

JÁTEK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

Számítástechnikáról mindenkinek

# PC-X MAGAZIN

x 24 oldal

II.évf. 7-8.sz. 1995. JÚLIUS-AUGUSZTUS Ár: 294 Ft



Gondolom, már nagyon vártatok benünket, hiszen a duplászámra (másfélszámra) való tekintettel kicsit később jelentünk meg. Kárpótlásul 24 oldallal több anyagunk van. A Game Port rovat 40 oldalasra nőtt, állandó rovatainkat is igyekeztük megduplázni. Reméljük, ennyi olvasni való elegendő lesz egész nyárra!

A nagy átalakulás megkezdődött! A címlapunkon számról-számra igazítunk, szeptembertől azonban tovább módosulunk. Jobban átgondolt rovatszerkezettel és design-nal jelentkezünk – sajnos magasabb áron. Higgyétek el, katasztrófa, amit a papírgyárak művelnek a lappal! Január óta iszonyatosan megemelkedtek a papírárak, s a 194 forintos árat képtelenek vagyunk tartani. Tudjuk, hogy mindenki ezzel a dumával jön, és ne is menjünk bele a magyarázkodásba, a terjesztési jutalékokba, az ÁFÁ-ba, a TB-be, mert csak felidegesítjük magunkat. A lényeg: nem azért emelünk, hogy jól megszedjünk magunkat, hanem mert muszáj.

Elég a nyavalygásból, jöjjenek a jó hírek! A CD-X rendszeres kiadványunkká nőtte ki magát. A 2.0-ás verzió október elején jön (a Compair előtt), a programon kívül az előfizetést és a csekkbeküldözgetést is módosítjuk majd. Az 1.0-nál elég lassú volt, míg kipostázhattuk a CD-t, de októberre sokkal jobb ötletünk van.

# GAMEPORT

- 4 ● Hotline News
- 6 ● Deadline Games L.A.
- 8 ● Super Streetfighter
- 10 ● Ticonderoga
- 12 ● Full Throttle
- 15 ● Drug Wars
- 16 ● X-Com
- 17 ● Millenium Auction

# TARTALOM

- 18 ● Great Naval Battles
- 20 ● Dominus
- 22 ● Slipstream 5000
- 23 ● Psycho Pinball
- 24 ● Jagged Alliance
- 26 ● Machiavelli the Prince
- 27 ● Knights of Xentar/2
- 32 ● Mega Aréna
- 34 ● Power the Game
- 35 ● Jewels of the Oracle
- 36 ● NBA Live 95
- 39 ● Striker 95
- 40 ● NHL Hockey
- 41 ● Rise of the Triad
- 42 ● Tipp-top
- 43 ● Mortal Kombat III + MK III special moves

 IDG  
HUNGARY

Következő számunk 1995. szeptember 1-én, pénteken jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Műszaki vezető: Mészáros Tibor  
Címlap: Kondákor László  
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)  
és Turcsán Tamás Péter (Shy)  
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Süti  
Sokat segítettek, noszogattak: Giraffe, The Richfielder  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386  
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291, 156-3211/259  
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU  
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,

valamint átutalással az IDG  
MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.  
Ára: 294 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.  
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 95.0268  
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

# DUPLASZÁM



## Premier

- 44 Music City
- 46 Film-világ + Video
- 48 StarTrek club news
- 49 Ákos - Interjú

## Mélyvíz

- 50 Demo-zóna
- 51 Demo programozás
- 53 OS/2 Warp és IBM news
- 54 CD-ROMboló - The End
- 56 Dr. MIDI - Történelem
- 58 InterNET Strikes Back!
- 60 Windows 95 és Plus
- 64 Joy-tesztek
- 66 Wizard's csodák

## EGY KIS JÁTÉK...

Kérem alássan, jöjjenek hát a játékok, mert lassan már nem férünk el a szerkesztőségben, annyi a kisorsolható anyag. Jaj, most hallom, Süti már levilágította a Psycho Pinball oldalt, így nem maradt hely annak a három pólónak... Mindegy, megtartom magamnak.

Kezdjük akkor a rövidebb lélegzetű játékokkal. Két darab Rocket Science demo CD-t ajánlunk fel annak, aki a legjobban magyarítja a Wing Nuts és a LoadStar játékok címét (lásd a 6. oldalt). Szintén egy-egy CD-t (Gametek E-Mag) ajándékozunk annak, akik a legtöbb Gametek játékcímet küldi be. Na jó, mégis kisorsoljuk azt a három Psycho Pinball hosszúujjú pólót. A CodeMasters kiadott egy Psycho Nations című CD-t, amely a Psycho Pinball lelkivilágát tükrözi. Milyen stílusú zenék ezek?

A 34. oldalon egy Power the Game CD-t találsz, a 45. oldalon Gyubácsi osztogat bő kézzel lemezeket. Filmes játékaink mellett videon megjelent anyagokról is írunk, és persze sorsolunk is. Az 58. oldalon újra szólunk az InterNET-ről, itt három ajándék is vár. A Microsoft gyönyörű mousepad-eket készített, ezek közül hármat a 63. oldalon rejtettünk el. Most kivételesen a 66. oldalra költözött a Wizard's oldal, itt kuponokat találsz.

A 70. oldalon, a Multimédia Mix cikkben találsz néhány vastagbetűs szót. Ha ezekből írsz egy kétsoros, értelmes, rímelő verset, megnyerhetsz egyet az 5 CD-ből! Ha pedig a 82. oldalra lapozol, értesülhetsz a legújabb PC-X Előfizetési Akcióról és demopályázatról!



- 68 The Mask
- 69 20th Century Almanach
- 70 Multimédia-mix
- 72 3D Studio
- 75 Keyboardok
- 76 HW Depo
- 78 Multimédia
- 81 Multi-ABC
- 82 PC-X Akció, pályázat!

# HOTLINE

## Hordozható CD-ROM

Egy számítógépbe épített CD-ROM elektronikája és mechanikája tulajdonképpen nagyon hasonlít a hordozható CD-lejátszókhöz, mondjuk a Sony Diskman-hez. Jogos tehát az ötlet, hogy miért ne készítsünk CD-



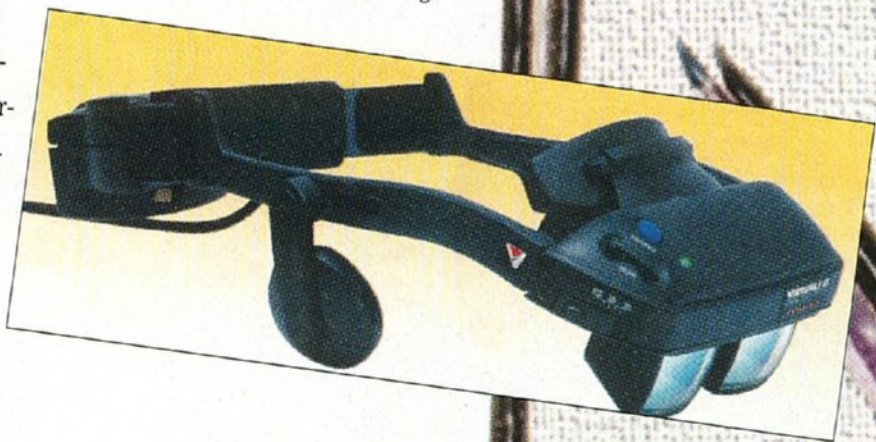
ROM Diskmant. A Media Vision tudja a megoldást – a Reno Portable CD-ROM képében. A CD lemezt lejátszó CD-lemezjátzó (megőrülök azoktól, akik CD lemezek hívják eme adattárolót, ez ugyanis pontosan „Kompakt Lemez Lemez”-t jelent) pontosan úgy fest, mint egy hordozható CD-lejátszó, csak épp szürke, és a hátsó felébe többféle kábelt dughatunk. A hálózatra köthető és elemekkel is működő duplasebességű meghajtó SCSI interface-en keresztül kommunikál a géppel. Ehhez szükséges van egy úgynevezett Docking Station-re, ami a küttyü hátuljára dugható. Eddig „minden nagyon szép, minden nagyon jó”, csak egy baja van: az ára. Az ugyanis 300 angol font körül mozog, és ha erre esetleg rátennénk az ÁFÁ-t, no meg a vámpótlékot, az magyar pénzegységben majd' 70,000 forint. A PC Formatot olvasgatva látom, hogy ők is arra a megállapításra jutottak, hogy ennyiből pont kijön egy hordozható Diskman meg egy 4x-es sebességű CD-ROM meghajtó. Na ja...



## Virtuális szemhallgató

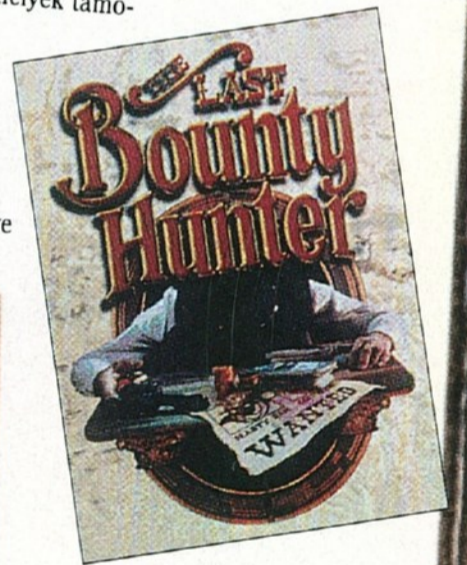
Kicsit fura a szóösszetétel, de valamit ideje kitalálni a „Virtuális Stereo Szemüveg Fülhallgatóval Egybeépítve” szakkifejezésre. A dolog még évekkkel ezelőtt kezdődött, mikor egy nagyokos kitalálta, hogyan lehet a fejjel irányítani a számítógépet. Aztán a következő állomásként jöttek a VFX sisakok (mostanában érkezik a Pixelbe a nagyfelbontású), a következő „megállomás” pedig a miniatürizálás. A Virtual i-O cég kifejlesztett egy fülhallgatót, aminek szeme és daganata van, vagy ha jobban tetszik, egy dupla napszemüveget, ami hall. Szóval a Virtual i-Glass-t, ami pici, mint egy fülhallgató és egy napszemüveg egybeépítve. Alapállapotban stereo képet ad, de kiegészítheted VR egységgel is, és akkor DOOM-ban nézelődhetsz jobbra-balra. Jó, mi? Az ára már kevésbé, a sima stereo szemüveg-

ként működő szemhallgatóért 599, a virtuális „sisakért” 799 dollárt kell áldoznunk.



## Gamegun

Ha játszottál már az American Laser Games játékaival (netán megvetted a CD-X-et, és betöltötted a Drug Wars-t), biztos üvöltöztél az egereddal, amiért nem arra cincog, amerre te akard! Meglehetősen nehéz a hamar piszkoló egérgolyóval párbajozni (pláne, mikor a feszült helyzetben, Mad Doggal szemben állva izzad az ember tenyere...), nem is beszélve a zsebkendőnyi mouse-padról, amiről állandóan elmenekül az egerentyű. Egy szónak is száz a vége (vagy valami hasonló), elkészült a várva várt Gamegun. Ordenáré narancssárga színe van, kicsit bumfordi, viszont a párhuzamos- és a gameportra köthető, nem kell külön vezérlőkártya a gépedbe (és ezért könnyedén „átszerelhető” egy másik gépre). Azokban az ALG játékokban, amelyek támogatják a kétjátékos módot, egy Y madzag segítségével egyszerre két pisztollyal is lövöldözhetsz. A Gamegun a The Last Bounty Hunter-től kezdve



mindegyik ALG játékkal kompatibilis, a régiekhez (Mad Dog I-II, Crime Patrol, Drug Wars stb.) software update van a csomagban. A fegyver ára 55 dollár körül van, magyarul még nem láttam (az árát...).

# NEWS



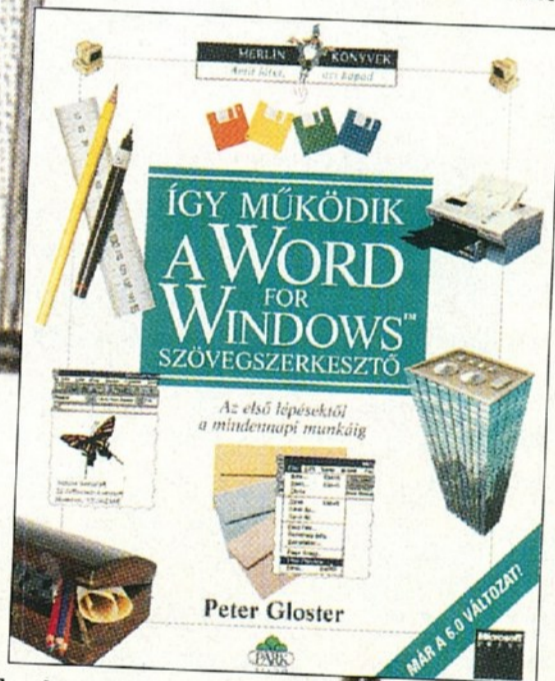
PCM-CIA-FBI

Remélem, hogy a PCMCIA után nem mindjárt az FBI, hanem inkább egy remek, miniatürizált kártya jut eszedbe. A PCMCIA szabvány kártya kicsiny mérete (54x85x5 mm) tökéletesen alkalmassá teszi arra, hogy mobilizálható, s így tulajdonképpen bármilyen notebookban használható legyen. Ez nem újdonság, már évek óta működik, s már mi is írtunk efelől (egy Turtle Beach hangkártyáról). A New Media is fejleszt PCMCIA kártyákat, ezek közül elsősorban a PCMCIA Multimedia Combo kártya, plusz SCSI II csatló egyben! A kártya MS Sound System és Adlib kompatibilis, Sound System és CorelSCSI szoftvert is kínálnak hozzá. Dicsekszik, hogy MIDI meg satöbbi, de egy dolog nem tisztázott (és erről bölcsen hallgat a prospektus): hány mega RAM található a kártyán, és meddig bővíthető?! Mert mondjuk két mega RAM alatt még egy Ultrasound sem muzsikál szépen... A PCMCIA csatlakozó alkalmas még merevlemezek, ethernet hálózati kártyák s akár 28,800 baudos modemek befogadására. Sőt a vonalkód-leolvasó és a GPS rendszer használatát is segítheti. Így aztán, ha eltevédünk Afrikában, egy műhold segítségével meghatározzuk pontos helyzetünket (ez az a bizonyos GPS, azaz Global Positioning System), beteszünk egy modemkártyát a noteszgépünkbe, rákötjük a GSM telefonunkra, belépünk az InterNET-be, írunk egy könyörgő levelet a titkárnőnknek, hogy küldjön egy expedíciót felkutatásunkra. Amíg megjönnek, egy közeli oázisban hűsölve akár Wing Commanderezhethetünk egyet.



## Word for Windows 6.0

Márciusi számunkban már beharangoztuk a Park Kiadó következő könyvét, az Így működik a WORD FOR WINDOWS-t. A szerkesztő urak kezéből azonnal kikaptam, mert az első két kötet tapasztalataiból már tudtam, hogy igen hasznos olvasni valót találok benne. Nem is okozott csalódást, hiszen jól bevált felépítése nem változott, és rengeteg újdonságot tartalmaz számomra is, annak ellenére, hogy már régóta dolgozom ezzel a szövegszerkesztő programmal. Aki hozzám hasonló cipőben jár, annak bizony egy-két részt át kell ugrania, mert egészen az alapoktól – egy egyszerű le-mindent megtalálhatunk, amire éppen az adott esetben szükség lehet. Az előző részekből már ismert jelmondat – „Amit látsz, azt kapod” – itt bizonyos értelemben fordítva is igaz: a monitorodon az fog feltűnni, amit a könyvben látsz. A formá-



zás alapjain kívül megtanulhatsz táblázatokat és grafikonok készítését, illetve a szövegbe való beillesztését. Betekintést nyerhetsz a tökéletes nyomtatás titkaiba, és hogy ezt kivitelezhesd, megtanulhatsz telepíteni a nyomtatót. A könyv végén találsz egy Word-szótárt, melynek segítségével a Word 6.0 angol változatában szereplő parancsok, párbeszédpanelek, feliratok stb. többé nem okozhatnak gondot azoknak sem, akik nem beszélik igazán jól ezt a nyelvet.

Csilla, a Harmadik

## The OTHER SIDE

Hi! Szeretnénk bemutatkozni. Bár találkozhattál velünk, hisz 3 számunk már megjelent. Ja, hogy miről is beszélünk? Természetesen az Other Side lemezűjségről. Ez egy ingyenes, 3.5 col-lingeres floppyn terjedő agyrombolás. Tartalma elég széles réteget céloz meg, s reméljük el is találja őket. Foglalkozunk játékokkal, hardverrel, programozással, és van saját könyvrovatunk is. Fő „profilunk” a PC CD-ROM játékprogramok. Megpróbálunk segíteni, s a leírást saját benyomásainkkal és a játék képeivel színesítjük. Pár szót még írunk a „köztes pofáról” (Interface). A felület kellemes 640x480-as felbontású és 256 színt tartalmaz. Az újság egy 386DX-en már szépen fut, és egy rágszáló segítségével könnyen irányítható. Nézzük kik is írják a lapot: **TopCat** – főszerkesztő, kódér, szakújságíró. Ő a hibás mindenért! Ő találta ki ezt az egészet! **Rov Átka** – szakújságíró, lektor. Ő természetesen semmiért sem hibás vagy ha mégis, akkor sem! A csapat egyetlen hölgy tagja. Másik nevezetessége, hogy olvasási sebessége 14600 baud. **Flash** – ügyvezető ig., szakújságíró, laptervező grafikus. High Quality Man.

