban, ott is elég hatékony, de drága taktika volt.

– Egy repülőter forgalmát erősen bizonytalanná teszi, ha hegy nő a kifutópálya két végén. (Erre onnan jöttem rá,



hogy repülőgépeim fél órát keringtek egy üres repülőter fölött. Ezután már vigyáztam, és az ellenfél repülőterét bénítottam meg ilyen módon.) Szegény! Sok ezret költött a repülőre, és az csak nem akar megérkezni.



– Ha egy hegyet maradóknak szánunk, akkor szórjunk el rajta egy-két vasúti sínt, így az ellenfél nem tudja lebontani.

– Csatornaépítéskor az eredeti vízfelületet határoló földdarabkát csak a végén bontsuk le, mert így nem folyik be az építés alatt víz. Így nem tízezres, hanem ezres nagyságrendű egy kocka víziút ára. Mindjárt jobban megéri a hajózás. A csatorna megtöltéséhez viszont mindenképpen egy már meglévő vízfelülethez kell csatlakozni.

– Scenario építésnél egy-két nagyobb várost is megéri lerakni, hogy legyen értelme a személy- és postaszállításnak.

– A sok ipartelephez fontos a sok kicsi város. Ezeknek a nevét célszerű úgy megválasztani, hogy utaljon a környék iparára és földrajzi adottságaira.

– A kezdő évszámot minél későbbre állítjuk, bár így kevesebb idő áll rendelkezésünkre, de már az induláskor is elég fejlett a technika. Az 1965-ös kezdéssel 35 évet veszünk, de a játék eleje gyors lesz, hiszen a jobb technika több pénzt hoz, és ebből gyorsabban lehet

fejlődni.

– Sok városi tulajdonban lévő út a kezdésnél egy kis előnyhöz juttatja a társaságokat, később viszont már hátrányos. (Gondold el, sok út, sok

fahíd = lassú áruszállítás. A hidakat pedig nem lehet lebontani, és a sok busz az egyenes úttal próbálkozik, ahelyett, hogy kerülné 2 kockányit a vashídhoz, ahol gyorsan mehetne.)

– Több különböző ipari létesítményt kell egymáshoz közel letenni, így nehéz úgy megszervezni a forgalmat, hogy minden állomással elégedett legyen minden gyár.

(Egy szén- és vashánya egymás mellett: ha a játékos az egyiket viszi csak el, akkor a másikra kap egy Very poor minősítést. Minél többféle ipar van egy helyen, annál nehezebb jó közlekedést biztosítani.)

– Jó vicc sok vízfelületet hagyni olyan helyen, ahol nincs mit hajóval szállítani. A hídépítés költsége óriási lesz. (Egy kis trükkel az is megoldható, hogy a játékos semmilyen módon ne tudjon átjutni a vizen, kivéve persze az induló közúti fahidakat. Ez is elég kemény hátráltató tényező.)

– A világítótornyok megnehezítik az egyes építési feladatokat, persze minél több van egy helyen, annál hatásosabb. (Az egész térkép elfelezi egy sor világítótorny, így nem könnyű átjutni.)

Remélem ez a kis segítség hasznos lesz a gép, és persze egymás ellen. Nálam hatékonyan bizonyult.

Anonymus

Transport Tycoon Word Editor

386SX

4 MB

6 MB + CD

SB, ADLIB

85%

91%

78%

Microprose

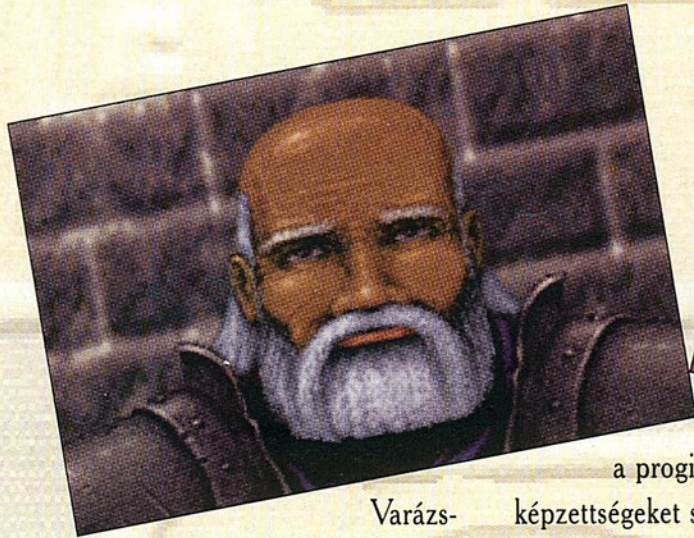
RAVENLOFT 2

Az SSI kiadásában megjelenő AD&D 2nd editionra épülő Dreamforge fejlesztésű játékok sorának újabb tagja a Ravenloft: Stone Prophet, a Ravenloft: Stradth's possession közvetlen folytatása. A karaktereket – természetesen – lehet importálni.

Az első probléma itt adódott: a különböző szintű és tulajdonságú partiknak ugyanazokat a monstereket adta be ellenfélnek. A hatás fenomenális, az importált karakterek átgyalogolnak a harcon, a nem importáltak viszont... Talán azt akarják elérni, hogy a playerek cheat-ekkel állítsák helyre az egyensúlyt, az importált karakterek gyengítésével és az induló karakterek erősítésével. Ennél még az is jobb megoldás lenne, ha a program bármilyen AD&D-s karakter bevitelét engedné, ugyanis azok legalább normálisak lennének, szabályos induló értékekkel és tárgyakkal. Ne mondja nekem senki, hogy egy 6. szintű varázslónak csak ennyi varázslata van, és azt sem, hogy a nem mágikus tárgyak tekintetében ilyen gyengén áll. A tárgyaknál az is gond, hogy a kereskedelem ismeretlen fogalom, viszont



időnként a földön hevernek igen értékes darabok. Érdekes, hogy az összes ellenfél fegyvere eltűnik halálával a Dreamforge játékokban. Teste is köddé válik, így sajnos ki kellett hagyni a programból az Animate Dead varázslatot. Bár ez úgyis csak nekromantáknak van, ami a program által nem ismert Specialista



Varázsló egyik változata. Persze miért sajnálom pont a nekromantákat, amikor az illuzionista is kimaradt, ami a Gnómkokat teljesen kitiltotta a varázslásból. Ezzel az ő intelligencia



módosítjuk sem ér semmit, mert nem játszhatók sem a nyelvi slotok, sem a fegyvertelen képzettségek! Egy intelligens Gnóm fighter lemondhat fő előnyéről a fegyveres specializációról, hiszen



a progi az ilyenfajta képzettségeket sem ismeri. Mivel alapdogok is kimaradtak, ezért ki kellett hagyni egy csomó „kevésbé fontos” dolgot is, mint például a Druidát,

a Psionicistet, az összes papot, a sima Cleric kivételével, a handbookban megjelent fajokat, a kiteket, harci stílusokat stb. Végülis nincs is igazán szükség rájuk, hiszen az introból kiderül, mennyire nem számít a programban az igazi szerepjáték. Megnézném, hogy egy parti mikor indul így? Ugyanis egy Elf pap legalább megpróbál segíteni egy haldoklón, és nem csak nézi, hogy ott hal meg előtte. Ez megint csak azt mutatja, hogy mennyire nem fektettek hangsúlyt a normális alaptörténetre.

A játékban nincs lehetőség a karakterek jellemének kijátszására, de a szerepjáték rész elhanyagolása felejtető lenne, ha gyors és sok

akciót tartalmazna, ami sajnos itt nem igaz. A szöveges módú Setup lassabb, mint a normális cégek grafikus módú Setupja, és persze protected módban fut. A konfigurálás egyszerűsítése kedvéért megkérdezi, hogy AWE32, WaveBlaster vagy sima SB16 van a gépben, utána a hangkártyaválasztó menüben a választástól függetlenül beáll WaveBlasterre! Nem lenne baj ha, a program Setupja, alapötlete, alapfunkciója rossz, ha van akció, szép animáció és jó hang. Az akció részek – a lassú program miatt – hanyagolhatóak, és a harc közbeni ide-oda forgás (Step Movement módban 90 fokként!) még a maradék élvezetet is elrontja. Zavaró az animációk időnkénti darabos lejátszása.

Két óriási pozitívum azok számára, akik nemcsak gépen művelik a szerepjátékot: a szabálykönyv mini Monster Compendiuma, ami a játékosok által is ismerhető infokat tartalmazza, és az, hogy egyes képeit nagyon jól fel lehet használni illusztrációul (ehhez egy jó képlőpő és egy megfelelő printer ajánlott). Jó lenne, ha végre volna egy olyan játék, ami valóban 2. kiadású AD&D, tartalmazza a fontosabb kiegészítéseket és normális kalandmodulra épül. Nem ártana, ha a TSR modulok felhasználására is jogot szerezne az SSI... A hagyományos 90 fokos mozgás és a körönkénti harc tökéletes ehhez a műfajhoz, nem kellene egy lassú DOOM-ot is belerakni.

Anonymus

Mindig lenyűgöztek a nagy cégek, akik milliókat pumpáltak egy-egy játékba, hogy elkápráztassák a nézőközönséget. 7th Guest, Daedalon Conspiracy, hogy újabbakat említek. Gyönyörű látvány, fantasztikus animációk és no cukor, azaz játék, az semmi. Még emlékszem két évvel ezelőtt az első találkozásomra a Team 17 Software céggel. Kis Amigás csapatból alakult ki, akiket a számítógépezés öröme és mély barátság fűzött össze. A jelszavuk már akkor is ez volt: Játékos! Ezt ékezen bizonyították szinte minden egyes programjukkal – Superfrog vagy akár az Alien Breed sorozat. Ma már PC-re is gyártanak játékokat, és kitűzték célul: ugyanazt a színvonalat kell képviselni a PC-n, mint Amigán. Ez nem elhanyagolható szempont, hiszen Amigán is szép akciójátékokat lehetett összehozni.

Az Alien Breed – Tower Assault semmiben sem tér el a megsokkott Alien Breed sorozattól: hatalmas pályákat kell megtisztítani az Idegenek hordáitól, miközben lőszert, egészségügyi csomagot és pénzt gyűjtünk. Ez utóbbiból jobb fegyvereket vásárolhatunk (egy fajtából háromféle van, ereje szerint). De ne vágjunk a játék közepébe!

járatokban tengették életüket, személen élve. Amint a számuk annyira megszorodott, hogy már nem jutott élettér mindegyiküknek, kitörték. S egyre csak özönlöttek a friss hús és vér szagára.

Lassan bolygóközi pályára áll a Földi



Szövetség elit kommandós űrhajója. Roger kapitány a bevetés előtt bejártssza az utolsó veszélyeztetést, amit a bányásztelepről kaptak. A kommandósok nemsőkára a zümmögő vadászokban ülnek és elérik a kolóniát. A megvadult védelmi rendszer ösztözzel fogadja őket. A 10 hajóból 9 elpusztul, s a támadás egyetlen túlélője Te vagy. Az űrhajód megsérült, s most egyedül kell szembenézned az Idegen Hordával. Célok a királynő elpusztítása, a biztonságos elmenekülés a bolygóról, a többi túlélő kimentése. Csekélység! Pont Neked miért ne sikerülne, ha Sigurey Weavernek igen?

mindkét játékos eltalálhatja a másikat, ami energiaveszteséget jelent. Így sokkal nehezebb lesz a játék, több ügyességet igényel. A skill level a nehézségi szint beállítása: FIGYELEM! Az easy fokozat is félelmetesen nehéz!

A gombok: SPACE – a network adatbázisokba lehet belépni a terminálokra keresztül. Itt fegyvereket, kiegészítőket vásárolhatsz, vagy információt szerezhetsz bizonyos dolgokról. A pályán infocardokat szórta szét, ezeket is újra olvashatod: M – kis kézi térkép megnézése P – pause vagy pillanat állásbal ALT – az 1-es játékos fegyverei között válogathatunk; jobb ALT – 2-es játékos cserélhet fegyvereket SHIFT – A bal shift az 1. játékos állítja, a jobb a 2-est. Megnyomása visszavonulást jelent, így a játékos előre haladva maga mögött lövi az idegeneket.



rádióaktív szobákban ne tartózkodjunk sokáig, mert folyamatosan fogy az energiánk.

Minél többet játszom a játékkal, annál jobban tetszik. Senki se keseredjen el az elején a nehézségeken, előbb utóbb bejön...

Mit is ígér a játék?

– 50 óriási szint

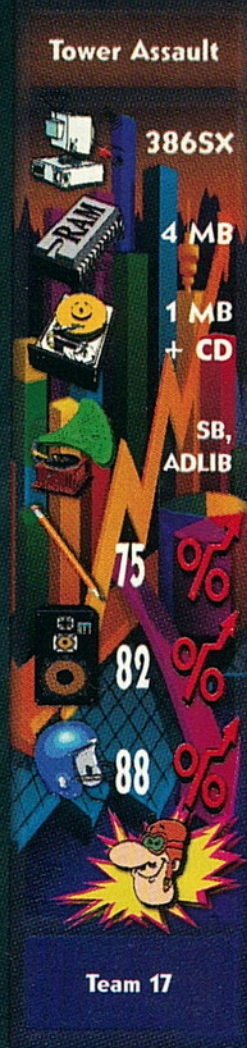
– Bármilyen sorrendben végigjátszhatjuk – kb. 250 féle út vezet a befejezéshez

– Begubózott, láthatatlan idegenek

– Sötét szobák, ahol csak az idegenek kék szeméi világítanak

– 17 extra szint, titkos és rejtett pályák.

Ha szereted ezt a játéktípust, akkor nem fogsz unatkozni.



TOWER ASSAULT

Az intro gyönyörű és méltó lenne egy nagy cég nevéhez is:

Az Azarin 2E bolygón az MRU, a Katonai Kutatási Központ egyetlen egy lövést sem adott le az Idegen Horda megérkezéséig. Hatalmas tojás alakú űrhajójuk – eonokkal – már az emberek előtt járta a galaxis bolygóit. Rég leszálltak, mire az emberek felfedezték őket. Először egyesével, majd kettesével, végül tömegével özönlöttek az új bányásztelepre. Hatalmas exkavátorok indultak be a Tellurinium bányászathoz, óriáskohók épültek. A föld remegett a gépek iszonyatos erőfeszítésétől. A remegés és a hő felébresztette a begubózott idegeneket. Eleinte csak egy páran jöttek elő, s a szennyvízcsatornában, az üres szellőző



Az első menüből szimpatikusan kacsingat felénk a number of players menü. Itt átállíthatjuk a játékot két játékos üzemmódba, ami az igazi vonzereje. A share credits-el a két játékos között eloszthatjuk (YES) vagy megtarthatjuk a szerzett pénzt (NO). Ez a vásárlásnál számít. Ha a Two player shots harmful-ra van állítva, akkor

Figyeljünk a kulcsokra, mindig megfelelő számú legyen nálunk. Egyes ajtókhöz nem kell kulcs (pl. civil szektor), másoknál viszont elhasználódik. A színesek a megfelelő színnel ellátott ajtókat nyitják ki. Ugyanígy a deckliftekhez is kell kódkártya. Lőszereink gyorsan fogy, de szerencsére van elég utánpótlás a pályákon. A játék elején azért tanuljuk meg, hogy az egyik szemünk a lőszerkijelzőn legyen. Nagyobb térképeket is találhatunk, ezek is hasznosak lehetnek az utunk során. A tornyok biztonsági emberei jó fegyverekkel rendelkeznek, ne felejtjük el átkutatni hullájukat. Ügyeljünk, hogy a



Tuti tipp:

– Már a játék elején kezd el a térképezést

– 6 kis és 1 nagy torony van.

– A szinteken mindig nézzünk jól körbe (map..)

– Egyes szinteken önmegsemmisítő rendszer indul be, itt rohanjunk a kijárat felé.

Masell

Minden egy esős tavaszi napon kezdődött. A videotéka bezárt, a televízió műsora a Magnumban merült ki. Semmi kétség, unatkozom. Apropó... Tegnap a szerkesztőségéből elhoztam a Pyrotechnica-t. A doboz hátoldalán virító képek igazán kellemes látványt nyújtanak. „Hmmm... Ilyen igényes kinézetű játék nem lehet rossz!” – gondoltam, s gyorsan bepakoltam a CD-meghajtóba.

Agyors installációt követően – immár sokadszor – megveregtettem a vállam. Megint igazam volt.

Ez a vérbeli, futurista repülőszimulátor elsőre a Descent-hez hasonlít, de a hasonlóságnak itt vége is. A játék egyedülálló a maga nemében, az Epic óta nem láttam ilyen gyors, vektorgrafikás rutint. Kissé kételkedve kezdtem a teszteléshez (nem szeretem a vektorgrafikát), de rövid időn belül kiderült, hogy még engem is képes volt órákra a gépem elé ragasztani.

Az előzmények: ismét jupilények veszélyeztetik (szerencsétlen ufókról hány bőrt lehet lehúzni) bolygónk fennmaradását. Az emberi faj vezetői minden eszközt kénytelenek bevetni „Földüket” egyre inkább benépesítő jupik ellen. Csak a legjobbaknak adatik meg, hogy az idegeneket kipakolhassák a bolygót behálózó csatorna-rendszerből (?). Természetesen e szerencsés flótások egyike TE vagy. Azért mondom, hogy egyike, mert a tíz pályán – szinte mindenhol – egy-két ún. wingman (társ) áll rendelkezésedre, akikkel jól ki lehet tolni úgy, hogy megvárjuk, amíg az adott teremben mindenkit kiirt. Az a helyzet, hogy egy szimulátorról soha sem lehet (szerintem) igazi leírást készíteni, azon kívül, hogy néhány szót vesztegetek a kerettörténetre, illetve felsorolom a kezelőszerkezetet. Apropó kezelés. A játékot

billentyűzettel, vagy joystick segítségével irányíthatjuk. A fegyverarzenálra sem lehet panasz, bár korántsem olyan látványosak, mint a fent említett Descentben, de nem rosszak. Közöttük a funkcióbillentyűkkel válogathatunk, természetesen miután megtaláltuk őket. A pályákat elhagyni egy lézerfüggönnyel lezárt alagúton keresztül lehet. A lézert hatástalanítani a pályán valahol elrejtett sarokban megbúvó szerkezet szétlövésével tehetjük meg. Minden teljesített küldetés után egy ún. bónuszpályát kapunk, melynek lényege a feltűnő színes gömbök totális meg-

semmisítése, miáltal extraponthoz jutunk. Minden 1.000.000.

pont után egy plusz élet jár. Természetesen a milliót nem oly könnyű megszerezni, hiszen

egy-egy ellenség lelövése maximum

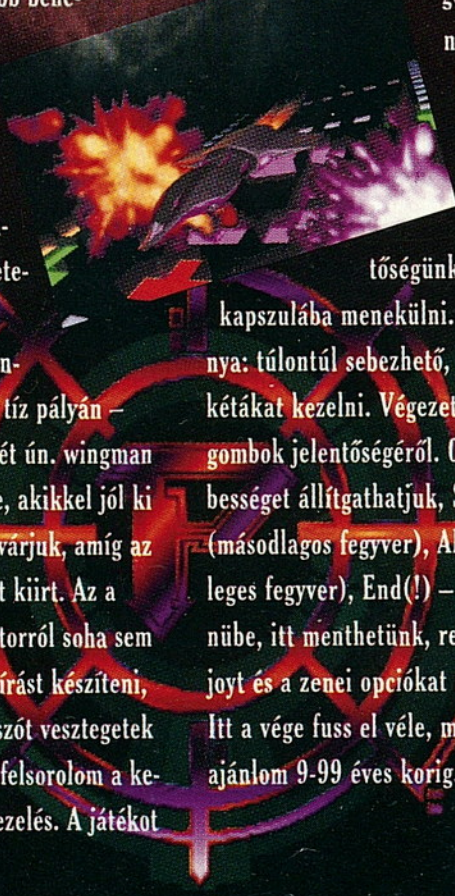
25.000 ponttal jár együtt. Meglátásom szerint szükségünk is lesz az extra-életekre, hiszen a nehézségi fokozat beállítása nem változtat sokat az el-

lenfelek morálján. Mivel mi sem vagyunk sebezhetetlenek, nem árt némi apróságot megjegyeznünk. Amennyiben lelőnének bennünket, négy másodpercig lehet-

tőségünk van egy mentő-

kapszulába menekülni. Ennek hátránya: túllontúl sebezhető, nem képes rakétákat kezelni. Végezetül néhány szó a gombok jelentőségéről. 0-tól 9-ig a sebességet állíthatjuk, Space – rakéta (másodlagos fegyver), Alt – lézer (elsődleges fegyver), End(!) – kilépés a főmenübe, itt menthetünk, recalibrálhatjuk a joyst és a zenei opciókat állíthatjuk be. Itt a vége fuss el véle, mindenkinek ajánlom 9-99 éves korig.

Jon



Zenei Programok PC-n!!!



**AKI EZT
A HIRDETÉST
FILMUTATJA,
8%
KEDVEZMÉNYT
KAP!!!**

Sequencerek:

CakeWalk Express	19.000,-
CakeWalk Home Studio	15.900,-
CakeWalk Professional	31.000,-

Kottából MIDI:

MidiScan for Windows	39.900,-
----------------------	----------

Egy „klasszikus” a MACINTOSH-ról:

OPCode VISION 1.4 for Windows	44.200,-
-------------------------------	----------

Az árak listaárak, és a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Ha bármilyen zenei alkalmazásra van szükséged, hívj bennünket!!!

AMECON Budapest Kft.

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

Discworld

Első Epizód

Egy szép napfényes reggel Ankh-Morpork lakói arra ébredtek, hogy egy óriási, pikkelyes, lávaokádó sárkány terrorizálja a várost. Kicsit később Rincewind is felébredt a dörömbölésre, ami az ajtaja felől hangzott. „Rincewind, a főmágus hívat!” Magához vette pénzes erszényét, és nem sokkal később már ott is állt a főmágus asztala előtt.

– Rincewind, biztosan hallottál már a sárkányról, ami terrorizálja a várost – kezdte a Láthatatlan Egyetem konduktora.

– De Uram, sárkányok nem is léteznek – vágott közbe Rincewind.

– A sárkányok léteznek, ha hiszel bennük. És az emberek hisznek bennük. Legalábbis annyira hisznek ebben a sárkányban, hogy ha elhiszik, hogy mi szabadítottuk meg tőle a várost, akkor készek busásan megfizetni a munkánkért. Ha pedig valaki más hitetné el az emberekkel, hogy ő szabadította meg Ankh-Morpork városát a pikkelyes veszedelemtől, akkor az emberek egyszer csak elkezdenék kérdezgetni, hogy mire is valók a varázslók? Mit is csinálnak ezek a varázslók?

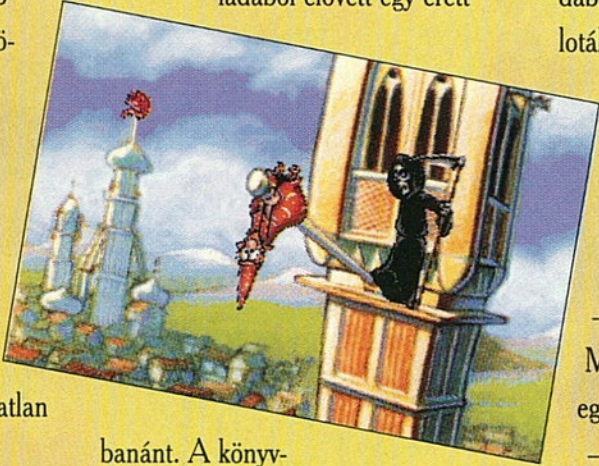
– Valóban, Uram, mit csinálnak a varázslók?

– Természetesen vacsoráznak. És ha a továbbiakban te is enni akarsz, akkor azonnal munkához látsz. Először is be kell azonosítanunk a bestia búvóhelyét. Ehhez hozd el a könyvtárból a Featherwinkle Sárkánybúvóhely Beazonosítási Útmutatása c. könyvet.

Ezek után Rincewind lement a szertárba, ahonnan magához vett egy seprűt, ugyanis utálta, ha valaki tovább alszik nála.

Visszament a szobájába és felébresztette a ládát. Szerencsére a tudákos, körtefából készült kis ládika jó kedvében volt, minden gond nélkül huppant le a nyolc lábára Rincewind mellé. A könyvtárban egy régi mágus fogadta őket, aki a sok olvasástól visszafejlődött majommá (nem mindegy, hogy mit olvas ám az ember!).

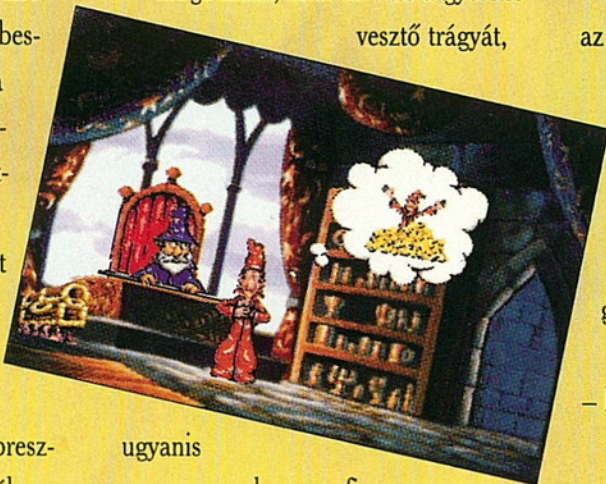
A majom heves gesztikulálással adta Rincewind tudtára, hogy nem állhatja, ha majomnak szólítják, sőt könyvet csak kölcsönzőjegy ellenébe ad ki. Így a mágus egy kis trükkhöz folyamodott: a ládából elővett egy érett



banánt. A könyvtáros azonnal becserélte egy Featherwinkle S.B.U. c. könyvre. Ezt visszavitte Rincewind a főmághoz és további utasításokat kapott:

„A varázslat elkészítéséhez szükség van egy varázshotra, egy spirális fémre, egy vasból készült edényre, egy krampuszra és természetesen sárkányleheletre.”

Rincewindet gyomra az ebédlőbe vezette. Itt már rá is lelt az első összetevőre, a varázshotra. Az egyetem egyik legöregebb, legszénilebb és legsüketebb varázslója birtokolta, csak az volt a gond, hogy a szemei még jók voltak (nem mintha ez dicséret lett volna, de a botot nem adta). A söprűt szétszedve Rincewind egy alkalmas pillanatban kicserélte a botra. Ezek után az udvar mögé ment, ahol felvette a gyorsnővesztő trágját,



ugyanis

ezen a reggelen az a fixa-ideája támadt, hogy ő tulajdonképpen egy számítógépes játék főhőse, aki egy olyan gonosz kalandjátékba keveredett, amitől a játékosok enyhe gutaütést és szívrohamot kapnak, 5-10 perces időközönként. Éppen ezért úgy gondolta, hogy minden mozdítható tárgyat a ma-

gáévá tesz, hiszen a láda elbírja. A kapunál találkozott egy varázslótanonccal, akitől megtudta az új kapunyitó varázslatot. Kimondásakor egy béka ugrott ki a szájából, amit rögtön a ládába rakott. Rincewind első útja a palotához vezetett. Itt két ór állja útját

minden kíváncsiskodónak, akkor éppen beszélgettek.

– A feleségem tegnap ismét főzött.

– Ajjaj!

– Mi a gond?

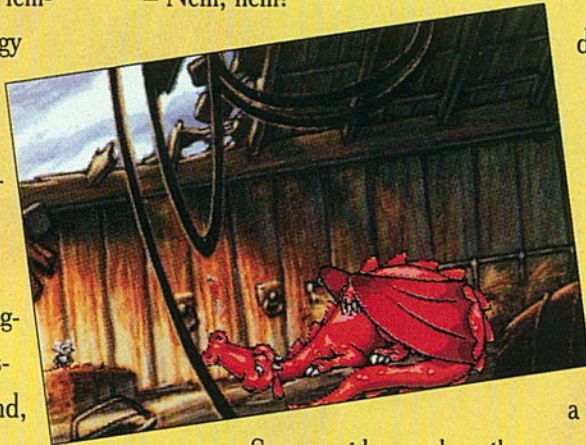
– Háát, a feleséged mindig eszik! Múltkor is öt perc alatt megevett egy egész tehenet.

– Azt akarod mondani, hogy a feleségem egy kicsit erős derékban?

– Egy kicsit, egy kicsit. Mondhatnánk duci.

– Azt akarod mondani, hogy a feleségem kövér???

– Nem, nem!



– Szerencséd, mert kaptál volna az arcodra. No, és mi a helyzet a te feleségeddel? Eltávolította már azokat a hajakat az arcáról?

– A szexepiljére gondolsz?

– Hát szexepil is lehetne, ha nem az orra alatt nőtt volna ki a haja...

– Azt akarod mondani, hogy az én feleségem ronda?

– Dehogy, soha nem mondtam ilyet.

– Akkor jó, mert arra az egyre begurulok.

– Tényleg olyan bajszos a felesége? – kottyantott közbe Rincewind.

– Igen.

– Szóval bajszos a feleségem? PIFF-PAFF. Az út szabaddá is vált a kastélyba.

Itt többen is vártak kihallgatásra a patrícusnál. Az első a tolvaj volt. Ankh-Morpork városában ugyanis megengedett dolog a tolvajlás, a törvényes keretek között. A lopások nem

haladhatják meg az évre előirányzott átlagot, valamint 25% adó alá esnek, mint minden más normális jövedelem. A tolvajok céhének vezetője éppen reklamálni jött a magas adó miatt. Miután Rincewind beszélt vele, átment a fürdőszobába, és a tükört magáévá tette. A Patrícussal nem volt kedve beszélni, ugyanis köztudottan hirtelen haragú, amit sok ember bizonyíthat a tömlöcökben. Még a saját emberei, az Információ Begyűjtő Bizottság is rettegik haragját. A mágus a főtér felé vette útját. Itt a falu hőseibe botlott bele, akik egy régi legendával viccelődtek. Egy olyan kalapos embert emlegetnek, aki korbáccsal járt-kelt, és kincseket szerzett meg ősi templomokból, elkerülve azok halálos csapdáit. Ezek után Rincewind egy ismeretlen embert látott, aki sárkánydetektort árult a téren.

– Jól hallottam, ez itt sárkánydetektor?

– A legjobb minőségű sárkánydetektor uram!

– De hisz ez csak egy bot, egy kis fémmel a végén!

– Így is van Uram! Fogja ezt a botot, és amint az hamuvá válik, jelzi Önnek, hogy sárkány van a közelben!

– Milyen közel?

– Háát, megfogott Uram. Tudja mit, leszállítom az árát. 2 shillingért már megkaphatja.

– Nem érdekel.

– Esetleg ez a sárkánylehelet biztos mellény megnyerné a tetszését?

– Hmmm. Van rá garancia?

– Természetesen. Még soha sem pusztította el sárkányláng!

– Ez nem valami jó ajánló. Gondolom, még soha nem emésztette el láva, még nem gyalogolt át rajta egy ezred vérszomjas pingvin stb.

– Látja Uram, három garancia egy termékhez. Milyen üzlet?

– Köszönöm nem.

Az idegen mögött egy paradicsom-árus állt. A rohadt paradicsomokat most ingyen osztogatták, így Rincewind is magához vett egyet. Nem kellett sokáig szemlélődni, hogy célpontot találjon: az adószedő, kalodába zárva. Már repült is a paradicsom.

A másodikban viszont kukac volt, ami a tér kövezetére esett le. Rincewind azt is eltette. A toronyház sarkánál egy kis utcai csavargó állt. Ahogy Rincewind szóba elegyedett vele, a kis csavargó rögtön megvételre ajánlott egy erszényt.



Rincewind visszavette az erszényét, de addig nem tágitott, míg a kis tolvaj meg nem tanította neki a zsebes fogást. Az utca hősein gyakorolva egy rózsaszín alsógatyával gazdagodott. Beugrott még a pszichiáterhez is, ahol a könyvtáros volt éppen soron. Szóba elegyedett a szürke trollal, de semmi értelmeset nem tudott meg. A mágus ezek után a főutca irányába vette útját.

Útközben jól lesidott egy koldust, hogy rongyosabb is lehetne, és mégis összeszedhetne egy kis betegséget vagy valamit, hogy kiérdemelje az emberek sajnálatát. Az utcában beugrott a borbélyhoz, akinél egy nagy természetű szőke hölgy göndörítette a haját. A hajzuhatagban megpillantotta a hajcsavarót, és rögtön tudta, hogy ez az, ami neki kell: egy spirális fém! Jobban megvizsgálta, és szóba elegyedett a hölgyvel. Csak úgy mellékesen megjegyezte, hogy kiment a divatból a göndör haj, így a kuncsaft más frizurát rendelt. Sajnos a fodrász zsebre rakta a hajcsavarót. Rincewind elbeszélgetett a mesterrel, és közben a téren tanult ügyes mozdulattal áttemelte a hajcsavarót a saját zsebébe. Ezek után az utca másik végébe ment, ahonnan zsineget és egy lila játékpónit vett magához. A kis mellékutcában, ott ahol a ninja kiképzőhely van, felmászott a tetőre (zsebében a tükrrel), és lelökte a létrát a ládája „szájába”.

Ezek után a toronyra kapaszkodott fel, ahonnan megpillantotta a sárkányt. Mivel tudta, hogy a sárkányok alapvetően mind-mind kincsgyűjtő mániában szenvednek, ezért úgy gondolta, egy fényes világító tárgy is eléggé felkeltheti az érdeklődésüket. Kiakasztotta hát a zászlórúd végére a tükröt és a sár-

kány szemébe villogott. A sárkánylehellet nem váratott sokáig magára. Visszajutva a kis mellékutcába, Rincewind beugrott egy régi kollégájához, az alkimistához. Az ő birtokában volt a fényképezőgép is, amiben egy kis krampusz van. Minden fényképezőgépben egy kis

krampusz lakik, aki a fényképeket festi. Kinyitva a gépet, kiderült, hogy ez a krampusz sincs még szabadságon. Rincewind előre dörzsölte a tenyerét, hogy ő is megvan a sárkánydetektorhoz, de az alkimista természetesen nem adta oda. Rincewind (és a cikk írója is) sokáig törte a fejét, míg rájött, hogy a kukoricát kellett a forró olajba dobni, így a pattogatott kukorica pukkanásaira az alkimista reflexszerűen az asztal alá vetette magát. Utána már csak a krampuszt kellett volna elkapni, ha hagyta volna. De a kis komisz



kiugrott a házból a lefolyón keresztül. Az utcán az egérlyukból a kukac felhasználásával tudta előcsalogatni Rincewind, de még mielőtt lehajolhatott volna érte, visszarohtant a lyukba. A következő alkalommal a csali kukac nyakára egy kötelet is kötött, így már könnyen elkapta üldözöttjét. Rincewind visszacaplatott a térre, és benézett a pszichológushoz, ahonnan elcsente a lepkehálót. A Láthatatlan Egyetem hátsó részénél a létrát a falnak támasztva felmászott a konyha ablakához. A szakács éppen palacsintát süttött, s Rincewind sem hagyhatta ki a kedvenc csemegéjét: a lepkehálóval foggott magának egyet a „repülő” édeségből. A szakács a földhöz csapva süttőjét elrohant reklamálni az eltűnő palacsinták miatt. Így most már a süttő is

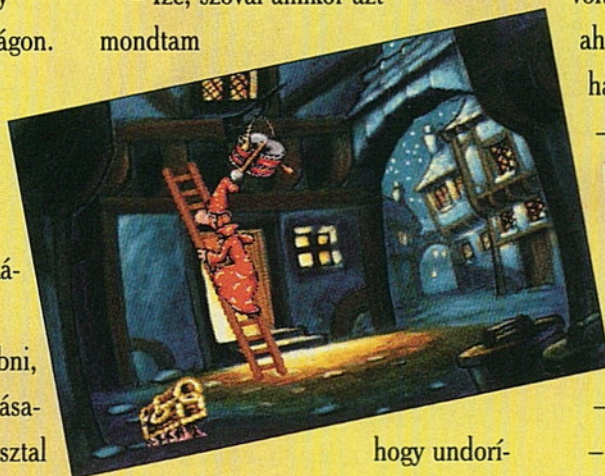
megvolt. Az öt tárgy tehát rendelkezésre állt a sárkánydetektorhoz, s a varázsló mind átadta a főmágusnak.

A detektor hamarosan elkészült, egy kis kopácsolás és fűrészelés után. Rincewind az egész várost átrohángálta, míg délen jelezni nem kezdett a sárkánydetektor. Berontva a pajtába, a varázsló szemei elkerekedtek. A szörnyű bestia helyett szörnyű sok aranyat talált.

– Az enyém, mind-mind az enyém. Semmilyen undorító, hájas, pikkelyes bestia nem állíthat meg.

– Ahem– köhintett a sárkány.

– Izé, szóval amikor azt mondtam



hogy undorító, akkor nem azt értettem alatta, hogy hiányozna belőle egy kis charm, karizma, kellemes hang, nagy fogak...

– Felbőszítettél, kis ember.

– Sárkány uram?!

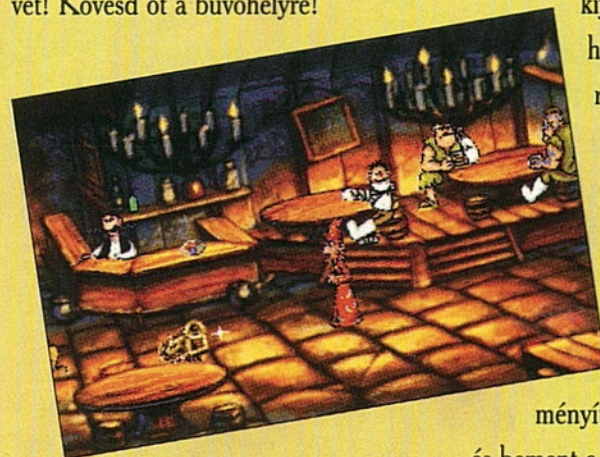
– Kuss!

– Igen Uram, máris Uram!

– Egy titkos társaság idézett meg engem, elrángatva a saját létsíkomról. Természetemnél fogva nem vagyok gonosz, de ők a hatalmukban tartanak, s így terrorizálnom kell a várost. Fedezd fel ezt a Titkos szövetséget!

– De hogy fedezzem fel, ha titkos?

– Tudd meg, hogy ki lopta el a könyvtárból a Sárkánymegidézés könyvét! Kövesd őt a búvóhelyre!



A Titkos Társaság Tagjainak mind-mind birtokolnia kell egy-egy aranytárgyat. Hozd el nekem ezeket, hogy megtörhessem a varázslatot.

Rincewind máris a 2. felvonásban találta magát.

Második Epizód

A Titkos Szövetség leleplezése

Rincewind a nagy izgalom után azonnal Ankh-Morpork egyik leglátogatottabb kocsmájába, a Broken Drum-ba ment leöblíteni a sok izgalmat. Rendelt is egy italt, és a korsót véletlenül magánál felejtette. Kissé pityókásan megszólította a sarokban ülő Hublandereket, akik olyan rosszul beszéltek a közös nyelvet, hogy Rincewind minden második mondatát úgy értelmezték, hogy „Verekedni akarok”. Miután elmúlt a varázslónak a boxzsák volta, átment egy másik asztalhoz, ahol a következő meglepő történetet hallotta:

– Szellemek, szellemek, hagyjatok békén!

– Nyugi fiacskám, én varázsló vagyok. Meséld el mi történt.

– Elvitte a kimenő papíromat! Felfeküdhetek az asztalra?

– Igen.

– Segít az valamit?

– Nem.

– Meséld akkor arról a papírról!

– A papírról?

– Aaa, akarom mondani a szellemről.

– Tegnap este megjelent egy szellem a szobámban, kinyitotta az ékszerdobozom titkos rekeszkéjét, kivette a levélnyitó késemet, majd a matracom alól előhalászta a levelet, és felnyitotta, kivette a papírost, elolvasta a széf titkos kombinációját, és kinyitotta.

Ezek után egy Braggart nevű nagyot mondó mesélt a jól fésült amazon hölgyekről és a kalandjairól. Két korsó sört rendelt a varázsló, de aztán meggondolta magát – kár belé! Útban a kijárat felé felvette a pulton heverő reklámgyfát, amiről rögtön eszébe jutott, hogy ez jól jön a sötét klozetban, hogy fényt csinálhasson. Utána rögtön visszament a Láthatatlan Egyetemre, ahol a klozetből felvette a keményítőt, a konyhából a lisztet, és bement a könyvtárba körülnézni nyomok után.

Itt csak a könyvtáros és egy gyanús alak lézengett. A könyvtárossal beszélve megtudta, hogy létezik a titokzatos L-SPACE, ami a könyvtárból nyílik és átjáró a múltba. Természetesen

többet nem lehetett kiszedni abból a majomból, így a gyanús fickóval beszélgetett el. Mindenféle sötét kirándulólhelyeket ajánlgatott (a víz alatt), de még gyanúsabb volt az arany banán fülbevalója. Erre is rákérdezett, mire kiderült, hogy ez a „belépője“ a könyvtárba, a könyvtáros mindenre hajlandó ezért a banánért cserébe. Rincewind rögtön érdeklődni kezdett:

- Mennyibe kerül?
- A világ királyságában található összes kincsért sem adnám oda.
- Valóban?
- Nem, na rendben, a királyság minden kincsért odaadnám.

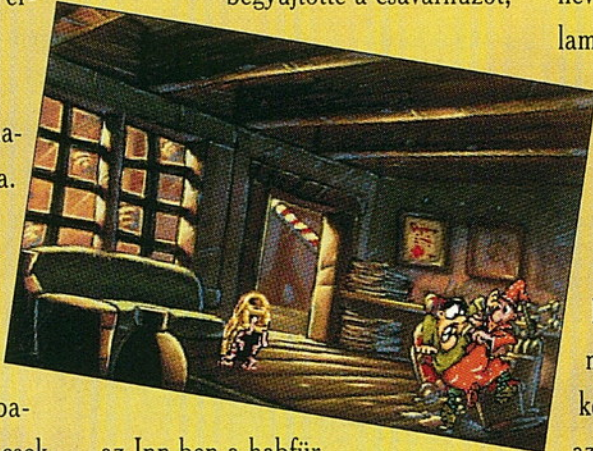
A varázsló nehéz szívvel szabadt meg a sárkánynál talált kincsektől, de cserébe eltehetett egy arany banánt. Ezt odaadta a könyvtárosnak, így megnyílt előtte az út az L-SPACE-be.

Előző nap éjszaka érkezett meg, a sárkányidézés könyv még a helyén volt. Az egyik sarok mögé elrejtőzve látta, hogy a tolvaj egy titkos bejáraton becsusszan, és elrejt az értékes könyvet. Követte és hamarosan eljutott a titkos búvóhelyre. Bezörgetett. „Te nem jöhetsz be, nincsen semmilyen tiltó fekete csuha rajtad!”.

A mágus bújában ellátogatott a Broken Drumba. Itt még nyoma sem volt az esti csetepaténak. Erről majd gondoskodom – gondolta, s elment beszélgetni az egyik csenevész emberkével, aki vérszomjas verekedőnek titulálta magát. Rincewind felhívta a figyelmét a mögötte levő képre, s mire megfordult, kiöntötte a poharából az italt. Amint visszafordult a varázsló félelemmel teli pillantásokat lövellt a sarokban ücsörgő Hublanderek felé. Ahogy oldalazott kifelé még azt látta, hogy a kis fickó mérgeesen túri fel az ingujját, a Hegyi Hublanderek irányába indulva. Az ajtónálló is berohant, nem akart kimaradni egy ilyen jó kis muriból. Míg bent dült a verekedés, a mágus lecsórta a „Törött dob“ cégérről az ép dobütőt. Ezek után a szellemektől remegő fickó házába ment, de az mindig felébredt, mikor közelíteni akart az ékszerdobozához.

Az éjszakai Morpork-i séta még más tárgyakkal is gazdagította a Lát-

hatatlan Egyetem legcsapnivalóbb varázslóját: felvett egy köcsögöt, és egy kis mellékutcában egy WC feliratot is elolvastott: „Bizonyítsd be, hogy férfi vagy, keresd Sally-t, és kérj egy Speciálist.“ Rincewind visszajutott a könyvtárba, majd a jelenbe. Úgy érezte, hogy a ládája még fér egy-két tárgy, így a sárkány búvóhelyén begyűjtötte a csavarhúzó-



az Inn-ben a habfürdőt és egy lepedőt az esti szellemeskedéshez. A halász üzletéből felvette a polip faliképét. A játéközletből egy télapó került át a tulajdonába, majd az egyetem háta mögül egy szemetesládával lett gazdagabb. Visszament a múltba, majd az Inn fogadóban felöltötte a kis srác lepedőjét. Kivette a levélnyitót a titkos rekeszből, a levelet a matrac alól, kinyitotta, a titkos kódot pedig a széf zárján használta. A széfből a kijutási papír helyett egy kis kalapácsot húzott elő. „Ez nem stimmel“ – morogta a



szellem, és visszament a jelenbe tovább kérdezősködni. – ...olvasta a széf titkos kombinációját, és kinyitotta.

– És nem volt a Te szellemednél egy kalapács? – kérdezte Rincewind nem sokkal később a Broken Drum ivóban.

– Dehogynem volt, azzal törte szét az ékszerdobozomat, és onnan vette ki a papíromat!

– Grrr.– Erre Rincewind oda ment a csaposhoz, és kért egy „visszafelé ható bort“ aminek az üvegét a polcon látta meg. Ennek a bor-

nak az a tulajdonsága, hogy a „másnaposság“ időben visszafelé hat, így a megivott bor maximum csak előző nap okozhat fejfájást. A borospoharat is zsebre vágta.

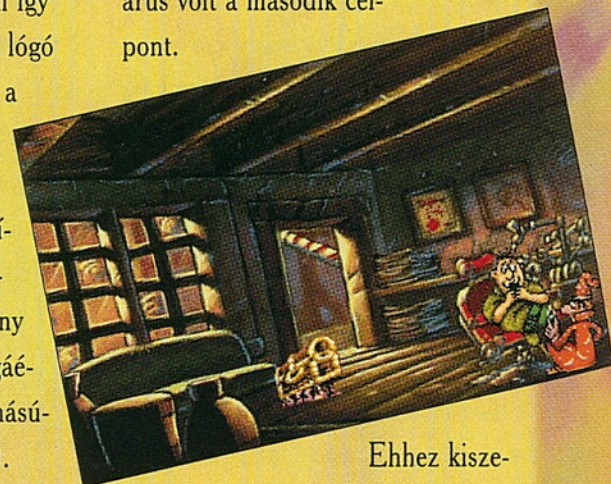
A múltban már minden simán ment. Itt a mágus elment még a parkba is, hiszen saját magát látta, amint a „visszafelé ható bor“ hatását heveri ki. Ekkor az eszébe villant valami: a békát az alvó Rincewind szájába rakva lecsalogathatja a lepke a magasból. Így már el tudta kapni a hálóval, s rögtön ki is engedte a sötét utcában a lámpa alatt. Ez a lepke a fény körül repkedve jeleket adott le, mire a Láthatatlan Egyetem gyakorló varázstanoncai az esőcsinálást azon a helyen gyakorolták, vagyis a szerzetes feje felett. A jelenben így hozzá is jutott a szárítókötélén lógó szerzetesi ruhához. Ezek után a kapunál felvette a robbanószeret és a petárdákat, majd a papírossal kijutott a városra kívülre is. Itt első útja a sötét erdőbe vezetett, ahol a boszorkány házikójában megtalálta és magáévá tette a pudingját (köztudomásúlag szerelmi bájital van benne). Közben megkapta az óriástojást és egy madártollat is. Visszatérve a városba, Rincewind a múltba ment, és a csuhában bekopogott az összeesküvők ajtaján. Az ajtó mögül egy reszelős hang hallatszott: „Mi a jelszó?“.

Kénytelen volt visszavonulni. Rövidesen a tolvaj is az ajtóhoz érkezett, és elmondta a jelszót. Természetesen sutogva. A mágus elmondott egy LOAD GAME nevű varázslatot, majd ismét odaállt az ajtóhoz. Mielőtt még megérkezett volna a tolvaj, elfordította az ereszcstartorna csövét az ajtó felé, majd amikor a tolvaj sutogni kezdett, elővette a poharat, és azzal hallgatózott a csövön. Most már a jelszó birtokában



nem volt nehéz bejutnia. (Itt sajnos a lemezes verzió időnként elszállt, de ha a játékos sokat játszott egyhuzamban, úgy, hogy nem kapcsolta ki a gépet, akkor időnként továbbment.)

A Titkos Összejövetelen a következők derültek ki: tagok – kéményseprő, halárus, udvari bolond (mint fő összeesküvő), tolvaj és szennyvíztisztító technikus, valamint egy ismeretlen alak. Az aranytárgyak megszerzéséhez a mágus először a kis utcába ment, ahol a kéménybe bedobta a télapót. A dugulás miatt a kéményseprő átment a kéményhez, de Rincewind is besegített a tisztításba alulról: a lőporoshordót betette a tűzhelyre, és gyutacsot csinált. Kívülről meggyújtotta, s már hozzá is jutott az arany nyelvű kéményseprőhöz. A halárus volt a második célpont.



Ehhez kiszemelte a kollegája szilváját, ami közismert hashajtó. Ezért bement az ebédlőbe, és a dobütővel ebédre kongatott. A szilvák a helyszínen maradtak, és a ládába „ugrottak“. A halárusnál felvette a polipot, betette a WC-be, majd a pudingot is, amitől a polip igencsak elkezdett mozogni. A halárus kaviárjába egy kis szilvát csempészett, az egészséges gyomor működés miatt. A halárus aranyöve is meglett. Az udvari bolond az udvarban volt, de az örök ismét Rincewind útját állták. Poénkodással nem lehetett egymásra haragítani őket, így Rincewind a pszichológushoz ment, aki két képet mutatott neki – mi jut ezekről eszébe? Ezek után Rince-

wind is megmutatta a képeket az öröknek, akiknek természetesen a másik feleségének a „szexepilje“ jutott eszükbe, így a verekedés közben átsétált közöttük. A bolond sapkáján a csengők voltak aranyból, így egy kis szemetet öntött a fejére. Az udvari bohóc azonnal elrohant



fürdeni, kiakasztva sipkáját a kalaptartóra. Chuckie-t felállította örnek, aki mindig jelzett, ha egy csúnya varázslót látott közeledni. Így a habfürdő is hasznosítva lett, és a sapka is megkeült. Kifelé menet beszélt minden sorba állóval. A paraszt megmondta, hogy a tolvaj a város árnyékos részébe ment. Rincewind a leleplezést későbbre halasztotta, s a sorban a szennyvíztisztító technikust vette előre. Neki egy majdnem dunkin donought-ot adott, amit egy utcai árustól vett. Bele is ragadt az aranyfogába, s rögtön elrohant a felcser borbélyhoz. A borbély eltávolításához a mágus a pszichológusnál a tejárus lánnyal beszélt (a borbély indig róla álmodozott) és kért egy üzenetet. Azt le is szállította a borbélynak, aki elrohant a találkára. Szabad lett a foghúzó gép.

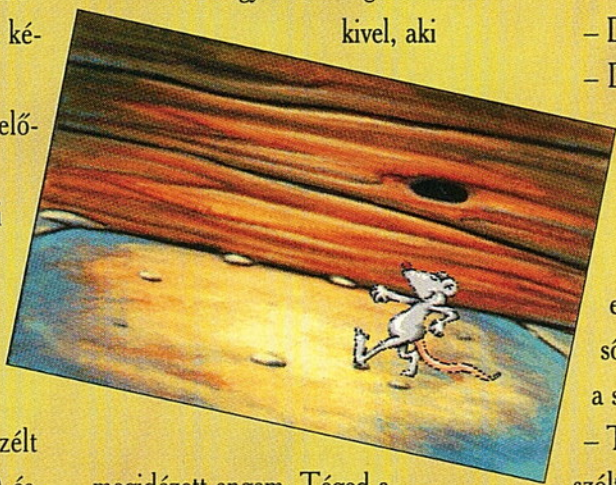
Ezek után a téren a kis csavargóval beszélt, aki megígérte, hogy megtanítja neki a „titkos” kézfogást, ha bebizonyítja, hogy férfi. Ezt bizonyítani a mágusoknak tilos, és Rincewind emlékezett Sally írására, aki valami „speciálissal” kecsgette a vendégeit. De ha a sors – és a programozók – így akarták, mit volt mit tenni? Elment a múltba, hogy éjszaka találkozzon a pillangókkal. Beszélt is Sally-vel, aki a speciálshoz egy zsák lisztet, egy tojást és tejet kért. A liszt és a tojás kéznél volt, de honnan szerezhethet tejet? A világ végéről hangzott egy belső hang, így a mágus el is ment oda, szerzett egy kókusz és kilyukasztotta. A speciális puding elfogyasztása után a hölgy fürdeni ment, így Rincewind elcsortta a fehérneműjét – így bizonyította, hogy férfi. A kis csavargó is állta a szavát, és a mágus a titkos kézfogást az öregeken is gyakorolta. Ennek eredményeképpen egy melltartó jutott a tulajdonába. Visszament a múltba, ahol be akart lopózni az alvó tolvaj szobájá-

ba, de a létra mindig nagyot csattant, ahogy lefektette az ajtó és az utca áthidalására. Ám egy briliáns ötlettől vezérelve „hangtompító” lét-rát készített (minden alkatrész megvolt hozzá).

A tolvaj kulcsát egy kis csikizés után megkaparintotta, így a hat fickó leleplezéséhez már csak a 6. hiányzott. A jelenben elment a város árnyékos részébe, ahol egy kőműves arany kanállal dolgozott. A titkos kézfogás után a kanalat is megszerezte...

A hat aranytárgy átadása után a sárkány elégedett volt.

– Most egyenként végzek mindenkivel, aki



megidézett engem. Téged a végére hagylak.

– Engem? De hát én segítettem neked!

– Ott voltál-e a megidézésen vagy sem?

– Ott voltam. De az a Te ér...

– Na, hát akkor nincs mellébeszélés és kifogáskeresés.

„Hogyan is intézzem el ezt az egész kalamajkát amibe keveredtem. Legjobb volna meg sem történni teni”. Ezen tűnődött a varázsló, amint a térre menet, észrevette a boszít, aki egy szőnyeget árult. Megvette, s a szőnyeg alól kibukkant a Nagy Pudingos Könyv.



„Ez az, ezt kell megszerezni!” Rincewind a boszínak egy csókot ígért, s míg ő becsukta a szemét egy csókra, addig ellopta a könyvet. Ezzel elment a múltba, kicserélte a könyvek fedeleit, majd

visszatette a sárkányidézés fedelét. Nem sokkal később a rabló elcsente a könyvet, és a megidézés is elkezdődött, de nem teljesen úgy végződött, ahogy azt ők elképzelték.

– Győzelem, győzött a jó!
– Rohant Rincewind a Patrícushoz. – A sárkány halott. Alázatosan kérem a jutalmamat!

– Milyen sárkány? Hiszen a sárkányok nem is léteznek!

– De igen!

– Hiszen senki sem hisz bennük!

– De igen!

– De nem!

– De igen – s erre a biztos igenre megjelent a sárkány.

– Így, hogy visszajöttem, még akad egy kis elintéznivalóm. Rád később kerül a sor – mennydörögte a sárkány.

– Te idézted meg, Te is tüntesd el – szólt a Patrícus.

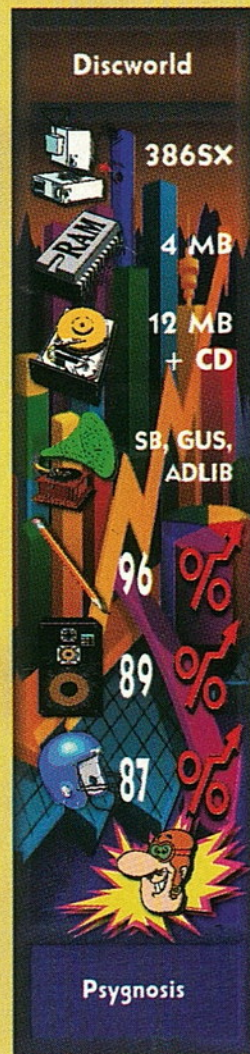
– A rohadt életbe, még egy felvonás – szólt a Masell.

Harmadik Epizód

Hősök, sárkányok és szüzek. (címszavakban)

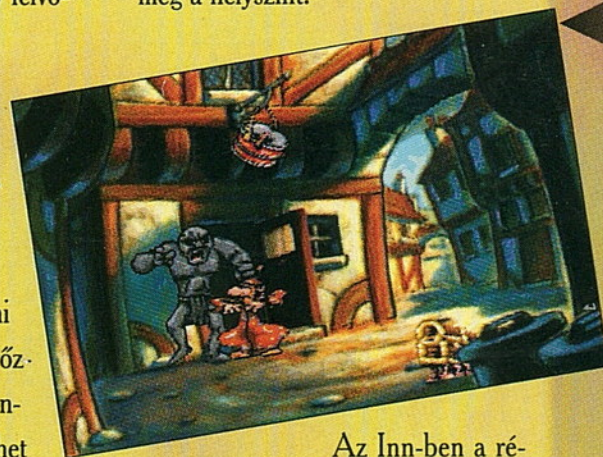
Ahhoz, hogy megtudjuk, mi kell egy hősnek, aki le akar győzni egy sárkányt, beszéljünk mindenkivel. A kút tekerőjét le lehet szedni. Kínozzuk meg egy kicsit Chuckie-t. A boszínak csókot kell adnunk az igazság italáért cserébe, ehhez szerelmi pudingot kell ennünk. A bárban a nagyot mondó emberrel az igazság italát kell megitatni, hogy ez sikerüljön egy díjnyertes birka fényképét kell az oszlopra szögezni, így tudjuk meg az Offler Szeme helyét a térképen. Az amulettel a póráz és a szembekötöző juttat el. Az amulettel egy zsák homokra cseréljük (homok a helyszínen).

A számárnál található koci hátsó részén nézzük meg a címet, és mossuk le a rendszámtáblát. A kikötözött lét-rát vágjuk le a tolvaj késével, majd mondjuk meg a leesett ninjanak a rendszámot, aki kalodába csukhatja a szamarat.



A számár farkát vágjuk le (bajusz is kell egy hőshöz, csak ez egy kicsit büdös). A tetoválás-hoz először hallgattassuk el a kutyát egy ragasztott csonttal, majd a sípval hívjuk oda Polly papagájt a világvégen. Miután megkínáltuk egy kis petárdával, a vízből egy hosszú nyelvű lepkehálóval halászhajuk ki. A meghosszabbítás a söprű nyele, ami a tatánál van. Ezt a söprűnyelet egy másik tárggyal kell kicserélni, a tárgyat nekünk kell elkészíteni a kigyó felhasználásával. A világvégen a mágus sapkájával tudunk leereszkedni. A borbélyt vissza kell hívni a kút

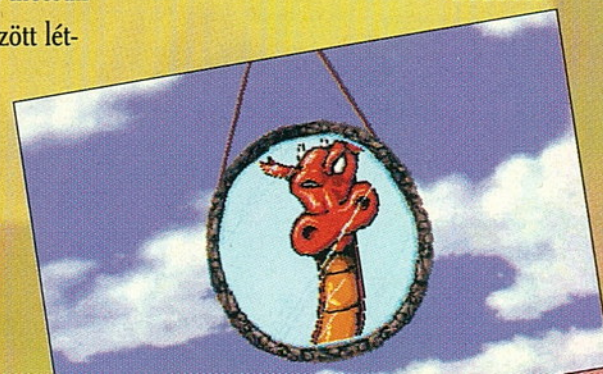
mellől, egy aláíratott könyv segítségével. A kard behangolásához a törp bányába is el kell jutni. Az egyik ör (a világ legmagasabb törpéje) mondja meg a helyszínt.



Az Inn-ben a rémet a pincébe kell csalogatni, hogy elriassa a rókákat. A varázskönyv a könyvtárban van elrejtve. A születési tetováláshoz még egy nyúlós kötélen vessük le magunkat a toronyból, amikor kiderül, hogy az utcai csavargónál van egy birthmark. Végül a hős álcája a falról lekapart korom.

Ezek után a 4. felvonást végigjártszani egy pillanat műve. Az hiszem, a leírásból is kitűnik, hogy a program mérete, ötletei és minősége sem mindennapi kivitelezés. Óriási köszönet illeti Mochy-t, a segítségéért.

Masell



WIZARD'S Csodák's

Jön a Wizard's-ba is a virtuális őrelet, a virtuális valóság! Amit eddig csak külföldön láttál, az most valóságban is Budapesten!

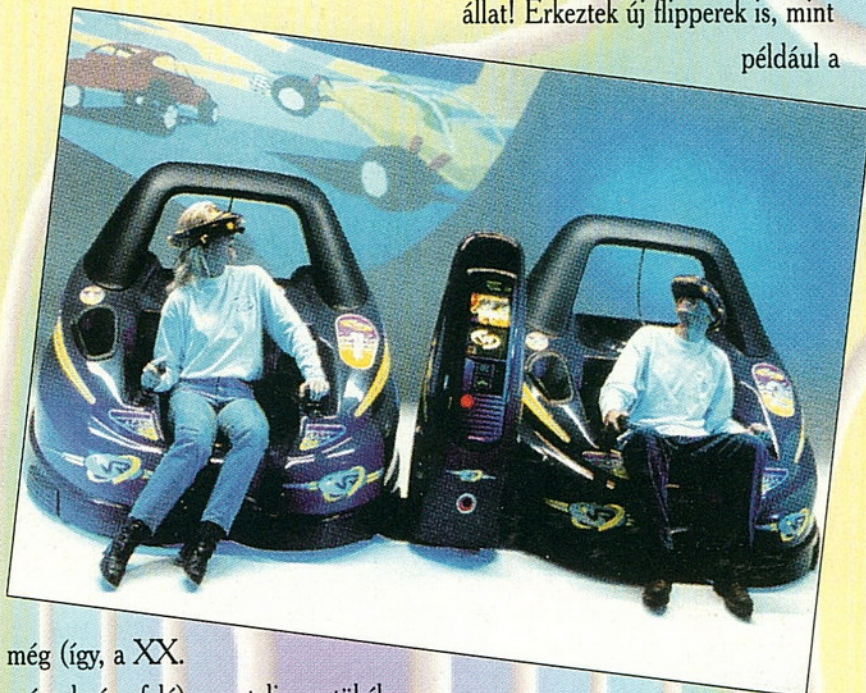
Mi az a VR? Még nem lát-tál ilyet? Akkor próbáld ki! Felteszed a sisakot, beleülisz egy járgányba, kapaszkodsz a botkormányokba, és irányítod a kétfedelű repülőgépet! Még mindig nem világos? Akkor tényleg nem hallottál még a Virtual Reality-ről, ami megváltoztatja az elektronikus szórakoztatás (no és persze a tudomány) világát! A fejedre húzható sisakban két kicsi

LCD kijelzőt találsz – épp a szemed előtt, így tökéletesen háromdimenziós látványban lesz részed (most fejlesztik a nagyfelbontású sisakokat, hamarosan elkészülnek). Két analóg joystick segít a jármű (ez esetben egy duplafedelű göpzi) irányításában, a rajtuk található tűzgomb pedig a gépfegyvert noszogatja. Sokfajta VR gép létezik, van, ahol kesztyűt húzhatsz a kezedre, van, ahol egy 3D-ben mozgatható joy-jal irányítasz – a Wizard's-ba a „beülős” változat érkezik majd.

A fejedben lévő sisak fura egy szerzet – nemcsak, hogy 3D-ben látatja veled a tájat, hanem amerre elforgatod

a fejed, arra néz majd a játékban szereplő pilóta is. A gép olyan irányba megy, amerre a joy-jal irányítod, s közben arra nézel, amerre akarsz! Épp úgy, mint egy igazi repülőben! A grafika

E csodás masina mellett további fejlesztések történnek a Wizard's-ban: jön egy Daytona grafikájú rally-szimulátor, igaz, késik egy picit. De az előzetes híresztelések szerint nagyon állat! Érkeztek új flipperek is, mint például a



még (így, a XX. század vége felé) nem teljesen tökéletes, hiszen az életszerű mozgás (no meg a pénztárcád) miatt kénytelenek voltak megalkudni a fejlesztők. A 3D objektumok épp úgy festenek, mint mondjuk egy évvel ezelőtti repülőgépszimulátorban – a texture map-et hiába keresed (persze nem is olyan rég a C64-es felbontása, 16 színe is baró volt, s a Silicon Graphics Onyx gépén már true-color módban, 1280x1024-es felbontásban, Daytona-szerű grafikával, valós időben élheted át mindezt). Mindettől eltekintve a látvány olyan meggyőző, hogy észre sem venni a grafika nehézségeit.