Személyesen is találkozhatasz velük Parádon, a PC-X táborban. Az újságot felveheted a nagyobb budapesti klubokban vagy a haveroktól. Esetleg töltsd le. Cím: 1078 Budapest Hernád u. 35. III. emelet 21. Tel.: 342-8174.



# DEADLINE GAMES



station multa felül (szegény Jaguar magányosan szomorkodott egy sarokban), olyan erővel nyomul az új 32 bites masina, hogy Japán és Amerika után hamarosan Európában is gondolhatnak az előbb említett két óriásnak. Erős fejlesztésekbe kezdtek az eddig jószerivel csak zenei kiadványairól híres kiadók, mint például a BMG, a Sony Music, no meg a régóta ismert Virgin is (jó hír, hogy a Heart of Darkness már igencsak

kell kilőnöd az ellenséges betolakodókat – néha rádtapad egy-egy kemény legény; ilyenkor szemből, a levegőben látod az eseményeket, s nem árt, ha gyorsan kitérsz a golyózapor elől.

A Mindscape új lendületet vett, majd' egy tucat új anyaggal jelentkeznek, ezekből csak néhányat emelek ki. Érdekes, hogy sokuk már Windows 95 alá készül – kíváncsi vagyok, hogy a grafikus (és lassabb, mint a DOS) felület hogyan befolyásolja majd a játszhatóságot. Egyikük, az Air Power, a Dawn Patrol készítőinek szárnyai alól kerül ki. A játék túlmegy a szimuláció határán, s a texture map-es grafikát vegyíti

RPG és stratégia elemekkel. Hogy mi sül ki ebből? Az Alien trilógia még mindig megfelelően borzolja a kedélyeket. A játék mibenlétéről nincs még

már, de két friss szépség is napvilágot lát majd. Az NCAA Football meglepően szép 3D grafikával szimulálja az amerikai focit, de nekem inkább az AI Unser Jr.'s Arcade Racing ütötte

meg a szememet. Grafikája megfelelő, bár lehetne egy picit realiztikusabb. Az Indycar versenyt időre, a gép ellen, illetve hálózatban is

Ez a méretes „E a kőbön” nem csak aféle grafikai bravúr, hanem az idén először megrendezett Electronic Entertainment Expo logója. Az Electronic Entertainment című „társlapunk” úgy gondolta, a nagysikerű CES mellett akad még hely egy parányi multimédiás vásár számára. Na, ez bejött, ugyanis a Los Angeles-i kiállítás minden képzeletemet felülmúlta – hiába, az amerikai piac közelében sem járunk! E havi Deadline Games rovatunkban egy picit bővebben értekezem tehát a kiállítás tapasztalatairól, no meg persze az Amerikában látott érdekességekről, a legújabb játékokról.

Azt, hogy mekkora volt a kiállítás, jól jelzi az első nap délután 3 óráig beérkezett látogatók száma: 37,827. Ez az örületes tömeg csakis szakmai érdeklődő a játék és a multimedia világából! A három (a hazai BNV „A” pavilonnak megfelelő méretű) pavilonban mintegy 400 kiállító zsúfolódott össze, temérdek mennyiségű szórakoztató elektronikát és multimédiás anyagot bemutatva. Érdekes, hogy míg idehaza (és talán egész Európában) inkább a számítógépes játékok a menők, túl az óperencián inkább a konzol gép dominál. A Sega és a Nintendo standját már csak a Sony Play-

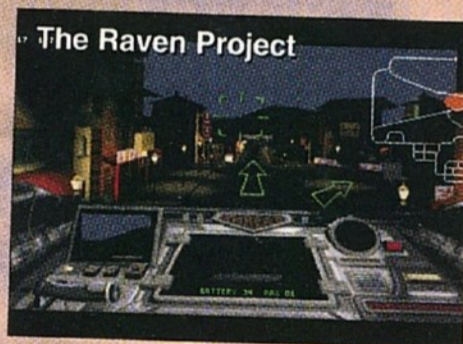
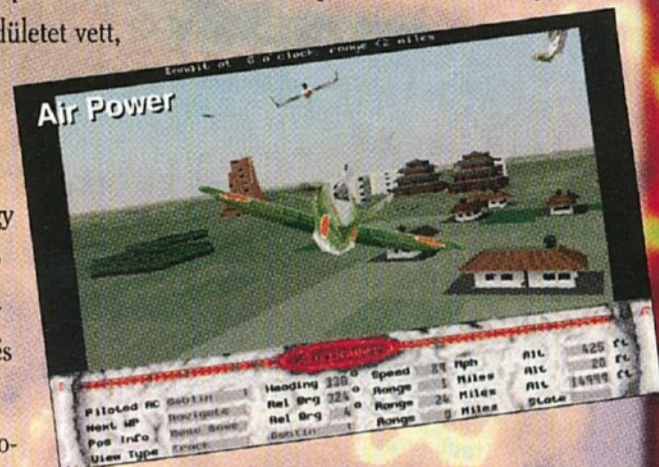


készül, már játszottam is vele – tényleg olyan klassz lesz, mint reméltem!). A Rocket Science Games három kiváló érdekességgel is készülődik: Cadillacs and Dinosaurs, Wing Nuts és a LoadStar (amelyek közül a LoadStar biztosan a BMG adja ki). A fergeteges animációkból felépített interaktív filmben az egyik kezdeddel egy „vasúti pályán” közlekedő űr-szállítót irányítasz, közben a másikkal, egérrel kilövöd az ellenséges kalózat, míg a harmadikkal vakarod a fejed, hogy vajon miért robbantál fel mégis. A körítés persze fenomenális – elképesztő animáció, és a CyberWar-

hoz hasonló, viszonylag egyszerű játék. Nem úgy a Wing Nuts (a Cadillacs



and Dinosaurs egyszerűbb dzsungelés autózás némi lövöldözéssel, a demoja nem hozott különösebben tűzbe...), leginkább az American Laser Games játékaikhoz hasonló (lásd a 15. oldalt), interaktív film. Kétfedelű gépeddel



pontos információ, de az animáció sejteti, hogy izgalmas lesz! Hasonlóan szép grafikai alapokra építkeznek a The Raven Project. A Cryo fejlesztőcsapata jó garancia arra, hogy az űrharcokkal, szimulációval megtűzdelt „video-film” a 95-ös év egyik slágere legyen. Sportkedvelőknek is szolgál egy-két újdonsággal a Mindscape. A Chessmaster 5000 is érik

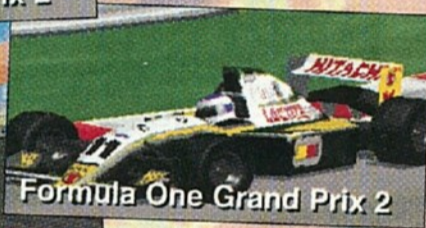
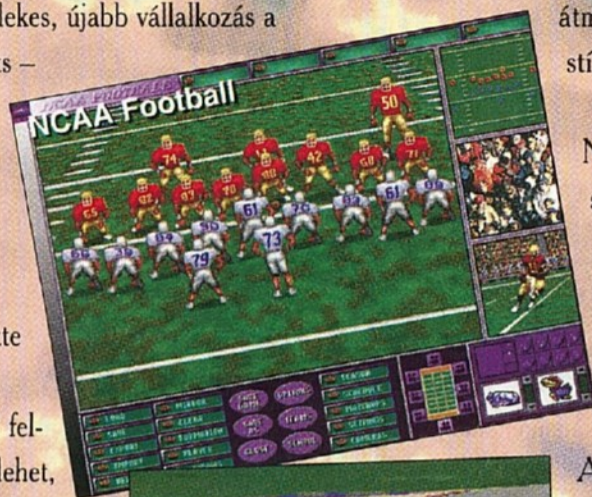
játszhatod majd. A játék mindenesetre izgalmas lesz, remélhetőleg méltó ellenfele a Microprose újdonságának.

A Formula One Grand Prix ugyanis megérett a megújulásra, s összel jön az újabb rész, még szebb grafikával (remélhetőleg nem lesz lassabb, s ezzel egyidejűleg élvezhetetlen a játék). A Microprose/Spectrum Hobbyte méretes szoftveróriássá nőtte ki magát, csak úgy önti magából a programokat. A kalandjátékok atyjaként havonta jelentet meg újabb és újabb ötleteket (és dolgoz fel régieket). Nem idegen számá-

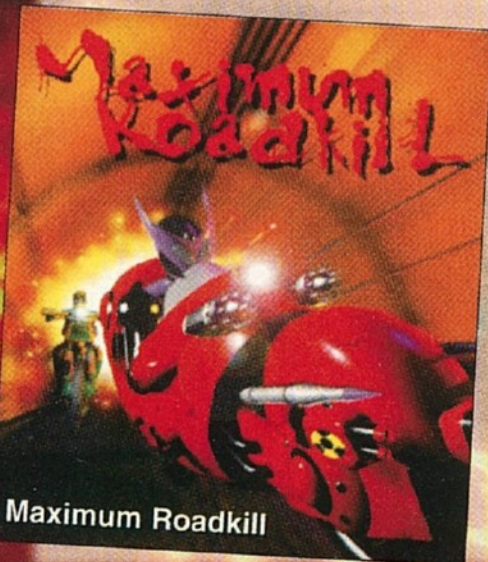


ra a szimulátorok világa sem, hamarosan elkészül a Top Gun és a Falcon Gold is. Érdekes, újabb vállalkozás a Virtual Karts – gokart-verseny 3D-ben. Kár, hogy a SuperKarts már megelőzte őket...

A Take 2 felirat ismerős lehet, ha játszottál a Hell-lel. Az elsősorban

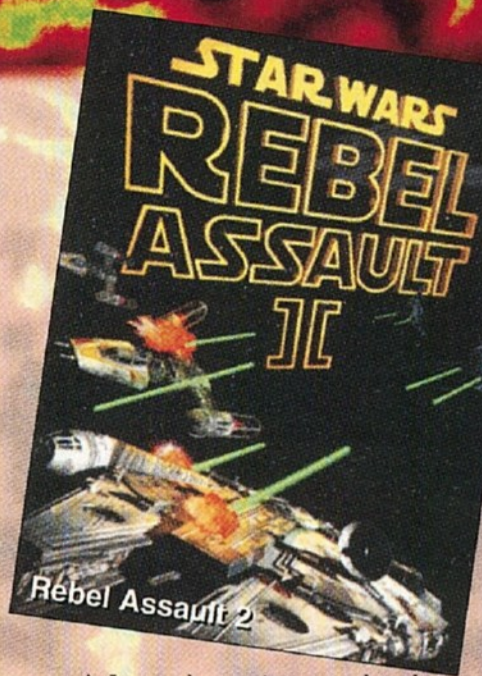


3D animációkkal táplálkozó játékkészítők három érdekességgel is előrukkolnak. A Ripper természetesen Jack the Ripper-ről szól, azaz Hasfelmetező Jack-ről, aki 2060-ban újra neki lát mézárosi teendőinek. A Take 2 két éve alakítgatja a játékot, eddig 2,5 millió dollárt fektetett bele – a 4 CD novemberben jelenik meg. A Maximum Roadkill a sötét jövőt festi le – szintén 3 dimenzióban. A rendhagyó motorversenyben network-játék, 8 különböző „bringa”, 12 pálya szerepel, persze CD-n. Valószínűleg még augusztusban megjelenik a Millennia. A jövőben, az űrben játszódó stratégiai játékokban némi időutazással világokat építhetsz és irányíthatsz, persze az előbbi két játékhoz hasonló vadító grafikával. Húha, las-



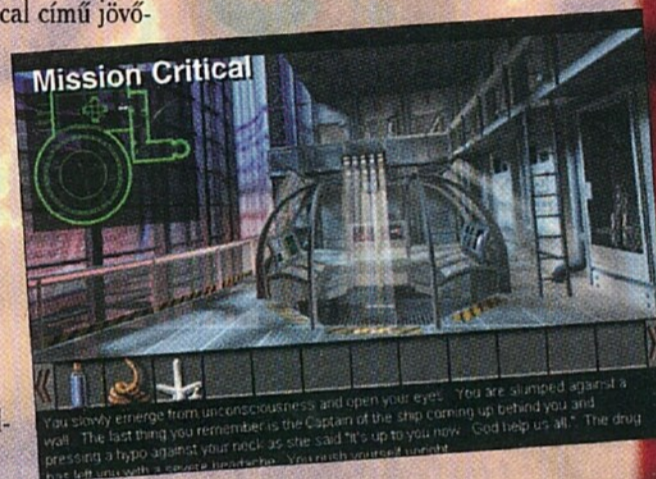
san betelik az oldal, és még sok képet szeretnék bemutatni, úgyhogy átmegegyek távirati stílusba!

LucasArts News: a szokásos, és megújuló Lucas-kukac dolgok mellett (például a Rebel Assault II, ahol végre vezetheted a Millennium Falcont is, 95



A Legend nagy izommunkával dolgozik a Mission Critical című jövőbeli kalandjátékon

Michael Dorn (Star Trek) és Patricia Charbonneau (K2 és Robo



karácsonyára ígérnek) néhány újdonság is napvilágot lát.

Cop II) főszereplésével. A grafika akár egy Spielberg filmbe is elmenne!

Dolgoznak még a Magic of Xanthen és a Shannara-n is, talán még ebben az évben elkészülnek.

Új, eddig még ismeretlen cég az Inscape, akik mindjárt három játékkal is előrukkolnak: a Bad Day on

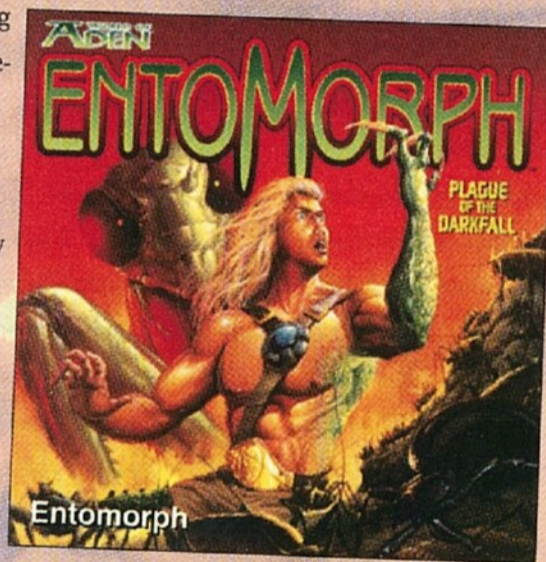
Mortimer – kisebbeknek való tündérmese-kalandjáték. Calia 2095 – a futurisztikus thriller-ben detektívet alakítasz, akinek küldetése során bunyóznia és logikai feladatokat kell megoldania. The Dig – Spielberg ötletére alapuló sci-fi grafikus kalandjáték.

A Sanctuary Woods a Wolf sikerein (?) felbuzdulva kiadja a Liont (szerintük a „vadélet RPG szimuláció”

kategóriában). A Master Lu egy 1936-ban játszódó kalandjáték, kellemes ódivatú érzéssel, és szintén ők készítették el a Buried in Time-ot is.

A GT Interactive lecsapott két istenre, „A” Tetris két orosz készítőjére, és elkészítette velük az Ice&Fire 3D akció-kalandjátékot – szintén jön a Doom II képernyőkímélő...

Az AD&D-papa, az SSI sem ténlenkedik: a Thunderscape (fantasy RPG) és a Steel Panthers (háborús stratégiai) júliusban jelenik meg, míg az Entomorph-ra (fantasy RPG) szeptemberig kell várunk.



the Midway (egy bizarr kalandjáték misztikus gyilkosságokkal, 3D grafikával), a The Dark Eye (Edgar Allan Poe inspirálta horror-kalandjáték remek grafikával és ötletekkel) és az Adventures of the Smart Patrol (a közeljövőben játszódó fura-humoros kalandjáték) mind „minőségi áru”!

Az American Laser Games és a Quantum Quality Products összefonódásának eredményeként ren-

geteg újdonsággal kecsegtetnek: a The Last Bounty Hunter és a Fast Draw a szokásos vadnyugati sztorikra épülő lövöldözős „film”, a

McKenzie & Co. pedig kifejezetten lányoknak szánt, kicsit „nyálas” anyag. Randi, első szerelem, szépfűük... A QQP most hozta ki a The Lost Admiral II-t (hadihajós stratégiai), júliusra tervezik a Battles in Time-ot (harci, stratégiai, taktikai, történelmi játék), de nem állnak le, jönnek sorra az újabb szimulációk: Corporate Colonies, Visions of Glory, Empire Builder, Konquest, Northlands.

Ha már a stratégiai játékoknál járunk: októberben jön a Blizzard Entertainment-től a nagyszerű

WarCraft 2. része és a Pax Imperia 2 (egy galaktikus birodalmat irányítasz).



A Turner Home Entertainment érdekes interaktív játékot készített: a Dinotopia különös, fiktív tájakra kalauzol, ahol a dinoszauruszok és emberek együtt élnek. A 3D grafika és a játék-környezet miatt észre sem veszed, hogy tulajdonképpen „oktató-programról”, enciklopédiáról van szó.

Uff, itt a vége, nincs több helyem, sajna csupán a jéghegy csúcsáig jutottam... Az általam izgalmasnak talált címek mellett még ezernyi játékkal, no meg persze rengeteg multimédiás alkalmazással találkoztam (ezekről írogatok az lap hátsóbb régióiban, a 71. oldalon), tényleg csak azokról számoltam be, melyek jobban megragadtak

az emlékezetemben – részletesen majd akkor írunk rólok, mikor már meg is jelentek.