Piszkos Harry, ami az amerikai Top 10 első helyezette!

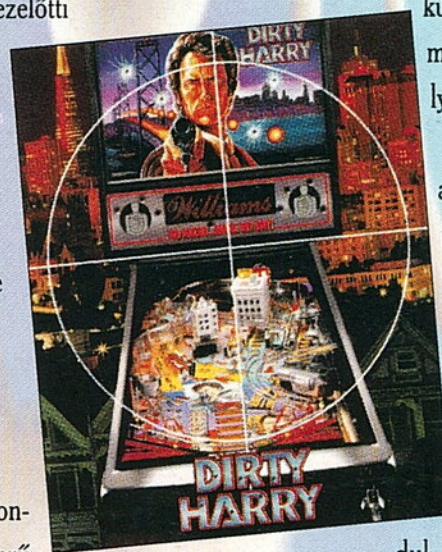
Érkezett egy jópofa logikai játék (volt már ilyen Amigára, PC-re is):

különböző színű gyémántokat kell elhelyezni a képernyőn.

Sajnos az R360-as repülőgépszimulátor (az, amivel fejre lehetett állni) eltávozik Budapestről – a felszabadult helyre új gépek kerülnek, majd egy új vállalkozás indul, a Wizard's shop! Itt

egy csomó jó cuccot találsz: Top 10 zenei CD-k, kazetták, pólók, és nem utolsósorban komputeres játékok!

Mr.Chaos



WIZARD'S AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

**TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET
A WIZARD'S-BAN
- SZIMULÁTOROK
- JÁTÉKGÉPEK**

A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:

QUASAR LÉZERJÁTÉK

**HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELY-
BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGY-
MÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN**

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN
A FERENCIEK TERÉNÉL**

**EZ A KUPON MÁJUS 26-TÓL
JÚNIUS 30-IG 15%-OS
ÁRENGEDMÉNYES VÁSÁRLÁSRA
JOGOSÍT A SHOPBAN KAPHATÓ
WIZARD'S-OS TERMÉKEKRE
(PÓLÓ, SAPKA, TÁSKA STB.)**

Quasar játék!

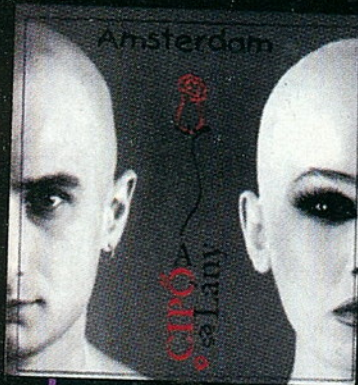
Kétfordulós játékunk véget ért, soroltunk is. A nyerteseket telefonon értesítjük (bocs, de nem fér ide 40 név és cím), hogy hol, és mikor szeretnénk megrendezni a Quasar harcot!

A megmérettetés után a győztes csapatot kihívja a PC-X stábja!

MUSIC CITY

Cipő és a Lány – Amsterdam (Magneoton)

Cipőt már sokan jól ismerik, hiszen ő a Republic frontembere és igen nagyon kedvelt személyiség. A Lány pedig Rajcs Renáta, aki az album kedvéért hasonló frizurát öltött, mint Cipő. A közreműködőket is láttuk már valahol – egy Republic nevű színitársulatban. Ettől függetlenül teljesen eltérő jellegű dalok is megtalálhatóak a lemezen, a már ismert hangzás mellett. Itt van például az Immer Wieder, és a Mit Dir, melyeket németül hallhatunk (a Lány éneklí őket, Nena stílusában), vagy Kék és narancssárga, Csillagszóró, illetve a Holdeső napsugár című dalok.



Mindenki valakié

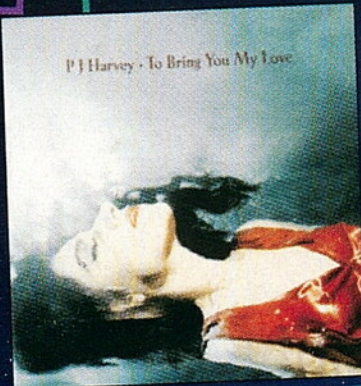
Charlie – Mindenki valakié (Magneoton)

A whisky ízű hang visszatért! Horváth Charlie, aki melleleg a Tátrai Band éneke is, új lemezzel jelentkezett. 10 új és egy régi szerzemény került a korongra, amelyből a régi a Zenegép című egykori Generál nótá koncertfelvétele, az újak pedig Lerch István, illetve László Attila szerzeményei. Az anyag a már jól ismert, varázsos Charlie világ. Csengő-bongó líra, kellemes simogató dallamok, kandalló mellett ülő, finom italt kortyoló elégedettség sugárzik e lemezről. Egyébként már az előrendelések alapján aranylemez lett, ezzel is demonstrálva Charlie népszerűségét. Kellemes zene azoknak, akik kellemesen akarnak lazítani ebben a stresszes világban.



P.J. Harvey – To Bring You My Love (PolyGram)

Polly Jean Harvey, gitározik, zongorázik, Hammondon játszik, énekel, igen érdekes személyiség. Amint meghallottam a hangját egyből Jim Morrison érdessége jutott eszembe. Ezután a CD forgott tovább és egy újabb dalt hallgatva egy másik név ugrott be: Marcella Detroit miszticizmusa. Majd, ahogy tovább pörgött a lemez Dolores O'Riordan (The Cranberries) eltökéltsége és határozott tisztasága is visszaköszönt rám. Pedig ezen a lemezen egyedül P.J. Harvey énekel, és mégis előbukkannak a nagy nevek. Nem utánoz, csak valami újról, nagyon jóról van szó.



Elastica – Stutter (BMG)

„Az Elastica tökéletes, minden idők legkevésbé kifogásolhatóan legcoolabb pop zenekara“ – Andrew Mueller, Melody Maker. „Figyeljete erre a bandára. A londoni Elastica a Green Day határozottságával és szándékosságával játszik olyan popzenét, amely a legtűskebb punk megszokásokra épül“ – Howard Cohen, The Herald. „Egy éves vad spekulációk után a kemény gitárnyűvő popzenekar, az Elastica a Suede és a Blur nyomdokába lép briliáns debütáló albumával“ – Február 15, Time Out. „Az Elastica figyelemreméltó. Punk-pop-rock, gitár-ének-sláger, nyersség-eredetiség“ – Gyu bácsi, PC-X



Machine Mouse – Machine mouse (BMG)

Az egyik legkiválóbb magyar hard-rock zenekar munkásságát dicséri a korong. Egy nagy kiadó is felismerte tehetségüket, így első, kevésbé ismert anyaguk után végre szélesebb közönség elé léphetnek. Lemezükön csak úgy „hemzsegnek“ a slágergyanús felvételek. Találhatunk itt gyönyörűen megkomponált rock balladákat (Ébredés, Szenvedély) de ugyanakkor többségben vannak a tempósabb, rockosabb nóták, mint a Bűnök, a Borotvaélen vagy a Megkötözve élsz. A teljes korongra jellemzőek a kimunkált énekek és vokálok, a lendületes és elmentmondást nem tűrő ritmusszekció. Engem a 80-as évek elejének magyar rockzenéjére emlékeztetett (Dinamit, P.Box stb...)



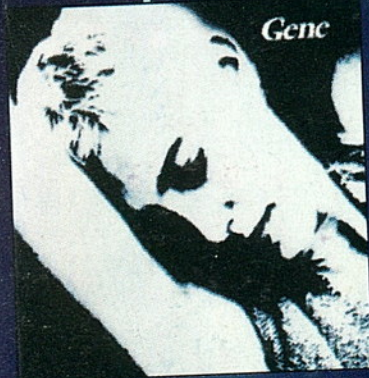
Fahrenheit – Fahrenheit (Sony Music)

A szépelemleketű Ossián három tagja alapította a zenekart, amelynek CD-je igazi kellemes meglepetés. Maróthy Zoltán hangja az új, hard-rockos hangzással együtt telitalálat! A zenei talentumot elvitatni nem lehet a zenekartól, hisz tapasztalt rockzenészek álltak össze és profi módon készítették el az albumot. A lírai dalok gyönyörűek, a rockosabb nóták lendületesek. Egyszóval profi munka. Ajánlanám a következő szerzeményeket: A bánat lánya, A játékos (amely a videojáték-függőségről szól), Akarom, illetve Végigtombolt éjszakák...



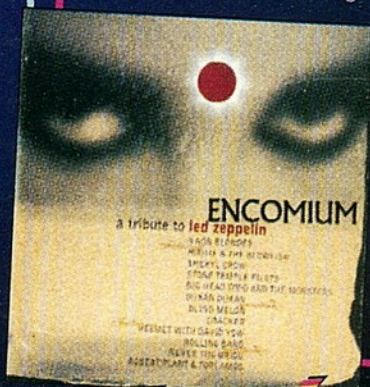
Gene – Olympian (PolyGram)

A zenekar 1993-ban alakult, azért, hogy „valami csodálatossal“ kápráztathassa el a mai „tucat rock-pop“ özönbe lassan belefáradó hallgatóságot. Martin Rossiter – kinek törekénységet magabiztossággal elegyítő hangja Howard Devote, Martin Gore és Morissey hangjának keveréke volt –, a megalakulás után öt perccel már tisztában volt a zenei alapkoncepcióval. Ez a koncepció Paul Weller, a Small Faces és a Smiths legjobb stílelemeinek elegye, amelyről a New Musical Express csak ennyit írt: „...rendkívül szeretni való lemezről van szó, mely egyszerűen azzal teszi túl magát a vakítóan egyértelmű befolyások hatásán, hogy olyan átkozottul jó...“



Encomium – A Tribute To Led Zepplin (Warner)

A jó, öreg, legendás Led Zep! Egy egész generáció ízlését meghatározó rockzenekar, amelynek világhírű rajongói összeálltak, hogy saját tudásukkal adjanak elő Led Zep számokat a NAGY ZENEKARRA. Olyan szerzemények szerepelnek a korongon, mint: Misty Mountain Hop, Dancing Days, Tangerine, Thank You, Good Times Bad Times és persze még sok-sok más is. Az előadók: Duran Duran, 4 Non Blondes, Blind Melon, Hootie And The Blowfish, Rollins Band, a gyönyörű Tori Amos Robert Plant oldalán és még jó néhányan. A zene mellett élmény a borítót olvasgatni, melyen a világhírességek mondják el véleményüket A BANDÁRÓL.



JÁTÉK

Egyéb klassz anyagok, amelyeket Gyu bácsi meghallgatott:

Joe Henderson – Double Rainbow (PolyGram)

Ez a lemez The Music Of Antonio Carlos Jobim alcímmel jelent meg. A jazz-szaxofonozás nagy öregje így tiszteleg egykori brazil példaképe és a brazil zene előtt.

Bonanza Banzai – Búcsúkoncert BS '94 XI. 12. (BMG)

A magyar szintipop koronázatlan királyai ezzel a koncertalbummal búcsúztak el sikeres pályájuktól. Rajongóikat talán vigasztalja, hogy az utolsó koncert még sokszor meghallgatható...

Carry On Up The Charts – The Best Of The Beautiful South (PolyGram)

A Szép Dél zenekarának legjobb dalait tartalmazza, olyan sikereket, mint: Song For Whoever, We Are Each Other, Prettiest Eyes, One Last Love Song, Let Love Speak Up Itself. Gyönyörű, lírai album...

Stargate – Original Motion Picture Soundtrack (BMG)

Mire ezek a sorok a nagydíjazott el kerülnek, ez a kiváló film már a mozikban van. Fantasztikus világok tárulnak elénk, zenéje szintén távoli, misztikus légkörbe vezet. Az egész lemez szimfonikus zenei varázslattal van tele...

2PAC – Me Against The World (Warner)

A slágerlistákon egyre feljebb kúszik Tupac Shakur, a Rap legújabb felfedezettje. Zenéjének értékét növeli, hogy a tinédzserek hallgatnak bölcs tanácsaira, amelyben felhívja a figyelmet a korai szexuális élet, kábítószerelés és a bűnözés veszélyeire.

MUSIC CITY GAME

Terence Trent

D'Arby's Vibrator (Sony Music)

Még szinte nyomdászagú, olyan új Terence Trent D'Arby legújabb lemeze, amely méltó folytatása előző két albumának, a „Neither Fish Nor Flesh“-nek, illetve a „Symphony Or Damn“-nak. Az egész világot uraló rezgésekről szól.

Játék

BMG:

Nemrég jelent meg a Populár együttes első lemeze. Mit jelent a zenekar neve? Nyerteseink ezt az albumot nyerik.

Sony Music:

Május elején a boltokban a Carpe Diem második albuma. Hogy hívják az együttes egzotikus énekesnőjét? A szerencsések Sony ajándékokat kapnak.

PolyGram:

Itt az új Wet Wet Wet album. Kérdésünk viszont egy régebbi dallal kapcsolatos: a Négy esküvő, egy temetés című filmben egy csodaszép dalt adnak elő. Mi a címe? Wet Wet Wet albumot nyerhetsz!

Warner:

Játékunk Rod Stewart-tal kapcsolatos. Mi a címe mostanában megjelenő új lemezének? Warner ajándékokat sorsolunk ki!

ÁPRILISI SZÁMUNK NYERTESEI

Grafikus file formátumok,

Turbo Pascal 7.0:

Forgó László, Hódmezővásárhely

PolyGram:

Dárdai Balázs, Mohács

Dojcsák Annamária, Mándok

Makádi Magdolna, Veresegyház

Warner:

Palumbéli László, Gyöngyös

Verle István, Budapest, XV.

Zahemszky András, Eger

Sony:

Berta Krisztián, Budapest, XI.

Olasz Ferenc, Gyál

Rajz Gábor, Budapest, XVI.

BMG:

Borbás István, Zákámprek

Gellérty János, Budapest, XXI.

Szegi Zoltán, Szeged

Vaprezsán Viktória, Budapest, XI.

UIP:

Csótó László, Túrkeve

Varga Zsolt, Pécs

Intercom:

Bácskay Andrea, Budapest XIII.

Raffai Richárd, Szombathely

Mamut, DK demo-CD:

Dinya Gábor, Budakeszi

Kovács Bálázs, Szigetvár

Mezőssy Péter, Hatvan

Papp Zoltán, Budapest, XIX.

Purak Sándor, Baja

MCD, Betsy Cook CD:

Győry Botond, Budapest, XV.

Lengyel Norbert, Budapest, XI.

ifj. Manenk István, Vác

Tóth Attila, Debrecen

Vadon Károly, Székesfehérvár

Mit kíván a Nép:

Bakos Mihály, Sárospatak

Baranyi Péter, Budapest, XI.

Bódis Ákos, Ajka

Csöke Ferenc, Bácsalmás

Dohos Ádám, Nyíregyháza

Esztergályos József, Budapest, I.

Gólya Ákos, Sopron

Lippai János, Miskolc

Szabó Balázs, Kaposvár

Udvarhelyi László, Szentendre

PIXEL

WHACCAP GÁJZ!

ITT NYOMUL A HÖHULLÁM A NYAKUNKON EZERREL, KÉNE VALAMI COOL DOLG, NA NEEEM? HA TI IS IGY GONDOLJÁTOK ÉS NO LÉTKONDI A KÉRŐBAN, PATTANNYATOK FÉL A AKTUÁLIS MTB VAGY SK8 CUCCRA ÉS IRÁNY A PIXEL. IDEBE HIDEG LIMCSIVEL ÉS AZ ALÁBBI NYALÁMBSÁGÓKKAL VÁRUNK:

GRAVIS ULTRASOUND 16 900 Ft

GRAVIS MAX 29 900 Ft

ULTRASOUND ACE 16 500 Ft

GRAVIS GAMEPAD 2 900 Ft

ANALOG PRO JOY 4 900 Ft

GRAVIS PHOENIX JOY (ÁLLAT) 14 000 Ft

FIFA SOCCER PACK 6 900 Ft

NHL'95 HOCKEY PACK 9 000 Ft

VFX1 VIRTUÁLIS SISAK ÁRAT NEMTÖNNÉK!

SZ'AL LESZ MINDEN, TALÁN MÉG VIRTUÁLIS CUCC IS, ÚGYHOGY MINDENKIT KETTŐ MÉTERES SZERETETTEL VÁRUNK A LENT EMLÍTETT

PIXEL INSZÁJ

Pixel Multimédia Kft.

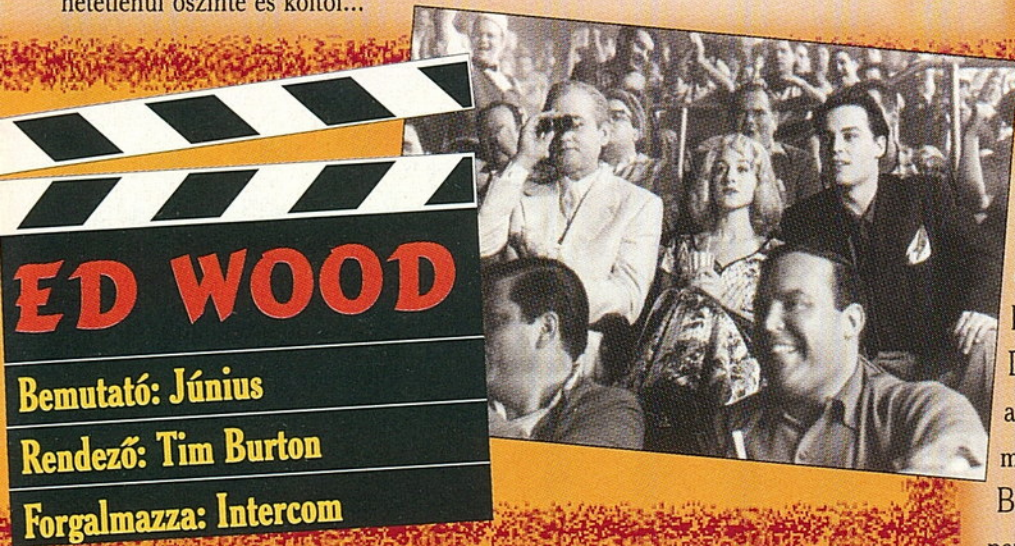
1055 Bp., Balassi Balint u. 9-II.

Telefon: 269-0624 Fax: 153-0627

FILM

AJÁNLAT

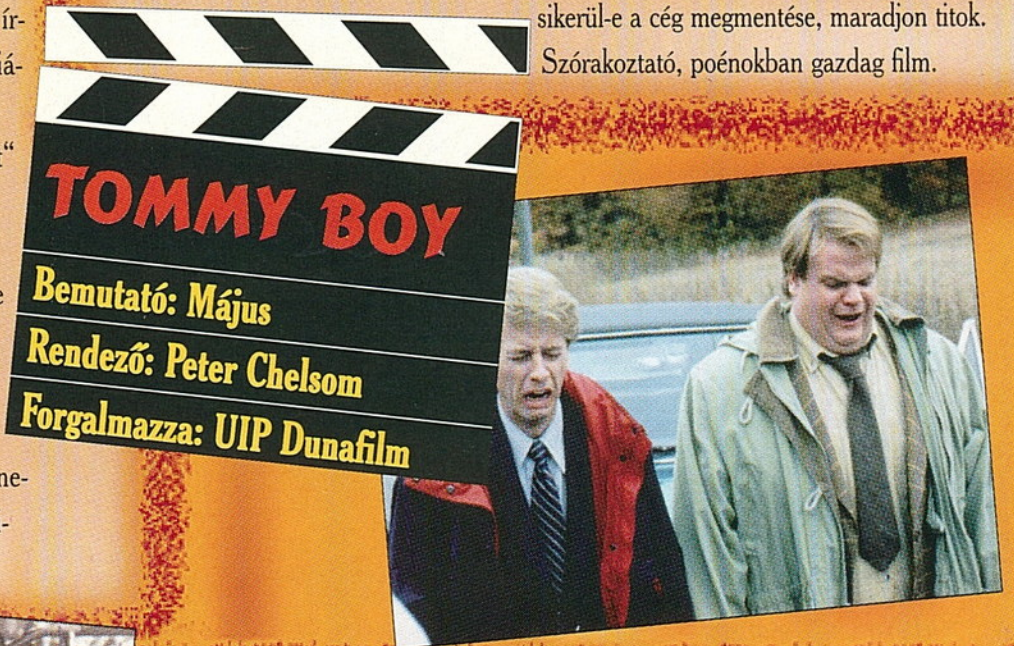
Író, rendező, producer – feltűnési viselkedéssel, mohaírpulóverek, női ruhadarabok és sminkrajongója – ki vagy? Ő bizony Ed Wood. Hollywood titkos legendáinak egyike, az abszolút nézhetetlen filmek bajnoka. Ha versenyt ír-nánk ki a legpocsekább vágású, világítású, díszletű és rendezésű film kategóriájában, az ő filmjei biztos első helyezést kapnának. A Plan 9 From Outer Space is ilyen, a világ filmiskoláiban, mint a celluloidszalag „állatorvosi lovát” emlegetik, minden hibája megvan, ami csak létezhet. Ed azzal akarja sikerét megalapozni, hogy híres szereplőt léptet fel. A választás véletlenül Lugosi Bélára esik. Sajnos igen erős korlátok között kell filmeznie: pénzszüke, illetve a mecénások megkötései: szerepeljen félbolond fiam, ez vagy az történjen és így tovább. Végül mindig valami furcsa alkotás születik – amin mi nevetünk, ismerve a körülményeket – és a film nézői megdobálják a vásznat pattogtatott kukoricával. Tim Burton szerint Ed „egyszerre szomorú, humoros és ünnepeles, akinek munkáin – bármennyire elszúrja őket – mindig átsüt valami hihetetlenül őszinte és költői...”



Különleges film, három nő életpályának véletlen találkozásáról. A történet New Yorkban kezdődik. Jane DeLucia-t (Woopy Goldberg) barátnője kidobta, s a bár – ahol énekel – már nem szerződött, ezért Los Angelesben próbál szerencsét. Egy újsághirdetés útján akad össze Robin Nickerson-nal (Mary Louise-Parker), a nem éppen sikeres ingatlanügynökkel. Minden szépen indul, amíg meg nem állnak Jane barátnőjénél Hollynál (Drew Barrymore), aki nem éppen mindennapi figura. A tipikus buta nő megtestesítője, szereti a narkós fiúkat és éppen terhes. A konfliktus okozója Holly éppen esedékes pasija, ugyanis egy szerencsétlen véletlen folytán meghal. A baj összehozza a homoszexuális Jane-t, a HIV pozitív Robin-t és az elképesztően felelőtlen Holly-t, és kialakul köztük valami, melyre mindannyian évek óta vágytak....



Wow, man! Mit tegyen az ember, ha felnőtt korára is gyerekes marad? Az egyik lehetőség, hogy egyéniségét fűszerezi fel-feltörő játékosága és uralkodik magán. Sikeres vállalkozó lesz, most éppen a fékbetétek gyártásával. Vagy másik lehetőségként gyermeket – szó szerint – óriás bébi marad. E két figura pont egy apára és az egyetemről visszatérő fiára illik. Már találkozásuk is mulattató: az apa a megbeszélés közepén vitustáncot lejt fiával Tommy Boy-al. Örömmel újságolja, hogy újra megházasodik, így Tomlynak testvére lesz egy velejéig romlottnak látszó figura. Az esküvő napján, a táncparketten az apa szívinfarktusból meghal. A gyermeket gyermeke száll a nehézségekkel küzdő cég minden felelőssége, mert a friss feleség – és egyben özvegy – sürgősen el akarja kótyavetyélni. A vevő a reklámokban hirdető „szuper autókalkatész” gyáros (Dan Ackroyd), szemtől szemben ugyan mosolygós, de az életben kegyetlen. Mentő akció indul. Tommy, a gyerek, és a titkár, a pedáns egy gyorsan pusztuló autóval bejárák Amerikát üzlet után futva, gurulva, ütközve. Hogy sikerül-e a cég megmentése, maradjon titok. Szórakoztató, poénokban gazdag film.



Valahol a fejlődő országok között létezik egy Shadaloo nevű ázsiai ország, melynek rémes uralkodója a nagy és rettenetes Bison (Raul Julia). Minden lakójának csak egyetlen biztos pont van az életében, a félelem. Bison uralma egyet jelent a káosszal és a terrorral. Egyszer csak William F. Guile ezredes (Jean Claude Van Damme), Bison egyetlen számottevő ellensége megelégedi ezt a borzasztó brutális anarchiát és hadat üzen. Csapatában mindenki megtalálható, aki a Streetfighter című játékban. A kommandót csak egyetlen cél hajtja: megtámadni és meggyilkolni Bison-t és embereit; lerombolni és felrobbantani mindent, ami az útjukba kerül és persze megmenteni Shadaloo kicsiny népét. Vajon sikerülhet??? Hát persze...



Játék!

Nevezd meg Dan Ackroyd leghíresebb vígjátékait, melyben nyálkás szörnyek ellen küzd negyedmagával!

Írd le annak a filmnek a címét, amelyben Jean Claude Van Damme szerepelt, és amelynek a forgatókönyvét is ő írta!

500 NATIONS



Az Egyesült Államokban körülbelül most vetítik a „500 Nations” sorozatot, most jelenik meg a könyv és a Microsoft „500 Nations” multimédia CD-ROM.

Az első kettőre valamennyit még várunk kell, de a CD-ROM a cikk megjelenésével egy időben nagy valószínűség szerint már kapható lesz.

A „500 Nations” cím az Észak-Amerikában élt, illetve jelenleg is élő indián nemzetségekre utal, a program – és vele párhuzamosan a filmsorozat és a könyv – ezen indián nemzetségek történetével és történelmével foglalkozik.

A CD-t szinte teljesen kitölti, mindenesztül 648MB (tény, hogy ebben benne van a szokásos microsoftos multimédia katalógus is). Ebből a 648MB-ból 182MB AVI videó, 185MB WAV zene és egyéb hang (például riportok, korabeli hangfelvételek stb.), 269MB DIB grafika, a maradék pedig maga a program.

A Microsoft – úgy néz ki – új telepítő programot készített, mert a „500 Nations” elég furcsán rakta fel magát a winchire. Először Windows 3.11



alatt próbáltam ki, és már ott is egy kicsit furcsa volt, hogy a telepítő program neve megegyezik a futtatandó program nevével. Az első indításkor felpakolja a szükséges – és valóban



csak a szükséges – állományokat a SYSTEM-be és bejegyzik magát az INI file-ba. Ha pedig már létezik ez az INI, akkor elindul a program. A másik – és sokkal nagyobb – megdöbbenést a Windows 95 alá történő telepítés jelentette. Igazából mindössze meg akartam nézni, hogy mi mennyit foglal el a lemezen, de a telepítő program a CD-behelyezés után pár pillanattal teljesen automatikusan elindult. Nagyon jó példa volt arra, hogy mi is az a Plug and Play, de így, elsőre egy kicsit meglepődtem.

Ennyi bevezető után essen néhány szó magáról az alkotásról is. A „500 Nations” – mint azt már említettem – az észak-amerikai indiánokról szól, a majáktól az aztékokon át, egészen a ma élőkig. A főmenüben öt menüpontot találunk: Welcome, Timeline, Homelands, Storytellers és Pathfinders.

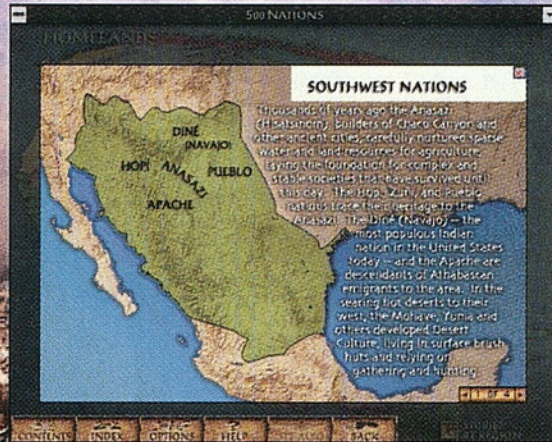
Először is válasszuk a Welcome-ot! Ebben Kevin Costner – aki egyébként a program és nagy valószínűség szerint az egész projekt egyik producere is – köszönt bennünket és rövid bevezetőt tart.

A Timeline egy indián naptár, a világ teremtésétől napjainkig. Az egyes korokhoz az adott időszakra leginkább jellemző nemzetet „rendeli”. Ha valamelyik nép nevére klikkelünk (a nyíl egy nyitott tenyérre változik ott, ahova érdemes klikkelnünk), akkor a „könyv” kinyílik a megadott helyen és végiglapozhatjuk a hozzá tartozó oldalakat. Az egyes oldalakhoz tartoznak, tartozhatnak újabbak, hangbejátások és videorészletek. Ez utóbbiakkal kapcsolatban két dologra szeretném felhívni a figyelmet: az egyik, hogy sok AVI-t milyen szépen illesztettek bele a háttérbe (pl. a világ teremtéséről szóló indián regék), a



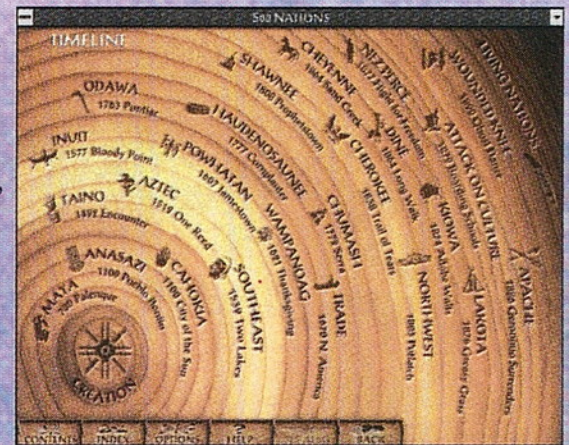
másik – a program talán egyetlen negatívumaként említhető – a zavaró háttérmozgás Kevin Costner kommentárjainál (nagyon látványosan blueboxos stúdiófelvételek).

A Homelands egyrészt ugyanezeket a nemzeteket mutatja be, de most



nem időrendben, hanem elhelyezkedés szerint. Az egyes nemzetekre klikkelve ugyanazokat az oldalakat tekinthetjük meg, mint a Timeline-nál. Ha viszont a jobb alsó sarokban levő kapcsolóval át-

váltjuk a képet, akkor a térkép egy tucatnyi részre osztja fel Észak-Amerikát, és ezeknek a területeknek a nevére klikkelve bemutatja a terület népeit általában, majd felsorolja valamennyi nemzetséget, amelyek azon a területen éltek. (Ha valaki úgy gondolja, akkor itt megszámlolhatja, hogy megvan-e az ötszáz nemzetség.)



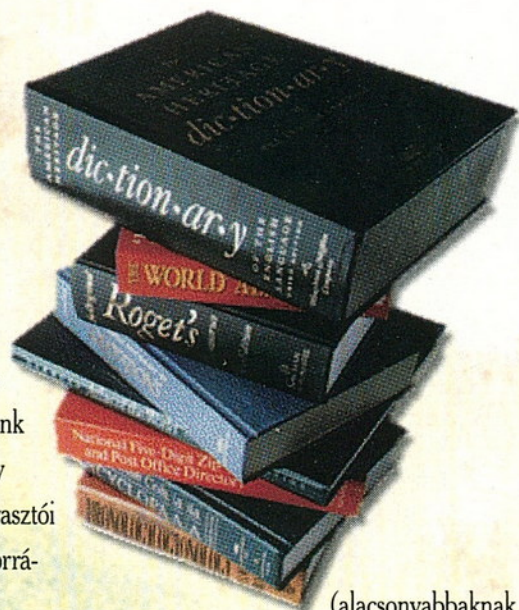
A Storytellers – a változatosság kedvéért – ugyanezen könyvbe „nyit bele”, de ezekről az oldalakról nem tudunk továbblapozni. Mondhatni fix oldalakat mutat meg, méghozzá azokat, amelyeken videó vagy videók találhatóak.

A Pathfinders egyes úttörőkön, útkeresőkön át hosszabb-rövidebb korokba fogja össze azokat a nemzeteket, amelyeket a Timeline-nál már megismertünk. A kettő között az a különbség, hogy itt az adott korokról Kevin Costnertől is hallhatunk pár szót.

Végül, de nem utolsósorban meg kell még említenem a Picture Gallery-t, ahol 19 nagyon szép képet kapunk, amelyeket akár Windows háttérnek is kitehetünk. Nekem nagyon tetszett a program – főleg a tálalása – és kíváncsian várom a könyvet és a filmsorozatot.

Giraffe

BookShelf '95



A PC-X '94 októberi számában (1. évf. 2. szám) találkozhatasz a Bookshelf '94-gyel. (Micsoda? Hogy nem olvastad?!). Azóta sokat haladt a világ, itt az idejének jelenik meg, az majd egy későbbi verzió, amikor az idejének már előre olvashatók lesznek. Ilyen utoljára „1984”-ben (Orvell) volt, egyelőre csak a tavalyi évig bezárólag használhatjuk a kronológiát. Amíg a postás meg hozza a megrendelt példányodat a fent említett számból, addig felelevenem, felemevelen, felelelelelen... szóval ismételjük át, hogy mi is van ezen a könyvespolcon!

E lőször is az The American Heritage® Dictionary of the English Language 1992-ben kiadott száma. Ez egy értelmező szótár, amelynek papír változata is bőségesen illusztrált, s nincs ez másként a digitális verzióval sem. Mindezek mellett több mint 350,000 szócikket tartalmaz.

A következő, még mindig a nyelvészkedésnél maradván, a The Original Roget's Thesaurus of English Words and Phrases '94-es kiadása.

Angol szavak és kifejezések szinonimáinak gyűjteménye. A szócikkeket hat fő osztályba csoportosították, egy osztály több témakört is tartalmaz, s ez a rendszer hivatott a gyors megtalálást segíteni.

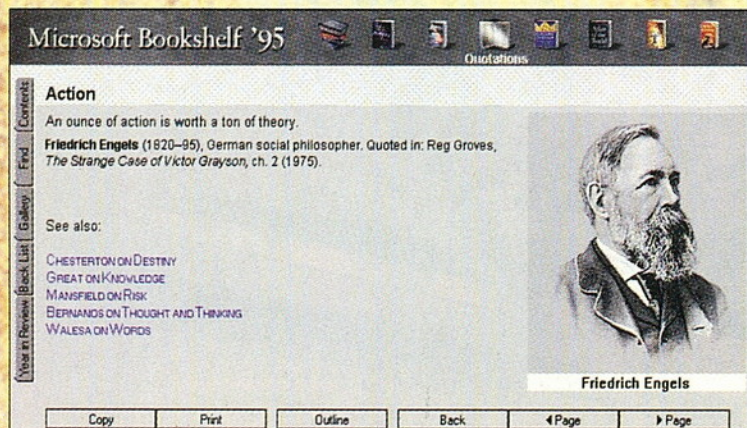
A The Columbia Dictionary of Quotations 18,000 megállapítást, alapigazságot, megfigyelést, megjegyzést foglal magába, 1,500 témában. Ezeket az idézeteket, bölcsességeket akárhol felhasználhatjuk, még a magunk épülésére is. Jó Microsoft-os szokás szerint, a Bookshelf indításakor egyből találkozhatunk egy aznapra rendelt bölcsességgel. Sőt, ezt a tudást képes kiterjeszteni a már telepített (nem hálózatos verziójú) Word 2.x vagy 6.x verziókra, melynek következtében már ezek indulásakor is találkozhatunk a világmegváltó idézetekkel.

A The Concise Columbia Encyclopedia 17,000 címszóban ismert meg a világgal. Tipikusan amerikai összeállítás, amerikai fogyasztóknak.

Az atlasz kivételesen nem külső mű adaptációja, csak a térképeket nem mondhatja magának a Microsoft.

A Hammond Atlas of the World politikai és földrajzi térképeken mutatja be bolygónkat. Ez kiegészül az egyes országokról nyújtott információkkal és adatbázissal. Elsődlegesen megtekinthetjük például a kiválasztott nemzet zászlaját és meghallgathatjuk himnuszának zenéjét. Ez utóbbit a Windows MIDI eszközzel „követi el”, ebből kifolyólag néhány meglehetősen érdekes felfogásban készített átirat is hallható. Szó se róla, fel lehet ismerni a dallamot, de körülbelül

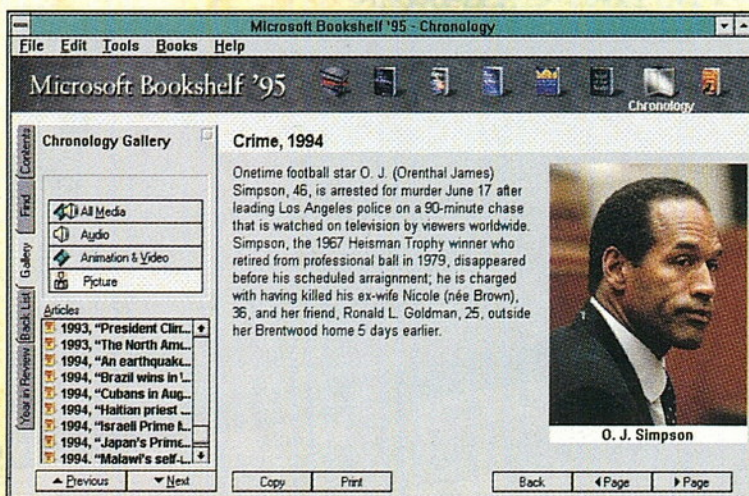
sok, vallás, sport, művészet, bűnözés, felfedezések és hódítások, emberi jogok és még sorolhatnám. Azt a felfogást próbálja megvalósítani a kronológia, hogy amit lehet megemlíti, ha csak néhány szóban is.



ahhoz hasonlít amikor az Olimpián egy távoli ország himnusza hangzik fel a helyi sajátos felfogásban. Mindezek ellenére örülök, hogy egyáltalán egy szoftverkészítő cégnek eszébe jutott, hogy MIDI is van a Windowsban, mikor mindenki az erőforrás és helyigényes WAV-ot nyomtatja, ha kell, ha nem. MIDI-t pedig még egy mezei „AdLibi” is meg tud szólaltatni a felismerhetőség szintjén.

Rohanó világunk tele van nevezetes, lejegyzésre méltó eseményekkel. Szép kis közhely volt, ugye? De így van. A The People's Chronology megpróbálkozik azazal, hogy megörökíti az emberiség fennállásának nevezetes pillanatait, egészen Krisztus előtt 3 millió évtől 1994-ig. El lehet képzelni, mekkora mennyiségű információ ez, pedig még szűkre is fogták.

Hogy könnyebb legyen az eligazodás, itt is témakörökre bontva tudunk tallózni. Csak példaképpen néhány cím: mezőgazdaság, építészet, fogyasztói védelem(!), irodalom, tengeri erőforrá-



sok, vallás, sport, művészet, bűnözés, felfedezések és hódítások, emberi jogok és még sorolhatnám. Azt a felfogást próbálja megvalósítani a kronológia, hogy amit lehet megemlíti, ha csak néhány szóban is.

Utóljára, de nem utolsósorban megtalálható a könyvespolcon a The World Almanac and Books of Facts 1995, a tények könyve. Minden fontosabb statisztikai adat, információ, tény, megtalálható benne, elsősorban természetesen az Egyesült Államokról, azonfelül kicsiny világunkról. Persze itt is fejezetekre és témákra bontva található minden. Lenyűgöző pl. a sport és művészeti adatbázis, az előbbiből az éves sportesemények (Olimpia, vb stb.) eredményei, az utóbbiból pedig pl. az Oscar-díjjal jutalmazott művészek bogarászhatók ki.

A Bookshelf papíron kiadott könyvekkel szembeni előnyét – a multimédia eszközeivel – maradéktalanul kihasználja. Sok idézet eredetiben, a szerzőtől hallhatunk. Rengeteg képi illusztráció található benne, neves emberekről, műtárgyakról, eseményekről stb. Az enciklopédiában például meghallgathatjuk hangszerek hangját, vagy videofelvételeken gyönyörködhetünk vadon élő állatokban.

A könyvespolc akkor igazán hasznos, ha nem kell mindig nyújtózkodnunk

(alacsonyabbaknak székre állni, még kisebbeknek legyinteni), hogy elérjük a kívánt könyvet. A QuickShelf nevű program a kezünk ügyébe helyezi az egészet, egy kis nyomógomb-sorral, amely éppen egy ablak címsor magasságú, így nem foglal sok helyet. Igaz, emiatt a kisméretű ikonokat nehéz felismerni, de mint újabban már megszokhattuk a Microsoft-nál, ha ráállunk az egérrel bármelyikre, egy kis sárga zászlócskán megjelenik a gombhoz tartozó program neve.

Egy számunkra érdekes címszó kikeresése bámulatosan gyorsan történik. Normál kiépítésű gépen is másodpercek alatt akár szócikkek százait is listára veheti a program, hogy aztán győzzük kiválogatni. Ez persze azért is van így, mert van egy kis turpisság a dologban. Több könyv is hivatkozhat ugyanarra az adatra, vagyis átfedés van a közöttük. Az atlasz például az almanachból veszi a kiválasztott országok adatait és más kötetek között is van ilyen kapcsolat.

Bár nekünk nem igazán hasznos szolgálat, azért megemlíthető, hogy az amerikai levelezés segítségével egy irányítószám adatbázis is helyet kapott a CD-n, amely a beírt címhez megkeresi a ZIP kódot, s az egészet kimásolja a Clipboard-ra, ahonnan bárhol felhasználható.

Nem is tudom, kinek ajánlom!? Aki jól tud angolul (amerikaiul), sokat fordít vagy ír ezen a nyelven, aki újságírással foglalkozik (Shy, muszáj ezt nekem visszaadni?), és egyáltalán mindenki, aki egy kicsit többet akar tudni a világról és megszokja azt, hogy az amerikaiak esetleg más dolgokat tartanak érdekesnek, mint mi.

Na, megjött már a postás a tavalyi számmal?

BigZoo

AUTOMAP

Az utóbbi 1-2 évben elég sok „multimédiás” térkép jelent meg. A „multimédiás” ez esetben azt jelenti, hogy a térképi és egyéb kiegészítő információk mellett az egyes helyeket, nevezetességeket nemcsak egy pötty jelöli a térképen, hanem némi szöveges info, sőt egyre inkább képek is megtekinthetők az adott helyről. Ezen térképek sorába illik a Microsoft Automap Road Atlas is. Egyelőre még csak az Egyesült Államok térképe jelent meg ily formában, de a Microsoft ígérete szerint még az idén várható Európa is.

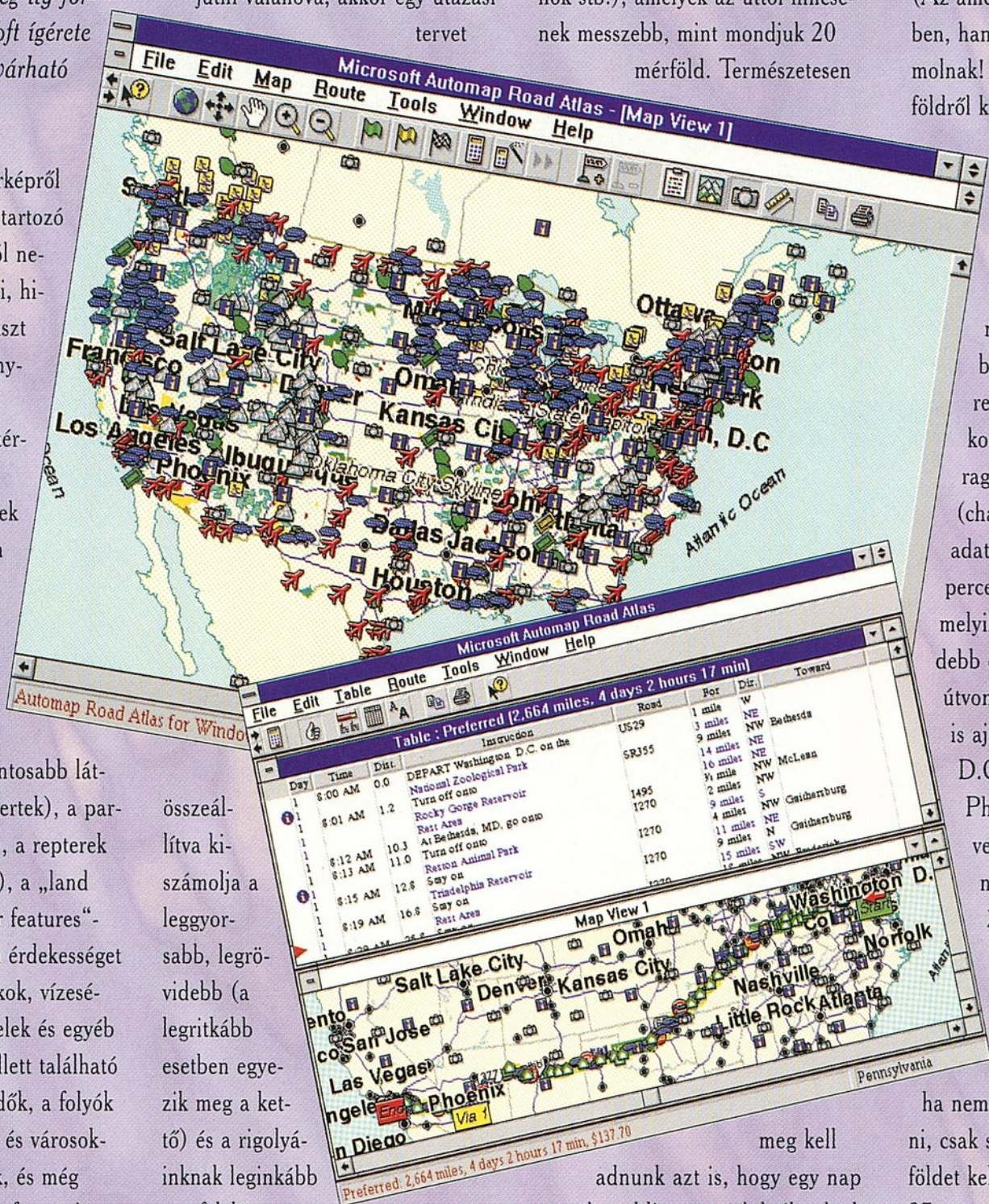
Magáról a térképről és a hozzá tartozó adatbázisról nehéz lenne újat mondani, hiszen aki már látott atlaszt vagy útikönyvet, az könnyen el tudja képzelni. Adva vagyon egy alaptérkép, amelyen választásunk szerint megjelennek a – nagyítástól függően – kisebb-nagyobb települések, neveik, az utak, az utak nevei, a kompateló helyek, az óceánok nevei, a

– program szerint – fontosabb látványosságok (pl. állatkertek), a parkok (nemzeti és egyéb), a repterek (nemzetközi, helyi stb.), a „land features”-nek és „water features”-nek nevezett természeti érdekességet (hegycsúcsok, szakadékok, vízések, gátak stb.), a motelek és egyéb alvóhelyek, az utak mellett található pihenők, a nagyobb erdők, a folyók és tavak, az államokról és városokról szóló infoközpontok, és még egy-két érdekes egyéb információ. A térképen ezeken kívül megjeleníthetjük az időzónákat, a politikai határokat (államhatár, városhatár stb.), a hosszúsági és szélességi fokokat, sőt háttérnek az USA domborzati térképét is. Az egyes helyeket (városok, látványosságok,

repterek stb.) jelző pontokra, illetve ikonokra klikkelve a státussorban láthatjuk az adott valami nevét, ketőt klikkelve pedig egy információs ablak nyílik, amelyben megtekinthetjük a helyhez rendelt szöveges leírást.

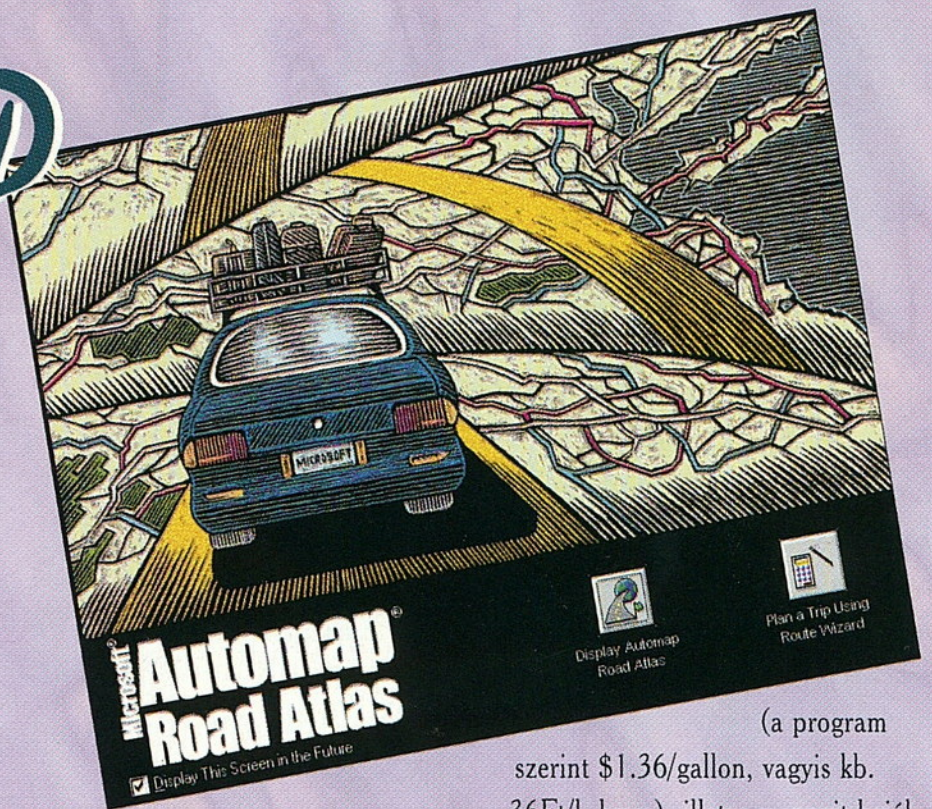
Amivel a program jelentős mértékben többet nyújt, mint egy egyszerű térkép vagy útikönyv (azon kívül, hogy sokkal egyszerűbb összehajtani), hogy kérésünkre megtervezi utunkat. Ha szeretnénk eljutni valahova, akkor egy utazási tervet

(repülőterek, látványosságok, pihenők stb.), amelyek az úttól nincsenek messzebb, mint mondjuk 20 mérföld. Természetesen



összeállítva kiszámolja a leggyorsabb, legrövidebb (a legritkább esetben egyezik meg a ketőt) és a rigolyáinknak leginkább megfelelő utat.

Ehhez először is meg kell adnunk indulási helyünket, hogy hova szeretnénk menni, és hogy közben még hol óhajtunk időzni (maximum 25 köztes megállót definiálhatunk). Ehhez még megmondhatjuk, hogy milyen egyéb helyek érdekelnek



(a program szerint \$1.36/gallon, vagyis kb. 36Ft/l, hmm), illetve mennyit kajál a kocsis országúton és városban. (Az amerikaiak nem liter/100km-ben, hanem mérföld/gallonban számolnak! Ha pedig átállunk mérföldről kilométerre és gallonról li-

terre, akkor is km/l-ben kéri a program a fogyasztást.) Ezen objektív adatok után jövünk mi, a szubjektumok: mennyivel megyünk átlagosan a különböző utakon, mennyire szeretünk sztrádán, országúton, komppal menni és mennyire ragaszkodunk egy-egy úthoz (change roads). Mindezen adatok birtokában a program percek alatt kiszámolja, hogy melyik a leggyorsabb, a legrövidebb és nekünk leginkább tetsző útvonal, sőt egyéb alternatívákat is ajánl. Például Washington D.C.-ből Los Angelesbe Phoenixen át napi 12 órát vezetve a leggyorsabb út 4 nap 2 óra 17 perc alatt 2,664 mérföld hosszú lenne (a benzin \$137.7-ba kerülne), a legrövidebb 2,653 mérföld, de 4 nap 3 óra (\$136.29), illetve

meg kell adnunk azt is, hogy egy nap mennyit-meddig vagyunk hajlandóak a kocsiban időzni, és nem utolsósorban, hogy az autónk milyen – az út szempontjából – fontosabb paraméterekkel rendelkezik: mekkora a tankja, mennyinél ne legyen soha kevesebb benzin és mennyi van induláskor, mennyibe kerül

ha nem akarunk országúton menni, csak sztrádán, akkor 2,738 mérföldet kell autóznunk 4 nap 2 óra 27 perc alatt (\$141.01). Egyébként valahol jellemző, hogy ha nem megyünk Phoenixbe és minél kevesebbet akarunk letérni, akkor az I40-esen három napig mehetünk több, mint 2,000 mérföldet. Nem egy M7-es...

Giraffe

BORBAN AZ IGAZSÁG

Valamikor réges régen – amikor még a ZX-Spectrum is számítógépnek volt kikéltve, s a cégek egy része megvásárolta első Commodore 64-ét azzal a céllal, hogy majd a gépek segítségével fantasztikusan egyszerűsödik az adminisztrációja – élt egy „tehetséges” fiatal kertész. Főhősünk arról álmodozott, hogy egyszer híres és megbecsült „Bálint Gazda” válik belőle is. De a dolgok nem így alakultak, s az azóta már naggyá cseperedett hősünk azon kapta magát, hogy éppen a Microsoft Home termékeit tesztelgeti. Ezek között találta végül is mai témánkat: a MS Wine Guide-ot.

Hihetetlenül hangzik, hogy miként lehet borokról értekezni egy CD keretein belül, de szerintem a multimédia ilyen irányú felhasználása a közeljövőben szélesedni fog. Olyan, mint egy jó könyv, amely sokoldalúan és érdekesen mutatja be a borokat és a velük kapcsolatos dolgo-

kat. Ha ezt nem CD-re készítették volna, jó vaskos és drága polc-nehezéket nézegethetnénk.

Gerincét Oz Clarke – a londoni Daily Telegraph szakértője – tanácsai adják. Bemutatja a bor-kultúrának minden csínját-bínját, az alapoktól a profi borkóstolásig. A szakértő segítségével széleskörű rálátást szerezhünk napjaink egyik legked-

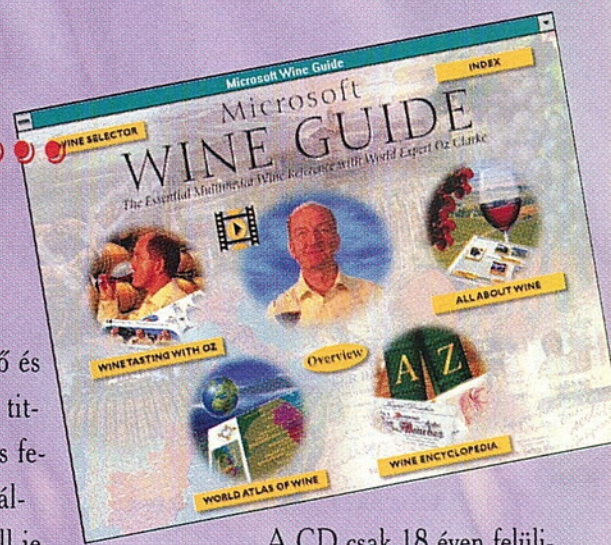


veltebb italának hagyományaira. Megismerkedhetünk a világ legnevesebb bortermelő vidékeivel, a szőlőtermesztés és borkészítés fázisaival, a legfontosabb fajtákkal. A borvidékek részletes térképét is megtaláljuk a programban. Csak egy kis érdekesség, hogy a magyar borvidékek némelyike is felelhető a CD-n,

sőt még a világ 75 legjobb bora között is szerepel egy hazai fajta.

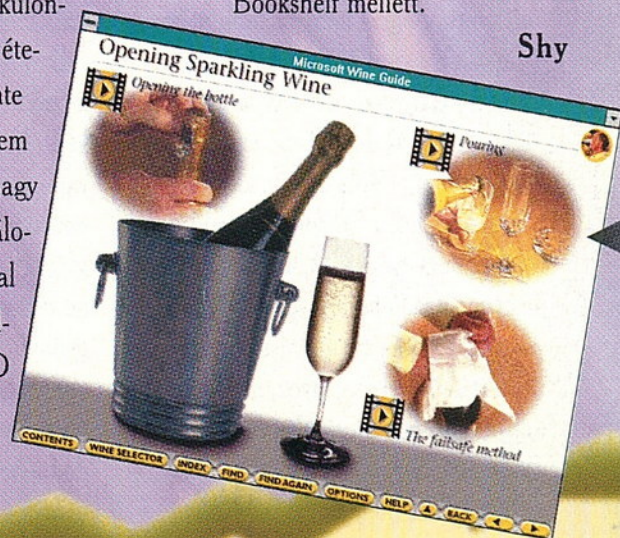
Bepillantathatunk a pezsgő és a Sherry előállítás szakmai titkaiba. Nemcsak egyszerű és felületes borászati kalauzzal állunk szemben, hanem ki kell jelentsem, hogy akár szakmai körökben is értékes enciklopédiát kapunk a pénzünkért.

A gazdag anyag summázata 6000 bor, pezsgő teljes ismeretője. Rengeteg szóciikk és kereshetőség a különböző témákban és fantasztikusan gazdag válogatás egy igen érdekes témakörben. Megismerkedhetünk a fogyasztási szokásokkal, és egy teljes fejezet foglalkozik a fenséges italokhoz legjobban illő ételkkel is. Részletesen bemutatja, hogy a különböző tájborok milyen népi ételkhez passzolnak. Így szinte gasztronómiai kalauznak sem utolsó a Wine Guide. A nagy adatbázisban magunk is válogathatunk nekünk tetsző ital után, amelyet később a boltok polcáról leemelve a CD tanácsai szerint kóstolhatunk.



A CD csak 18 éven felülieknek ajánlott, mert Oz Clarke olyan elragadtatással képes a kóstolást szemléltetni, hogy könnyen mi is a palack után nyúlhatunk.

Sok szónak is egy a vége, a mértékkel fogyasztott Wine Guide nem káros az egészségre, sőt kifejezetten érdekes, interaktív multimédia, amely ebben az esetben jó messzire rugaszkodott a számítástechnika területeitől. Ahogy a jó szakönyvre is bármikor szükség lehet, egy MS Wine Guide is elérhető polcunkon az Encarta és a Bookshelf mellett.



Elérkeztünk a Microsoft játék harmadik, utolsó fordulójához. Májusi számunk helyes megfejtéseit az alábbiakban olvashatjátok.

1. Mi a Wapiti? Amerikai szarvas.
2. Mi az Avalon és mely legendakor része? Mitikus sziget, ahova a halálos sebesült Artur király elkerül a Camlan-i csata után.
3. Ki volt Bar Kokhba? Miről ismert? Zsidó hadvezér, romaiak elleni felkelés (132-135) során elfoglalta Jeruzsálemet és további 50

- várost, barkoba játék.
4. Pontosan mik egy kosárlabdapálya méretei? 29m*15m-től 22m*13m-ig.
5. Mi a cryptografia magyar megfelelője? Kódolás.

Íme a háromfordulós játék utolsó öt kérdése. Most már közel a nyerevény! A fődíj egy Encarta 95, a második helyezett egy Flight Simulator-t

kap, a harmadik egy MS Home egeret. További megfejtőink között Microsoft Home demo CD-t sorsolunk ki. Beküldési határidő június 20.

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



1. Ki volt Jose Raul Capablanca?
2. Mi az Ecarte?
3. Mi a pointilizmus?
4. Mikor és mióta van a Föld Napja?
5. Kik beszélnek az afrikaans nyelvet?



Microsoft játékok

DEMO

Ígéretünkhöz híven mindenek előtt essen egy-két szó a shade technikáról. Bár a mellékelt képek magukért beszélnek, azért akad néhány kiegészítő adat, amely nincs „rábiggyesztve“ az ábrákra. Az első jogos kérdés az lehetne, hogy bár jópofák a képek, de ugyanmá' melyik is tartozik a Flat-, a Gouraud-, és a Phong-shadehez (igen, most ezekkel fogunk megismerkedni)? A sorrend nem véletlen, mert azt a kidolgozottságuk, finomságuk mértéke alapján állítottuk fel. Ennek tudomásul vételével és egy kis angol tudással rá lehet jönni, hogy a „legtökéletlenebb“ a Flat (valami lapos dologról lehet szó) shade felületkezelési módszer. A „zsöngesség“ abban mutatkozik meg, hogy a bonyolultabb mértani formákat egyszerűbbekre vezeti vissza. Ezáltal sokat veszít látványosságából, de nagyságrendekkel gyorsabb lesz az előállítás, mint a többinek. A test felszínén megjelenik a fényforrástól való távolság és elhelyezkedés, amelyet (itt még) a sokszög adott három- vagy négy- szög darabjának világosításával vagy éppen sötétítésével szabályoz, a fényerő függvényében. Árnyékolás ezen felül nincs. A Gouraud annyiban különbözik az előzőektől, hogy itt nincs felület „butítás“, azaz a formák az eredeti alakjukban jelennek meg, tehát ha egy gömböt akarunk megjeleníteni, akkor nem csupán egy X oldalú sokszöggel kell beérnünk. A csúcs a Phong shade. Ennél már az árnyékolás, az objektumok egymásra ható fényviszonyai is láthatóak, így egyre jobban közelítve a tökéletes 3D-s hatáshoz. Logikusan ennek tart a legtöbb ideig a kiszámítása. Az összehasonlítás végett vegyünk egy 1024 x 768-as truecolor képet (és most konkrétan a 3D-Studio-t kiindulási alapnak. A Flat shade használatával a kép kirendelése (a különböző elkészített objektumok felszínének „bevakolása“, illetve „kiöntése“) 26 másodpercig tartott, Gouraud-dal 39-ig, Phong-gal pedig 88-ig.

Mára bőven elég az okoskodásokból, essen néhány szó a nemrég (Magyarországon) tartott ScenEst '95-ről. Több dolgot is szeretnénk hozzáfűzni az ott történetekhez. Kezdjük a kelle-messel: a győztes a ScenEst '95-ön, a későbbiekben megismerhető (megszokott jó minőség és design) gRiF csa-

pat demoja lett. (A következő számban összehasonlítjuk a Cache '95 helyezetteit és a ScenEst '95 nyertesét.) Egy üzenet a byTeam-nek: örömmel vettük a nekünk készített dolgokat... tényleg halálra röhögöttük magunkat! (Csak kár, hogy lefagyott utána a cucc; de lehet, hogy ennek egyszerűen az volt az oka, hogy nem az egész „demot“ kaptuk meg, hanem csak a ránk vonatkozó részt...) Ellenben elszomorított a gfx. compo győztesének alkotása, amit egy kevesek kezébe kerülhetett könyv – kereskedelmi forgalomba nem hozott Stephen King novellagyűjtemény a Világnagy strand címmel (nekünk még anno, jó barátunk SoLo/Biohazard adta kölcsön...) – borítóján láthattunk először. Vitakozni azon lehet, hogy egy scanner-elt kép „kirajzosításával“ állunk szemben vagy egy egyszerű kópiával. Mindenesetre van egy olyan érzésünk, hogy a győztes alkotásnak nem ilyennek kellene lennie. Azért közreadjuk a képet, gyönyörködjete ti is benne. (Még annyit hozzáfűznénk, hogy egy kicsit is „komolyabb“ rajzprogrammal könnyedén lehet egy kész képről vázlatokat, és különböző fázisban „ÁL-ló“ képeket konstruálni.)