Mr. Chaos



Csendélet egy játéktér-  
ből: „Gyorsan... adjon valaki  
egy húszast!!! Minek?? Az a  
szemét Bison elvert!!! Na... add  
már!” Irigykedve bámulom ezt  
az alig 14 éves srácot. Eljutott a  
főellenségig. Ezen a játékon nőtt  
fel, kívülről tudja a játékmenetet,  
nem okoz gondot neki a végigját-  
zás. Nem úgy, mint nekem.  
Ezen sorokat tehát azoknak  
írom, akik – hasonlóan hozzám  
– nem akarják égetni magukat a  
füstös játéktérben, hanem  
előbb inkább feltuningolnának.

Igen... van rá lehetőség, hiszen  
Gametek és a Capcom közösen a  
piacra dobták a Super Street  
Fighter II. Turbo PC-s verzióját (épp  
ideje...). Túl sok előzmény nincs, hacsak  
annyi nem, hogy a földkerekség legjobb  
harcosai összegyűltek, hogy péppé verjék  
egymást egy erkölcsi jutalom fejében.  
Ezek közt a „street fighter“-ek között  
vagy te is, már amennyiben megváród  
azt az alig 15 percet, amíg a játék fel-  
transzformálja magát a winchesterre. Mi-  
után beállítottál minden szükséges para-  
métert, kezdődhet a vetélytársak eliminá-

lása. A já-  
tékot billentyű-  
zettel, 2-4 gombos joystickkel, vagy akár  
6 gombos joypaddal is irányíthatjuk. El-  
indítva tehát az ssf2t-t, megnézhetjük az  
intrót, majd egy menü tárul szemünk elé,  
ahol választhatjuk a gép vagy a legjobb  
barátunk elleni küzdelmet, beállíthatjuk  
az opciókat. Viszont, ha úgy ítéljük meg  
a helyzetet, hogy hű de szép volt, de eb-  
ből elég ennyi, kiléphetünk a DOS-ba.  
Az options menüben az irányítást konfi-  
gurálhatjuk újra, a nehézségi fokozatot  
választhatjuk meg (nem túl sok jelentősé-  
ge van...), illetve a játékban elhangzó ze-  
néket és effekteket hallhatjuk. Ugyancsak  
itt lehet beállítani az időlimitet, kisebb  
gép esetén kikapcsolhatjuk a háttérani-  
mációt, illetve a scrollozást változtatha-  
tunk. Játék közben Alt+X-szel léphe-  
tünk ki (a menübe) – ha csak kávét aka-  
runk inni, elég a Pause-ra könyökölni.  
Lássuk hát a választható karaktereket és  
speciális mozgásaikat!

#### Ryu:

Született: 1964. július 21. Magasság:  
5'10". Súly: 175 font. Egy japán halász  
fia, aki apja oktatásával sajátította el a  
harcművészet csínját-bínját. Legnagyobb  
ellenfele Ken. Specialitásai: Hurricane

Kick – Le, Hátra-Le,  
Hátra+rúgás. Red Fireball – Hátra,  
Hátra-Le, Le, Le-Előre, Előre+ütés.  
Energie Ball – Le, Le-Előre,  
Előre+ütés. Dragon Punch – Előre,  
Le, Le-Előre+ütés. Vacuum Fireball –  
Le, Le-Előre, Előre (2X)+ütés.

#### Ken:

Született: 1965. február 14. Magas-  
ság: 5'11". Súly: 180 font. Apja jó ba-  
rátságban volt Ryu-éval, s gyermekeik  
hasonló kiképzést kaptak, majd Ken az  
Egyesült Államokba ment, hogy megis-  
merje az amerikai harcmodort is. Specia-  
litások: Turning Kick – Hátra, Hátra-  
Le, Le, Előre-Le, Előre+rúgás. Violent  
Dragon Punch – Le, Előre-Le, Előre,  
Le, Előre-Le+ütés. Dragon Punch –  
Előre, Le, Előre-Le+ütés. Fireball –  
Le, Előre-Le, Előre+ütés.

#### Zangief:

Született: 1965. június 1. Magasság:  
7'. Súly: 380 (!) font. Orosz pankrátor,  
aki edzés gyanánt szibériai medvékkel  
gyakorolt. Kedveli a közmerészkedő el-  
lenfelet különféle módokon a földhöz  
csapkodni, (de jó...). Specialitásai:  
High Clothesline – Közepes és erős ütés  
nyomva tartása. Spinning Pile Driver –  
Előre, Előre-Le, Le, Hátra-Le, Hátra,

Hátra-Fel+ütés. Glowing Hand – Elő-  
re, Előre-Le, Le+ütés. Final Atomic  
Buster – 2x360 fokos fordulat+ütés.

#### Edmund Honda:

Született: 1960. november 3. Magas-  
ság: 6'1" (hajjal együtt). Súly: 353 font.  
Születése óta a legnagyobb Szumó baj-  
nokoktól tanult, később elnyerte a  
Yokozuna világbajnokság első helyezését.  
Meglátása szerint a Szumó az egyetlen  
igazi küzdősport, ennek bizonyítására je-  
lentkezett a Street Fighter versenyre.  
Specialitásai: Hundred Hand Slap – az  
ütés gombot kell 800-as fordulatszámmal  
nyomogatni. Sumo Torpedo – 2 mp-ig  
Hátra, majd Előre+ütés. Ohicho Body  
Throw – Előre, Előre-Le, Le, Hátra-  
Le, Hátra+ütés. Super Killer Head  
Ram – 2 mp-ig Hátra, Előre, Hátra,  
Előre+ütés.

#### Guile:

Született: 1960. december 23. Ma-  
gasság: 6'2". Súly: 216 font. Az Ame-  
rikai Légierő speciális alakulatának osz-  
lopos tagja volt. Egy küldetésben legjobb  
barátja, Charlie, meghalt. A gyilkos  
Bison volt. Guile megfogadta, hogy  
bosszút áll. Specialitásai: Flash Kick – 2  
mp-ig Le, majd Fel+ütés. Double  
Somersault Kick – 2 mp-ig Hátra-Le,



Előre-Le, Hátra-Le, Előre-Le+rúgás. Sonic Boom – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+ütés.

#### Blanka:

Született: 1966. február 12. Magasság: 6'4". Súly: 262 font. Évekkel ezelőtt még Jimmynek hívták, de egy szerencsétlen repülőgép-katasztrófa során a braziliai őserdők fiává vált. Külseje kissé(?) megváltozott, de ez nem ok arra, hogy ne mérje össze földöntúli erejét a többiekkel. Specialitásai: Rolling Attack – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+ütés. Electricity – az ütés gomb nyomkodása, lehetőleg minél gyorsabban.

Grand Shave Roll – 2 mp-ig Hátra, Előre, Hátra, Előre+ütés. Back Step Roll – 2mp-ig Hátra, majd Előre+rúgás.

#### Chun-Li:

Született: 1968. március 1. Magasság: 5'8". Súly: nincs adat. Szeretne elismert nagymesterré válni, s nem utolsósorban halott apjának erkölcsi dicsőséget szerezni. Specialitásai: Lighting Kick – a rúgás gombot kell ezerrel csapkodni. Whirlwind Kick – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+rúgás. Kioken – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+ütés. 1000 Burst Kick – 2 mp-ig Hátra, Előre, Hátra, Előre+rúgás.

#### Dhalsim:

Született: 1955. július 2. Magasság:



#### Super Street Fighter II.



5'10" Súly: 107 font. Egész eddigi életét a Yoga tanulmányozására fordította, s reméli, hogy a bajnoki cím elősegíti a végső megvilágosodást. Specialitásai: Yoga Fire – Le, Előre-Le, Előre+ütés. Yoga Flame – Hátra, Hátra-Le, Le, Előre-Le, Előre+ütés. Yoga Inferno – Hátra, Hátra-Le, Le, Előre-Le, Előre (2x)+ütés. Yoga Teleport – 1. Előre, Le, Előre-Le+ütés; 2. Hátra, Le, Hátra-Le+ütés.

#### Sagat:

Született: 1955. július 2. Magasság: 7'5". Súly: 303 font. Az „Utcai Harcosok

Királyának” nevezik,

talán nem véletlenül, hiszen Muay Tai harcmódorával szinte mindenkin túltesz. Legszívesebben Ryu-t tanítaná meg kesztyűbe dudálni (vagy harisnyában lapos kúszni). Specialitásai: Tiger Uppercut – Előre, Le, Előre-Le+ütés. Low Tiger Shot – Le, Előre-Le, Előre+rúgás. Tiger Knee – Előre-Le, Előre, Előre-Fel+rúgás. Tiger Genocide – Le, Előre-Le, Előre, Le, Előre-Le+ütés.

#### Balrog:

Született: 1968. szeptember 4. Magasság 6'6". Súly: 250 font. Nehézsúlyú bokszt világbajnok. Vad és agresszív harcmódorával kivívta Las Vegas elismerését. Specialitásai: Dashing punch – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+ütés. Dashing Uppercut – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+rúgás. Super Dashing Uppercut – 2 mp-ig Hátra, Előre, Hátra, Előre+ütés. Dash Uppercut – 2 mp-ig Hátra, majd Előre-Le+rúgás.

#### M.Bison:

Született: ismeretlen adat. Magasság: 6'2". Súly: 256 font. Az összes harcos közül a legkegyetlenebb, legagresszívabb résztvevő. Esetleges győzelmével világméretű céljait hivatott elérni, a Föld sötétségbe taszítását. Specialitásai: Head Stomp – 2 mp-ig Le, majd Fel+rúgás. Psycho Crusher – 2 mp-ig Hátra, majd

Előre+ütés. Scissor Kick – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+rúgás. Knee PressNightmare – 2 mp-ig Hátra, Előre, Hátra, Előre+rúgás.

#### Vega:

Született: 1967. január 27. Magasság: 6'2". Súly: 178 font. Beceneve a „Spanyol Ninja”. Torreádorként dolgozott Spanyolországban, majd Japánba ment, ahol elsajátította a Ninjutsu minden fogását. Specialitásai: Claw Thrust – 2 mp-ig Le, majd Hátra-Fel, vagy Előre-Fel+ütés. Claw Roll – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+ütés. Rolling Inza Drop – 2 mp-ig Hátra-Le, Előre-Le, Hátra-Le, Előre-Fel+rúgás, ütés. Claw Dive – 2 mp-ig Le, majd Fel+rúgás, ütés.



#### Cammy:

Született: 1966. január 6. Magasság: 5'5". Súly: 101 font. Miután elvesztette emlékezetét egy rejtélyes trauma következtében, Angliában tért magához, ahol a speciális erőik egyik legkiválóbb ügynökévé dolgozta fel magát. Specialitásai: Cannon Drill – Le, Előre-Le, Előre+rúgás. Spinning Knuckle – Hátra, Hátra-Le, Előre+ütés. Cannonball Assault – Hátra, Hátra-Le, Le, Előre-Le, Előre, Előre-Fel+ütés. Spin Dive Smasher – Le, Előre-Le, Előre, Le, Előre-Le+rúgás.

#### Dee Jay:

Született: 1965. október 31. Magasság: 6'. Súly: 234 font. Születendő zenei karrierjét hagyta félbe, hogy részt vehessen a Street Fighter versenyen, ahol győzelmei után némi bemutatót tart a jamaicai zenei előadásból. Specialitásai: Dread Kick – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+rúgás. Max Out – 2 mp-ig Hátra, majd Előre+ütés. Calypso Kick – 2 mp-ig Le, majd Fel+rúgás. Carnival Hook Kick – 2 mp-ig Hátra, Előre, Hátra, Előre+rúgás.

#### T.Hawk:

Született: 1959. július 21. Magasság: 7'6". Súly: 383 font. Emlékezetében élesen él még az a nap, mikor Bison őt



és törzse tagjait elüldözte szülőföldjükről. Azóta Mexikóban él, és mesteri fokon el-

sajátította a pankráció minden fogását. Specialitásai: Thunderstrike – Előre, Le, Előre-Le+ütés. Storm Hammer – Előre, Előre-Le, Le, Hátra-Le, Hátra, Hátra-Fel+ütés. Double Typhoon – 2x360 fokos fordulat+ütés. The Hawk – a közepes és erős ütés egyidejű megnyomása a levegőben.

#### Fei Long:

Született: 1969. április 23. Magasság: 5'9". Súly: 168 font. A Kung Fu mestere, évekig a filmszakmában dolgozott. 168 fontnyi tiszta izma a legyőzhetetlenség érzésével tölti el. Specialitásai: Rising Dragon Kick – Hátra, Le, Hátra-Le+rúgás. Rekka Ken – Le, Előre-Le, Előre+ütés. Reikku Kyaku – Hátra, Hátra-Le, Le, Előre-Le, Előre, Előre-Fel+rúgás. Grand Blazing Flame Punch – Le, Előre-Le, Előre (2x)+ütés.

Nos... a kezelésről talán ennyi pont elég lesz. No persze, akit a téma közelebbről érdekel, bármelyik játéktérben – egy húszasért –, az ott tanyázó kissrácok bemutatót tartanak, ahogy nekem is: „Látod??? Lehúzd, és ütsz! Nem!! Később! Na állj félre!! Megmutatom! Így! Na? Érted?”. És boldog voltam. Ha nem is közvetlenül, de én is részese voltam győzelmének. Talán a jövő héten én leszek a bajnok!

Jon

A személyi számítógépek teljesítményének rohamos fejlődésével egyre fokozottabb figyelem irányult a haditechnikai eszközök félelmetes, de egyben lenyűgöző világára. Akció orientált mivoltából fakadóan ezen téma az első pillanattól fogva kimeríthetetlennek tűnő lehetőségekkel kecsegtetett, így nem véletlen, hogy az elmúlt évtized során egymást követve jelentek meg a különféle harci eszközök neveivel fémjelzett katonai szimulációk. Azonban égbekiáltó aránytalanságok figyelhetőek meg a három fegyvernem szereplésével kapcsolatosan.

Míg az „F-16” elnevezés hallatán mindenki azonnal a légierőre asszociál, a tömör „M1” már kevésbé cseng ismerősen a kalandok világában bolyongóknak. A kacifántos

„Ticonderoga” név említése pedig legfeljebb a „Melyik RPG-ben találkozottál ezzel a mutánssal?” kérdést váltja ki a legtöbb, értetlen tekintettel bámuló emberből. Nos, úgy tűnik ezen ultra-modern cirkáló osztály jelenti a haditengerészet választását a közismert Fighting Falconra, hiszen a néhány hónapja kiadott AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET-hez hasonlóan, a most megjelenő USS TICONDEROGA: LIFE AND DEATH ON THE HIGH SEAS-ben is ezen hajókra osztották a főszerepet. Ez pedig már több mint véletlen...

Mike Sorenson enyhén zavarodott pillantásokkal tekintett végig a parancsnoki-hídon (F1). Máskor kétség kívül jóleső elégedettséggel nyugtázta volna a középszürke festése ellenére fémes ridegséget árasztó teremben uralkodó katonás rendet. Most azonban még azon sem zsörtölődött, mennyire nem találta helyén valónak azt a bizonyos jelzót, hiszen a tengerészgyalogosokkal együtt tartott hadgyakorlat óta meggyőződéseként vallotta, hogy minden „talp-vonzoló” egy slamos naplopó. Feszülten próbált racionális magyarázatot találni arra az ép ésszel bizony felfoghatatlan érzés-

re, mely percekkel ezelőtt – a kabinjából való kilépését követően – egyik pillanatról a másikra kerítette hatalmába.

Amint az ablakhoz lépve szemlélte, miként rejtőznek az esti szürkület, szabad szemmel áthatolhatatlan leplébe a Hormuzi szorosot övező sziklafalak, képtelen volt szabadulni attól az zavaró érzéstől, melyet utoljára fia VR-sisakját viselve tapasztalt. Látszólag minden természetesnek tűnt, de mikor az egyik terminál tetején nyugvó messzelátójáért nyúlt, a keze csak levegőt markolt! Megmagyarázhatatlan



módon a bögréjét meg tudta fogni, de hiába lépett izgatottan az intercom paneljéhez, a rendszert elszánt kísérletei ellenére sem sikerült bekapcsolni.

Sorenson tehetetlennek érezte magát, és ez egyre jobban dühítette. Idegességét immár alig leplezve lépdelt fel s alá a cirkáló vezérlőszerveit és navigációs berendezéseit rejtő konzolok között, de markáns tükörképén kívül más aligha villant fel az egyébként pergő adatsorokat megjelenítő képernyőkön. Mi több, pár sikertelen próbálkozás után azt is fel kellett ismernie, hogy a műszereknél szolgálatot teljesítő matrózok nemcsak teljes mozdulatlanságban végzik feladatuk, de egyben a nekik szegezett parancsokra sem reagálnak.

– Ez egyszerűen lehetetlen!!! – mormolta magában Sorenson, azonban pillanatokkal később fellélegezve vette észre, hogy a választófalba süllyesztett ajtó, a hídon lévő tárgyak-

kal és matrózokkal ellentétben több volt egy csendélet valóságos, de funkcióatlan részleténél. Határozott mozdulattal lépett át a magas küszöbön és mélyet szippantva a folyosó hűvös levegőjéből, elfordította a térképszoba (F4) zárját.

Az irattárolókkal telezsúfolt kabinban egy lelket sem talált. Az üresen tátongó polcok azt jelezték, hogy még nem állnak rendelkezésre új hadszínterekre vezénylő parancsok. Ezek megérkezésére valószínűleg még hónapokat kell várni – gondolta a férfi, miközben odalépett a spot-lámpával megvilágított, hatalmas asztalhoz, melyen a kiterített térkép arról árulkodott, hogy valamelyik tiszt utoljára a Perzsa-öböl környékét tanulmányozta.