Addig is boncolgassuk egy holland lojalpatrióta szervezkedés munkáját a:

ChAiN SaW / Black & Hacker

Egy eddig teljesen ismeretlen csapat alkotását vehettük szemügyre, melynek béta változatát a megjelenés előtt 1-2 hónappal az iNET-ről kaptuk kézhez. A félkész demo hossza idáig már elérte a 4 Mb-ot (!!!) (a kiadás idejére meghaladhatja az – nem semmi – 5-6 Mb-ot is), amiből 2.5 megát csak a 44 kHz-en digizett zene tesz ki. Szerencsére azokra is gondoltak, akiknek nincs a demo futtatásához megfelelő hangkártyája: ezt a digi-rengeteget egyszerűen letörölhetik, s a demo vígan fut tovább, csak már sokkal csendesebben. Az első részben a holland zászló forog, hullámszik és e közben még nagytódik-kicsinytődik, mialatt a himnuszából hallhatunk különböző – enyhén szólva – eldurvított részleteket (legalábbis az van a kép aljára írva,

hogy ez a Nemzeti Daluk). Utána egy landscape scroll következik, amelyben ha jó a szemünk, Hollandiát fedezhetjük fel az üvegházhatás előtt, majd utána (bár utána, inkább hasonlít egy eldeformálódott úszómedencéhez, egy múholdas felvételen, mint egy országgra, valahol Európában). Úgy látszik a mi látásunk nem bizonyult elég jónak, mert csak egy rakás zöld, kék, és sárga pixelt fedeztünk fel egymás mellett különböző árnyalatokban – és véletlenszerűen elszórva – pompázni.

A harmadik részben egy 3471 polygonból felépülő láncfűrész szétvag DOS egy Windows emblémát, alatta pedig feltűnik egy „másik lemezkezelő proggi“ nevének a logója. A béta verzió utolsó része az egyik író (Black Hawk) képének forgatásából és a másik szerző (Holly Hacker) képébe való átmorpholódásból áll, mindez ütemre, nagyon látványosan, és rettenetesen megtekerve. (Azt „még nekünk“ sem árulták el, hogy ki milyen formában vett részt a munkában, úgyhogy nem tudunk semmi biztosat állítani a fiúk tisztségéről...) Ez mind valós időben történik; amit mi sem bizonyít jobban, hogy a futtatásához minimum egy közepes teljesítményű 486-os kell egy nagyon gyors VGA kártyával felszerelve (VLB vagy PCi-ra gondolunk) és 4 minimum MB. RAM. A demo hátránya – a kiemelkedően nagy méretén kívül –, hogy GuS nélkül egy lépést sem hajlandó megtenni. A legszebb az egészben, hogy ezt nem is közli velünk. Mi is csak oly módon jöttünk rá, hogy a hangkártyákat pakolgattuk jobbra-balra; hol elindult, hol nem (ugyanolyan egyéb hardware és software feltételek mellett). Kíváncsiak vagyunk a kész (és hibamentes!), valamiféle menüvezérelt verzióra és reméljük, illetve már javasoltuk is, hogy a csapat a jövőben hagyjon fel az ilyen óriási demok készítésével, kivéve persze, ha nem CD-ROM-on akarják kiadni a terméküket az elkövetkezőkben.

Cool A & aTom



DEMO PROGRAMMOZÁS

Sziaztok, megint egy szuper program forráslistáját találhatjátok meg a demoprogramozók oldalán. Többen kértétek egy gyors scroll rutin közlését, íme: Az utóbbi időkig a VGA kártyáknak volt egy igen féltve őrzött titka,

mégpedig az, hogy az eddigi 1 memóriacímen – 1 képpont felállítás, 1 memóriacímen – 4 képpontra tudjuk módosítani.

Ezeket a módokat a BIOS nem támogatja, ezért közvetlenül a VGA kártyával fogunk társalogni, természetesen a port címeken keresztül. Így a memóriába való képtöltésnél a kép mérete is 4-szeresére növekedhet. (Tehát max. 640x400-as képet tudunk betölteni ezzel a módszerrel. A scroll hatást pedig úgy tudjuk elérni, hogy a látható ablak marad a régi 320x200-as, és ezt az ablakot tologatjuk a 640x400-as kép felett. Ez rendkívül gyorsá teszi az egész scroll eljárást, mivel nincs adatmozgatás, a CPU pedig minimálisan vesz részt a műveletben. Most essék szó a hátrányokról. Pontot rajzolni a képernyőre csak a közölt speciális „putpixel” eljárással lehet, mert ki kell választanunk azt, hogy az azonos címen található 4 képpont közül melyiket akarjuk felülírni. Ez lelassítja a folyamatot, főleg ha egy egész képet töltünk be. Nem tudunk a képernyőre egyszerre több pontot mozgatni, pixelenként kell – a fentebb említett okok miatt – elintéznünk minden ilyenfajta műveletet. A közölt forráslista először felkapcsol a speciális grafikus módba, majd két különböző színnel feltölti a 640x400-as képet, és ezek után a 320x200-as ablakot mozgatja ezen a képen.

Képbetöltés is hasonló módon egyszerű. Beolvassuk a képet egy átmeneti pufferbe és innen mozgatjuk ki pixelenként a VGA kártyán keresztül. A 256 színű palettát a megszokott módokon, vagy a BIOS funkcióval vagy a VGA kártyán keresztül lehet megjeleníteni. A „putpixel” procedúrának X és Y paramétere van, így a színt a color általános változóval kell beállítani. A „setwindow” pozicionálja a 320x200 látható ablakot a 640x400-as kép (paraméterben megadott) X és Y koordinátájára. A forráslista sorai között megint van némi info beszúrva. A következő számban a – nem általam – beigért sakktábla effektet közöljük.

Vodka

```
{ $g+, x+ }
uses crt;
const planenumber : array [0..3] of byte = (1,2,4,8); { a 4 képpont kiválasztásához egy táblázat }
var
  ij      : integer;
  x       : word;
  y       : word;
  color   : byte;
procedure putpixel(x,y: word); assembler; { x,y koordinátára color változóban megadott színnel egy pontot tesz }
asm
  MOV AX,160
  MUL Y
  MOV DI,x
  SHR DI,2
  ADD DI,AX
  MOV AX,$A000
  MOV ES,AX
  LEA BX,planenumber
  MOV AL,BYTE [x]
  AND AL,3
  XLAT
  MOV DX,$3c4
  MOV AH,AL
  MOV AL,2
  OUT DX,AX
  MOV AL,color
  MOV ES:[DI],AL
end;
procedure setwindow(x,y: word); assembler; { a látható 320x200-as ablakot a 640x400-as kép x,y koordinátájára pozicionálja }
asm
```

```
MOV BX,x
MOV CL,BL
SHR BX,2
```

```
MOV AX,160 MUL y
ADD BX,AX
MOV DX,$3d4
MOV AL,0ch
MOV AH,BH
OUT DX,AX
INC AL
MOV AH,BL
OUT DX,AX
AND CL,3
SHL CL,1
MOV DX,$3da
```

```
@retrace:
```

```
IN AL,DX
AND AL,8
JZ @retrace
MOV DL,$0c0
MOV AL,13h
OUT DX,AL
MOV AL,CL
OUT DX,AL
MOV AL,020h
OUT DX,AL
```

```
end;
```

```
procedure setvideo(mode: word); assembler; { a bioson keresztül videomódokat kapcsolja }
asm
```

```
MOV AX,mode
INT $10
```

```
end;
```

```
procedure setgraph; { módosítja, illetve bekapcsolja a speciális címzési módot }
begin
```

```
  setvideo($13);
asm
```

```
MOV DX,$3D4
MOV AX,$14
OUT DX,AX
MOV AX,$0e317
OUT DX,AX
MOV DX,$3C4
MOV AX,$604
OUT DX,AX
MOV DX,$3c4
MOV AX,$f02
OUT DX,AX
MOV AX,$A000
MOV ES,AX
XOR AX,AX
MOV DI,AX
MOV CX,32768
CLD
REP STOSW
MOV DX,$3d4
MOV AX,$5013
OUT DX,AX
```

```
end;
```

```
end;
```

```
procedure fillscreen; { feltölti a 640x400-as kép negyedeit színekkel }
begin for y := 0 to 199 do begin
```

```
  for x := 0 to 319 do begin
    color := 10;
    putpixel(x,y);
    putpixel(x+320,y+200);
    color := 2;
    putpixel(x,y+200);
    putpixel(x+320,y);
  end;
```

```
end;
```

```
end;
```

```
end;
```

```
begin
```

```
  setgraph;
  fillscreen;
  x := 1; y := 1;
  i := 1; j := 1;
  repeat { a látható ablakot mozgatja a kép felett }
    if (x = 0) or (x = 320) then i := i * -1;
    if (y = 0) or (y = 200) then j := j * -1;
    inc(x,i); inc(y,j);
    setwindow(x,y);
    delay(5);
  until port[$60] = 1;
  setvideo($03);
end.
```

```
end.
```



CD-ROM-BOLÓ

Júniusi témánk: hogyan tudja megállapítani egy program, hogy CD-ről fut-e, és az az eredeti CD vagy egy másolat. A kérdés első felével nem foglalkozunk, azt már tudjuk, hogy le lehet kérni az MSCDEX-től, hogy hány CD-t támogat és azoknak mi a betűjele, ezután már csak egy egyszerű összehasonlítás. De mi a helyzet az eredeti CD-vel? Nézzünk egy példát! Van egy programom, floppy-ról fut. A volume label ALMAFA. A program induláskor ki-

néz a labelre, ha nem azt látja, hogy ALMAFA, akkor nem fut, hiszen nem az eredeti floppy-ról futtatják. Ha az eredeti floppy-t például XCOPY-val átmásolom winchesterre, a winchesteren nem változik meg a volume label, így ha csak valami isteni szerencse folytán nem pont ALMAFA, akkor a lemásolt program nem fog futni.

Nyilván ez egy erősen leegyszerűsített példa, de nagyon hasonló a helyzet a CD-ROM-ok esetében is. A CD tartalomjegyzékében több, mint 50 azonosító van, amelyek közül néhányat a CD írásakor mi állíthatunk be és ezeket később a programból lekérdezhetjük! Nyilván winchesterre történő másolással nem is érdemes foglalkozni, hiszen induláskor kiszűrjük, ha nem CD-ről indult a program, az azonosítók amúgy is nagyon nehézkesen, leginkább sehogyan nem tudnak átkerülni a winchesterre. Ha lemásoljuk a CD-t (készítünk egy CD-R-t), nekünk kell kézzel beállítani őket az írás előtt. Tekintve, hogy minden CD író más és más, lehet, hogy nem mindegyik mezőt lehet állítani, esetleg máshogy hívja őket.

Egy szó, mint száz, nem sok esélyünk van! A megoldás a CD bitenkénti átmásolása volna, kb. úgy, ahogy a mastert készítik elő, de ez egy csöppet drága. (Állítólag létezik egy olyan program, amely képes winchesteren emulálni CD-t úgy, hogy leolvasson róla minden ilyen speciális adatot és amikor a futó program kiszól, hogy neki most ez vagy az kell, akkor az orra alá tolja. Ha valakinek megvan, küldje be a szerkesztőségbe, nagyon kíváncsi volnék rá!)

Az MSCDEX külön funkcióval támogatja három speciális azonosító leolvasását. Ezeket a CD írásakor viszonylag egyszerűen be lehet állítani (a másoláskor is, ha erre egyáltalán odafigyel az, aki le akarja másolni), majd a programban le lehet kérdezni, hogy az van-e ott, így nagy százalékban pontosan megállapíthatjuk, hogy eredeti CD-ről fut-e a program. (Hogy miért nem 100%-ban, arra még kitérek.) Ez a három mező a Copyright File Name, az Abstract File Name és a Bibliographic Documentation File Name. Elméletileg ezek bizonyos file-ok neveit tartalmazzák, javasolom mindenki nézegesse meg otthon a CD-

ROM-jait, nem valószínű, hogy egyben is találna ilyen bejegyzést! Definíció szerint 38 karakter hosszúak, felépítésük a következő: 31 karakter filenév, 1 karakter pontosvessző (elválasztó jel), 5 karakter verzió szám, 1 karakter NULL byte. (A filenév azért 31 hosszú, mert okos bácsik gondoltak a jövőre, amikor már hosszú nevek is létezhetnek.) Ez a 31-1-5-1 felépítés teljesen elméleti jellegű, általában a CD-R író programok mindegyike egyben kezeli a 38 karaktert. (Ha netán mi is erre adnánk a fejünket, legyünk óvatosak a nulla byte-tal a végén! A 38 így csak 37!)

Nézzük a programlistát, amely egy kivonat, remélem mindenki rájön, hogy melyik részét hova kell beszúrni. A TCDFileName típust az eredeti felépítés szerint deklaráltam, ha valaki a 38 karakter hosszú tömböt preferálja, ennek helyére írja be! A változókat az interface részben, globálisan definiáljuk, hogy bárhol, bármikor elérhetőek legyenek. Az eljárások CDX előtaggal kezdődnek, hiszen az MSCDEX közvetlen funkcióit hívják meg, csak a funkció számában térnek el egymástól, egyébként teljesen azonosak! Beillesztésük egyre bővülő unitunk legelejére, közvetlenül az implementation elé történjen, mert úgy szép, ha a CDX-es eljárások parancskód szerint követik egymást!

Egy mondat a használatukról (mivel e hónapban nincs példaprogram): CDX_GetAkarmilyenFileName (CD_AkarmilyenFn);

A többit mindenkire rábízom. Végül térjünk vissza arra, hogy miért nem 100%-os a módszer. Csináltunk hajdanán egy CD-t, amit a saját olvasóink vidáman kezeltek, de a néhány másik (ugyanazzal az MSCDEX-szel) már nem annyira. Hasonlóan érdekes dolgok történtek egyéb extension programokat használva. Mi arra készültünk, hogy a leírás szerint, az azonosító végén, a nem használt karakterek #00-val vannak feltöltve. Ehelyett kaptunk vissza szemetet és/vagy space-eket olvasótól és programtól függően. Mivel a teljes struktúrát hasonlítottuk, így az eltért a várttól. A megoldás, vagy teljesen feltölteni mind a 31 vagy 38 karaktert, vagy karakterről-karakterre összehasonlítani az elejéről annyit, amilyen hosszú a várt szöveg.

Még egy jó tanács: ne használjatok space-t vagy ékezetes betűket az azonosítóban! Elméletileg nem kizárt, hogy működni fog a dolog, de inkább csak az kísérletezzon vele, akinek sok pénze van!

TRF

```
interface
type
  TCDFileName = record
    FileName : array [1..31] of Char;
    Reserved : Char;
    Version : array [1..5] of Char;
    Null : Byte;
  end;
var
  CD_CpyRightFn : TCDFileName;
  CD_AbstractFn : TCDFileName;
  CD_BibliDocFn : TCDFileName;
implementation
  (* ***** *)
  (* CDX_GetCopyrightFileName *)
  (* Get copyright file name from VTOC *)
  (* Input: *)
  (* AX = $1502 *)
  (* ES:BX = Transfer address (38 byte buffer) *)
  (* CX = CD-ROM drive letter *)
  (* ***** *)
  procedure CDX_GetCopyrightFileName (var CDBuf);
  var
    r : Registers;
  begin
    r.AX := $1502;
    r.ES := Seg(CDBuf);
    r.BX := Of(CDBuf);
    Intr($2f,r);
  end;
  (* ***** *)
  (* CDX_GetAbstractFileName *)
  (* Get abstract file name from VTOC *)
  (* Input: *)
  (* AX = $1503 *)
  (* ES:BX = Transfer address (38 byte buffer) *)
  (* CX = CD-ROM drive letter *)
  (* ***** *)
  procedure CDX_GetAbstractFileName (var CDBuf);
  var
    r : Registers;
  begin
    r.AX := $1503;
    r.ES := Seg(CDBuf);
    r.BX := Of(CDBuf);
    Intr($2f,r);
  end;
  (* ***** *)
  (* CDX_BibliographicFileName *)
  (* Get bibliographic doc. file name from VTOC *)
  (* Input: *)
  (* AX = $1504 *)
  (* ES:BX = Transfer address (38 byte buffer) *)
  (* CX = CD-ROM drive letter *)
  (* ***** *)
  procedure CDX_GetBibliographicFileName (var CDBuf);
  var
    r : Registers;
  begin
    r.AX := $1504;
    r.ES := Seg(CDBuf);
    r.BX := Of(CDBuf);
    Intr($2f,r);
  end;
```

★ 30-50-70% **Kendkívüli 30-50-70%** ★
kedvezményes akció
 CD-ROM ★ **júniusban is!** ★ CD-ROM

DIGITAL DIMENSIONS	2300 Ft	699 Ft
EPIC Pinball Android	2280 Ft	1190 Ft
DESCENT vagy HERETIC	2210 Ft	1550 Ft
Fun&Music 6 CD-Pack	8980 Ft	4490 Ft

és még sok-sok aktuális CD-ROM órási választékából válogathat !!
kérje ingyenes árjegyzékünket
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Byte Store
 KFT.
Csomagküldő szolgálat

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



Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458

CD-ROM LEMEZEK

7 napra hazaviheti!

**Használt CD-k
VÉTELE-ELADÁSA**

**BIZOMÁNYOSI
ÉRTÉKESÍTÉS**

**Akár a legújabb CD-k
5-50% -al
OLCSÓBBAN**

TOP SEVEN GAMES

A májusi szavazatok alapján állítottuk össze ezt a listát. Továbbra is várjuk voksaitokat a legjobb programokra.

Címünk: 1536 Budapest, Pf. 386

1. BIOFORGE
2. SUPERKARTS
3. DARK FORCES
4. TERROR FROM THE DEEP
5. PIRATES! GOLD
6. WING COMMANDER 3
7. DOOM 2

ITT A COMPAKTÍV VIDEOKAZETTÁN!

HA LÁTTÁL BENNÜNKET BOHÓCKODNI AZ A3-ON, ÉS TETSZETÜNK, DE LEMARADTÁL RÓLA, VAGY HA EGYÁLTALÁN FOGALMAD SINCS, MIT HAGYTÁL KI, DE ÉRDEKEL, ESETLEG, HA KÍVÁNCSI VAGY, MIRŐL SZÓL EZ A MARHÁRA HOSSZÚ MONDAT, RENDELD MEG AZT A VHS VIDEOKAZETTÁT, AMIN A COMPAKTÍV 14 ADÁSA LÁTHATÓ! 14X15 PERC SZÁMÍTÁSTECHNIKÁRÓL, MULTIMÉDIÁRÓL! ÁRA MINDÖSSZE 1.000 FT (POSTAKÖLTSÉGGEL, ÁFÁ-VAL). MEGRENDELHETŐ A PC-X CÍMÉN: 1536 BUDAPEST, PF. 386

ARÉNA

Ohohllllláááárihóóóóóó!
Hello fiúk, szia lányok – az
Arénánk vár most rátok...

Remélem mindenki kilocsolta magát húsvétkor, s a lányoktól, anyukától, nagymamától Kinder Tojásba bújtatott SoundBlastert, 486DX4-100 processzort és egyéb nyalánságot kapott, amit a hardware ismereteire alapozva (ahelyett, hogy a mi hardware rovatunkat olvasná) már rég Föld körüli pályára állított. Úgy látszik, a nyár hangulata kedvez a levél írásnak is. Sok építő javaslat – kritika érkezett. Sőt egyik szorgos levélíró (Peppino) még egy komplett AWE32 leírást is küldött, és azt írja még:

„Örömmel hallgatom fejtegetéseiteket a 102 MHz tartományban vásárlásonként (igen, ez a Kukker este 6 után!), és remélem a posta sem fogja hanyagolni a játékban megnyert, és számomra igen értékes fél-évi előfizetési nyereményt (Persze, kinek NE lenne értékes?! Szóljon, az oroszlanok rá várnak, és felfalják – Newland). Régen írtam már nektek, úgyhogy azt hiszem most egy kicsit bő lére eresztem a mondani és kérdeznivalót. Elsőként megkérdezném, hogy a grafikai verseny lemezei postán keresztül érkeztek, vagy személyesen adták át nektek, és elképzelhető-e még ilyen pályázat a lapban? Ez azért érdekelne, mert általában nem szívesen bízom a fontos dolgokat a postára. Másodszor érdeklődnék különböző kiterjesztésű állományok – többek közt .mid, .mod, .fli, .flc, .dxf – felől. Főleg szerkezetük érdekelne, hogyan lehet őket betölteni, lejátszani... Úgy gondolom az első négyféle a demo-programozásnál elengedhetetlen, ezért remélem, hogy tudtok segíteni. (...) Érdekes témának találnám, a Multimedia rovatban tárgyalva a magyar nyelvű, eddig forgalomba hozott CD-kel kapcsolatos cikket, mivel hazai programokról nem sokat hallani, azt hiszem ez Dr. Doktor specialitása.

Továbbra is jó véleménnyel vagyok az újság felől, ami az árat és minőséget tekintve sem meglepő, bár ez a Ti titkokot marad, hogyan sikerült (itt pedig a leírás jön, amit majd szakértőink értékelnek – Newland).“

A grafikai pályázatra mind a két módon érkezett nevezés. Egyébként úgy érzem, valami problémád volt szegény postával, mert nagyon elegend van belőlük. Sajnos nekünk is tűnt el nyerteseknek küldött csomagunk (épp a minap támadt le bennünket egy anyuka, reméljük sikerült kiengesztelnünk...). Fontos dolgainkat most már ajánlva küldjük el (remélem így megkapja a címzett, különben én fogom személyesen kivinni és ezzel végre konkurenciát teremtek a postának – Csilla). Grafikai pályázat biztos, hogy lesz még. Pontos időpont egyelőre nincs, de mindenki készítheti alkotását. A különböző file-formátumokról, főleg a .mod-ról lesz leírás a demo programozás rovatban. A kérést továbbítottam Vodkához. Magyar nyelvű CD-ROM-ból igen kevés van, de azért igyekezünk... A dicséretet pedig köszönjük, és láss csodát: mi is volt a borítón? Mennyibe is került az újság? Hiába... mindent az olvasóért...

Következő levélíró egyben CD-X megrendelő is:

„Üdv. PC-X szerkesztőség!

A CD-X megrendeléshez csatolva (ha már egyszer fizetek a postának) írok egy röpké levelet is. Az újság továbbra is szuper, nem bántam meg, hogy előfizettem. A CD-X-el kapcsolatban írnék néhány – talán építő – gondolatot. Nem tudom, látjátok-e a konkurenciát...

A jó dolgokat szerintem érdemes átvenni. Jó lenne, ha nemcsak négy-öt játék 50-100 Mbyte közötti demoja volna, hanem rövidebb, több, zömében játszható demoja. Színvonalas shareware programok is kellenek. Az a jó, ha a CD végignézése, kipróbálása pár óra alatt lehetetlen, az óriási információ mennyiség miatt sokáig tartalmas szórakozást

nyújt. Szerintem ez a CD-s újság egyik nagy előnye a hagyományos szemben. A CD-X tartalmát tekintve adnék egy kívánságlistát, hátha találtok használható ötletet. Tehát akkor felsorolás jelleggel (a PC-X-ben előre jelzett témákat értelemszerűen nem ismétlem meg): MOD, S3M, MIDI és egyéb zenék; GIF és JPG képek; játékleírások képekkel; demok, introk; a 3DStudio témához kapcsolódva animációk, vírusirtók, stb.

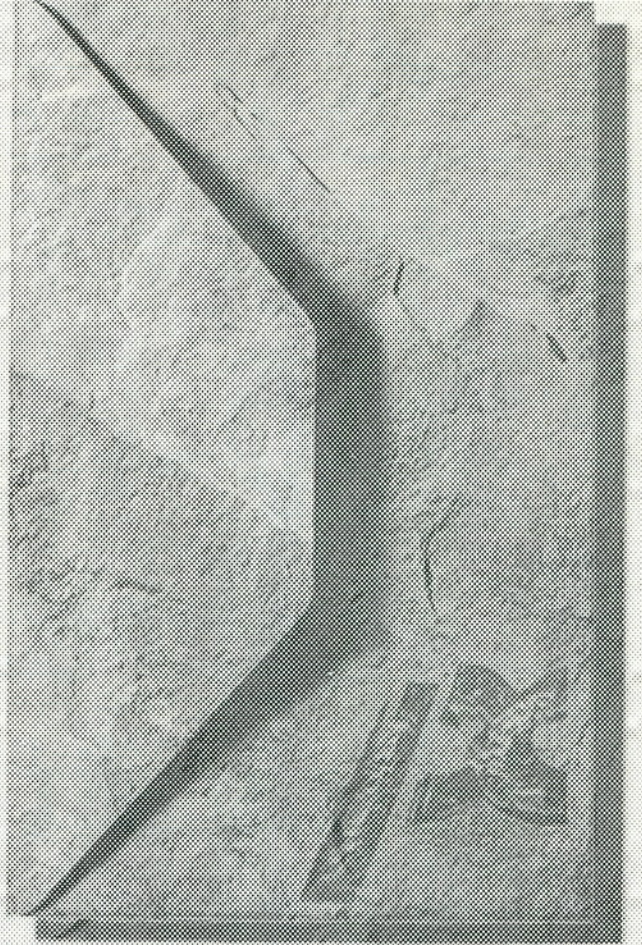
Köszönöm, hogy elolvastatok, hello P. Endre“

Csak ismételni tudom magam: igyekezünk, kérem alássan. Kívánságod fele máris teljesült, mert a CD-X-en találsz vírusirtót, egy nagy halom demo-t forráslistával (!!!) és 3D Studio cuccokat objektumokkal (!!!). A zenék már nem értek a CD-re, viszont vagy 100 mega shareware játékot és utility-t halmoztunk fel, és rengeteg játszható játék-demo is akad. Úgy hisszük, sikerült tartós szórakozást kínálnunk – ha végignézed a CD-t néhány óra alatt, hát le a kalappal! Ami a más jellegű, „konkurens“ CD-ket illeti, megszokhattátok már, hogy a PC-X mindig más. Ezért olyan jó! A CD-X mindenből kínál (nem is kicsit), és kínosan ügyelünk arra, hogy jó szokásunkat megtartva minden anyag jogtisztá legyen – ez sikerült is.

„Hi PC-X Team!

Az elmúlt 8-10 évben a Magyarországon megjelenő legtöbb számítástechnikai újságot olvastam és jelenleg is szinte mindegyiket átböngészem, programozó vagyok és tanítok, a véleményem ebből a szempontból értékelendő.

Ami tetszik a PC-X-ben: nem vacakoltok, hanem „ész nélkül löki-



tek a vakert“, ami az olvasók egy részét szórakoztatja. Sok olyan info lejön az újságban, amit máshonnan nehéz előbányászni (pl.: CD programozás, grafika). Külön öröm számomra, hogy az OS/2-vel és a LINUX-al is foglalkoztok (juhú, akkor mit szóltál vajon a CD-hez?!). Szóval számomra élvezetes végigolvasni ezt az egészet.

Ami nem szerencsés: bántó helyesírási hibák (a vélhetőleg szándékosan elkövetettek kivül) és néhány cikk esetén a szerkezet hiánya. Szegény szerző csapong ide - oda, közben a megértés lehetetlenné válik és esetenként fontos dolgokat elfelejt leírni. Persze van még időtök beleszólni a lapcsinálásba és az eddigi példányokban ezekben a problémákban javulás tapasztalható.

A lényeg: bírom a PC-X-et és várom, hogy még jobb legyen!! Hody“

Igaz! Teljesen! És mi vagyunk a bűnösök – abban is, ha tetszik a lap, abban is, ha hibákat találsz! Mi is felismertük, és igyekezünk kijavítani – most már lassacskán fellélegzik 4 fős csapatunk, mert TRf és Giraffe is besegít...

Végül egy kedves mese verselete végezzen velem:

Zárul Newland levéltára – s ha tetszett, nemsokára
Tercsi, Fercsi, Kata, Klára – valahány név a naptárba
Visszajövők hozzátok... Viszontlátásra pajtasok!

Vlagyimir Levrov,
a CD-k ördöge

Tengernyi SZOFTVER, és CD-hegyek!

10 pak - 5 ft.	6.000	goblins ii	3.000
11-pak-megapak	6.000	great action games vol. 2	2.000
25 great games f/w	2.000	hocus pocus/mystic towers	2.000
3ft - 6 pak for children	4.000	indiana jones and fate ...	3.000
5 star games	2.000	just grandma and me	3.000
7th guest	4.000	labyrinth of time	6.000
alternativ progr. languages	7.000	learn to speak english	11.270
animals	2.000	learn to speak french	11.270
apogee's greatest games	2.000	learn your pc	6.000
astronomical cd rom	7.760	librish brit. iv science & tech.	3.000
aviator simulator games	3.000	mad dog mccree	3.000
basics & beyond	4.000	mad dog mccree ii	4.000
berlitz think/talk french	18.610	picdic képes szótár	6.000
berlitz think/talk german	18.610	rebel assault	9.520
berlitz think/talk italian	18.610	return to ring world	8.680
board/strategy	2.000	ringworld	4.000
doom 1	2.000	spt-gib hangos szótár	8.000
doom companion	2.000	strike commander/privateer	9.430
dr. music	2.000	super 10 cd value pak	6.000
dragon's lair	7.600	super arcade games vers. 2	2.000
explosion 3 shareware	3.000	sys v r4	6.000
f-15 strike eagle iii	8.010	take ten	7.600
fate of the stanfords	2.000	the library vol. 1.	8.680
first wave game pack	5.000	tripleplay english (jewel)	4.000
flight simulator 5.0	5.930	tripleplay french (jewel)	4.000
g.o.r.g	2.000	tripleplay plus english	10.850
game empire	2.000	tripleplay plus german	10.850
gamemaker	6.000	ultima i - vi series	7.000
games 2	3.000	wing commander iii	10.980
goblins i	3.000	wrath of the demon	3.000

(Ár ÁFA nélkül!)

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.

SOFTINVEST

Tel: 269-4738

☎ 269-4737

Fax: 269-4720

☎ 201-8619

Lev.cím: 1391 Budapest

Pf: 218.

szoftver ABC

MMP

MULTIMEDIA MEETING POINT

1075 Budapest, Madách Imre u. 2-6.
tel.: 322-8208, tel./fax: 322-4027

Multimédia a város szívében, a
Deák tértől 2 percre!

Virtual Reality

Folytatódik az IFABO-s örület

Oktató és szórakoztató CD lemezek, adattárak,
virtuális valóság programok és hardver, házi
studio eszközök.

Klubtagoknak CD-re 20%, hardverre 3%
kedvezmény!

INTERAKTÍV MULTIMÉDIA MAGAZIN

KORONAVILÁG

CD-ROM

Hardverbemutatók

Szoftverteszték

Játékleírások

Fantasy

Film, zene, könyv

...nemcsak profiknak

95/1

Megjelenik júniusban!

Ára: 940 forint

Megvásárolható
számítástechnikai
szaküzletekben,
valamint a
szerkesztőségben
1074 Bp.

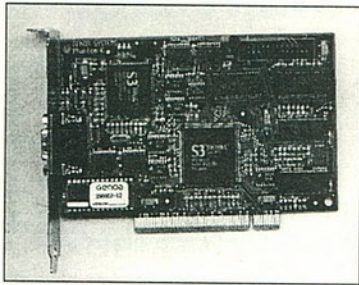
Alsóerdősor u. 3

Megrendelhető postai
utánvétellel:
1630 Bp. Pf.:29.

A postaköltséget a
kiadó magára vállalja.

Kiadja a

CD-ARCHIVE KFT


**GRAFIKUS KÁRTYÁK
MULTIMÉDIA**
DESIGNED IN USA

WindowsVGA24 Turbo+ 17 500 Ft

1MB DRAM (2MB-ig bővíthető), Új Cirrus Logic CL-GD5429 chip
640x480 @100Hz-ig, 16.8M szín, 800x600, 1024x768, 64.000 szín
DOS és WINDOWS gyorsítás, Energiatakarékos üzemmód, VESA

G-VISION DX
64-bit VESA Bus Graphics Accelerator
Plus MPEG Digital Video.

PHANTOM 64 31 900 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 2MB- 53 900 Ft

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

4MB- 79 900 Ft
G-Vision DX 66 900 Ft

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

Turboexpress alaplap 19 900 Ft

486DX, DX4-ig bővíthető alaplap, 256k cache, 3VLB. SIS471 chipset,
AWARD Bios, Green funkciók



COMPUTEREK
PERIFÉRIÁK
PLOTTEREK
HÁLÓZATOK
SZOFTVEREK
ALKATRÉSZEK

MIKROPO COMPUTER

1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

Minden kártyához
ingyenes driver frissítés!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT
VÁRJUK!

ÁRAINK AZ ÁFÁ-T NEM TARTALMAZZÁK!


COMPUTER
**386SX-től PENTIUM^{ig}
Apple PowerPC**
**Animáció
Multimédia
Digitális Video**


• Composite-Video és S-Video bemenetek • Composite-Video és S-Video kimenetek • real-time video digitalizálás és lejátszás • 384 x 288 PAL, SECAM / 320 x 240 NTSC video digitalizálási felbontás • teljes méretű video lejátszás • 25/30 fps sebesség Motion-JPEG real-time hardver kompresszióval • TrueColor • Adobe Premier, Video-Studio szoftverek

Apple Macintosh
számítógépek teljes választéka
a Krisztina Krt. 11. alatti
üzletünkben

FEFO KFT.

1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6. T: 267-8980 F: 267-8958,
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11. T+F: 155-0047
7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72) 326-186

miroVIDEO eszközök:

- D1 (video capture)
- DC1 (avi capture & playback)
- 20TD (avi playback, VGA, TV tun.)
- 20PV/40PV (avi playback, VGA)
- Mouse (anal./digit. video control)
- Converter XTV (VGA to TV)
- 12PD (avi playback, VGA)
- 12PD (full S-Video 400 line, PCI)
- jön DC2 (full S-Video 400 line, MPEG player)
- jön MP1 (CD-i standard MPEG player)
- jön 20SV/40SV (avi playback, VGA)

Gemma

**MM
MULTI-MANIA**

MULTI-MANIA
IX. RÁDAY U. 21.
Tel./fax: (36-1) 217-4547
Nyitva: H-P:9:30 - 18:00
**ÖT ÚJ CD-ROM A MICROSOFT
HOME SOROZATBAN HAMAROSAN!**

HOME COOKING - Interaktív főzőtanfolyam és szakácskönyv. Híres szakácsok tanácsai és ötletei a konyhában bűvészkedőknek...

WINE GUIDE - Amit a BORról tudni kell készítése, kóstolása és ivása terén...

500 NATIONS - Az észak-amerikai indiánok élete, története, hagyományai és művészetük bemutatása Kevin Costner kalauzolásával...

DOGS - A kutyatartás 1X1-e interaktív módon. 250 kutyafajta bemutatása, eredetük, szokásaik és sok érdekesség...

OCEANS - A tengerek világáról rengeteg érdekesség és tudományos információ. Az élőlényektől a vitorlázásig minden, ami a tengerrel kapcsolatos...


AZ ÜZLET KÍNÁLATÁBÓL:

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

!!! KLUBTAGSÁG !!!

- CD-ROM vásárlása esetén 20 % kedvezmény, kivéve a MICROSOFT CD-eket.
- Microsoft és Logitech termékek árából 10 % árengedmény
- Az 1 héten belül visszahozott, sértetlen CD-ROM-ok árának 90 %-a levásárolható
- Egyéb termékek árából 5 % árengedmény
- Komputer Klinika termékeiből 3 % árengedmény
- Nálunk vásárolt termékek ingyenes beépítése
- Postai értesítés az új termékekről
- Postai utánvétes vásárlás lehetősége

ACOMP

Szent László utca 74/A. Királyhágó utca 2.
1135-Budapest 1125-Budapest
Tel/Fax:149-6165 Tel/Fax:156-6790
Tel:140-2101

Babyház: 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb			14" SVGA color + 1Mb VGA			
	270Mb	420Mb	520Mb	270Mb	420Mb	520Mb	730Mb
2S1P1G, 101 gombos bill.	61.536	62.944	64.944	82.220	83.628	85.628	95.220
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	74.136	75.544	77.544	94.820	96.228	98.228	107.820
A386DX-40MHz, 4Mb RAM	65.256	66.664	68.664	85.940	87.348	89.348	98.940
T486SLC-40MHz, 2Mb RAM	87.008	88.416	90.416	107.692	109.100	111.100	120.692
C486DX2-66MHz, 4Mb RAM	92.008	93.416	95.416	112.692	114.100	116.100	125.692
A486DX4-100MHz, 4Mb RAM	99.680	101.088	103.088	120.364	121.772	123.772	133.364
Pentium 66MHz, 8Mb RAM	141.000	142.408	144.408	161.684	163.092	165.092	174.684
Pentium 100MHz, 8Mb RAM	192.600	194.008	196.008	213.284	214.692	216.692	226.284

Hangkártyák:				RAM-ok:			
SB Pro2	11.480	VD Expert	16.720	414256 DIP	720	4Mb*36	16.992
SB 16 Value	14.800	Gravis	16.400	64512 DIP	4.360	8Mb*36bit	33.992
SB 16PRO	19.840	Gravis Max	26.400	256Kb*9bit	1.600	16Mb*32bit	58.880
SB 16MCD CSP	23.992	FX20 aktív	2.448	1Mb*9bit	4.080	32Mb*36bit	109.992
SB 32 Value	28.400	Plug In 12	3.520	4Mb*9bit	15.120	32Kb cache	992

Alaplapok:	
386SX-40MHz	7.120
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP AMI)	11.600
486SLC-40MHz 16Kb int. Cache, Green, 2 VESA (AMI)	12.960
486DX-XMHz 256Kb cache, 3 VESA, Green, DX4 t	12.552
486DX-XMHz 256Kb cache, 2 VESA, Green, DX4 t	12.792
486DX-XMHz 256Kb cache, 3PCI, Green, DX4 t	14.800
486DX-XMHz 256Kb cache, 4 PCI, 2 VESA, PCI IDE	17.592
586 60-66MHz 256Kb cache, OPTI, AMI, 3PCI	22.400
586 75-90-100MHz 256Kb cache, SIS, 4PCI	22.400

Panasonic nyomtatók:	
Panasonic 9 tús, A4	22.880
Panasonic 9 tús, A3	55.840
Panasonic 24 tús, A4	24.800
Panasonic 24 tús, A3	71.680
Panasonic 24 tús, A4	36.560
Lapadagoló, keskeny kocsk	8.640
Lapadagoló, széles kocsk	24.400
Festékszalag 9 tús típushoz	1.000
Festékszalag 24tús típushoz	1.050

Processzorok:		Floppy, CD-ROM Drive-ok:	
486DX2-66MHz IBM	11.992	1,2Mb FDD Panasonic / Chinon	5.200
486DX2-80MHz Cyrix	16.992	1,44Mb FDD Panasonic / Mitsumi	3.692
486DX2-66MHz Intel	19.200	FDD beépítő keret	400
486DX2-80MHz AMD	19.992	GoldStar CD-ROM 2X sebességű, vezérlő	14.992
486DX4-100MHz Intel	29.992	Panasonic CD-ROM 2X sebességű, vezérlő	16.400
Pentium 75MHz / 90MHz	39.992 / 69.992	TEAC CD-ROM 4x sebességű, vezérlő	25.992
ULSI 387DX-DLC-40MHz	2.400	Toshiba CD-ROM 4.4x sebességű SCSI-2	48.000

Winchesterek:			
270Mb Conner	17.760	850Mb Maxtor	33.992
420Mb Conner	20.400	1000Mb Seagate	42.992
520Mb Conner	22.400	1400Mb Quantum	111.992
730Mb Quantum	31.992	2200Mb Quantum	139.992

Babyház: 4.992
Miditorony: 5.592
Nagytorony: 11.192

Billentyűzet, mouse, scanner:	
102 gombos billentyűzet Karich (Angol)	1.800
102 gombos billentyűzet Karich (Hun.)	2.200
MS 400 mouse + mini pad + software	992
MS 700 mouse + mini pad + software	1.480
Genius Easy Mouse	1.040
Genius Mouse 3	1.760
Genius Mouse Too	2.080
True mouse + pad + tartó	1.992
Logitech Pilot mouse	3.600
Trust mono kéz scanner 256 szürke	11.992
Trust color kéz scanner	21.592

PC-s joystickok:	
QS-113 Standard	1.272
QS-123 Warrior	1.480
QS-146 Intruder	2.392
QS-151 Aviator	3.240
QS-172 Raider	1.752
QS-189 Python	1.240
QS-191 Starfighter	1.320
QS-201 S. Warrior	2.160
QS-205 Interceptor	3.840
QS-203 Avenger	1.992
QS-209 Skyhawk	1.568
Dexxa joy	2.200
WingMan	5.200

I/O kártyák:			
IDE + ISA	1.560	Cirrus 5429 1Mb VLB	10.392
IDE+ VESA	2.880	ET4000V32P 1Mb VLB	12.992
RT VGA 256Kb, ISA	3.300	Mirage 1Mb PCI	12.992
T 9000I 512Kb, ISA	4.792	V7 Mirage 1Mb VLB	19.992

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

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 árért!

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,

Szegedi Iroda
6723 Szeged, Sándor u. 1.
Tel/Fax: (62) 490-424



Dr. MIDI

Kedves hangkártyás barátaim, semmi sem tart örökké: a Turtle Beach cég Wave for Windows-a éveken át az első számú hangszerkesztő-rögzítőprogram volt a multimédia-piacon, és ezt az elsőséget senki nem vitatta – mostanáig, amikor megjelent egy kis amerikai cégtől, a Sonic Foundry-tól a Sound Forge elnevezésű programjuk 3.0 jelű verziója. Ez a termék tudásában (igaz, árában is) olyan magasan jár felül a Wave-et, ami már-már a forradalom határait súrolja – most tehát, egy kicsit bővebben a Sound Forge-ról!

A program hardverkövetelményei a szokásosak: Windows-kompatibilis hangkártya, 386-os, 4 mega RAM-mal. Belépés után kinézetre elsőre nem sok változást látunk egy szokványos hangeditorhoz képest: természetesen a Sound Forge is egy nagy hullámforma-display köré van szervezve, a magnóhoz hasonló kezelőszerkezet és a munkaikonok az ablak alján helyezkednek el. Eme ikonok meglehetősen sokan vannak: két sűrű, hosszú sort foglalnak el. Legelőször is lássuk, milyen file-formátumokkal bír el a kis kedvenc: tud .SMP-t és .V8-at, tudja a Creative Labs .VOC-ját, a Gravis .PAT-ját, tud .SVX-et (a la Amiga), és .VOX-ot, valamint .AIF-et és .SND-t Apple-éktől, .SDS-be pakolt MIDI-mintacomagokat, műveli a NeXT-en és Sun-on használatos .AU-t, a Turtle Beach .SMP-jét, és hát persze, alapvetően a .WAV-et., ezekből akár egyszerre több különböző típus is meg lehet nyitva, különböző ablakokban (tetszőleges X és Y irányú zoommal), úgyhogy egyikből a másikba részeket másolni nem egy nagy dolog. Alapvető lehetőség még, hogy tud MIDI Time Code-dal szinkronizálni, tehát párhuzamosan, szinkronban futtatható együtt vele a MIDI-dalszerkesztő vagy egy külső átalakítóval az audio-videomagnó, igaz, kissé furcsán – felvétel közben nem, csak lejátszásnál.

A Sound Forge azonban nem egy egyszerű felvételi-lejátszási eszköz. Implementálva van benne egy nagy halom, minden eddiginél több digitális jelfeldolgozó algoritmus, melyek (nem valós időben) képesek megváltoztatni a hard-diszken rögzített hang számos jellemzőjét. Az alapvető dolgok – vágás, másolás, keverés – szinte szót sem érdemelnek, megvalósításuk kötelező jellegű egy hangkártyához ingyen adott szoftvernél is, ami viszont ezen túl van, az a Sound Forge-ban egyedülálló. Először is van ekvalizátor, sőt, mindjárt kétféle: grafikus, ami hasonlatos a házi hifik eszközhöz, és van parametrikus, amit inkább stúdiókban használnak – itt meg lehet adni a vágási frekvencia pontos helyét és szélességét is. Szintén stúdióeszköz a kompresszor, amellyel egy hangzóanyag dinamikáját hivatott összenyomni abból a célból, hogy az hangosabbnak tűnjék. Szintetizátorokéhoz hasonlatos a burkológörbe-funkció, amely file-onként 16 töréspontot enged használni, azonban nemcsak a hangerőre, hanem a sztereó panorámára és a hangmagasságra is! A hangmagasság ingadozását ráadásul nem a mintavételi frekvencia változtatásával éri el (ezt a Windows-hangdriver nem is engedné), hanem frekvencia-eltoló algoritmus futtatásával.

A hangminta-konvertálás is azok közé a területek közé tartozik, ahol a Sound Forge újat ad: a 16 bites hangfile-ok 8 bite alakítását nemcsak csonkolással tudja megoldani, mint az eddig ismert programok, hanem képes az úgynevezett intelligens zajmodulálásra is, amely remek eszköz arra, hogy egy adott bitfelbontásból (jelen esetben a 8 bitből) többet hozunk ki, mint amennyire egyébként képes lenne – a játék – a multimédia-fejlesztők nagy örömére.

Már a Wave for Windows is tartalmazott time-stretching algoritmust, amely a hanganyag hosszának megváltoztatására szolgál, az eredeti hangmagasság megváltoztatása nélkül. Az ott használta-

tos megoldásra sok panasz volt, mivel az eredményül kapott hangfile főleg nagyobb mértékű változtatásoknál sokszor nem volt kielégítő minőségű. Nos, a Sound Forge egy sokkal jobb algoritmust tartalmaz e célra, igaz, a tartományt is valamelyest szűkítették: az új anyag ideje az eredeti 50%-ától 150%-ig mehet.

Effekt oldalról is el van látva a program, kórus-, késleltető- és zengetőalgoritmus alkalmazható hanganyagunkra – ezek persze nem pótolják a hangkártyára épített valós idejű effekteket, mivel csak wave-file-okra, és csak utólag alkalmazhatóak. Van viszont még egy meglepetés: egy négy operátoros, nem valós idejű szoftver FM-szintetizátor. Érdekesség, hogy bár az FM-operátorok hullámformája fixen szinuszra van huzalozva, nem állítható át másra, egy másik menüpontból kvázi-kétoerátoros FM-szintű alkalmazhatunk bármilyen hangmintára, ugyanis rendelkezésre áll egy nem valós idejű

vibrátógenerátor, melynek frekvenciáját bármilyen nagyra választhatjuk: ha ez a hallható tartományba esik, itt is megvalósul a Yamaha-féle FM-szintetizátor.

A bevezetőből már sejteni engedtem, itt azonban leszögezem: a Sound Forge MIDI-samplerekkel is szót ért, két módon: először is, természetesen MIDI-n keresztül, ami borzasztó lassú, egy 1 másodperces hangminta két percig utazik a MIDI-vonalon. A jobbik megoldás az SCSI, amire már létezik egy szabványos, SMDI-nek nevezett protokoll, éppen, a számítógép-sampler kapcsolatot elősegítendő. A program a hangmintákkal együtt a loop-pontokat is kiküldi, melyek automatikus megtalálására többféle algoritmussal is szolgál.

A Sound Forge remélhetőleg kis házában is hamarosan felbukkan, mindenki álljon készenlétben, az érdeklődő leveleket pedig várja:

GG

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

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

CREATIVE PC alkatrészek

SB 2.0 + hangszóró	7.500	CYRIX 486DX2-80	16.960
SB 16VE	15.000	AMD 486DX4-100	24.810
SB 16PRO	20.200	TEAC CD-ROM 4x IDE	26.740
SB 16PRO ASP	25.000	Conner 270MB HDD	17.310
SB AWE32 ASP	40.900	Quantum 420MB HDD	19.040
Video Blaster SE100	33.600	Quantum 540MB HDD	21.630
Video Blaster RT300	53.800	SEAGATE 1GB HDD IDE	45.430
Video Blaster MP400	40.400	14" monitor Sunshine .28	26.650
Video Blaster 3DO Blaster	59.800	14" monitor Sunshine LR	28.440
		15" monitor Peacock LR,NI	42.180

GRAVIS

Ultrasound	16.100
Ultrasound MAX	28.500
Ultrasound ACE	16.700
Gravis Game Pad	10.100

MINDEN CD-ROMHOZ AJÁNDÉK CD LEMEZ

CD ROM	Doom 1-2: 6.890	Magic Carpet: 6.920	Ghosts: 5.840
	Alone 3: 7.030	Kyrandia III: 5.230	Creature Shock: 7.710
	Dark Forces: 7.250	Battle Bugs: 5.240	Cyberia: 6.810
	Inferno: 7.260	System Shock: 7.030	Rise of robots: 4.250
	Hell: 4.340	New Lemmings: 5.640	Armored Fist: 5.770

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

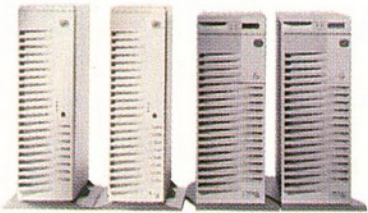
	270 HDD	420 HDD	540 HDD	1GB HDD
486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44				
színes SVGA 0.28	106,860	108,590	111,180	134,940
színes SVGA LR	108,480	110,210	112,800	136,560
színes SVGA LR, NI	110,960	112,690	115,280	139,040
486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44				
színes SVGA LR 14"	121,250	122,970	125,570	149,330
színes SVGA LR, NI 14"	123,730	125,460	128,050	151,810
színes SVGA LR, NI 15"	135,500	137,230	139,820	163,580

486DX2-80, DX4-100 és PENTIUMOS gépek is !!!
Araink ÁFA nélküliek, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.



Öt érv annak igazolására, hogy az IBM PC Server család valóban méltó a „szerver” névre

IBM PC Server 300 és 320 a Small LAN hálózatokhoz



IBM PC Server 500 az Enterprise Network hálózatokhoz
IBM PC Server 720 (a szuperszerver) az adatközpontok feladataihoz

Ha tudja, milyen érzés az, amikor az Ön által felügyelt hálózat megbokrosodik, biztosan örömmel hall most a PC 300-astól a legújabb PC 720-asig terjedő új IBM Server családról. Mert mindaz, amire ezek a szerverek képesek, igen komoly segítséget nyújthat Önnek rendszere működtetésében.

A legendás IBM megbízhatóság, a kiemelkedő színvonalú

támogatás és szervíz háttér mellett most még valamit kínálunk ezekkel a gépekkel: a NetFinity szoftvercsaládot, amely a 300-asoknál opcióként, a 320-as, 500-as és 720-asoknál pedig már „szériatartozékként” kapható.

A NetFinity olyan hálózat-üzemeltető program, amely – a hasonlóktól eltérően – nemcsak szerverét figyeli, de a rendszerhez tartozó többi PC-t is.

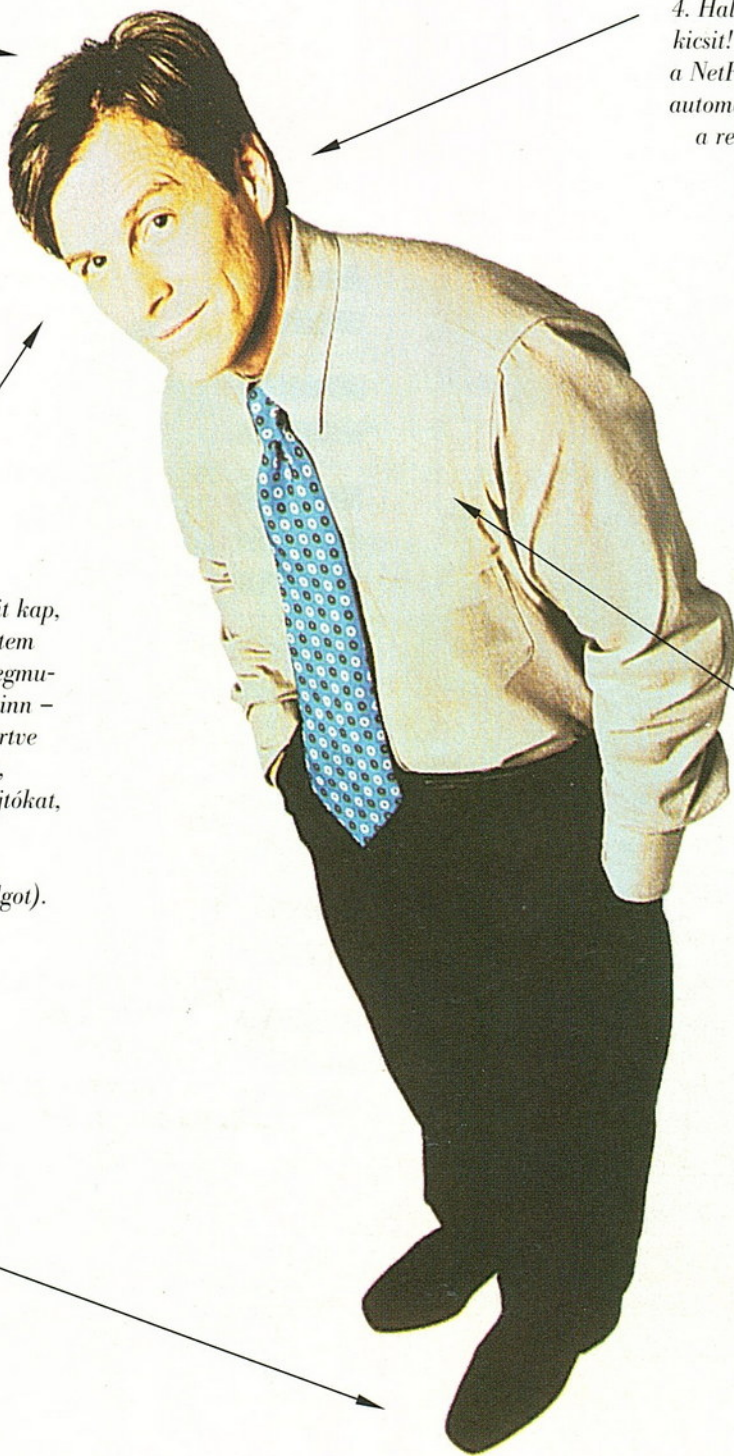
1. A kollégái azt fogják hinni, hogy Ön látnoki képességekkel rendelkezik. A NetFinity System Monitor és az Alert Manager képes arra, hogy felhívja a figyelmét a problémákra, mielőtt a helyzet tényleg komolyra fordulna. Így Ön még időben diagnosztizálhat és javíthat, elkerülve a szükségtelen leállításokat.

2. Azt látja, amit kap – és amit kap, azt látja is. A NetFinity System Information Tool pontosan megmutatja Önnek, mi történik odakinn – és mi az ábra odabenn, ideértve a külső, belső eszközöket, az adaptereket, a lemezmeghajtókat, a PCMCIA kártyákat, az I/O csatornákat (és igen, még egy sor más dolgot).

3. Belefáradt már a bolyongásba? A NetFinity Remote System Managerrel bárholnan elérheti rendszerét és megoldhatja a felmerülő gondokat. Ehhez mindössze egy PC-re (hadd ajánljuk itt a sajátjainkat) és egy modemre van szüksége.

4. Hallgatódzson csak egy kicsit! Ha valami baj van, a NetFinity Alert Manager automatikusan értesíti Önt a rendszeren keresztül.

5. Az új PC Server 300-as ára láttán már nem fenyegeti Önt az infarktus veszélye.



There is a difference™

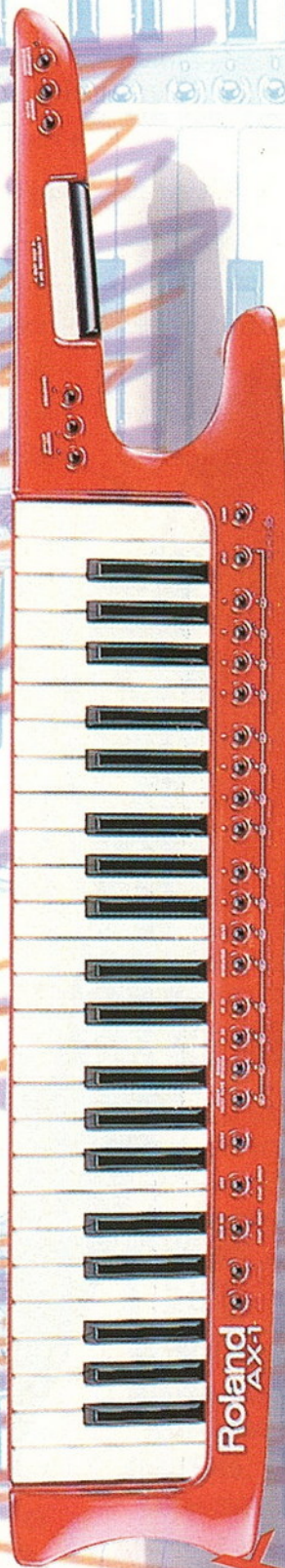
IBM
IBM Magyarország

A TÖKÉLETES VEZÉRLÉS
MASTER KEYBOARD-OK

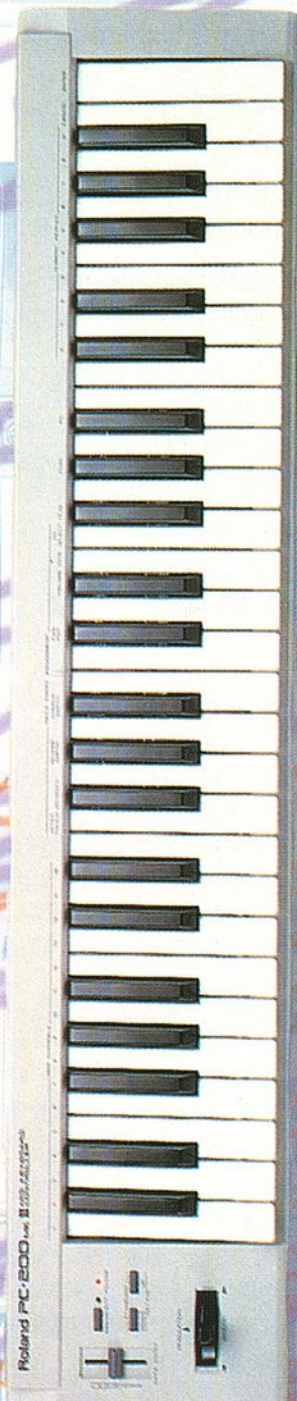
MINDENHOVÁ, AHOL ZENE KÉSZÜL



A-30



AX-1



PC-200

STÚDIÓBAN

SZÍNPADON

OTTHON

 **Roland**



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
1077 Bp., Wesselényi u. 57. Tel.: 141-4735

INTERMUSICA
MAGYARORSZÁG

20 Törökbálint, "DEPO" Pf.: 82.
Telefon: 186-8905 Fax: 185-1117

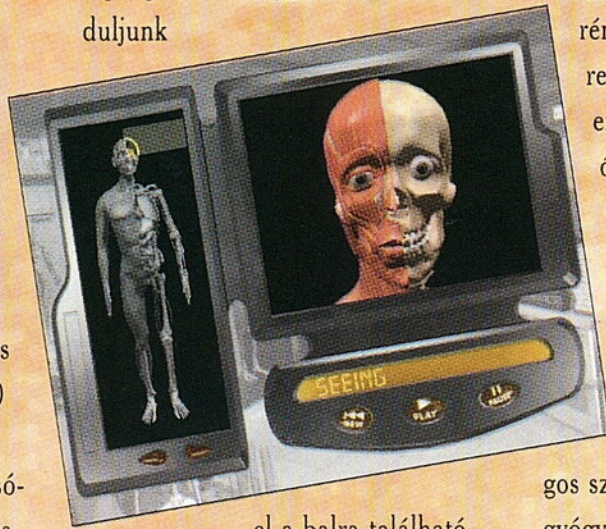
HOW YOUR BODY WORKS

Az 1995. márciusi számban írtam a Microsoft Home sorozatban megjelent „Scholastic's The Magic School Bus Explores the Human Body“ programról. Ez az emberi testet, és egyes szervek működését mutatja be gyerekeknek. A Mindscape How Your Body Works programja ugyanezt teszi, de felnőtteknek. Ennek megfelelő az eltérés a tartalomban és a formai megvalósításban.

A How Your Body Works a MINDSCAPE és a Ziff-Davis Press közös „gyermeke“. A program futtatásához egy fel-tuningolt MPC2-es gépre van szükségünk, vagyis: 486SX25-ös (vagy még inkább 486DX33-as) processzorra, 8MB memóriára, duplasebességű CD-ROM olvasóra, SVGA kártyára, amely képes 640x480-as felbontásnál 256 (de még inkább 64k) szín megjelenítésére, 4MB (vagy a gyorsabb futáshoz 10MB) üres winchi területre, SoundBlaster kompatibilis hangkártyára, egerre és Windows 3.1-re (de nagyon szépen fut Windows 95 alatt is). Erre az „erőgépre“ azért van szükség, mert az egyik fő látványossága a 12 3D-s HiColor animáció!

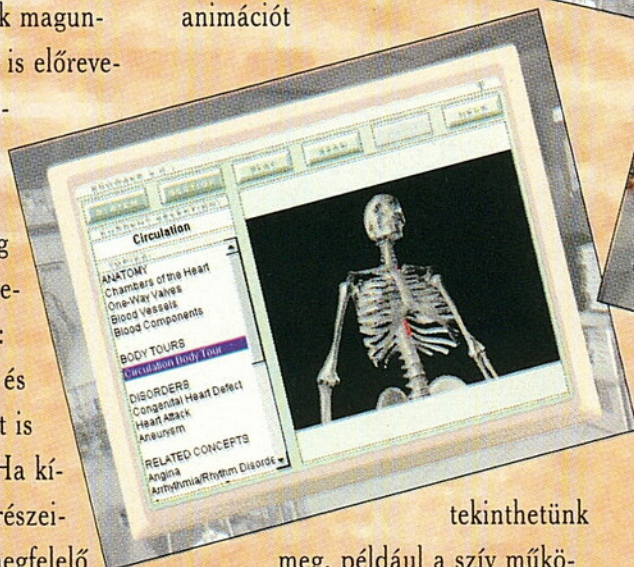
A program indítása – és némi ajtónyitogatás – után a főmenüben, vagyis a laborban találjuk magunkat. Már ennek látványa is előrevetíti a program grafikai kidolgozását. Ha a programot most indítottuk először, akkor várjuk meg a telefoncsörgést, majd vegyük fel a telefont (gy.k.: az íróasztalon található) és hallgassuk meg, hogy mit is tanácsolnak az okosok. Ha kíváncsiak vagyunk egyes részre, akkor klikkeljünk a megfelelő számbillentyűre. Ha bármikor „eltévednénk“ vagy valamit nem értenénk a használat során, akkor is telefonon kérhetünk segítséget. A szobában mozgatva az egérkur-

zort, az néhány helyen a nyílból két, különböző kézzé alakul át. A csontkézzel klikkelve a már-már tipikusnak mondható poénok valamelyikével örvendeztet meg minket, például elguruló golflabdával, megpördülő karosszékkal, egy-egy hangeffektussal vagy a programra jellemző 3D-s animációval (dobogó szív, „vigyorgó koponya“). A „normális“ kézzel klikkelve viszont áttérhetünk a program komoly részeire. Induljunk



el a balra található anatómiai atlasztól, és haladjunk szépen lassan körbe!

Az „atlasz“ hat nagyalakú képet tartalmaz a keringési-, az izom-, az ideg-, a váz-, az emésztő-, a kiválasztási- és a légzőrendszeréről. A röntgenképre klikkelve az „anatómia“ nevű részbe jutunk, ahol 12 (jellemző, hogy az amerikaiak mennyire szeretik a kerek számokat) témakörbe csoportosítva, 4-9 animációt



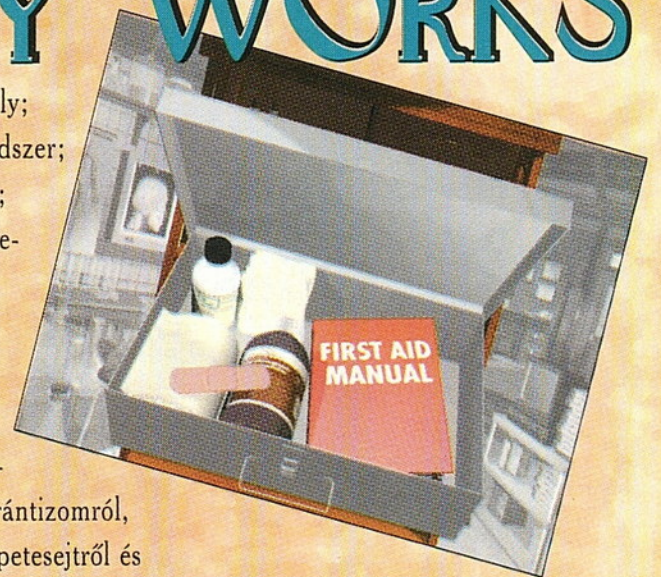
tekinthetünk meg, például a szív működéséről, a hormonokról vagy a látásról. Mivel ez a tucatnyi témakör végigvonul a programon, ezért ismerkedjünk meg velük most: bőr; haj és köröm; emésztés; gondolat és

tett; hallás és egyensúly; hormonok; immunrendszer; keringés; látás; légzés; mozgás; szaglás és ízlelés; szaporodás.