– Hát ez piknik lesz a Japán-tengeri kilenc küldetéshez képest! – mosolyodott el Sorenson, de az elégedett vigyor azonnal az arcára fagyott, mi-



kor érezte, hogy egy tompa morajlás kíséretében alig érezhetően megremegette lábait a fedélzet. Lélekszakadva rohant vissza a hídra, még időben ah-

hoz, hogy láthassa a tova száguldó Standard SAM első fokozatának fénylő lángcsóvját. Pillanatokkal később még egy, az előbbinél élesebb robbanás rázta meg a levegőt, a zuhanó roncs típusát pedig már nem lehetett megállapítani.

Sorenson döbbenet pillantott a cirkáló mellső 61 cellás Mk. 41-es VLS indítója körül lassan szertefoszló füstre (a Bunker Hill-től (CGN-52) kezdve mindegyik AEGIS cirkáló két nagy kapacitású indítóval szerelték fel), majd dühödten indult volna a CIC felé, ha fel nem hangzik a motoros fűrésze emlékeztető, szünni nem akaró berregés. – A Phallanx! – a férfi üvöltve ugrott a jobb oldali ablak-sorhoz, de az eléje táruló látványtól meghűlt ereiben a vér. Kiguvadt szemekkel, érthetetlenül figyelte a cirkálóra merőlegesen rárepülő Mig 21 vad táncát a 35cm átmérőjű rakéták megsemmisítésére tervezett 20mm-es gépágyú nyomjelzői (csak minden ötödik gránát az!!) között! Ösztönösen emelte karját az arca elé, de az utolsó pillanatban a Mig mégis irányt változtatott. Sorenson nem láthatta a gép törzsét felszántó sorozatot és azt sem, miként csapódott a szárnyaszegett gép a cirkáló orrától alig 50m-re

a tengerbe. Az adrenalintól egész testében remegő férfi viszont most végre maga is tapasztalhatta, milyen örjítő tud lenni a síri csend.

# ANDEROGA

## F LIBERTY



– Kapitány a Vezérlőben! – harsant fel az első tiszt (XO) hangja, amint Sorenson berontott a cirkáló idegközpontjának számító CIC-be (F2). A tágas, tompa vörös fényben úszó kabin minden négyzetméternyi felületét monitorok és kivetítő képernyők borították (1-7), előttük pedig a Navy legkiválóbb specialistái ültek; most is egyenes háttal, zombiszerűen.

Még két év múltán is jóleső bizsergéssel töltötte el Sorensont a CIC légköre. Nem alaptalanul, hiszen a teremből akár egy hordozót is magába foglaló, kisebb hajóhad tevékenységét is könnyűszerrel koordinálhatta (F7). Mint a zászlóshajó parancsnoka, az általános utasításokon (SPEED, HEADING, SENSORS etc.) kívül a kötelék éles helyzetekre való reagálásának meghatározása (STATUS) is a hatáskörébe tartozott. Az öt komplikáció esetén – DETECT FRIENDLY: teendők szövetséges egységek észlelése esetén.

– UNIDENTIFIED: ismeretlen hovatartozású egységek észlelése esetén. – KNOWN HOSTILES: ellenséges, támadó szándékú egységek esetén. – WEAPONS FIRED: a hajóra indított rakéták/torpedók észlelése esetén. – US SHIPS HIT: a hajót ért támadás esetén, mely az azt végrehajtó ellenséges egység ellen irányul, 9 lehetséges ellenlépés volt elrendelhető: – RETREAT FROM THEM: eltávolodás, ill. visszavonulás a már előzetesen beazonosított, ellenséges egységek elől. – STAND FAST: mindenfajta fegyverhasználat tiltása, függetlenül az események további alakulásától. – HOLD YOUR FIRE: a fedélzeti fegyvereket kizárólag a közeledő rakéták sem-

legesítésére, önvédelmi céllal lehet bevetni. – SINGLE ROUNDS: a kijelölt célpont egyetlen rakétával vagy gránáttal történő támadása. – FIRE IF FIRED ON: egyenként indított rakétákkal vagy gránátokkal történő ellenlépés végrehajtása az előzetesen tüzet nyitó egység ellen. Abban az esetben, ha a hajónk 50% feletti sérülést szenved, a parancs KILL THEM-re módosul.



– DISABLE THEM: a célpont lebénításához (50%-os sérülés) szükséges rakéták indítása. – KILL THEM: tetszőleges számú rakéta indítása, mely 100%-os találati arány esetén elégséges a célpont teljes megsemmisítéséhez. – USE FULL FORCE: kétszer annyi rakéta indítása, mely 100% találati arány esetén elégséges a kijelölt célpont teljes megsemmisítéséhez. Ezen parancs megköveteli a célpont előzetes légi (helikopter) beazonosítását. – BLOW THEM AWAY: azonos a USE FULL FORCE-al, de itt már nem kell a 100%-os beazonosítással törődni.

Sorenson gyakran időzött a különféle fegyverrendszerek képernyőinél. Érdeklődéssel figyelte, amint három – néhány egyszerű szimbólumot megjelenítő – monitor segítségével, gyakorlatilag bármilyen csata győzelemre viheto volt. Felismerte, hogy helyes ellenlépések meghatározásával,

egyéb külső beavatkozás nélkül is megnyerhető egy ütközet. Jól tudta, hogy a Tomahawk TLAM-C változata csak szárazföldi objektumok ellen indítható, míg a SM-2 (MR)

Block IV-el pedig akár 200km távolságból is eltalálható egy gép. Nem jelentett számára meglepetést, ha 6-os viharerősség feletti tartományokban csökkent a fedélzeti berendezések hatékonysága. A Japán-tengeren pedig azt is megtanulta, hogy a No-Dong rakéták ellen csakis a kísérleti LEAP SAM hatásos.

Most viszont a kapitány szinte idegennek érezte magát a mélységes hallgatásba burkolódzott teremben. Az

XO-val előszerttel elemezték a történelem nevezetes tengeri ütközeteinek tanulságait, de a férfi hamar rájött, hogy Masterszel ma nem fog semmiről sem társalogni. Kételyek között hanykolódva lépett be a kommunikációs kabinba (F3),

ahol viszont pillanatok alatt heves szóváltásba keveredett egy túlzottan humánus gondolkodású tisztjével. – Márpedig nem lesz semmilyen figyelmeztető üzenet, Williams hadnagy! – vett véget a fárasztóvá váló vitának Sorenson, – Ez hábo... A mondatot azonban soha nem fejezte be. A riadót jelző kürt vészjósló sivitása egyre hangosabbá, elviselhetetlenebbé vált, majd minden rázkódni kezdett. A férfi kétségbe esetten próbált megkapaszkodni, de hirtelen az egész kabin szertefoszlott körülötte. Ekkor azonban Sorenson kinyitotta szemét. – A COMMS kabinban fontos hívása van, uram! – ismételte másodszor az ágya mellett álló,

fáradt tekintetű másod tiszt. – Egy Sovremenny parancsnok kíván önnel bájcsevegni. Nem tudtuk az Ivánt arról meggyőzni, hogy 48 órája talpon volt és éppen most esett be pihenni.

Meg kell vallanom, nem a szimuláció profizmusa miatt alakult ki bennem kedvező vélemény a TICONDEROGA-ról. Bár a program szinte minden szempontból igényesebb az AEGIS-nél, ráférne néhány hónap továbbfejlesztés a fedélzeti berendezések működésének emulálása terén. Ezen hiányosság – az igényes grafikák ellenére – a más programokat átható „high tech” érzés majdnem teljes hiányát eredményezi. Máskülönben pedig bosszantó, hogy ennyire lebecsülik a pseudo-kapitány képességeit! Ezzel szemben a három hadszíntéren végrehajtható egyenként kilenc küldetés összetettségével nincs probléma, a keret-történetek pedig az általános sablontól eltérően, fordulatokban gazdagok.

A TICO erősségét azonban kétség kívül a vizuális megoldások jelentik. Kifogástalanok a cirkáló belsejének legkisebb részleteit is pontosan megjelenítő, renderelt grafikák, de az igazi csemegét a fegyverrendszerek működését, a hadműveletek érdekesebb eseményeit és a különféle rakéták célba érését bemutató animációk jelentik. A TICO nem szánsalmas digi-

talizált bejátszásokkal bosszantja a nézőt, hanem ennél sokkal többet nyújt. A legkülönbözőbb – PC-n eddig nem igazán látott – eseményeket életre keltő klippek akár órákon át tartó kikapcsolódást jelenthetnek a haditechnika iránt érdeklődők és az érdekes animációkat kedvelők számára egyaránt.

Nekem ezen képsorok jelentették a leghatásosabb érvet a program beszerzésével kapcsolatosan, mindazonáltal elszomorítóan tartom, hogy ennyi év elteltével, még mindig a C64-es korszak STRIKE FLEET-je a legélvezhetőbb korszerű hadihajó szimulátor.

Sorell“



Sajnos az én életemből ki-maradt a szágul-dás, vezetési képessé-gem még némi csiszolásra szorul. Talán ez volt az oka, hogy rögtön ráugrottam a LucasArts legújabb, s szerintem minden eddiginél jobb játé-kára, a Full Throttle-ra. Úgy gondolom Fortuna ismét pártfo-gásába vett, hogy én tesztelhet-tem ezt a remekművet, hiszen már a játszható demoja is ma-radandó élményt nyújtott szá-momra. Aki még emlékszik a Sam&Max-re, tudhatja mekkó-ra érzést kelt egy ilyen „nyomozós” játék végigvitele, ezúttal egy kőkemény motoros-banda – a Polecats – vezetőjé-nek szerepében.

Nos... néhány szót a vezérlésről!

Legjobban talán az egeret aján-lanám (még ilyet!), de akinek a joystick vagy a billentyűzet áll jobban kézre, az is beszerezheti ezt a CD-t. Ha a játéktéren, valami megvizsgálható van, a kurzort piros keret veszi körül. Ekkor, ha a bal egérgombot lenyomva tartjuk, meg-jelenik cselekvési lehetőségeink so-ra: Szem – nézni; Nyelv – beszél-ni; Kéz – használni, illetve fenýí-teni; Láb – rúgni (elsősorban bezárt ajtókat, vagy falat). Az „I” betűvel vagy a jobb egérgommbal az inventory jelenik meg, remélem mindenki elbol-dogul vele. F1-gyel az opciómenü tá-rul szemünk elé, ahol menthetünk (99 helyre), tölthetünk (99 helyről), illetve a hangok (zene, sfx, beszéd) erősségét állíthatjuk be. Ugyancsak itt található a quit jelű gombocská is, melegen ajánlom elfelejtését, hiszen ha már el-kezdte játszani, nem tudod abbahagy-ni. Lesz majd egy rész, ahol motorostársaidat kell püfölni: a jobbra-balra evidens, a jobb gombbal (vagy a Tabbal) a fegyvert választhatod meg, a ballal (vagy az Enterrel) üthetsz vagy rúghatsz. Ugyancsak némi magyará-

zatot kíván az arénabeli irányítás (ezt a mondatot majd később jobban meg fogod érteni...). A kis kocsit a négy kurzorral érde-mes noszogatni



(egyedül sosem jöttem volna rá!).

Ennyi sóder után akár el is kezd-hetném a végigjátszást, de még nem teszem. Hogy miért? Egy-egy szó ere-jég szeretnék kitérni a szereplőkre.



Tehát...

**Ben:** a főszereplő antihős, a Polecats vezére, jelenleg némi anyagi nehézség-gel küszködik.

**Maureen:** frenetikusán ért a moto-rokhoz, valószínű, hogy az apjától tanulta.

**Corley:** szíve mélyén ő is fanatikus motoros, sajnos kora miatt már nem engedheti meg magának ezt a szenvedé-lyt, ettől függetlenül szeretne segíte-ni a „kétkerékű” fenegyerekeknek.

**Adrian Ripburger** (jó név...): a főgonosz, az öreg Corley társa, ki nem állhatja a motorosokat, egy vezető au-tógyár tulajdonosa. Egyenlőre ennyi...  
**Nestor:** Ripburger első számú „segédje”.

**Bolus:** a második.

**Miranda:** szemfüles riporternő, mindig ott van, ahol kell.

**Suzi:** az anarchista Vulture szervezet vezéralakja.

**Emmet:** tipikus kamionsofőr, az országúti rendőrök réme.

**Todd:** szeméttelap tulajdonos, legjobb barátja a kutyája. (Egyébként Todd-nak és Emmetnek Mark Hamill adta kölcsön a hangját!)

**Horrace:** kissé dilis egyén, szuvenir árusítással foglalkozik.

**Quohog:** egy útszéli motoroskocsmá tulajdonosa Kickstandben, de egyben ő a csapos is, így mindent meg lehet tőle tudni, ha elég ag-resszívek vagyunk. Na mármost... talán a végigvitel... Az introból megtudhatjuk ki az a Ripburger, és milyen kapcsolat-ban van az öreg Corley-val. Eköz-ben betértem a kocsmába némi al-koholért, és a Polecats alvezérével, Darrellel a banda jövőjét taglalgtuk. Bejött az öreg és elkezdett mindenfé-lét szövegelni, majd Ripburgerrel dumál-tam, aminek következtében leüöttek (nem kellett volna fenyegetőznöm...).



Egy tartályszerű kreációban tértem magamhoz, ahon-nan a tetőre mért ütés szabadított ki. Körülnéztem, de semmi érdelemleges

# FULL

nem volt – az üres dobozokon kívül. Visszamentem tehát a kricsmibe (be-rúg ajtó – a la C64), ahol Quohog némi fenýítés után visszaadta mo-torom kulcsát. Felpattantam rá, és irány az országút. Szeren-csétlenségére útközben belém kötött egy biker, majd felborult. Én sem úsztam meg, első keregem ugyanis önálló életet kezdett élni: szakított régi környezetével... Most mit tegyek? Az első villával csak enyhíteni tudtam a borulást, de így is egy egész napig eszméletlenül feküdtem. Kábultságom-ból néhány vakuvillanás térített ma-gamhoz, majd ismét elájultam. Egy szobában ébredtem fel, Maureen állt velem szemben. Felvilágosított, hogy életem Mirandának köszönhetem, s ha tovább akarok menni, a javításhoz szüksége lesz egy-két (három!) alkat-részre, mégpedig egy első villára, a



hegesztőpiszto-lyára és benzinre. Féltetéve jó modo-rom, magamhoz vettem a szobában megbúvó csövet és a kannát. A falon talált képről kiderült Mo (Maureen be-ceneve) eddigi élete: az apja eltűnt stb. stb. Kifordultam a házból, és pont Mirandába botlottam. Megköszöntem, hogy ilyen sokat tett értem, de kiderült, hogy csak a szenzációéhség érdekelte. Hmmm. Mikor elkértem a kocsiját, kitérő választ adott, ellenben a beszer-ző körutam során láttam, hogy nem stoppal jött, mint ahogy azt állította. Tehát az alkatrészek: ben-zint a város (Melonweed) észak-keleti részén álló to-ronyból lehetett szerezni. Il-letve csak lehetett volna, mert zárva volt a toronyhoz vezető út. Nofene! Irány Todd lakókocsija. Természetesen először kopogtam, erre Todd feljött a pincéből, és kíváncsian

# THROTTLE

kikukucsált az ajtó résén. Nem kellett volna, mert ezt az ajtót is berúgtam. Bementem tehát a lakókocsiba, majd az alélt Todd (de nagy szerepe volt...) melletti szekrényből kivettem az álkulcsot, a hűtőből pedig a húsdarabot. Kíváncsiságomnak engedve lementem a műhelybe, ahol nicsak mit találtam? Mo hegesztőjét. Ezután a benzin „nyomába” eredtem. A toronyhoz vezető ajtót az álkulccsal kinyitottam, majd a létrához mentem. Érintésem-től beindult a riasztó, és az örök pillanatokon belül ellepték a helyszínt. Úgy látszik nem ez volt a jó stratégia. Tehát, replay! Odamentem a létrához, érintés, s mielőtt az örök megérkeztek volna, a kerítés melletti árnyékos részre szaladtam. A biztonságiak hiába kerestek, nem találtak (végül is ezért bújtam el). Elkéseredésükben leszálltak (ilyen repülő ízük van, ha nem említettem volna), és a földön kutattak utánam. Miután ha ló nincs, jó a szamárnak is, a gépközhöz osontam. Lecsavartam az üzemanyagkupakot, majd a csövet a nyílásba helyeztem, a kannát pedig a talajra. Jó nagyot slukkoltam a csöbe, s próbálkozásom siker koronázta: megvan a benzin is.

Nem hiába hagytam utoljára a villa megszerzését, ugyanis ez volt számomra a legnehezebb feladat. Irány tehát a szeméttelp. Az ajtóra tettem a lakatot (ugye Te sem hagytad a toronynál – igen? mehetsz vissza érte!), majd a villámhárítón keresztül behatoltam a telepre. Nicsak! Mit látnak szemeim? Todd kutyája! Jobbra fordultam és meg sem álltam addig, míg nem láttam néhány kocsit. A hozzám legközelebbi kék autóröncshöz letettem a húst, s amíg a kutya elvult vele, az elektromágnes vezérlőpultjához (találd meg) mentem. Innen egyszerű volt minden, a mágnessel megemeltem kissé a kék kocsit, így szabaddá vált az út a mo-

toralkatrészekhez (egyébként a kutya megkerget). Boldogan vittem a villát Mohoz, aki pár másodpercen belül összerakta járgányom. Búcsút vettem tőle (a jövő igazolt, hogy nem örök-re...), majd a várost az



északi úton hagytam el. Nemsokára egy útszéli vizeldéhez érkeztem, ahol véletlenül tanúja lettem az öreg Corley meggyilkolásának. A gyilkos Ripburger (na ne... nem hiszem el). Szerencsére nem csak én láttam az eseményt, hanem Miranda is, aki kapásból képeket is készített. Pechére észrevették, de sikerült meglógnia. Mo életét féltve visszahajtottam a házához, de csak elkéseredett küzdelem nyomaira leltem. Azazhogy mégsem, megtaláltam a gyilkosság képeit.

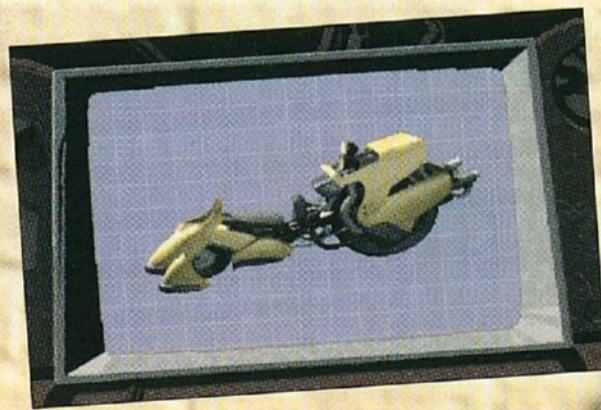


Utam következő állomása Quohog kocsmája volt, ahol Emmettel találkoztam. Tiszta diló egy ürge, szétárt ujjai között egy törrel büvészkedett. Úgy tűnt hangember (VóluMan), mert nem akart átvinni a rendőrségi kordonon. (Azt kérdezd miért nem megyek át? A kocsmában lévő monitoron azt nyomatták, hogy Corley gyilkosa ÉN vagyok!) A kricsmi mögötti téren, a konténerben láttam viszont Mirandát, aki nekem adott egy csomó ID kártyát. Ennek birtokában Emmett végre hajlandó volt segíteni. Elbújtam a kamionjában, így jutottam át. Nagy nehezen megérkeztünk Corley régi ranchához. Bementem a zárt raktár melletti házba, de jóformán

semmit sem találtam. Viszont... Annyi bizonyos lett számomra, hogy Mo a Vulture anarchista szervezettel szimpatizál. Kinéztem az ablakon, és még éppen láttam, hogyan hajt el apja motorján. (Ne szaladj! A barátod vagyok!)

Amilyen gyorsan csak tudtam, követtem őt. Az úton megtaláltam Emmet vontatóját felborulva, amiből valami nyálkás anyag csöpögött. Minden erőmet összeszedve sikerült teljesen felborítani – mármint a

vontatót. Az anyagból eltettem egy keveset, ki tudja mire lesz még jó? Az út végén egy leszakadt híd állta utam. A tábláról megtudtam, volt egy ember, aki átrepült felette. Mi kell még, hogy utána csináljam? Elsősorban egy bikább motor, egy propeller és.... egy rámpa. Visszafelé az úton behajtottam az első elágazáson, és Thorn atyával találkoztam (motoros pap, vagy valami ilyesmi). Beszélgetésünk során tippeket adott a harchoz és a rámpa megszerzését illetően. És elszabadult a pokol! A feltűnő motorosokat lecsapkodva egyre professzionálisabb fegyverekhez jutottam (ököl, feszítővas, trutumó, motorlánc, szöges koponya, lécs, láncfűrész és persze a csizmám). Egy nyomi sárga motorostól megszereztem a szemüvegét, mellyel képes lettem a rejtett barlangot felfedezni. Észrevettem, hogy csak a föld-



dön elhelyezett világítótestek alapján tudok tájékozódni. Hmmmm. Bementem tehát a barlangba. Rákapcsoltam motoromra a rámpát, és kifelé vettem utam. Előtte le-

kapcsoltam a feljárót, és a földön elhelyezett világítókat felfeszítettem, így biztosítottam magamnak a szabad elvonulást. A hídon helyére

tettem a rámpát, majd elindultam „motorvadászatra”. Hol máshol lehet motort találni, mint a Mine Road-on. Észrevettem (nem volt nehéz..), hogy egy bikert hiába fenýítek, csak röhög rajtam, és elhajt. Előkaptam a korábban zsákmányolt motorláncot, és elkaptam a fickó grabancát. Már csak a propeller kellett. Visszamentem a ranchre, ki tudja? Szerencsétlenségemre pont belebotlottam Nestorékba, úgyhogy futás! Mikor áthajtottam a felborult pótkocsiból kifolyt trutyin, nem hittem volna, hogy ez lesz a megoldás. A felferődő ízé



az engem követő autó szélvédőjén landolt. Bolus elvesztette uralmát a kocsit felett, és nekiment az utat övező sziklák egyikének. És, hogy mik vannak! Adrian Ripburger épp arra járt és felvette őket. Visszakanyarodtam a roncsához, és a feszítővassal még roncsabbá tettem. Tevékenységem jutalma: a propeller. Rászereztem a járgányra, és..... repülés! Egy újabb városba kerültem, Ripburger főhadiszállására. A gyárba nem engedtek be, a mögöttes területen pedig semmit sem tudtam csinálni, a városból kivezető úton az elágazás egy aknamezőbe torkolt. De jó!!! Szerencsémre a stadion felé senki sem tartóztatott fel. Így találtam rá Horrace-ra, aki mint szuvenír eladó tengődött. Pofátlanul elvontam a figyelmét (a mögöttes lévő T-shirt-ről érdeklődtem, pedig hol érdekelt...), és elloptam a pult



előtt ugrabugráló játéknulát. Visszaszaladtam az aknamezőhöz, és vérző szívvel, könnyes szemmel, de szabadjára engedtem a nyuszit. A buta nyúl! Nem aknára futott? Nem maradt belőle más, csak az elem. Feltűnt, hogy ugyancsak a pult előtt egy kis kocsi hever (Super Karts), ami éppen elemhiányban szenved. Nosza – mondtam magamban – mire várok? A kiskocsiba tettem az elemet, és a stadiont lezáró ajtó mögé irányítottam (miután én nem voltam hajlandó bemenni). Horrace esztét veszítve rohant utána, engem egyedül hagyott. Nehogy már ne lopjam el azt az egész doboz nyuszit, ami a boltból kacsingat rám!!! Az aknamezőn elengedtem őket, majd mint a villám (Tom Cruise után szabadon...) össze is szedegtettem. Miért? Nem az állatbarát mivoltom ösztönzött erre a lépésre, hanem azon egyszerű oknál fogva tettem, mert egyesével na-

gyobb aknameztes övezetet tudnak vágni számomra. Öt vagy hat nyuszi elég is volt, hogy a háttérben megbúvó bejárathoz épségben eljussak.

Mikor odaértem, kellemetlen látványban volt részem. Suzi és Mo (!) fogadott – fegyverrel a kezükben. Ez még hagyján, de négy motorral ki is feszítették. Ők is bedőltek Ripburgernek, és azt hitték én vagyok a gyilkos. Megfenyegettem Mot, ha nem enged el az igazi nevén fogom szólítani. Nevetve kérdezte: mi az? A válaszem ledöbentette: D. Dynamo. Miután ezt csak az apja ismerte, elhitte, hogy nem én vagyok a bűnös, a nálam talált fényképek pedig végleg meggyőzték ártatlanságomról. Ezek után megtudtam, hogy Suziék nagyszabású akcióra készülnek, meg akarják törni Ripburger hatalmát. Természetesen (?) segítettem. Feladatom csupán annyi volt, hogy az arénabeli küzdelmen elterelem a figyelmet, amíg Mo bejut a zártkörű bemutatóra, ahol Ripburger a legújabb fejlesztéseivel ismerteti meg a közönséget. Az arénában a következőket kellett tennem. Elhajtottam a játékter bal oldaláig, majd az ott álló rámpán áthaladva a narancssárga autón

landoltam. Ellökdöstem a jobb oldalon álló rámpáig, sőt mi több, átlöktem rajta. Ezáltal némileg hosszabb utat tudtam megtenni, és a kék



kocsira ugrottam, amit nem más vezetett, mint Nestor. Ezek után látványos tűzijátékot rendeztünk Mo-val. Szerencsére az azbesztruha mindkettőnket megvédett a tűztől. Égő ruhámban végigrohantam a fal mellett, ezzel lángba borítva az arénát. Eközben Nestoréknak sikerült lelket verni kocsijukba, és kergetni kezdtek. Utálom a kocsikat! A még

mindig vesztelő narancssárga autóról a kékre ugrottam, majd a megfelelő pillanatot kivárva lepatantam róla,

és a tűzbe csaltam Ripburger csatlósait. Két ellenséggel kevesebb!

Visszatértünk a Vulture szervezet főhadiszállására. Mo megkért, szerezem meg apja végrendeletét, ami a gyárban van. Bejutni a világ legegyszerűbb módja: a gyár mögé kell menni, meg kell várni, amíg a meteorológiai szerkentyű feketére vált, ekkor a kőfalon található repedésbe egy „falrengetőt” kell rúgni. Mi sem könnyebb!



Megtettem, és csodák csodájára egy rejtékajtó tárult fel (már vártam). Ezen keresztül egy aulába értem, ahol a földön elhelyezett széfet elkezdtem birtárgálni. Beütöttem a megfelelő kódot (a Mo által szerelgetett alkatrészről lestem le ezt a

hatjegyű számot, nekem épp 154492 volt). A kinyitott széfől a végrendelet (nem más, mint egy hangfelvétel), és egy belépőkód ugrott a zsebembe.

A kóddal kinyitottam a vetítőtermet, a gépen a kapcsolókat úgy állítottam be, ahogy kellett (motorsebesség minimum, fényerő maximum). Ennek következtében tönkretettem Ripburger bemutatóját, ugyanis a film elolvadt. Átmentem a szomszédos szobába, a gyilkosság képeit az állványra, a hangszalagot a multi-

média-gépre tettem. Az eredmény magáért beszélt. Teljes megsemmisülés Adrian részéről, amit Mo meg is toldott a saját beszámolójával. Ripburger elmenekült, senki sem szomjazott a vérére. Moval kettesben a járgányomon, az országúton.... Ez volt minden vágyam! De!!!

Itt jön ugyanis az a de, ami általában megkeseríti életem. Feltűnt Ripburger egy hatalmas kamionnal, és nekünk jött (Hoppá!). Motorom felpasszírozódott a motorháztetőre, én kétségbeesetten próbáltam megkapaszkodni. Mo eltűnt a lökhárító alatt... Lehajtottam a védőrácsot, így sikerült némi támpontot találnom, miközben a kamion teljes sebességgel a szakadék felé robogott. Feltűnt a kocsi mögött a Vulture szervezet szárny nélküli repülője is. Felhajtottam a motorháztetőt, s miközben Adrian a botjával hadonászott felém, elkaptam azt. Bedugtam a sétapálcát a motorba, így vált szabaddá az út az utasfülke mögé. Emberfeletti erőfeszítéssel és a feszítővas segítségével sikerült az

egyik üzemanyagcsövet (a jobb szélsőt) kitépni. Amint csökkent a kamion sebessége, a repülő leeresztett orr részén keresztül a gép belsejébe hatolt. A kamion egy rejtett rekeszéből golyózapor zúdult ránk, kívülállókra. Felmásztam a repülő vezérlőpultjához és visszahúztam a kerekeket. A meghibásodott gép sikoltva szikrázott

az úton, de ahogy az lenni szokott, épp a szakadék szélén állt meg. A hirtelen megállás és a kamion tehetetlenségének köszönhetően, a teherautó átszakította a repülő orrát és félig a levegőben lógott. Ripburger életét (egyelőre) a rejtett gépágyú mentette meg, a zakója fennakadt rajta. Életemet kockáztatva lemásztam a kamion utasfülkéjébe, és a gépágyút behúztam. Bocs! Ripburger ordítása egyre halkabban hallatszott a szakadék mélyéből. Corley gyilkosa megérdemelten távozott az élők sorából....



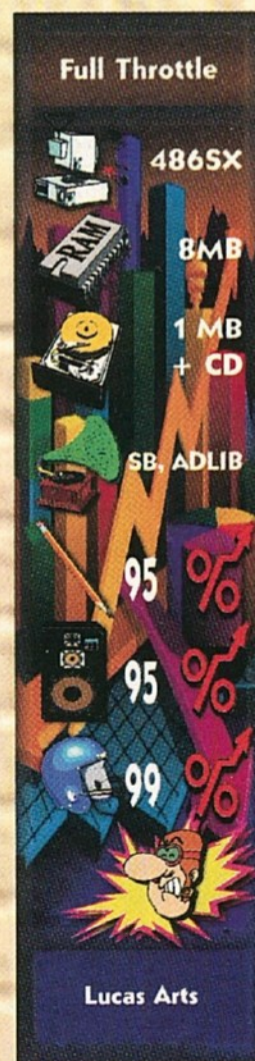
Visszaegyensúlyoztam magam a repülőbe, és nagy nehezen ráletem hőszeretett motoromra, ami a fal mellett parkolt. Épp idejében, mert a kamion felrobbant... Természetesen a jók nem sűrűn halnak meg, ennek ékes példája voltam, ahogy a mélybe zuhanó repülőből kirobbantam motorommal.... Itt a vége, fuss el véle!

A záróképekből megtudhatjuk, hogy Corley igazi motoros temetést kapott, s Mo valami üzleti tárgyalásba

kezdett valakivel. Szerintem iszonyú jó játék, verbeli rockzenével fűszerezve, a hangulata pedig csodás. Mindenkinek ajánlom, korhatár nélkül. Még valami! Némi segítség a motoros harchoz. Igazán csak a szemüvegre és a motorra van szükség. Ezt az alkatrészt (szemüveg) egy sárga motorostól szerezhetjük meg, elég, ha egy léccel oldalba csapjuk. Teljesen elvadult lelketűek megszerezhetik a láncfűrész is, a zöld trutymó segítségével.

**Utóirat:** Ha nem nyúlunk egy ideig a játékhoz, a benne előforduló járművekről tart 3D-s képernyőpihentetőt.

Jon



# DRUG WARS

Az első próbálövészet volt, melyben koncentrációs képességeimet mutathattam be. A második a megye peremkerületén elhelyezkedő „késdobáló” kocsmá körül kószáló destruktív elemek likvidálása, a harmadik egy

parti-őr-ség munkájában való részvételemet. Új társam egy elragadó hölgy volt. Segítségével sikerült leszámolnom a parton tevékenykedő gazfickókkal (hűű de sokat segített!), akik hol egy dokkban,

hol a tengerparton, hol egy jachton próbálták megkeseríteni életem. Miután az egyik főgonosz hajóját partnerem felrobbantotta, az elhárítás munkatársa lettem. Tevékenységi körünket Dél-Amerikára terjesztettük ki, ahol a leglegfőbb (Grétsi

ránya, hogy az ember képtelen abba hagyni, ennek folyamánként egy pár óra alatt kijátssza. Előnye, hogy jóval nehezebb, mint elődei, ugyanis itt már mozgó célpontokra is kell pufogatnunk.

Újdonságnak (?) számít még az északi, infravörös (zöld) játéktér is a negyedik epizódban. Még egy jó tanács: ugyancsak ebben a részben a kómadósok egy részét nem is lehet látni. Mire

feleszméltem, három csomó fű mögül felbukkant egy negyedik, és lelőtt. Nos... Itt célszerű emberenként menteni az állást és vaktában pufogatni. Talán sikerül. A grafika a már megszokott 320 x 200-as (a mellékelt képek magukért beszélnek...), a játékot

(ki gondolta volna?) egérrel irányíthatjuk. Mit mondhatnék még? Good Luck!

Jon

*Drug Wars: We serve and protect.*

Akár ez is lehetne az American Laser Games legújabb fejlesztésének mottója. Megmondom őszintén, engem, aki a Mad Dog McCree-n nőttem fel, nem ért váratlanul a játék a megjelenése, hiszen mindenki sejtette,

hogy a Crime Patrol nem maradhat folytatás nélkül. Már hetekkel ezelőtt játszottam a demoverzióval, és szívszorongva vártam a folytatást, ami szerencsére már meg is érkezett. A fejlesztőgárda ismét kitett magáért, amit a legjobban az demonstrálhat, hogy minimum 85%-ra takarékosan műviket. Igen, műviket, hiszen ebbe az alkotásba tömörítették minden eddigi tudásukat. Ez az 530 megás játékmonstrum ismétellen új fejezetet nyithat a hasonló jellegű (bár még nem találkoztam ilyen típusúval) stuffok körében. És most, átadom a szót Jon McDonaldnak, a játék főhősnéjének:

**H**elló, Jon vagyok. Egy hete fejeztem be a rendőrákadémiát Sierra megyében. Oklevelemmel a kezemben a megye rendőrfőnökénél munkára jelentkeztem, szerencsémre (?) volt bőven. Négy küldetésben kellett helytállnom (csak?).

autós üldözés, melyben a kocsikból kikandikáló urakat kellett kiiktatni (ilyet még nem tapasztaltam...). Sierra-beli működésem utolsó állomása a helyi kemény fiúk bázisának megtisztítása volt (mi sem könnyebb!). Ekkor főnököm detroiti kollégája „kölcsönkért”. Nem rossz karrier! Itt (mármint

Detroitban) három próbatételnek vetettek alá. Az első, egy gépházban megbúvó gang meg-

semmisítése. Mit ne mondjak, megizzasztottak. A bíróságon, az elítélt bandafőnököt társai megpróbálták kiszabadítani, szerencsére partneremmel részen voltunk (akár a cserkészek...). Harmadik feladatomban, az egyik buszt elrabló néhány bűnöző kiiktatása volt (a buszvezetőt ne lőjük le!). Természetesen mind a túsókra, mind az ártatlan járókelőkre figyelemmel voltam (mi más tehetnék?), talán ezzel is magyarázható sikerem, mely lehetővé tette a



# TERROR FROM THE DEEP

Delta3, Dél Amerika, 2039.