A mikroszkópban hét elektromikroszkópos felvételt láthatunk a vakbélről, a retina-ról, a sima- és harántizomról, egy monocitáról, egy petesejtről és egy emberi hajszálról. A szekrényben található emberi makettre klikkelve érkezünk el a már említett 3D-s HiColor animációkhoz. A tizenkét témakörhöz egy-egy igen látványos renderelt, hangosított animáció tartozik. (Itt jegyezném meg, hogy a CD-n összesen 130 AVI található, összesen 560MB-on!) Az orvosságos szekrényben a gyógyszerek, gyógykészítmények és orvosi eszközök bemutatóját találjuk. Itt tudhatjuk meg, hogy hogyan is „működnek“ az egyes szerek, mik a speciális tulajdonságaik és milyen



mellékhatásaik vannak. A program megmutatja, hogy a különböző problémákra milyen gyógyszerek és gyógykészítmények valók (természetesen amerikai szereket ajánl), de többször is felhívja a figyelmet, hogy mielőtt használnánk is őket, konzultáljunk a dokival és/vagy a gyógyszerésszel.



A sarokban található könyvespolcon megtaláljuk a Ziff-Davis témával kapcsolatos könyvajánlatát, két nagy orvosi szótárt (az ilyen könyvekre mondják, hogy verekedésre a legalkalmasabbak), és a 12 témakörrel kapcsolatos fogalmakat bemutató tucatnyi füzetet. Ezek közül kiemelkedik a két szótár (a Medical Dictionary és a Health Dictionary), amely a témára fogékonyaknak és angolul tudóknak a program egyik leghasznosabb része lehet. A könyvespolcon találjuk még a századeleji rádiót, melynek 25 „csatornáján“ meghallgathatjuk egy tapasztalt nővér tanácsait, például az egészséges étkezésről.

Az íróasztal fiókaiban, a 12 dossziében különböző rendellenességekről, betegségekről olvashatunk hosszabb-rövidebb videorészleteket. És ha már videó, akkor nézzük meg a kép jobb szélén található videót és a hozzátartozó 12 kazettát!

A már ismert témakörökben 16 orvos osztja meg velünk tudását. Ha valaki nagyon kíváncsi természetű, akkor a kazetták alatt lévő füzetben megtalálhatja az egyes dokik adatait. A háttérben levő számítógépet elsősorban azoknak ajánlom, akik inkább a tényekre, és nem a körítésre kíváncsiak. Itt ugyanis kevésbé látványos körülmények között találhatjuk meg a program többi részében szétszórt szöveges, hangos, képes és mozgó (2D-s és 3D-s) információkat.

Giraffe

ANIMAL ALPHABET

Lassan végére érünk az MDI multimédiás anyagoknak. Jó hír, hogy a fejlesztőcsapat nem állt le (igaz, volt valami malőr az európai terjesztéssel kapcsolatban – eddig a Sony-Psygnosis látta el a feladatot, de úgy látszik, nem akkora lelkesedéssel, mint ahogyan az MDI elképzelte), s hamarosan kapható a Stress (már készen van), amely e furcsa népbetegséget mutatja be. Nemsokára térítékre kerül a Disasters is, amelyben különféle kataszt-



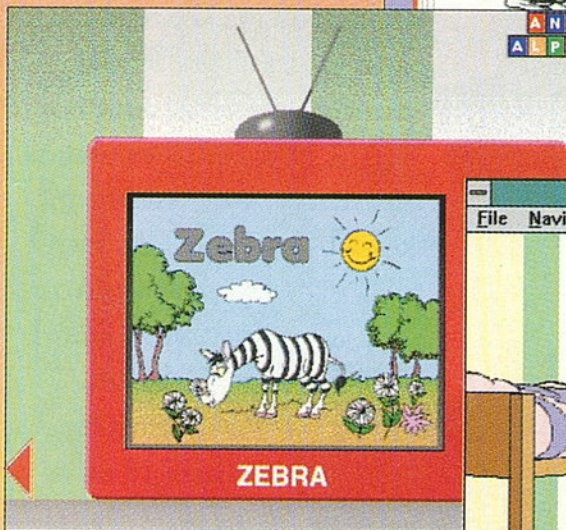
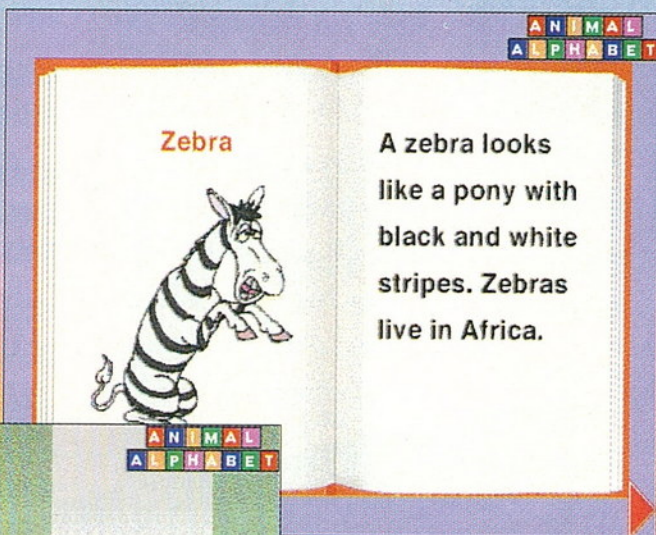
A Cute&Cuddlies-hoz hasonlóan meglehetősen gyerekesre sikerült a kezelőfelület (persze ez is volt a cél, gondolom) – az ABC betűire kattintva egy-egy állatkával ismerkedhetünk meg. Így például a zebráról egy aprócska rajzfilmet, egy filmrész-

letet tekinthetünk meg, de ha a gyerek többet akar tudni a gyalogátkelőléről, akkor egy könyvben la-

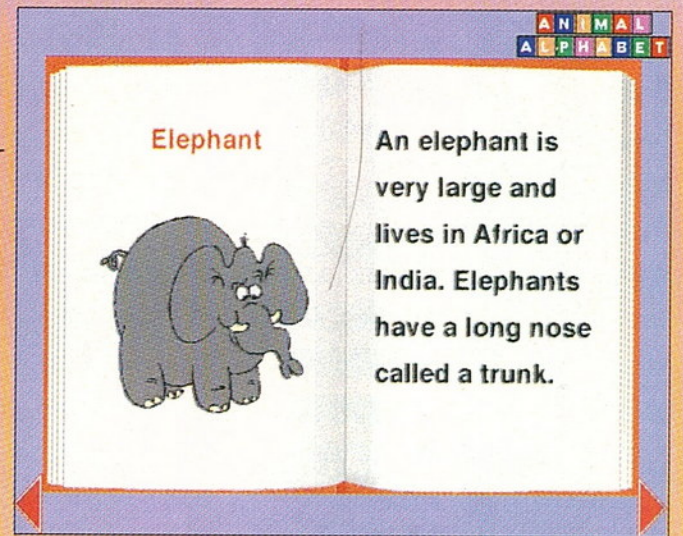
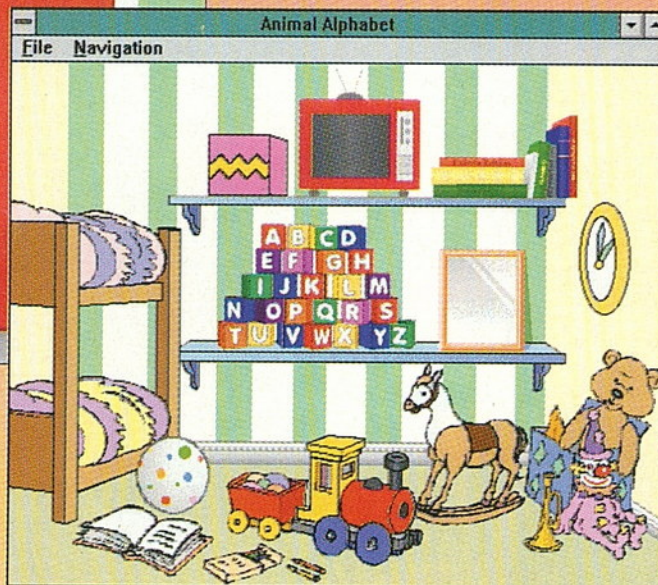


pozgatva írott (és angolul elmondott) információkat is kap. A program igazi multimédia, az előző számunkban bemutatott Tunelands-hez hasonlóan, ahová kattin-

meglovagolhatod a hintapacit. Sajnos a bohóc orrát nem tudtam megnyomkodni, és a maci fülét sem sikerült



rófákkal ismerkedhetünk meg. Most azonban újra gyerekeknek szóló CD-t mutatunk be, az Animal Alphabet-et.



meghúzkodnom. A program ettől még remek, bár hazai csemetéknek nem éppen hasznos. Információtartalma nem sok – elsősorban az angol nyelvre épül, s aki nem beszél középfolkon, az unni fogja...

Mr.Chaos

STOWAWAY!



Fantasztikus programot jelentetett meg a DK Multimédia a közelmúltban. A „Szentanú” sorozatával világhírűvé vált kiadó egy ismeretterjesztő CD-vel örvendeztette meg azokat, akik szívesen foglalkoznak a hajózás hőskorával, s közelebbről szeretné-

nek megismerkedni egy középkori hadihajó mindennapjaival.

A programban nagy szerepet kapott a gyönyörű, szinte korhű grafikai megvalósítás és a hihetetlenül életszerű hangeffektusok összehatása. Az ember szinte a

hajón érezheti magát, bár sem a kartács és egyéb romboló ágyútűzet, sem a felcsert nem szívesen ismer-ném meg közelebbről. Az unalmas hétköznapok mellett a csaták és következményeik is bemutatásra kerültek a CD-n. Úgy látszik, a CD hamarosan beverekszik magát az „unalmas” történelem-órákra is, hasznos oktatási segédeszközként támogatva a könyvek szegényes lehetőségeit.

A szemléletes CD teljes képet ad a történelmi múlt ezen kis részéről, megismertette a felhasználót a korszak technikai lehetőségeivel, s korlátaival is. A kiadvány futtatásához Windows környezet szükséges, de ez természetesen semmit nem von le az

értékéből. Szívből remélem, hogy hamarosan a hazai forgalmazóknál is megjelenik ez a színvonalas multimédia kiadvány.

Shy

51

Buli van !!! Idén végre megrendezésre kerül a várva várt első

Parádfürdői PC-X sátoortábor

(Egertől 30km)

Ilyen még nem volt.... (de most lesz)

1995. augusztus 13.(vasárnap déltől) - 20.(vasárnap estig)

PC-X szakmai programok, játékos vetélkedő, kirándulás, non-stop jó levegő, strand, hegyek...

és rengeteg számítógépes az ország minden sarkából...

SZTÁRVENDÉG: Éles István

Közel 150 férőhely sátorban, matracos ágyakkal, hideg-meleg vizes zuhanyzó, a gépeknek faház biztosítva.

A teljes táborozási díj: 6.000.-Ft / fő (szállás, étkezés)

Jelentkezési határidő: július 17-ig

Információ: Molnár Zoltán, Kecskeméti Ifjúsági Otthon

6000 Kecskemét, Kossuth tér 4.

Tel.: 76/ 481-686, 481-523



Egy szabvány megszületése és elterjedése nagymértékben befolyásolta a zenei világ fejlődését, alakulását. Ez a szabvány a MIDI (Módfelett Intelligens Dalolászó Ingyombingyom, – más források szerint: Mikor Indul Déneske Iskolába).

A MIDI nemcsak a hangszerek közti kapcsolat létrehozását tette lehetővé, manapság leginkább a hangszerek és a számítógép között bonyolítja le adatforgalmat. A számítógép pedig vagy a hangszer hangszíneit babrálja, rendezgeti, vagy felvételi funkciókat lát el. A mai stúdiófelvételek nagy része sequencer-es alapokkal készül. A zeneszerző

effektezési lehetőségek is csak így használhatók ki. Mindez azonban csak akkor működik, ha az otthon kimentett dal formátumát a stúdióban lévő sequencer is ismeri. Többek között ennek biztosítására találták ki az SMF formátumot, amit kezdetben ugyan csak a Macintosh számítógépek ismertek, de egyre több – más számítógéptípusokon is futó – program bővítette ezzel támogatott formátumainak választékát. Sőt. Amellett, hogy a hardware sequencer-ek is használják ezt a formátumot, speciálisan SMF lejátszók is megjelentek a piacon.

A MIDI file-ok 0-ás és 1-es változatait is ismerik.

Hopszli! „Mi a fránya kánya az, hogy 0-ás meg 1-es MIDI file?” – teszik fel nekem sokan a kérdést. Mire én azt válaszolom (persze közben dagadok a büszkeségtől, hogy ilyen komoly dolgokat kérdeznek tőlem): „Tudja a kórság.” Aztán lassan beugrik, hogy hajdanában egy hobbi-sebész elmagyarázta nekem, hogy a 0-ás és az 1-es MIDI file-ok között



munkáját segítik, sőt. A szabványos formátumú daloknak az oktatásban és a szórakoztatásban sokkal nagyobb szerepük van. Egyre több feldolgozás születik SMF formátumban, GS-re hangszerezve, melyek némelyike egészen jól szól.

Az így készült dalok otthon tetszés szerint boncolgathatók, újratekervezhetők, újrahangszerezhetők. A bátrabbak le is játszhatják, és – ha nem ciki – rá is énekelhetnek. Szinte az összes ismert nóta megjelent már MIDI file formátumban, hiszen több nyugati cég is ontja a mágneslemezen tárolt slágereket, dalokat. A Roland ISM zeneoktatási módszerével tanulók közül volt, akinek leugrott a zoknija, amikor egy teljesen jól meghangszerelt Beatles nótára klimpírozhatott. A tanulást baromira megkönnyíti, hogy a dal lelassítható, az egyes hangszerek kikapcsolhatók, kiemelhetők, a megadott ütemek ismételtethetők. A fantasztikus lehetőséget kihasználva már olyan digitális zongorák is megjelentek, melyek SMF lejátszót is tartalmaznak.

Ennek az egész SMF örületnek szerintem a vendéglátós zenészek örvendeznek a leginkább. Mégpedig azért, mert nagyon jó munkaeszközre találtak benne. A vendég ugyanis elvárja a minőségi zenét, a zenész viszont szeretné a munkáját minél kisebb létszámmal is színvonalasan ellátni. Ebben őt maximálisan támogatja az SMF és az a személy vagy cég, aki őt ellátja a megfelelő SMF formátumú dalokkal. Az SMF tehát jó dolog, örüljünk neki!

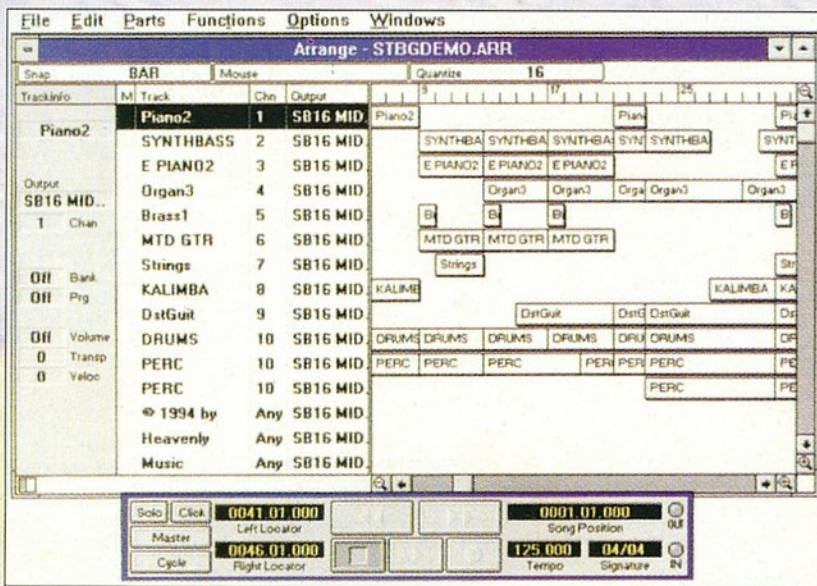
Chrix-Chrax

HANGMINTA

Ilyen SMF lejátszó a Roland SB-55 és az SD-35, mely utóbbi nem csak

az a különbség, hogy a 0-ás MIDI file-ban a különböző MIDI csatornákon megszólaló adatok egy sávra vannak keverve (a pajkosabb MIDI-betyárok ekkor – bajuszpödréssel egybekötve

– rendszerint otthon – megírja a dalokat, elkészíti a hangszerezést (esetleg csak modellezi azt, és elmegy sörözni), majd a stúdióban betölti a dalt a sequencerbe, és ha szükséges, egyes szólamokat élő hangszerrel szólaltat meg. Rengeteg drága stúdióidő megspórolható, a hangmérnök elmajszolgathatja fél túrórudijának felét, de bizonyos zenei, technikai és



az SMF dalok – külön betöltés nélküli – lejátszására képes, hanem tartalmazza a dalok megszólalásához szükséges GS szabványú hangmodult is. Ezek a készülékek közvetlenül a mágneslemezzől játszik le az adatokat, így nincs időkiesés a

– a MIXDOWN funkcióra gondolnak), az 1-esben pedig a sávok külön-külön helyezkednek el (REMIX). Az utóbbi ezáltal

áttekinthetőbb (már ahol az áttekintésre mód van), viszont a betöltése és feldolgozása valamivel több időt igényel.

Egyébként a MIDI file-ok nemcsak a sörözgető zenészek stúdió-

dalok között. Az egyes sávok elnémíthatók, kiemelhetők, a tempó a hangtorzulása nélkül változtatható.



GENERAL MIDI

Üdvözlés a számítógépek belső világa után érdeklődő olvasókö-zönségnek. Szeretnénk minél előbb leszögezni, hogy nem lehet újságcikkek útján hardware szakembereket képezni. Célunk csak annyi, hogy némi információval tápláljuk a számítógép utáni érdeklődésben osztozó sorstársainkat. Mindenkit figyelmeztetnünk kell: a gépben való turkálás káros lehet a hardware egészségére! Komolyabb beavatkozást érdemes szakemberrel végeztetni!

Múlt alkalommal alapok címszó alatt megpróbáltuk ismertetni az alaplapokat, és a buszrendszerek lényegét. Akkor most folytassuk az alapokkal, hisz az alaplapon kívül még igen sok dolog szükséges a számítógép működéséhez. Ezek egyik darabja a processzor.

A számítógép legjellemzőbb része, mivel típusa megszabja a számítógép kiépítési igényeit és mindenek előtt sebességét. A lényegi feladatokat a processzor végzi, a számítógép többi összetevője mind a procit utasításai alapján látja el feladatát.

Meghatározó paraméterei a típusa (3-486), a fajtája (DLC-SX-DX) és órajele (25-100), ezen felül még fontos kérdés lehet a gyártó cég is.

Típusai közül csak azok ismertetésére térnénk ki, melyek hozzáférhetőek és használható alternatívát jelentenek.

386: belső szervezésében 32 bites processzor, utasításkészlete lehetővé teszi a védett mód használatát, ami a párhuzamos program futtatás (multi task) alapfeltétele;

486: belső és külső szervezésében is 32 bites processzor, természetesen alkalmas védett módban működő alkalmazások futtatására;

Pentium: mind külső, mind belső szervezésében 64 bites processzor. Tartalmaz két egymásra integrált matematikai segédprocesszort az aritmetikai feladatok végrehajtásához;

X87: matematikai segédprocesszor azon típusokhoz melyek beintegrálva nem tartalmaznak ilyen egységet.

A különböző processzor típusok esetében fajtáik megnevezése igen különböző jelentést takarhat.

SX: abban az esetben, ha 386-os processzorhoz tartozik, annyit jelent, hogy a processzor belső szervezésében ugyan 32 bites, de a külső egységekkel való kommunikációjában csak 16. Ezt nagyon jól mutatja, hogy az egyben kezelt memória nagysága 2*9 bit, ebből az utolsó bit (illetve az utolsó kettő) a paritás, azaz ellenőrző bit. A felezett kommunikáció miatt a processzor teljesítménye alacsony.

Amennyiben 486-os processzornál találkozunk ezzel a jelzéssel,

annyit jelent, hogy a processzor teljesen alapkiépítésű, nincs benne matematikai segédproci.

DLC: bár ezzel a megjelöléssel 486-os felirat után találkozhatunk, valójában 386-os processzorról van szó, amelyet elláttak belső cache memóriával és minimális teljesítményű matematikai segédprocesszorról.

DX: 386-os processzor esetében a processzor kívül-belül 32 bites, mindenféle kiegészítő egység nélkül. 486-osnál viszont azt jelenti, hogy a szorosan értelmezett végrehajtóegységre integrálva helyet kapott egy teljes aritmetikai segédprocesszor és minimális elérési idejű cache memória is. Pentium esetében csak egy fajtáról beszélhetünk, teljesen 64 bites, két egymásra integrált matematikai segédprocesszort tartalmazó és természetesen belső cache-el rendelkező típusról.

Következzen a harmadik tényező, amellyel egy processzort jellemezhetünk, az órajel kérdésköre. Talán ez a legérdekesebb jellemző, hiszen ez bizonyos keretek között befolyásol-



ható a felhasználó által. Ez nem azt jelenti, hogy ne törődjünk a megadott értékkel, hanem, hogy saját döntésünk alapján állítsuk be.

Amennyiben a megadott értéknél alacsonyabbat határozunk meg (az alaplapon, jumper beállításával), semmilyen károsodás nem érheti a processzort, csak teljesítménye lesz kisebb az elvárhatónál. Ha magasabb értékkel próbálkozunk, az már vezethet problémákhoz – el sem indul a processzor vagy a védett mód alkalmazásánál jelentkeznek problémák a perifériákkal való kapcsolattartásban, de rengeteg lehetőség elképzelhető még. Fontos!

A meghatározott órajeltől való eltérés okozhat maradandó károsodást, amely kívül esik a garancia témakörén. Abban az esetben, ha a procit problémamentesen üzemel magasabb órajellel, mindenképpen számítani kell élettartamának megrövidülésére.

A „sima“ processzorok esetében nem okozhat problémát az órajel-megjelölés értelmezése. Ilyenkor pontosan azt az értéket kell meghatározni az alaplapon, amit a processzoron feltüntettek.

Érdekesebb a kérdés, ha 2-es vagy 4-es sorozatú 486-os processzorról van dolgunk. Ezek megnevezésében a fajta után áll egy szám, majd kötőjellel az órajel: 486DX2-66. A megjelölés egy szorzót jelez, amellyel a processzor a kívülről kapott órajelet többszörözi. A 2-es sorozat esetében ez a szorzó kettő, míg a 4-es sorozatnál három (nem tévedés!). Tehát a beállítandó érték a processzor órajele osztva a szorzóval (DX4-100 esetén 33Mhz).

A szorzóhoz szorosan kapcsolódik a processzor üzemfeszültsége. Fejlesztésük során a gyártók csökkenteni kényszerültek a hagyományos 5 Voltos üzemfeszültséget. Ennek oka a melegedésben keresendő, ugyanis a processzor a műveletek elvégzése során hőt is termel, ahogy az összes elektromos berendezés. A termelődő hő nagysága pedig a processzor teljesítményével arányosan növekszik. Ez a melegedés a 4-es sorozatú processzorok esetében már kihatással lehetne az élettartamra, tehát már a tervezéskor csökkentették az üzemeltetési feszültséget. A kérdést tovább bonyolítja, hogy az üzemfeszültség nagysága gyártónként változik, akár csak az alacsonyabb feszültséget használó processzorok típusai. Erre a kérdésre a következő alkalommal térünk ki.

Kérdéseiteket várjuk a PC-X címmel: 1536 Budapest, Pf. 386

NewLocal and Shuerue

Előző számunkban már utaltunk rá, hogy nagyszabású hardware-játékba kezdünk. Úgy gondoltuk azonban, hogy még nem indítjuk útjára – úgymint járt itt a nyár, és ki szeret ilyenkor gondolkodni, levelet írni?! Maradjon ez csak az őszre (akkor úgymint legtöbbeknek ott az unalmas suli), és akkor nekünk is több időnk lesz átgondolni a kérdéseket.

Annyi már most biztos, hogy a szeptemberben induló, többfordulós game végeredményeként rengeteg fontos alkatrészt nyerhetsz (vezérlő-, grafikus-, és hangkártyákat, alaplapokat, RAM-ot stb.). Ha ügyes vagy, Karácsonykor, a verseny döntőjén a megszerzett pontszámoknak megfelelően akár egy komplett gépet is összevárosolhatsz!

Sikerült felcsigázni az érdeklődésed? Akkor olvasd továbbra is a HW Depo-t!

SZEMENYZETEK ILLÚZIÓ

Autodesk 3D Studio

Kaiser Péter rovata



sorolás a Tárgykészítőben mutatja a program deformációs lehetőségeit:
Scale: A keresztmetszet méretváltoztatása az X és az Y tengelyre.
Twist: A keresztmetszet szabályszerű elforgatása az útvonal dőfspontja által meghatározott tengely körül.
Teeter: A keresztmetszet szabályszerű elforgatása az X és az Y tengelyre.

Bevel: A funkcióval üreges keresztmetszetek külső mérete

Ebben a hónapban a PC-X magazin CD mellékletén megjelent 60 Mb-os anyag tartalmát fogjuk áttekinteni. A CD-n megtalálható az előző két számban felhasznált gyakorlatok anyaga, továbbá két nagyobb hangvételű munka digitális modellje és *FLI formátumban kiszámított animációja.

A CD-n az ESCAPE könyvtárban található egy animációs kisfilm, amely kizárólag a CD-X olvasóknak készült, és rengeteg funkció használatának megismerésére ad lehetőséget. Az animáció öt egymástól elkülönülő részből áll. Minden egyes rész külön Project file-ban van elmentve. Sorrendben a fájlok a következők: (Táblázat az alsó sarokban!)

A történet egy kicsit zavaros és nem éppen eredeti, de a legfontosabb dologra kiválóan alkalmas: a jelenetek elkészítéséhez számtalan 3D Studio funkciót kellett használni és megismerésük a modell betöltése után könnyebben elvégezhető.

ALIEN.PRJ

A modell készítésekor az idegent és űrhajóját a legkevésbé emberire akartam elkészíteni, ezért különleges anyagokat és teljesen szabadformájú testeket kellett létrehozni. Az UFO objektum egy görbe vonalú útvonalból és kör keresztmetszetekből áll. A Tárgykészítőben a deformációs parancsok segítségével az objektum keresztmetszete szabályszerűen nagyítható, kicsinyíthető, elforgatható és nézetek alapján átmeretezhető. A Deform\ Scale parancscsoport kiválasztásakor a nézetablakokon két táblázat jelenik meg. A keresztmetszet

jelölik, ebben az esetben százalékban a keresztmetszet méretét. A függőleges tengely beosztását az objektum útvonala határozza meg.



nővelhető, belső mérete csökkenthető a deformációs vonallal megadott mértékben.

Fit: A Deform\ Fit funkcióval nézetrajzok segítségével lehet meghatározni a keresztmetszet X és Y irányú méretét.

A programban a deformációs transzformációkat tetszőlegesen lehet ötvözni, egyszerre alkalmazni az objektumon. Az UFO objektum formája a Scale és a Twist deformáció közös hatására jön létre.

Megjegyzés: Az ALIEN.PRJ modellben az idegen űrhajó anyagának létrehozásakor SXP rutint használtam. A 3D Studioban az SXP rutinok (Solid Pattern External Process) segítségével objektumok mintázatát lehet számítási rutinnal létrehozni. A rutinok segítségével számtalan hatást lehet szimulálni. Például létrehozhatunk füst, víz, fa vagy márvány anyagot.

A táblázaton vízszintes vonalak jelölik az útvonal pontjait és lépéseit (steps). Szabadon szerkeszthető a két tengelyre vonatkozó deformációs vonal. Ez meghatározza az objektum útvonalának minden egyes pontján a keresztmetszet méretét. A Deform\ Twist parancscsoport segítségével a keresztmetszetet lehet az útvonal mentén elcsavarni. A következő fel-

X és Y ten-

gelyre vonatkozó méretváltoztatása – Scale X, Scale Y. A táblázaton a vízszintes értékek a transzformáció mértékét

SHIP.PRJ		A Földről megjelenik a menekülő űrhajó.
ALIEN.PRJ		Az idegen megjelenése.
HEAD.PRJ		A földi űrhajó vezetője.
ESCAPE.PRJ	(1)	Egy teherszállító űrhajó mellett elsuhanva folyik az üldözés.
HEAD2.PRJ		Az idegen megpróbál áthatolni a menekülő űrhajóba.
ESCAPE.PRJ	(2)	A földi űrhajó elmenekül.

ESCAPE.PRJ

A modellben két ellenséges űrhajó üldözi egymást egy harmadik (teherszállító) közelében. Az animáció elkészítéséhez az objektumokat és a kamerát azonos sebességgel kellett mozgatni. A 3D Studio animációs programmoduljában a Hierarchy parancs-csoport segítségével lehetőség van objektumok



összekapcsolására. A Hierarchy/ Link paranccsal szülő-gyermek kapcsolatot hozhatunk létre két objektum között. Két összekapcsolt objektum esetén ha a szülő objektumot elforgatjuk, elmozgatjuk vagy tetszőleges transzformációt hajtunk végre, az objektumhoz tartozó gyerek (vagy gyerekek) objektum is elszenvedti a transzformációt. A paranccsal objektum láncolatot hozhatunk létre, amelyben részt vehetnek kamerák és fényforrások kezdőpontjai, végpontjai is. A Hierarchy\ Create Dummy

paranccsal kiszámításkor láthatatlan testet hozhatunk létre. Az animációban a kamera nézőpontja, célpontja és a földi űrhajó egy dummy03 objektumhoz kapcsolódik. A képkockák során először a dummy03 objektumot mozgattam egy állandó



sebességgel, s így a hozzákapcsolt gyerek objektumok is egymáshoz képest állandó sebességgel mozogtak. Ezt követően a kamera célpontján és a földi űrhajón végeztem el a beállításokat. A végeredményen az állandó mozgás mellett az űrhajó elfordul, billeg és úgy viselkedik, mintha a kamerától teljesen függetlenül mozogna.

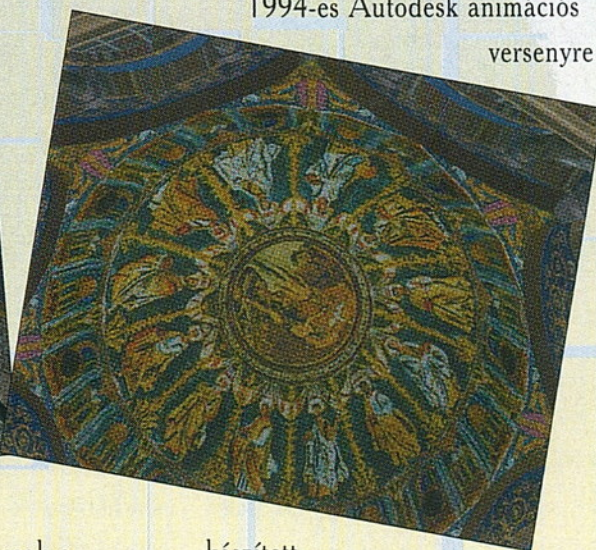
Az animáció végén érdemes megfigyelni a földi űrhajó anyagának megváltozását (a test kivilágosodik és eltűnik). A befejezés elkészítéséhez a már sokat emlegetett metamorfózis funkciót használtam. Ebben az esetben nem az objek-

tum formáját, hanem az objektum anyagát kellett megváltoztatni. A 3D Szerkesztőben másolatokat készítettem a testről, és az első objektumnak fehéren világító, a másodiknak teljesen átlátszó anyagot adtam. A metamorfózis kulcsok

A HEAD2.PRJ modellben a háttérnek és a sisak üveg tükröződésének azonos, előre kiszámított animációs file-t adtam meg mintának.