A309 felderítő jelenti: a C23-as azonosítatlan objektum 1000 láb magasan repül előttem... nagy távolságot tartva követem. Irányt változtat... most hirtelen a víz felé tart... elérte a tengert... lemerül. Megpróbálom követni! Elértem a tengert... sehol sem látom... a radar azt jelzi, hogy itt kell lennie valahol... aktiválom a fedélzeti tűzvezető rendszert és bekapcsolom a shrrrrrr... segít-shrrrrrr... bip... bip... bip

**A**tavalyi év nagy szenzációja volt az UFO. Jó páran vetettük bele magunkat a sokat ígérő Microprose programba. Időt és energiát nem sajnálva játszottuk végig annak idején úgy, hogy szinte csak a végső csata után vettük észre, elfogytak a rohamozható bázisok, lepuffantható repülő objektumok. Vége, ennyi? Legyőztük a betolakodó civilizációt??? Ezek a kérdések izgatták a stratégia kedvelőket, majdnem egy évig. Nagyjából ennyit kellett várni a folytatásra, a Terror from the Deep-re. De most megjött, és lehet nagyokat vitatkozni, hogy örülünk-e ennek vagy ne.

Csak a tisztesség kedvéért megnéztem az intro-t, s „hát láttam már jobbat is” értékeléssel a new game opciót választottam.

Javaslatként – a kezdőknek – nem ajánlanám a superhuman fokozatot, mert percek alatt elvérzik kis világmegváltó csapatunk. Sokkal barátságosabb valamilyen alacsonyabb szinten indulni.

Azonnal feltűnt, hogy a régi kommandósaimnak itt semmi hasznát sem veszem, így fájó szívvel újonc egységet szerveztem. Megalkottam első tengeralatti bázisomat, és rutinosan – minden régi UFO-s emlékemet előkaparva – megkezdtem a játékot. Nekem nem voltak különösebb nehézségeim, de rengetegen panaszkodtak, hogy az UFO-k szinte azonnal megtámadták a bázisát, csírájában fojtva el a győzelem lehetőségét. Lehet, hogy csak mázlim volt? A kezdeti, tarthatatlan tudatlanság időszakában bizony elég sok bosszúságot okoztak a különböző vízalatti mutánsok. Kb. n-szer kellett

mentenem csatánként, ha nem akartam két naponta új legénység után könnyörögni. A tudósok természetesen kiagyalnak némi fegyverzetet, és így már sokkal egyszerűbb



lett a harcosaim dolga. A technikai fejlődés nem minden. A technikusok és az UFO-k is segítettek a magasabb szintű védekezés megszervezésében.

Sok minden nem volt tiszta, kik ezek, s hogy éltek túl a nagy pusztítást, mit zavarognak pont a mi kis tengereinkben. Mind-mind titok volt, de az első rész logikájával pillanatok alatt mindenre fény derült. Gyakorlatilag még az előzményeket is az UFO tiszték árulják el a játék folyamán. Miért írtam mégis, hogy vitatkoz-



hatunk, hogy kell-e nekünk Terror from the Deep? Mert már nem tudott újat mutatni, de ez persze nem lehet szempont azok számára, akik először foglalkoznak ilyen játékkal. A program ugyanis profi, mind grafikai, mind design és játszhatóság szem-

pontjából. A régi hibákat kijavították, a grafikát átdolgozták, de a fegyvereket és a monstereket mintha csak átnevezték és újrarajzolták volna. Még a

zárópoén is kifejezetten hasonló az első rész végéhez, csak most nem kell egy másik bolygóra elrepülnünk. Újdonság talán az, hogy „terror site”-ok mellett néha hájókát és kisebb bázisokat is meg kell tisztítanunk az ott



hemzsgő UFO-któl. Előfordul, hogy leül a játékmenet, s ezeken a holtpontokon még egy jó kis bázis rajtaütés sem segít, mert – hamar rutint szerezve – az ellenfelek kiismerhetővé válnak. A nagyszámú fegyver közül csak egy-kettő hatása megfelelő, ezek variációi is sematikusak.

Pontosan az látszik, hogy már az első részben elpufogtatták a nagyobb ötleteket, s a második részre nem maradt a megfelelő mennyiségben „szükséges” plusz. Kissé fanyar véleményem ellenére kellemes órákat szerezhet a stratégiai játékok szerelmeseinek, hiszen semmivel sem rosszabb, mint az előző, csak pontosan ugyanolyan. Lehet, csak a mi elvárásaink nagyobbak 1995-ben.

A végére maradt néhány szemelvény Commander Shy

DaCosta: UFO biblia című művéből.

1. szabály: ne sajnáld a pénzt a tudósaidra. A tudás ebben az esetben szó szerint hatalom.

2. szabály: gyakorlat teszi a mestert. Kommandósaid csak akkor fejlődnek, ha akcióid sikeresek és vigyázol rájuk. Egy összeszokott squad esetében nem kell álladoan újoncokat képezned.

3. szabály: marhaság, hogy a gyakori mentés esetén gyengébben fejlődnek. Viszont a halott kommandós nem jó kommandós.

4. szabály: rendkívül gyorsan fejlessz ki minden lehetséges fegyvert és páncélzatot.

5. szabály: néha használj gránátot is. Ha egy gránát nem oldja meg gondjaid, kettővel próbálkozz!

6. szabály: ha nem kell óvatoskodnod, rakétázz bátran.

7. szabály: taktikázz a lépéspontjaidal, de ha mégsem sikerült, akkor inkább töltsd vissza.

8. szabály: ments sokszor. Murphy figyel, s ha nem mentettél, úgyis lecsap rád.

9. szabály: UFO mindig ott van, ahol nem lehetne, nem látszik vagy nem található el.

10. szabály: soha ne nyomulj csoportosan. A gránát és a rakéta mindig annál az UFO-nál van, aki a kis csoportodat láthatja.

11. szabály: jól képzett agyhülyítővel biztos a győzelem.

12. szabály: ha bázisodat támadják, menj a hangár közelébe a jobb lövészeiddel, és rendezd le a problémát.

13. szabály: ha nem aggod tele embereidet marhaságokkal és nem lóg a fülükön is puska, pontosabban lönek.

14. szabály: nem kell mindenkit megölni, mert akkor sokkal lassabban jutsz előre.

15. szabály: gondolkodj, néha megéri nem lépni, sőt esetleg csak egyszerűen leterdelni és várni.

Zárszóként annyi, ha nem lett volna UFO 1, akkor most nem fanyalognék volna, de ez senkit se zavarjon a játékban.

Commander Shy

## Terror from the Deep



386SX

4 MB

2 MB

+ CD

SB,

ROLAND

88%

82%

88%

Microprose



# The News

Ára: 244 forint

1995. Július 7., Péntek

XXII. évfolyam, 23. szám melléklete – aukciós különszám

## Millenium Auction



szont van egy társaság, amely a kettőért együtt öt milliót fizet. Evidens, ha a kettőt megszerezzük, a hasznunk nagyobb lesz. És ez az, amire a játék épít: a haszonra. Miután kiválasztottam a nekem legszimpatikusabb embert (jó pont, hogy akár négyen is lehet játszani), elkezdődött az aukció. Az árverés résztvevői (én és három komputer játékos) a galériában gyűltünk össze egy kicsit feleslegesen. Érdekes újítás (?), hogy le-

Tehát elkezdődött az árverés. Licitálni saját fejünkre való klikkeléssel tudunk. Kezdetben 8.5 millió dollár a tőkénk, de minden tárgy után lehetőségünk van – az InfoLink hálózaton keresztül – megszabadulni tőle. Amennyiben több információra vagyunk éhesek, minden harmadik kör után, a galériából jobbra vezető ajtón áthaladva Zekkel beszélhetünk, illetve a szobájában heverő újságot olvashatjuk el.

Mi ez? – kérdeztem azon a meleg reggelen, mikor kezembe kaptam a számomra eddig ismeretlen szerzőgárda, az Eidolon legújabb kreációját, a Millenium Auction-t. Miután senki sem tudott felvilágosítást adni, úgy döntöttem, hogy egy misét mindenképpen megér, főleg azután, hogy a dobozon virító képeket megkukukkantottam. Első dolgom az installáció volt, alig csípett le 10 megát a winchesterről, de megérte.



könnyebb, az InfoLink hálózaton keresztül meg is tettem. Nyolc fej jelent meg, dupla klikkel némi információt tudtam meg róluk. Az Art-

Net csatornát alaposan szemügyre véve, a jelenlegi árverést alkotó műkincsek átvételi árát, valamint ezek kombinációjának árfolyamát tekint-

hettem meg. A kombinációt – úgy érzem – meg kell magyaráznom: tegyük fel, hogy az aukción szerepel a Versailles-i palota berendezése, és (mondjuk) Van Gogh egyik örökéletű műve. Külön-külön két-két millió új dollárt érnek (2010-et írunk), vi-



hetőség van a másik ember gondolatának kifürkészésére, de ezt talán mellőzzük, mert feltűnhet, hogy mindenki gyogyi rajtunk kívül. Nekem legalábbis úgy tűnt, hogy embertársaim gondolata kissé morbid, beteges szerzésvágyra utal.

Ezen felül az aktuális híreket is megtudhatjuk a rádióból vagy a televízióból. A 13. kör után a gép értékkel, s ha szerencséd van, még győzhetsz is.

**Előnyök:** fantasztikus grafika, jó hangulat, 20 perc szabadidő kellemes eltöltése.

**Hátrányok:** Windowsos környezet, egy bizonyos „megmagyarázhatatlan” monotonitás, dupla CD-s megoldás (a második CD-n található a demo).

Mit is mondhatnék? 130 millió először... Másodszor... Senki többet? Harmadszor!

Jon



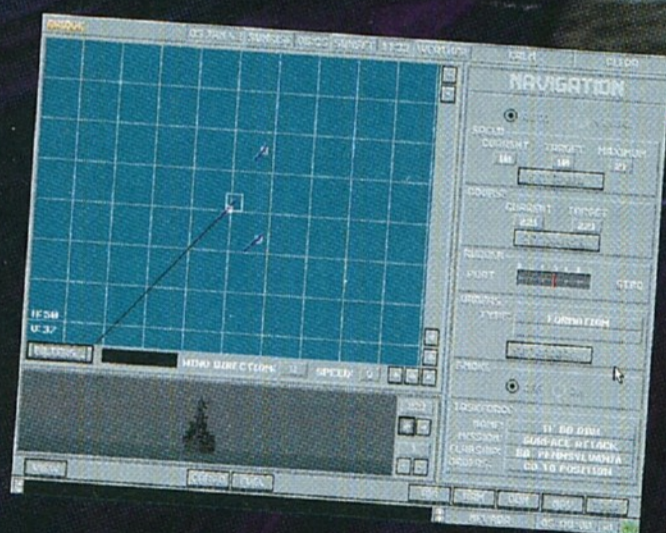
Újabb hadihajó-szimulátorral lettünk gazdagabbak. Az SSI legújabb (?) játéka a Csendes-óceáni csatákat dolgozza fel 1941-től 44-ig.

Mielőtt belekezdenék, előre megmondom, hogy a kézikönyv forgatása melegen ajánlott, már csak azért is, mert a játékban nem találtam meg az egyes küldetések céljának leírását, csak a könyvben, és elég nehéz valamit megcsinálni úgy, hogy nem tudod mit kellene tenni.

A főmenü teljesen szokásos: lehet játszani a történelmi helyszíneken, saját magunk által kreált pályákon, vagy egy véletlenszerűen kiválasztott pályán. Ezenkívül betölthetjük a kimentett játékokat, és még ki is léphetünk.

Ha valamelyik helyszínválasztásra bökünk, akkor kiválaszthatjuk a nehézségi szintet (beginneren még látszik az összes ellenfél, a többin már nem; természetesen annál okosabb lesz a gép, minél magasabb szinten játszunk) és az oldalt, amelyiket irányítani szeretnénk (USA vagy Japán).

Induláskor egy képernyőt látunk, amin egy nagy térkép van (néhány maszattal a közepén), és körülötte csomó érthetetlen billentyű. Mielőtt ezek tárgyalásába belekezdenénk, vegyük szemügyre a pull-down menüt. Ezt jobb klikkel vagy Escape-pel aktiválhatjuk, és ezzel is kapcsolhatjuk ki. Ameddig ez



működik, a játék többi része áll.

A FILE részben menthetünk állást, vagy felhagyhatunk tevékenységünkkel. A CONTROLS-ban különböző beállításokkal kavarhatunk: pl. hang, időgyorsítás, pause és sok apróság a Customizerben, ahol mindkét oldalon szabályozhatjuk az ágyúk pontosságát, illetve azt, hogy a torpedók hány százaléka mondjon csüörtörtököt stb. Ezekre most hely hiányában nem térek ki (ahogy Pellus mon-

daná technikai okokból), de egy kis angol tudással (és egy gépkönyvvel), mindenki saját szája íze szerint állíthat.

A STATIONS-ból a hajók helyszíneit érhetjük el (ld. később), a REPORTS-ból különböző statisztikákat kaphatunk eddigi alakításunkról, valamint megnézhetjük a BRIEFINGS-t, ahol a hajó-, repülő-, ágyú- és torpedótípusokról szedhetünk össze információt. Ha épp nincs benyomva, akkor egy információs sort találunk a menü helyén, amin ott van a jelenlegi helyszín neve (még mindig lásd később), a napkelte és a napnyugta időpontja, valamint az időjárás. A napszak azért fontos, mert éjszaka nincs repülőzés, az időjárás pedig



azért, mert ha nagyon erős a szél, akkor az ágyúk pontatlanabban lőnek, és szintén nincs se repülő, se füst, se torpedó. Ami most következik, az kicsit összevisszaságnak tűn-

het (talán, mert az is), de egyszerűen képtelen voltam valami logikus sorrendet kitalálni az információk számára, így most ömlesztve kapjátok. Előre megmondom, hogy nem írom le minden gomb működését (technikai okokból), csak a legalapvetőbb és a bonyolultabb összefüggéseket próbálom megvilágítani.

A hajókon több állomás van, amik között funkcióbillentyűkkel vagy a menüben változhatunk.

Ezek sorrendben:

F1: a kötelek zászlós-hajójának hídja.

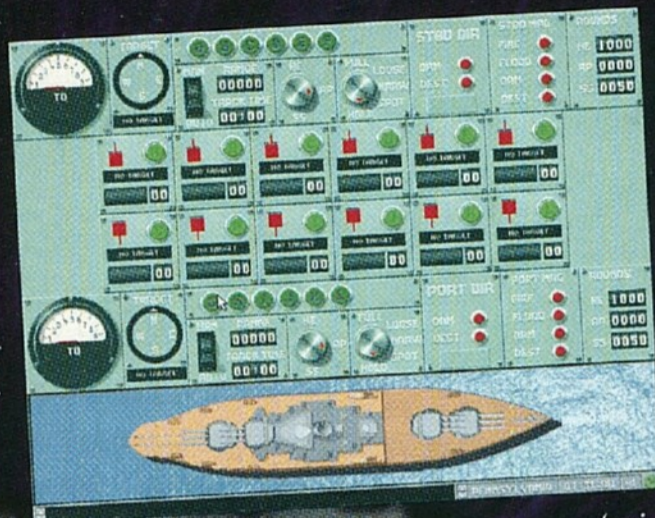
Innen irányíthatjuk a köteleket.

F2: A hajó hídja.

F3: A fő ágyúk.

F4: A másodlagos ágyúk.

F5: Torpedóvető állomás.



A fel-le nyilakkal lehet megnézni a régebbi üzeneteket vagy váltogatni a hajók között.

A legelső fölötti sor már nincs mindenhol, csak az F1, F2, F6 helyeken látható. A bal szélén lévő három gomb a fellette található kis ablak funkcióit kapcsolja: VIEW – egy kis képen körbenézhetünk a hajó körül (jobb oldalon az irány és a nagytás), CARGO – a hajó rakomány, FUEL – az üzemanyag-készlet. A jobb oldalon lévő gombok funkciói minden helyszínen eltérnek: a zászlós-hajó hídjánál (F1): NAV – a kötelek irányítása

(amin tudunk változtatni, az világoszürke), SHIPS – a kötelekben lévő hajókat nézhetjük meg, meghatározhatjuk a formációjukat, vagy ki is rúghatunk valakit, CONTACTS – azokat az ellenséges hajókat írja ki, melyeknek ismerjük a pozícióját, AIR OPS – a repülőkről ad információt.

Egy normál hajó hídjánál (F2): AIR – ugyanaz, mint az előző Air Ops., DAM – a hajó szélöltséget mutatja. A fenti számok azt jelzik, hogy a hajó összes rekeszből hány ment tönkre, széruilt meg, áll víz vagy tűz alatt. Lejjebb két műszer a hajó dőlését mutatja jobbra-balra és előre-hátra. Ami itt még fontos, az a SCUTTLE gomb, ezzel lehet elsüllyeszteni a hajót, hogy ne kerüljön ellenséges kézre (soha nem használtam). GUN – az ágyúknak választhatunk célt, és meghatározhatjuk, hogy elpufogtassák-e a drága löszert vagy sem (FIRE/HOLD).

NAV – ua., mint előbb, de ha a hajó kötelek tagja, nem tudunk neki megadni más útirányt, ahhoz előbb ki kell rúgni a kötelekből. A TORP a torpedókkal foglalkozik (hány cső, hogyan van töltve stb.). Torpedót tölteni csatában csak a japánok tudnak, az amcsik nem voltak kiképezve rá.

Térjünk rá az ágyúkra! Két irányítórendszerük van (director), egy fő és egy mellék. Ezek szedik össze az információkat a repülő és becsapódott lövedékekről, és ha kell, módosítják az ágyúk állását. Ha az F3-at megnyomjuk, a képernyő



F6: Repülés-irányító állomás.

F7: A hibajavító állomás.

F8: A megfigyelőkosár.

F9: Tengeralttjáró-parancsnokság.

A legelső sor a legtöbb helyen ugyanaz. Balról jobbra van egy üzenetablak, az aktuális hajó vagy kötelek neve, az óra, a gyorsítási szorzó és a pause/start gomb.

négy részre osztódik: felül a főirányító, középen az ágyú, alatta a mellékirányító és legalul a hajó képe. A két irányító nagyjából ugyanaz. Baloldalon van egy TQ nevezetű műszer, ami állítólag azt mutatja, mekkora esélyünk van a találatra. Mellette az iránytű a cél hozzánk viszonyított elhelyezkedését jelzi, alatta a nevét. A MAN/AUTO



kapcsolóra még kitérek.

RANGE – a célpont távolsága, TRACK TIME – milyen régen fogják be a célt, minél nagyobb, annál pontosabban lőnek rá. Az ágyú azon irányító alá van rendelve, amelyiknél felül világít a lámpácska. A HE/AP/SS tekerő a löszert választja ki: HE – mindenki ellen, AP – csatahajók ellen (BB), SS – világító löszer éjszakra. A mellette lévő tekerő a tüzelés módját határozza meg: FULL – ami belefér, LOOSE – jó nagy területen szétszórja a lövéseket (ha repülő lenne, azt mondanám szőnyegbombázás), NARROW – az előző ellentétje, szűk területet soroz meg, SPOT – takarékos üzemmód, csak akkor lő újra, ha az előző már leesett és korrigálták az irányt. Ha HOLD-ban van, egyáltalán nem lő. A bal szélén lévő három táblácska információt ad, hogy az irányítót szétlőtték-e, milyen állapotban van az első/hátsó löszerraktár (ha tűz van az kellemetlen) és mennyi löszerünk van még. A másodlagos ágyú ugyanígy működnek, azzal a különbséggel, hogy ott az irányítók a két oldal ágyút irányítják.

Még egyszer leírom: az ágyúknak célt választani a hajó hídján (F2) tudunk, a GUN menüben. Ha középen az egyik ágyú piros sziluettjére klikkelünk, akkor bekerülünk az ágyútoronyba, ahol csomó műszer már ismerős, kivéve a SCOPE/LOCK-ot, ami elvileg a célon tartja a képet, és a T.O.T., ami löszerek várható becsapódási idejét írja ki. Azért

van belőle három, mert egyszerre csak ennyi löszer lehet a levegőben. Mellette az ágyú állapotát jelző ablakot látjuk, ha töltik, kiírja még a töltési időt is.

F5-tel a torpedóvető állomásra jutunk. A két oldalsó kerékkel kiválaszthatjuk, melyik oldalról akarunk lőni. Az iránytű alatti két gombbal az irányt pontosíthatjuk. A TORP SET a torpedók hatótávolságát állítja (minél messzebbre lövünk,

annál lassabb lesz a torpedó, annál könnyebb kikerülni). A SPREAD azt szabályozza, hogy a kilőtt torpedók milyen közel legyenek egymáshoz (milyen nagy legyen a kilövési szögek közötti differencia).

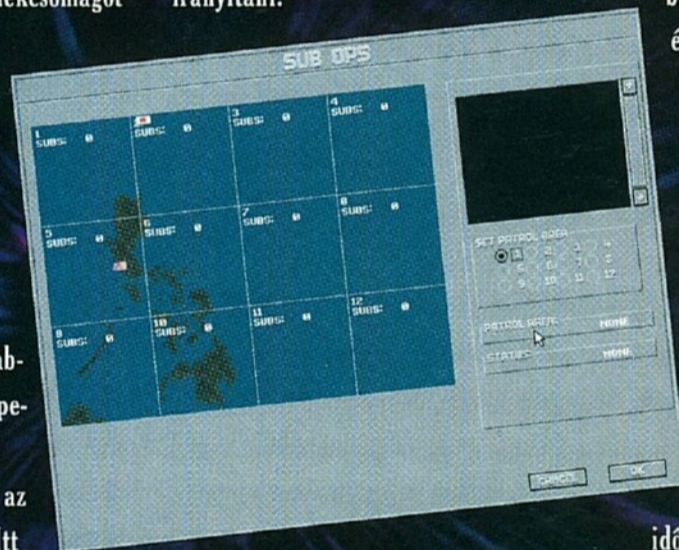
A FIRE-rel elküldhetjük az ajándécsomagot

(az megy amelyik aktív, amelyik lámpa felett a kapcsoló piros).

Az F6 a repülő állomásra visz. Néhány csatahajónak és cirkálónak is vannak repülői, de ezek csak felderítésre jók. Az igaziak az anyahajók. Az ablakban kiírja, hogy milyen gépeket találunk a hajón. Ezeket READY-vel lehet előkészíteni az induláshoz (fél óra telik). Itt meg kell adni mennyit szereljenek fel és milyen küldetésre (szállítás, fedezet, bombázás vagy torpedóvetés). Vigyázat! Ha egyszer kiadtuk a parancsot, akkor addig nem lehet újabb gépeket felszerelni, amíg ezek készen nem lesznek, vagy le nem szereljük őket. Egyszerre több típust is fel lehet szerelni! Az UNREADY

a gépek leszerelése, a LAUNCH az indíthatjuk őket. Ha nem használjuk a gépeket, érdemes leszerelni, mert egy üzemanyagot teli masina iszonyú szép nagyot robban.

F7: hibajavító részleg. Fent látjuk a hajót. Általában két szintes, csak az anyahajóknál három. Ami világosszürke, az működik, ami sötét, az hibás. Ha át van ikszelve pirossal, elpusztult, csak a kikötőkben javítható meg. A tűz és a víz egyértelmű. Ha valahová klikkelünk, a bal alsó sarokban kiírja, mi van abban a kamrában (ágyú, motor stb.), ha tűz van, akkor mekkora, hány százalékban van víz alatt, és hol vannak rajta lukak (F: elől, S: jobbra, A: hátul és P: balra). Egy részlegből csak akkor lehet kiszivattyúzni a vizet, ha a lyukakat már betömtük. A négy gombbal tudjuk javító csapatainkat és pumpáinkat irányítani.



Az ASSIGN DC-vel a részlegbe irányíthatunk egy csapatot (ez oltja a tüzet is), a PUMP IN/OUT-tal ki vagy be pumpálhatjuk a vizet (befelé azért, hogy ne dőljön annyira a hajó), a RELEASE-zel otthagathatjuk ezt a részleget az ürgékkel.

A legelső sorban a FLOODING gombbal megkapjuk azt a két mutatót, amin látjuk, mennyire dől a hajó, a STRUCTURE a hajó szerkezeti meghibásodását írja ki százalékban. A bal oldalon a DC a javító partik számát jelzi, a PUMPS pedig a pumpák számát. Amelyik világos színű, az pillanatnyilag nem dolgozik. Az F8 a kilátó kosárba visz, innen körbenézhetünk, de nem sok teteje van a dolognak.



F9-cel tengeralattjárókat irányíthatunk, de csak felderítési célokra lehet őket használni.

Ja, még egy apróság: a legtöbb helyen van AUTO/MANUAL kapcsoló. Kezdetben mindegyiket hagyjuk automatán, majd szép lassan vegyük át az uralmat a flotta fölött. Akinek nagyon sok ideje van, az benyomhatja a pull-down menüben (az Options-ben) az Auto-Battle-t, és figyelheti a gép ténykedését.

#### Értékelés:

Kimondottan csak fanatikusoknak ajánlom, mert a játékmenet – szerintem – kissé vontatott. Alapállásban real-time-on ketyeg, vagyis ami itt egy másodperc, az ott is annyi. Ennek öröme kezdetben benyomtam a négyszeres gyorsítást (sajna ez a legnagyobb), és úgy is maradt az idők végezetéig. De még így is egy nap a játékban kb. 144 percnek felel meg (ergo

a gyorsítás gyakorlatilag nem négyszeres, hanem tízszeres, de ez sem lesz túl gyors). Ha nincs a láthatáron ellenség, akkor még egy kicsit gyorsít rajta, de ez csak ritkán következik be.

A zenét nem tudtam megszólaltatni (pedig azt írta, hogy CD-ről fogja játszani), a hangeffektek sem túl fényesek (bár ha elég sokat figyelünk megtudhatjuk, mit mondanak a japánok, ha megtalálnak egy ellenfelet). A grafika elmegy, egész szép SVGA, bár a közeli hajók igencsak pixelesek a külső nézeti képeken. Mindent összevetve a játék kissé bonyolult, kissé vontatott, de egészen jó.



Eternal és Ravener harcosok törtek be a 3. szint hosszú előcsarnokába. Meglepve tapasztalták, nem ütköztek a védők vérszomjas sárkányfajzataiba.



Vezetőjük – egy Ravener kapitány – ettől elbizakodva merészen a következő szint meghódításáról ábrándozott. Nem is figyelt fel arra a kis vékony zsinigre, amelyet a csizmája úgy szakított el, mint tavaszi szellő a pók fonalát. Sorsa ezzel az apró hibával megpecsételődött. Egy kis csattanás hallatszott, majd egy alantas nyílvessző suhant keresztül a csendes termen, torlón találva a csapda aktiválóját. A kapitány meglepetten a torkához kapott, majd fájdalomtól eltorzult arccal a kövezetre rogyott. Szinte azonnal meghalt. Emberei pánikszerű pusztításba kezdtek. Ekkor tárult fel a nagyterem ajtaja, felfedve az eddig ott rejtőző Braineater egységet. A betolakodók megtorpantak, majd rendezellen visszavonulásba kezdtek. A Braineaterék kettesével támadták meg a Ravener harcosokat, akik pánikba esve erejük utolsó tartalékait is bevetették. A varázslataikat előkészítő Eternalok eközben

# DOMINUS

újabb ellenséggel találták szemben magukat. A palota falából áradó ellenséges mágia leterítette első sorukat. Tűzlabdák, va-

megő mágia szinte felrobbantotta a rátámadókat, s akik túléltek a varázslatot, azokat félelmetes szablya-csapásai küldte isteneikhez. A csata végéhez közeledett. A még élő Ravenerek megfutamodtak, magukkal sodorva a megtizedelt Eternal erőket. A Fire Demonokat teljesen felörölte a Wolf Warriorok és Draakonok összehangolt rohama. Nem maradt más a csarnokban, mint a rettentő győzelem, fájdalom, vér és halál.



rázs- háló és még ki tudja miféle bűbájok tizedelték meg őket egy szemvillanás alatt. A csata dühödött és elkésredett volt mindkét fél részéről. Ekkor érkeztek meg a támadók tüzdémonai, és hihetetlen pusztulást okoztak a védők között, akik bevetették az eddig tartalékban várakozó Wolf Warrior és Draakon egységeket. A csata legöldöklőbb pillanatában megjelent egy tüzes harci kocsi, bakján egy fekete mágussal. A kezében re-

A U.S.GOLD Dominus című programja éppen a legnagyobb stratégiai mi-zéria kellős közepén érkezett szerkesztőségünkbe. Az UFO és a Jagged Alliance mellett nem sok babér vár erre a fantasy beütésű, stratégiai akciójátékra. A sokféleség akár a sikert is meghozhatná a nagyhírű kiadónak, de sajnos a játék nem hordoz igazán új ötletet, és a megvalósítással is gondok vannak. Alapvető problémaként vetődik fel a játék hossza, ami jobb esetben mindössze két-három óra. Ha nehezebb fokozatban próbálkozunk, akkor meg unalmas és végigjátszhatatlan.



## Nehézségi szintek:

A még nagyjából kibírható titokzatos serf level 300 monsterével szemben az Overlord szint már csak 120 szörnyeteg harcossal látja el a játékos. Sajnos a fokozatok között nincs olyan, amely elég rövid lenne ahhoz, hogy még kellő kihívást is biztosítson a játékos számára. Na, a szintekről ennyi.

Jó lehetne a játék, ha nem kellene egyszerre ezerfelé figyelni. Ez még talán nem is lenne ször-

nyű, ha a stratégiai rész nem butulna le egy közepes real-time kaszabolássá. A nagy térképen szinte minden mozgást látunk, így ellenfeleink támadásai nem érnek váratlanul. A hadaink egy részét szinte folyamatosan gyűjtögetésre és csapdaállításra kell specializálnunk, mert különben a program „a nincs elég ez vagy az” felkiáltással jutalmazza tevékenységünket (pl.: nincs elég gödör az álcázott veremhez).

## Karakterek:

Van ugyan négy generálisunk, de minnek... Inkább csak dísznek, mert különösebb hasznuk nem mutatkozott a játék alatt. Na jó, lehet velük kémkedtetni, csapdát állíttatni és harcba küldeni katonáinkat, bár ezeket magunk is megtehetjük. Sajnos a kreativitás, a személyiség itt is hiányzik, s ugyan mindegyik más fajú és valószínű, hogy csapataik is különböznek, semmilyen sajátos stratégiai lehetőséget nem kínálnak.

## A mágia és szerepe:

Van ilyen is a játékban. Nem tudnám megmondani miért, de mintha félbemaradt volna a játék fejlesztése közben a mágia és a komponensek – szerintem igen fontos – problematikája. Egyrészt milyen mágia az, ami csak gyökerekből, meg békalábból kotyvasztható. Hol marad a szellemi, mentális varázslat, a meglehetősen hosszú tanulási szakasz és az ezt követő mana gyűjtögető, elemi, mindent elsőprő kiválasztottság. Na nehogy már csak rotyogtatunk kettőt a fazékban és hipp-hopp egy tűzlabda?! A varázslatokat sem gyűjtögethetjük össze egy befőttesüvegben, mint a rumos megyegyet. Sajnos a program számtalan dolgot így kezel. Ha nincs komponens, nincs varázslat – ez rendben is van. De attól, hogy komponens van döggel, még nem kellene tucatnyi varázslatnak lenni mindenféle fejlődés, imádság és tanulás nélkül. Mindenesetre nagyon fura. A U.S. GOLD mióta megvált az SSI legénységétől nem áll fantasy ügyben a helyzet magaslatán.



**Csapdák:**

Aki másnak vermet ás, az nyugodtan lehet még jó ember. Legalábbis ebben az esetben. Képzeld el, hogy jönnek a szegény gyánútlan agresszorok és egyszer csak huss bele a verembe. Nade ilyen! Nem szép dolog, de igen hatékony. Itt adódik némi innovációs lehetőségünk is, mert magunk is kiagyalhatunk cseles szerkezeteket, melyek helyesen elhelyezve ellenfeleket ejthetnek verembe. Ezek lehetnek pusztítók, vagy egyszerű csapdába ejtők. A hasznosságuk ott mutatkozik meg, hogy amelyek élve fogják meg áldozataikat, a börtönünket, illetve közvetve a Kennelünket is megtöltik. A foglyokat pedig gondos és rendszeres kínvallatással hasznos információ forrásként kezelhetjük. A csapdához megfelelő alkatrészek szükségesek, sajnos ezek mennyisége nagyon is véges, s mindig további készleteket kell felhalmozunk.

**Vallatás:**

Hálók, csapdák, varázslatok segítségével megtöltött börtöneink lakóira sanyarú sors vár. A rabokat kikérdezhetjük több témában is. Ennek célja ellenségeink titkos varázslatainak, gyenge pontjainak megismerése. Természetesen személyi adataik felől, szokásaikról, félelmeikről is kérdezhetjük „kedves” vendégeinket és ha már mindent tudunk, küldhetjük is őket azonnal a Királyi Kennelbe, vagy a genetikai csodákat előállító Mixing Roomba.

**Kennel:**

Sokat utaltam eddig a Kennel-re. Általában itt tartózkodnak monstereink. Szaporíthatjuk, esetleg megfelelő kombinációban mixelhetjük is őket, maximum hat faj felhasználásával. A mixelés általában hasznos, bár szerintem nagyon gyengéskén használható.

A sebesség, intelligencia, támadás és védekezés szempontjából nem mindegy, milyen jószágokat engedünk össze. A hely mágikus szentély is, mert más úton nehezen elképzelhető 5-6 jószág keresztezése.

Valószínűleg még a jó öreg Micsurin papa is meglepődne azon, hogy miféle randa szerkezeteket állítottunk elő ebben a programban.

Ha sikerrel járt a génkeresztetés, remek saját névvel illethetjük teremtményeinket.

**A csata:**

Minden rendes fantasy játékban van hasonló, a „gondos” designerek a Dominusból sem hagyhatták ki az öldöklés haszonatlan intézményét, s bár vér az nem folyik, ellenfeleinket mégsem szellemi csörtében kell legyűrnünk. Nem kíván tőlünk magas szintű agytornát.

Az ellenséggel való összecsapás általában unalmas, ha nem szükséges, inkább ne vegyünk részt személyesen, mert hihetetlenül gyorsan leverhetnek, és erre igazán semmi szükség. A csatát fura perspektívából nézhetjük végig. Kicsit körülményes a képernyő scrolloztatása, viszont csapataink elhelyezését a csataterén szintén unpraktikusan oldották meg. No meg az unalom, ha alacsonyabb nehézségi szintet választottunk, monstereink



általában elrendezik a csetepatét. Ha nem megy, vessünk be varázslatokat, csapdákat.

**A stratégiákról:**

A harci taktikáknak a kézikönyv egy teljes oldalt szentelt.