RAVENNA

A CD-n megtalálható még az 1994-es Autodesk animációs versenyre



létrehozása után már csak a Object\ Morph\ Options parancs hatására megjelenő párbeszédablakban a Morph Materials gombot kellett bekapcsolni.

HEAD1. PRJ, HEAD2.PRJ

A HEAD1 modellen érdemes megfigyelni az objektumok anyagát és a sisak fedelének lecsukódását. Ha egy objektumot egy külső tetszőleges tengely körül szeretnénk forgatni, meg kell változtatni az objektumhoz tartozó forgatási pontot. A Hierarchy/ Place Pivot parancs segítségével tetszőleges helyre állíthatjuk az objektum forgatási pontját.

készített munkám. Az animáció egy Ravenában található keresztelőkápolna külső és belső terét mutatja be. A számítógépes animáció segítségével lehetőség nyílik már nem létező, vagy átalakított épületek korabeli bemutatására, megjelenítésére. A kápolna belső tere mozaikkal gazdagon díszített, elkészítéséhez a program leképezési funkcióinak (mapping) minden típusra kiterjedő felhasználására volt szükség.

A modellek vizsgálatakor érdemes megfigyelni külső nézetben a madarak mozgását, ahol automatikusan ismétlődő metamorfózis kulcsokat kellett használni.

A hónap 3D-s képét Kárpáti Zsolt kecskeméti olvasónk küldte be. A kép összhatása, rejtélyes hangulata komoly hozzáértésről tesz tanúságot, ezért Kárpáti Zsolt szavaival zárom soraimat: További jó munkát kívá-

nok! A következő számban már a te képed is megjelenhet, ha beküldöd a szerkesztőség címére.

Címünk: PC-X Magazin
1536 Budapest
Pf. 386

A hónap tippje:

Ha a Tárgykészítővel metamorfózis funkcióhoz készítünk objektum fázisokat, az útvonalon és keresztmetszeteken található pon-

tok számának és sorrendjének betartása mellett, a testek létrehozásakor az optimalizálás funkciót is ki kell kapcsolni. A funkció előre nem látható számú pontvesztést okoz.



JÁTÉKI!

A 3DS-en kívül még vannak más animátor és trace programok. Ha Heart of Darkness demo CD-t akarsz nyerni, írd meg nekünk ötöt a sok közül. Címünk: PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386

A jövő zenéje?

Multimédia

„A fotográfia a valóság, a filmzés a valóság másodpercenként huszonnégyszer.“

Jean Luc Godard

A legutóbbi számban már készen álltak a képek, hogy elinduljanak, már csak a startpisztoly kell, hogy eldördüljön és máris forog a film...

Az első kérdés, hogy milyen gyorsan, azaz, hogy hol az a határ, ahol a szemünk már nem állóképek sorozatát, hanem mozgóképet érzékel. Ez körülbelül 16 másodpercenkénti képszámnál található (a másodpercenkénti képszámot ezentúl fps-nek, azaz frame per secondnak fogom nevezni), de a helyzet nem ilyen egyszerű. Rajzfilmek esetén 12 fps is kielégítő, hiszen ott a mozgás nem annyira kifinomult. Ha TV szabvány képet digitalizálunk, akkor meg van kötve a kezünk, mert adott fps-eket (pl. 25, 30) nem lehet észrevétlenül aludigitalizálni, csak mondjuk felezni, harmadolni stb. Megfigyelték, hogy az ember még 60-80 fps között is különbséget tud tenni, bár ezt nem közvetlenül érzékeli, hanem tudat alatti ingerek formájában. Példaként említhetem az Amerikában nagyon elterjedt óriáskivetítőket (840 m2!!!), ahol szintén nagyon magas fps-sel vetítenek, ami nagymértékben hozzájárul a félelmetes élményhez.

Kezdjük tehát az analóg video-val, mert ez minden dolgok őse. Legelőször említeném a mozit, ahol 24 fps-sel vetítik a filmet és a képminőség nem a legjobb (főleg a magyar másolt kópiáké), de a nagyság kárpótol. Ezek után ezzel nem foglalkozunk, mert a modern stúdiókban és otthonokban mozifilmeket nem használnak. Az analóg video alapvetően kompozit vagy komponens. A kompozit annyit jelent, hogy egy vezetéken továbbítani lehet

a videojelet, mert egyetlen jelben minden információ benne van. Amit evvel nyerni lehet, hogy csak egyetlen jelre van szükségünk, tehát nem kell bonyolult kábelezés és szinkronizáció a jelek között. Amit veszünk, az a minőség. Ha már a minőségénél tartok: létezik consumer („fogyasztói“), broadcast (műsor-szórás) és stúdió minőség. A fenti kompozit jelet az első kettő minőségi osztályban használják, de nem a stúdiókban. A stúdiókban komponens video-t használnak. A komponens video esetében külön szállítjuk az összetevőket. Mik lehetnek ezek? Vagy az RGB vagy a YUV összetevők, melyeket már előző adásainkban láthatatok-hallhatatok. Egy jellemző példa a számítógép monitorra, amely legtöbb esetben analóg RGB jel. Erre nincs is külön szabvány, jellemzően 25-75-ig változik az fps. A sorok száma (scan lines) azt mondja meg, hogy hány sor fér rá egy képre. Ez RGB esetén 200-tól akár 2000-ig is terjedhet. Biztos várjátok az oszlopok számát is, ami viszont nincs, hiszen ne felejtsetek el, hogy ez analóg jel! Sorok azért vannak, mert valamikor véget ér egy

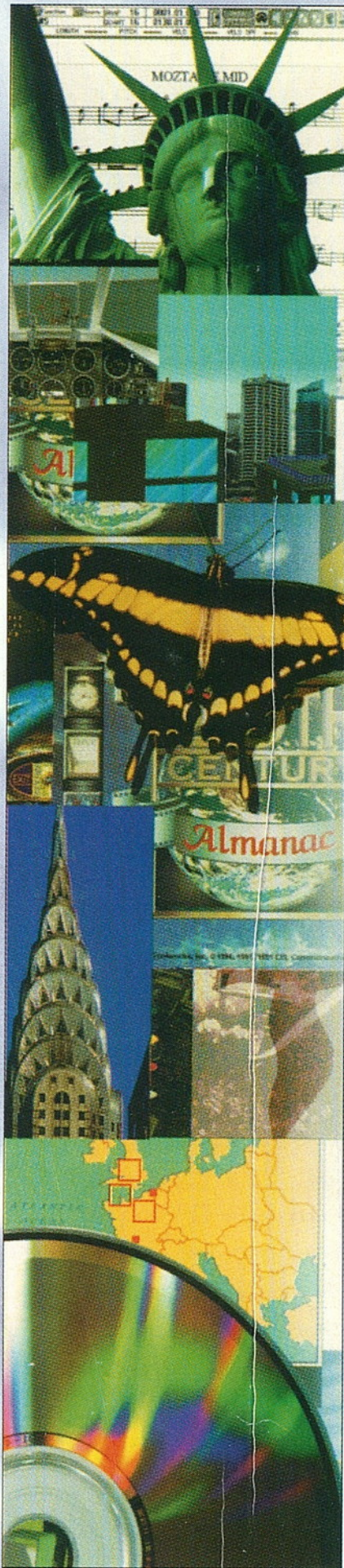


szor és át kell kapcsolni a sorszinkronnal a következőre (horizontal blank). Az, hogy a monitor hány pixelt képes ábrázolni egy másik kérdés, de maradjuk most a jeleknél. Szóval az egyetlen jel az RGB, ahol nincs szabvány a sorokra és az fps-re (most jutott eszembe: népi nevén képfreki (Hz)). A másik

komponens jel a YUV, ahol viszont két szabvány él, a YUV 525/60 és a YUV 625/50. Az első itt, kis Európában a másik az amcsiknál. A képfreki rendre 30 és 25 Hz. Azért kétszeres a szám a megnevezésben, mert ez váltott soros jel (interlaced). Először az egyik fél képet küldik át (páratlan sorok), aztán a másikat (na melyik?). Ez azért hasznos, mert csökken a villódzás a képen, ha a pl. a 25 fps-t 50 Hz-cel jelenítik meg. Ez az átvitelben nem jelent különbséget, csak máshogy vannak a sorok elrendezve. Megjegyzem, hogy az analóg jelek az RGB kivételével általában mindig váltott sorosak.

A komponens jelek után nézzük a kompozit jeleket. A televíziózás-vidéozás területén általában ezeket a használjuk. A fent említett YUV jeleket „jól összegyűrik“ egy jellé, hogy megszülessen az NTSC ill. a PAL és SECAM forma. Az NTSC amerikai szabvány, 525 sort tartalmaz egy kép és 60 félképet egy másodperc. A PAL és a SECAM 625 sort, ill. 50 félképet. Nem térek ki a jelek részletes ismertetésére, mert már látom, ahogy szaggatjátok ezt a párlapot az újságból kifelé, inkább elárulom, hogy ezen jelek mindegyike interlaced, és a képarány 4:3. Ha még azt is elárulom, hogy a NTSC 60-ja csak 59.94, hogy az audio vivő és a színsegédvivő ne interferáljon, akkor már tojással is meg akartok dobálni. Ezt elkerülendő, ugrunk. Létezik még egy új kezdeményezés is: a HDTV. Japánban már meg is valósították, ahol a Hi-Vision névre hallgat. Érdekessége, hogy szélesebb a kép, 16:9 arányú. A sorok száma 1125 és a képfreki változatlanul 60. Európában 1250 és 50 a két adat (szintén 16:9), természetesen interlaced, és itt HD-MAC névre hallgat.

Lessük meg, hogyan tárolhatjuk analóg videónkat. Két megoldás létezik: a videoszalag és a video diszk. Az előbbinek sok változata van, leg-



ismertebb (és leggyengébb minőségű) a VHS (kompozit), melytől kezdve az S-VHS-en (komponens) és Hi8-on (komponens) keresztül elérkezünk a U-matic (kompozit) és Betacam (komponens) világába. A videodiszkek már nem adnak ekkora szabadságot, mert csak két típusuk létezik: a CAV (Constant Angular Velocity) és a CLV (Constant Linear Velocity). Mindkettő nagyon jó minőségű analóg videotároló rendszer, egy diszk 30 ill. 60 percet tud tárolni. A CAV rendszer előnye, hogy a frame-ek (így hívjuk a video egyes képeit, ha

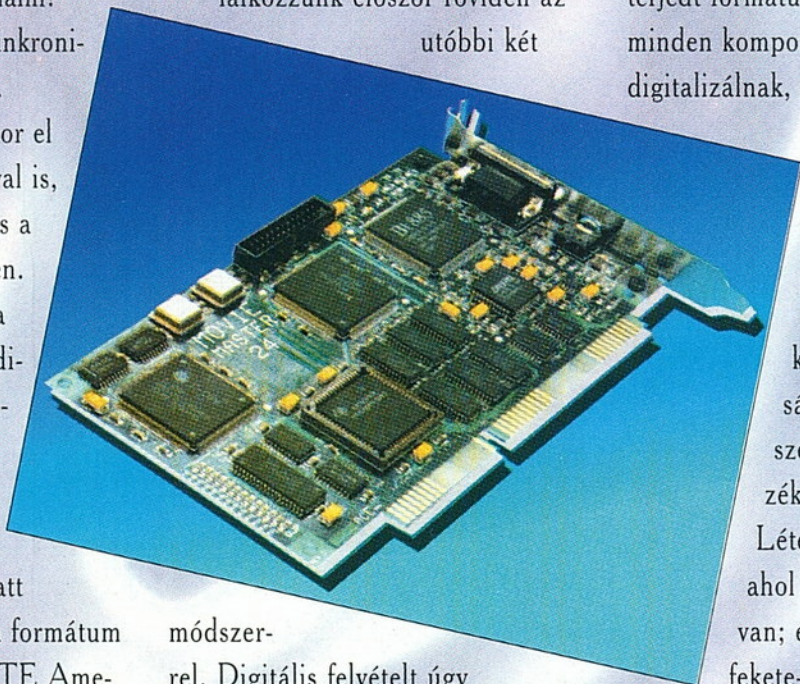
még nem említettem volna) külön is adreshálható, azaz kellemesen pozicionálható ide-oda. E havi kérdésünk, miért könnyű a CAV rendszer frame-jeit megtalálni?

Ejtsünk még szót a szinkronizálásról és az időzítésről.

A videoszalagot felvételkor el kell látni idő információval is, hogy a pontos lejátszás és a keresés megoldható legyen. Kétfajta idő kód létezik: a hosszanti (LTC, longitudinal time code), és a vertikális (VITC). Az egyik a video információ mellett helyezkedik el, a másik a vertical blank alatt írható/olvasható. Maga a formátum EBU Európában, SMPTE Amerikában. Az amik a 29.97 félképpükkel másodpercenként alig bírnak számolni. Ha videofelszerelésünk részeit össze akarjuk szinkronizálni, akkor külön szinkron generátorhoz kell nyúlnunk. A videoforrás a kimenetét a bemeneti szinkronjelhez szinkronizálja, ha „genlockos” (dzsenlok). Fontos még a TBC-ről tudni (no nem a tuberkolozisról), ami az elkalapált időcsúszásokat hozza helyre (ti. time base corrector), néha szintén genlockolható.

Mielőtt belemerülnénk a digitális video rejtelmibe, szeretném összefoglalásképpen elmondani, hogy az analóg video még mindig nagyon fontos szerepet játszik az élet minden területén, hiszen olcsó, és jó minőségű video előállítására, tárolására és visszaadására ad lehetőséget. A probléma ott jelentkezik, hogy a minőség idővel fokozatosan romlik, és a videoszerkesztési lehetőségek eléggé korlátozottak. Evvel nem azt akarom mondani, hogy az analóg technika fénykorában nem léteztek kiváló trükkök, mert hiszen az emberi fantázia mindig túlnő a technika adta kézenfekvő lehetőségeken, hanem, hogy a digitális technika megjelenésével, elterjedésével és lassacskán tömegcikké válásával (melynek éppen tanúi vagyunk) egy olyan eszköz kerül a kezünkbe, mellyel játszani könnyedséggel oldunk meg olyan feladatokat, melyek a múltban szinte elképzelhetetlenek voltak.

Digitális video-t háromféleképpen állíthatunk elő: analóg video digitalizálásával, digitális felvételek készítésével vagy szintézissel. Foglalkozunk először röviden az utóbbi két



módszerrel. Digitális felvételt úgy készíthetünk, hogy digitális kamerát alkalmazunk. Erre azért van mód, mert a modern kamerák már CCD alapú fényérzékelőkkel dolgoznak, míg a régiek képbontócsövekkel. Anélkül, hogy ebbe bemenjünk, elmondom, hogy képek szintézisekor egyértelmű a digitális formátum, mert szintetizálni a számítógép segítségével lehet, amely eleve csak digitális adatokkal tud számolni.

A digitalizálás folyamatához visza kell térnünk a mintavételi tételhez, mely szerint a digitalizáló frekvencia alsó határa a legmagasabb jelenlevő frekvencia kétszerese. Ezek az egyszerű kezelhetőség miatt a kompozit video digitalizálását szabványosan PAL esetén a 4.43 MHz, NTSC esetén 3.58 MHz (színsegédvívók) négyszeresével, azaz rendre 17.7, illetve 14.3 MHz-cel végzik.

A felbontás mindkét esetben 8 bit. A kép felbontása PAL esetén 948 x 608, NTSC-nél 768 x 510.

Természetesen léteznek ennél a szabványnál jóval gyengébb digitalizálók is, ezek használata azonban nem igazán előnyös. A komponens video digitalizálása a YUV formátumra korlátozódik és szabványait a hön szeretett és mélyen tisztelt CCIR 601 írja le. Ez a család az

m:n:l aránnyal írható le, ahol m, n, l 0 és 4 közötti számok lehetnek. A 4-es szám 13.5 MHz-nek felel meg, a többi arányosan kisebb. Elterjedt formátumok a 4:4:4, ahol minden komponens 13.5 MHz-cel digitalizálnak, a 4:2:2, ahol a krominanciát (UV) csupán felével, mondván, hogy a szem a színekre kevésbé érzékeny, mint a világosságra, a 4:1:1, mely szerint a szem még érzéketlenebb a színekre. Létezik még a 4:0:0 is, ahol csak világosságjel van; ez nem más, mint a fekete-fehér televízió (ezt csak úgy képletesen kell érteni, mert kicsit anakronisztikus).

Létezik még a CCIR-en kívül a CCITT, ahol definiáltak egy szabványt videokonferencia céljára is. Ezt CIF-nek (Common Intermediate Format), illetve QCIF-nek (Quarter ugyanaz) nevezik. A CIF 360 x 288, a QCIF 180 x 144-et definiál. Ez ugye ismerős az MPEG szabványból? Ha megfigyeljük, a CIF kép négyszerese majdnem pont a PAL szabvány. Hát nem érdekes?

A képfrekvi általában minden formátumnál ugyanaz, 25 fps PAL esetén, és 30 fps NTSC-nél. Ahol jelentős különbség van, az a fel-



bontás, és a használt színek száma. Erre még nem tértünk ki részletesen, de nem is egyszerű dolog, mert a színek számát csak RGB esetén könnyű meghatározni. Elvileg a 4:4:4 formátum true-color, mert minden pixelre 224, azaz 16.7 millió színárnyalatot tud ábrázolni. 4:2:2 esetén elvileg

ugyanaz a helyzet, csak hogy itt egy pixelcsoport színe csak az Y komponensben változhat. Átlagosan egy pixelre tehát csak 16 bit jut, azaz hicolor felbontáshoz jutunk (de ezt elvileg a 16.7 millióból lehetne választani, szóval káosz az egész, mert 16 bites palettázott mód nincs). Egy biztos, a felbontás növelésének és a mintavételi frekvencia növelésének a hatása hasonló, mivel a fül is, a szem is aluláteresztő, azaz átlagoló tulajdonságú.

Definiáltak még egyéb felbontásokat is, főleg a számítógépes videó korszakának kezdetén. Ezeket úgy találták ki, hogy a VGA szabványhoz (640 x 480) valami közük legyen, mert szépen kell a képernyőn is mutatnia. Szóval egy ilyen szülemény a 320 x 240, ami a VGA negyede. Kezdetben sajnos még a 160 x 120-szal is próbálkoztak, ami akármekkora jóindulattal is csak a VGA tizenhatoda. Az SVGA-ról és nagyobb testvéreiről már nem is beszélve. Egy tisztességes 1280 x 1024 felbontásnál az utóbbi video egy kisebb bélyeg nagyságával vetekszik. Ezt a korszakot azért is hívták némelyek bélyegvideo-korszaknak.

Ha kiszámolgatjuk azt az adatmennyiséget, ami egy ilyen digitális video esetén áramlik, akkor elképezdünk. Ha csak 4:2:2 CIF-et veszünk, már akkor is 5 MB/s felett járunk. A digitális 4:4:4 PAL 32 MB/s-ot eredményez. Hol lehet ezt a számítógépben tárolni, milyen átviteli csatornákon lehet ekkora adatokat szállítani? Erre még nem született megnyugtató megoldás, azonban rájöttek, hogy a video adatokat össze lehet préselni, majd ki lehet nyújtani anélkül, hogy különösebben észrevennénk. Ennek oka, hogy a video adatok igen redundánsak (sok adat hordoz kevés információt). Hogy ez hogyan lehetséges, milyen elmélet és gyakorlat áll a dolog mögött, azt legközelebb tudjuk meg.

**Dr. Doktor
szenti@is.twi.tudelft.nl**

A PC ABC tévéműsor rovata

Multi-ABC

Igen, teljesen meghülyültünk, összecseréltük az oldalakat, és két multimédiás rovatunk van. Az történt ugyanis, hogy egyesek túlságosan „mélynek” találták rovatunkat (valaki tengeralattjáróért könyörgött), és ezért a PC ABC tévéműsossal közösen egy könnyedebb (várhatóan fél éven át tartó) multimédiás rovatot indítunk. Ebben főként a divatos Creative Labs termékeire építkezünk, azaz a multimédia tág fogalmain (és a tévéműsor írott formáján) kívül 'Blaster ismertetőket is találok majd. A műsor egyébként kéthetente jelentkezik a PC ABC-ben, mi pedig havonta egy-egy oldalon keresztül (a Multimédia rovatunkat kiegészítve) számolunk be a multimédiás dolgokról – immár közérthetően.

megváltozott a világ (lehet persze cikizni a Microsoft-ot, de tény, hogy csináltak valamit, amitől megbolydult a világ – lehet, hogy nem lett tökéletes a Windows, de legalább LETTI!). Az EGA, CGA, Hercules eltűnt, jött helyette a VGA, illetve az S-VGA üzemmód, amely már alkalmas volt arra, hogy játékokat, animációkat, filmeket is lejátszunk – nem is beszélve a hangkártyákról, és egyéb multimédiás kiegészítőkről.

A multimédia segít elképzelni a nem létezőt: hogyan ülhetnél másképp Hill versenyautójában, Cessna 287-es repülőgépben, űrhajón?! Persze a valóságos dolgokat is szimulálhatod a számítógépben: egy HI-FI torony drága mulatság, de ha vagy CD-ROM lejátszód, hangkártyád, szinte hasonló dolgokat művelhetsz az amúgy táblázatkezelésre, szöveg-

szerkesztésre is alkalmas gépeddel.

A Creative úttörőként járult hozzá a multimédia fejlődéséhez (bár valószínűleg maga sem tudta, mekkora lavinát indított el). A SoundBlaster-t még 1989-ben mutatták be, s azóta szabvánnyá vált – hatalmas óriássá nőtte ki magát a hangkártya-gyátrók közt (mint

egy 60 százalékos piaci részesedést tudhat magáénak). Később kijött az SB Pro, majd a Video Blaster (amely digitalizálja a videoképet), a MIDI Blaster, a Voice Assist (beszédfelismerés), végül a legújabb fejlesztés, az AWE32.

Térjünk vissza egy picit az általánosításra, hiszen az egyes hardware-elemek külön-külön mit sem érnek. Mindezek „befutásához” szükségesek jó kezelőprogramok is – legyen az játék, felhasználói avagy oktatói program. A lényeg: könnyen kezelhető, mindenki számára használható felületen keresztül kommunikálni a végfelhasználóval, azaz veled vagy velem. Mindez pillanatok alatt oda fejlődött, hogy a játékok lassan átcsapnak „interaktív filmbe” (teljes, megrendezett filmeket nézhetünk végig, sőt a cselekmé-

nyek alakulásába is beleszólhatunk), a felhasználói és oktató programokból hatalmas enciklopédiák, ismeretterjesztő CD-k nőttek ki.

Vitathatatlan, hogy sok rossz hatása is van e popularitásnak, hiszen a multimédia látványos mivolta sok-sok gyereket „megront”, de tegyük hozzá: használatukon keresztül apránként megtanulja „az a bűdös kölök”, hogyan működik a DOS, a Norton Commander, a Windows. Szép lassan, mire 20 évesé cseperedik, már remek alapokkal rendelkezik ahhoz, hogy neves számítástechnikussá váljék. Arról nem is beszélve, hogy a multimédiát nemcsak szórakozásra használhatjuk, hanem akár előadásokat is színesebbé, látványosabbá tehetünk segítségével. Felhasználási köréről még sok szó esik a cikksorozat folyamán.

Ha már van hangkártyád, csak egy mozdulat, és máris zene-stúdióvá alakíthatod a PC-t (persze nem a SoundBlaster 1.0-ával, inkább az AWE32-vel). A WaveBlaster-rel vagy a MIDIBlaster-rel csodás hangeffektusokkal bővíthetjük hangtárunkat, a MIDI segítségével pedig minden valamirevaló keyboard-dal, szintetizátorral összeköthetjük a PC-t. Egy program segítségével rögzíthetjük a dalt, amit a szintetizátoron pötyögünk be, majd a PC-n alaposan átszerkeztetjük.



A multimédia legfrissebb ága a videozás. Eddig is sokféle digitalizálót ismertünk, de most az új szabvány, az MPEG is megveti a lábát a piacon: ezek után tömegestül várhatók a filmek, interaktív játékok, és persze nem utolsósorban a profi felhasználásban a non-lineáris editáló rendszerek. Ezek segítségével me-revlemezen rögzítjük a filmet, editáljuk, vágjuk, majd miután mindennel végeztünk, kiírjuk újra videóra.

Ha pedig még jobban előreszaladunk a multimédia világában, találkozhatunk még a videokonferenciával is (Share-Vision), amely elsősorban irodákban hasznosítható. De még nem menjünk enyire elébe a dolgoknak, hagyjunk valamit a következő részekre is...

Mr. Chaos



Kezdjük újra a legelején, hogy egyáltalán mi is a multimédia (mert még mindig félreértések és téves képzetek keringenek világszerte). Emlékezzetek vissza, milyen gyatra világ volt alig 7-8 évvel ezelőtt – a C64, a Spectrum, az Amiga alkotta az otthoni számítógépezést, és ronda XT-k, AT-k üldögéltek az irodákban (tök bután, horroribilis pénzért). Akinek nem volt pénz efféle „bugyuta, agyatlan pénzkidobásra” (így titulálták a csak játékokra használható gépeket), az Clipperben vagy Pascalban programozott, és ezze ki is fűjt a számítástechnika (na jó, egy kicsit eltúloztam, de tény, hogy 7-8 éve még semmit sem sejtettünk a 94-95-ös áttörésekről).

Aztán a DOS és főleg a Windows robbanásszerű elterjedésével gyökeresen





MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM KIADÓJA ÉS FORGALMAZÓJA

Virtual Reality

Nálunk már hódít!!



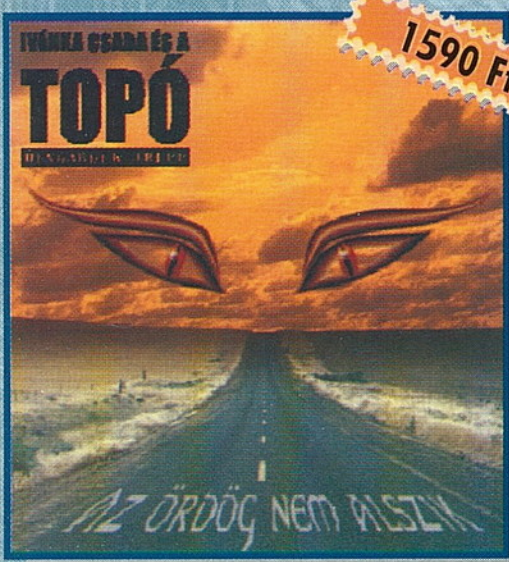
MOST INGYEN KIPRÓBÁLHATJA ÜZLETEINKBEN

Friss információk a **TELETEXT 375.** oldalán. Klubtagoknak **20% kedvezmény!!**

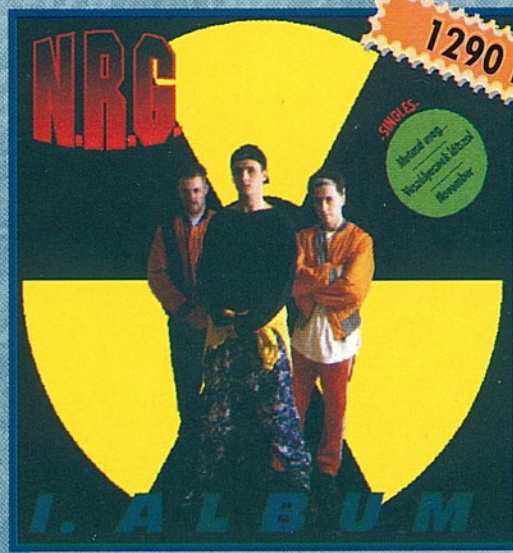
Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda!

KODAK és PHILIPS írható CD lemez: 1490 Ft+ÁFA. Adatarchiválás CD-re: 3000 Ft+ÁFA, nyers lemezzel együtt.

Legújabb magyar CD-ink:



1590 Ft



1290 Ft



399 Ft

Az első hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia nyújtotta lehetőségeket. A CD-n az igényes rockzenét játszó Topó Hungarok Trupp együttes zeneszámai mellett a legkorszerűbb multimédiás fejlesztőrendszerrel készült program szórakoztatja a felhasználót. Teljes képernyős klipeket, az együttes tagjainak képes életrajzait tartalmazó enciklopédiát és még sok érdekességet láthatunk. A program látványcentrikus, minden korosztálynak ajánlott.

Divatos, szintetizátor-hangzásokra épülő techno-disco zenét hallhatunk a három tehetséges fiatalból álló N.R.G. együttes újdonságnak számító CD-jén. Az Amerikában is megjelent lemezen a tíz zeneszám mellett az amerikai Powersource kiadó legjobb 50 játékprogramja található az első track-en. A játékok Windows alatt futtathatók és remek kikapcsolódást nyújtanak zenehallgatás közben.

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartalma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkapacitást kitöltő katalógus-adatbázishoz kapcsolódik több most megjelent, illetve hamarosan piacra kerülő magyar CD demója is. A katalógus keretprogramja Windows alatt működik, könnyen kezelhető, 44 féle keresési opcióval rendelkezik. A kiválasztott tételekről automatikusan megrendelést is nyomtathat.

Nemsokára a



-ban is találkozhat velünk!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21.

Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 267-9919

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./Fax: 322-3817

AWE32 VALUE: EREDETI HANGOK VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN



Fogd és használd!

Ismét egy lépéssel közelebb a realitáshoz - merőben új mindazok számára, akik még jobban át szeretnék élni a játékot, kreatívabban akarják a hangokat formálni, és igényes multimédiára van szükségük irodájukban. Creative Labs rendkívül olcsó áron kínálja a felsőfokú hangzást!

High Performance - nagy teljesítő-képesség

Wavetable („hullámtábla“), E-mu-8000 chip, MIDI és sok egyéb más teszi még élethűbbé a digitális hangot.

Tények

- Zenekari szintű 32-hangos polifónia Advanced WavEffects szintézissel
- Programozható AWE32-effektusok utó-zengéshez, hangzat, kórusokhoz vagy 180°-os Q-hanghoz
- 16 bites CD-minőség sztereóban, 44,1 kHz
- Multi CD-ROM csatolóegység Creative, Panasonic, SONY és Mitsumi meghajtókhoz. 1995 májusától CD-ROM csatolóval valamennyi meghajtóhoz, amelyek IDE-interfészsel rendelkeznek

- 20 hangú OPL3 URH szintetizátor
- 512 kB RAM, 1 MB ROM „on board“
- MIDI-kimenet mind a 16 MIDI-csatornával (GM-, MT32- és GS-kompatibilis)

Szoftver

- Creative EnsembleAV
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel (vezérlőkártya)
- Creative Talking Scheduler

Szintetizátor

Az AWE32 Value az E-mu-8000 chip segítségével a hang merőben új világát nyitja meg - csúcsmínőségű profi-chip,

amelyet az E-mu Electronic cég, mint a klaviatúrák egyik legjelentősebb előállítója fejlesztett ki.

Wavetable

Hullámeffektusok korszerű szintézise lehetővé teszi, hogy 128 különböző hangszer, 6 ütőhangszer-berendezés koncertminőségű hangját, valamint 32 egyéb hangot élvezhessünk.

Kompatibilitás

Az AWE32 Value Edition teljes mértékben Sound Blaster-, Sound Blaster 16- és Sound Blaster AWE32-kompatibilis.

Játékok

Az AWE32 Value hangkártyán a régi generációs játékok is ugyanúgy élvezhetők, mint a legújabb játékok, amelyek már az AWE32 szabványú Sound-Clip-eket használják.

Sound-Mixing - hangkeverés

A Creative WaveStudio 2.0 teljes értékű program wave-adatállományok vágására és feldolgozására.

„Zeneválogatáshoz“ igen előnyös áron kapható „Vienna“, a felsőfokú hangeditor-szoftver.



GRAFI X SHS

KVENTA

Budapest X.,
Jászberényi u. 72.
H-1388 Budapest
Pf 96/100
Tel és FAX: 1573-465

H-1067 Budapest,
Podmaniczky 37.
Tel és FAX:
(36-1)269-5262

CREATIVE
CREATIVE LABS

SELECTRADE
computer

H-1141 Budapest
XIV., Mogyoródi út 166
Phone:(361)252-61-30, 251-77-55
FAX:(361)252-61-30, 251-79-88



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16