Tartalma jellemzi is az egész programot, ugyanis teljesen üres. Nekem semmi ideírható nem jutott eszembe.

Na azért mégis egy néhány apró tanács azoknak, akik mindezek ellenére sem mondtak le a program kipróbálásáról.

- Nagyon fontos a vallatás, mert néha valóban szükséges adatokat szerezhetünk be.

- A jobban sikerült monstermixeket klónozzuk szorgalmasan, mert ezzel is csökkenthetjük egyéb egységeink veszteségeit.

- A varázstudó ellenfelekkel legyünk elővigyázatosak, mert 4-5 rárontó emberünket is magával viheti az örök vadászmezőkre.

- Mindig a belső termek felé igyekvő

támadókat pusztítsuk, a falak alatt settenkedők várhatnak sorukra.

- Ne várjuk, hogy ellenfeleink csak úgy besétálnak csapdánkba, rakjuk inkább eléjük azokat.

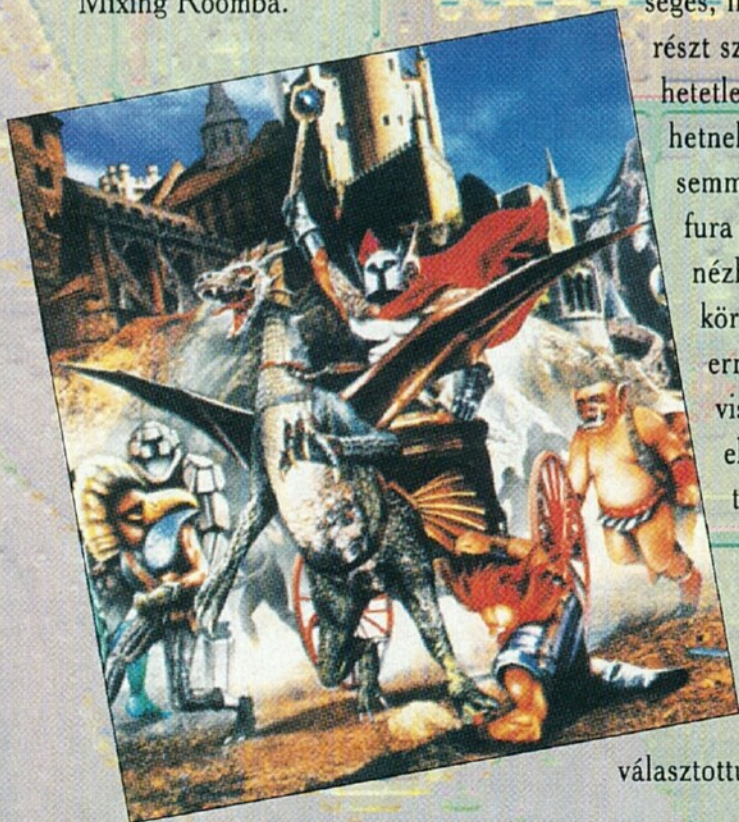
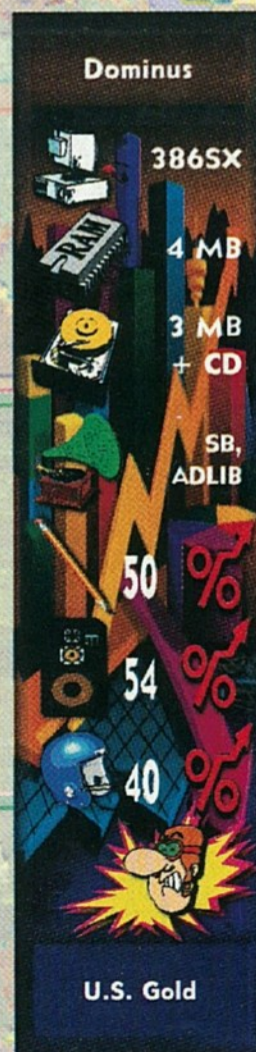
- Figyeljünk a varázslatkomponensekre, nehogy kritikus pillanatban fogyjanak el.

Az összegzés siralmas. Stratégia nélküli, fantasy alapokat nem ismerő kaland-stratégia, ami még csak nem is túl szép. Nagy csalódás ez a U.S. GOLD-tól, mert ugyan ki fizethetne meg profi programozókat szeniális programok elkészítésére, ha nem a legnagyobb kiadók. Úgy látszik, a sietség csak rossz programokat eredményezhet ebben a szakmában is.

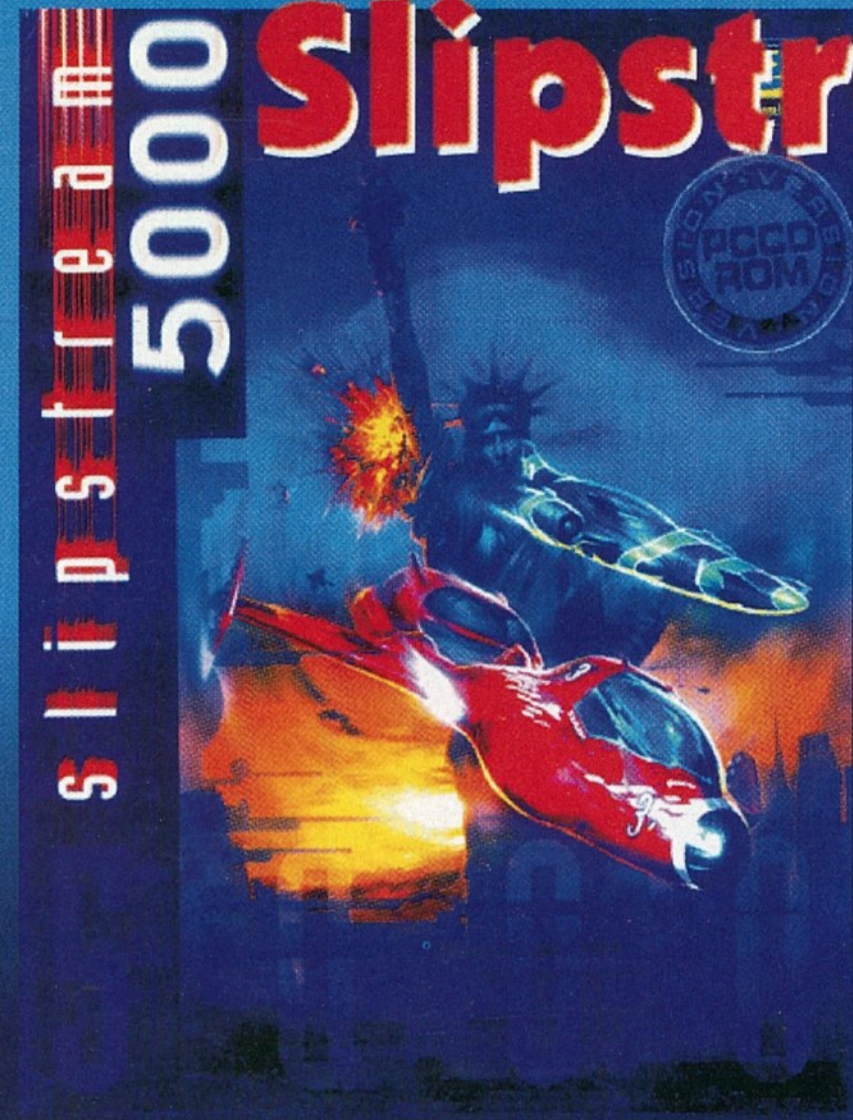
Nem ajánlom különösen senkinek, mert nem tudom, ki lenne vele elégedett. Ráadásul egy CD-n összesen 32 MB, s mivel nem korszakalkotó, ezért nem tudom, mi győzne meg a vásárlásra. A grafika átlagos, a háttértörténet silány. Fenntartva annak lehetőségét, hogy másoknak nem ilyen rossz a véleménye, ki kell jelentenem, nekem soha nem lesz a kedvenc játékom.

Ha emlegethetem az egyik kedvenc lapom – a Kretén Magazin – szokványos megfogalmazását, annyit mondhatok, hogy BROÁF!!!

Shy



# Slipstream 5000



sztik"-en e nélkül lőni és ez alatt menni is tud, annak szívből gratulálok, mert megnyerte az év polipja címet). A másik a Rear monitor, azaz a visszapillantó tükör. A repkedéshez természetesen nélkülözhetetlen egy hajó, amit még a verseny előtt választhatunk ki. A gépekre klikkelve megnézhetjük vezetőjét, továbbá a sofőr képére bökve egy rövid önjellemzéssel leszünk gazdagabbak. A pálya választásánál ne ijedjünk meg, hogy csak az első, azaz az arizonait választhatjuk. Továbblépni csak úgy lehet, ha a single race első négy célba érője között vagyunk. Ezután fegyverekkel spécizhetjük hajónkat. FLYELEM!!! Nem feltétlenül a legdrágább fegyverek a legjobbak (ajánlott rakéták a Scrambler – kanyarban is ráragad a célpontra – és a Hyper Neuro, ami teljesen megőrjíti az áldozat irányítását). De bármennyire is tömjük fel magunkat stukkerokkal, valahogy mégis a Blaster a legtutibb. Hogy teljes legyen a kép, jobb motort és még egy-két extrát is vehetünk – szerintem legelőször Chargert, mert így szaporábban pörköltethetjük meg az előttünk lévő „sejháját”. Ha egyedül játszunk, akkor 750-et, ha ketten, 3000 dolcsit pazarolhatunk el cuccokra.

Igen idegesítő, ha felvesszük a DISRUPTER nevű korongot. Ez piros és egy kormányt ábrázol, felette egy négy irányba mutató nyíllal. Jutalmunk: a kormány mindig ellentétesen fog szuperálni. Találhatunk még szerelő, illetve pénz ikonokat.

A pályákon gyakran feltűnnek az úgynevezett Drone shipek. Ezeket csak Blasterral tudjuk kilőni, és elpusztulva valamilyen Bonust hagynak maguk után.

A pályák igen változatosak. Szerintem az egyik legnehezebb a Chicago (állati sok vezetői tudást követelnek az éles kanyarok és szűk folyosók), a legszebb viszont az Egyiptom. Egy lassabb gépen simán ki lehetne olvasni a falon lévő hieroglifákat. Talán igen érdekes dolgok derülnének ki a fáraók életéről, ha értenék hozzá.

A pályákon különféle extrák és bonusok segítik (néha hátráltatják) harcunkat:

**BOOST:** úgy használja a turbót, hogy közben nem fogyasztja le. **TURBÓ:** ha Boost nélkül használjuk a

Turbót, annak kifognak az energiaforrásai. Ezzel a bonusszal feltölthetjük. Ha nincs több Turbó bonus, a Recharger pit-ben (feltöltőállomás – ez minden pályán van) is újratölthetjük. Ez persze kerülőt jelent, tehát jól gondoljuk meg, mielőtt betérünk.

A XXI. század derekán járunk, mikorra már a Forma 1 unalmas autókázásává változott és teljesen feledésbe merült. Helyére egy új, repülő verseny lépett, a Slipstream 5000! Hála az anti-gravitációs ketyereknek, már a kenyérpírtó is repül, mi viszont nem éppen kenyérpírtónak nevezhető csodagépeken száguldozhatunk, illetve törhetjük ki a nyakunkat (vagy a másokét).

E szórakozás hihetetlen népszerűségének köszönhetően 10 vezető állam – kihasználva az ország szépségeit – 1-1 pályát épített.



**A** nem túl szép demo után a főmenü következik, amin olyan gyorsan túléptem, hogy a fény is megirigyelné. Csupán néhány dolgot kapcsoltam be: ilyen a Reverse accelerator, amitől a motor mindig fullon fog működni, csak fékezni kell – ha kell (ha valaki lesz olyan ügyes, hogy egy átlag „dzsoj-

**Slipstream 5000**

486SX  
4 MB  
8 MB + CD  
SB, GUS, ADLIB

86%  
90%  
88%

**Gremlin**

A végére egy kis véleménynyilvánítás. Amivel már rég nem találkoztam szimulátorokban, hogy két player opcióban lehet osztott képernyőn is játszani, nemcsak modemen vagy serialon, ellenben nem állíthatjuk be, hogy hány körös legyen egy verseny. Grafikája is hagy némi kívánni valót maga után, főleg a verseny alatt.

A GUS tulajoknak: a CD-re felraktak egy loadpats.exe nevű file-t, csak a patchokat felejtették le. Na nem baj, majd máskor. Aki imádja a szifisút-em-áp-szájber (esetleg pánk)-úr hajós versenyeket, az elszórakozhat vele egy-két órát.

El Capo and Júpi

Leáldozott volna a 21stCentury-nek? Kötve hiszem. Flipperszimulációk terén talán még mindig a legjobbakat fejleszti. De! Megjelent a trónkövetelő, a Codemasters jóvoltából a Psycho Pinball. Noha a Codemasters bogárnyi versenyautó „szimulátorokkal” írta be nevét a teszterek szívébe, kiderült, nem csak ehhez értenek. Jól kidolgozott mozgások, szemet gyönyörködtető scrollozás, izgalmas pályák és zseniális játékmenet jellemzi a flipperőrület eme legfrissebb gyermekét, amiről tiszta szívvel állíthatom, az évtized játéka.

Négy pályát tartalmaz, mindegyiken lehetőség van – a játékkeretekben megszokott – arcade részre, tehát a mátrixtáblán ügyességünket bizonyíthatjuk néhány millió pontért. Ugyancsak újítás (?) az úgynevezett multiball lehetőség, mellyel akár

kér, 2-leáll). Az ENGINE felirat megjelenését követően a mátrixtáblán vonatot kell vezetni, csekély két millióért (irányítás: a két shift). Ha felvillan a GUN szócska, irány a Bank, ha ügyesek vagyunk még akár ki is rabolhatjuk.

Trick or Treat: „szellemes”, háttérrel, tele kísértettel, manóval és

egyéb szörnyel. A tipp: a CAT szócska komponenseinek kilövése után minden (egy van...) híd 1 millió pontot ér. MAZDA (tölkfé) – ekkor újabb ügyesség feladatot kell megcsinálni (a koporsók nyitogatását utánozd a la Dr. Brain 2.), vagy kapunk valamit (pont, extra ball, stb.). ZAP – a felvillanó szellemek minél jobb arányú kilövése, a két shift és a space segítségével (100.000 pont/szellem). A bal felső

The Abyss: golyókergetés a tengerek mélyén... Érdekes, kétpályás tábla (ahogy a mellékelt képen látszik), a felső részre a tábla közepét elfoglaló vulkán eltávolításával lehet feljutni (a legkönnyebben). Típek:

WRECK: a felső pályán egy jobb híd... 7, utána 11 millió.

POLIP: minden híd 1 millió. LAVA:

megreze az egész asztal (még szerencse, hogy nem tilt le...). RAY-VECTS a két oldalon kivillan a rejtett lyuk, ha beletalálunk, kapunk még egy labdát, amivel addig

játszhatunk, amíg a RAY és VECTS között ingázó golyót ki nem billentjük egyensúlyából. Amennyiben kiírjuk fenn a TAIL szót, utána egy jobb felső félkört

ütünk, kapunk valamit (gyöngy, extra ball stb.). Ezen az asztalon is van arcade rész, a horgászat (jobb fenn, ha ég a horgászbot jel).

Psycho: nem véletlenül hagytam utolsónak, mert a legérdekesebb pálya, s az eddig leírtak szorosán kapcsolódnak hozzá. Amennyiben ügyesek vagyunk, átmehetünk az eddig ismertetett pályák bármelyikére. Wild West: a jobb felső kar mellett található 4 kis pisztolygolyó háromszori kilövése,

The Abyss: ugyancsak a jobb felső karral egy híd, majd kárpásból egy jobb félkör. Ezt is háromszor... Trick or Treat: a bal karral középső rámpa (ha világít) háromszor. Ekkor a három sátor egyike (értelemeszerűen, amit meglőttünk) villogni kezd, ha belőjük a labdát, kis átvezető rész után egy golyó erejéig

kipróbálhatjuk a másik táblát. A tipp: PSYCHO kiírását követően 45 másodpercig minden híd 2 millió pont. CUP: középső rámpa, a mátrixtáblán az „itt a piros, hol a piros” játékot próbálhatjuk ki, elsőként 2 millióért. A hatodik bal híd után (zsinórban) jackpot



# Psycho Pinball

három golyóval is játszhatunk egyszerre. A gamet elindítva, beállíthatjuk az opciókat, mégpedig: View Highscores – megnézhetjük szerepelünk-e a legjobb öt játékos között. No. Ball – hány golyóval óhajtunk játszani? 1-3-5. Ball Speed – a golyó mekkora sebességgel száguldjon? Very Slow-tól Psycho-ig. Tilt Sensitivity – Easy-Hard. Difficulty – a játék nehézsége, easy: szinte minden világít, hard: a kezdetektől indul a game (cső sötét minden). Resolution – felbontás 320x200, vagy 800x600. Colour Contrast – gamma korrekció. Computer Speed – a gép sebessége a mátrixtáblán (auto-high). Mindezek után... start game.

Wild West: vadnyugati pálya. Néhány tipp: a REWARD szó kiírása a szó alatti ponthalmaz birtoklását eredményezi. A bal oldalon elhelyezkedő kártyák kirakása után mehetünk a Casinoba Black Jackezni (1-lapot

származását utánozd a la Dr. Brain 2.), vagy kapunk valamit (pont, extra ball, stb.). ZAP – a felvillanó szellemek minél jobb arányú kilövése, a két shift és a space segítségével (100.000 pont/szellem). A bal felső

szarokban (a gombáknál), miután összeszedtük a varázslat komponenseit (patkányhaj stb.), a golyó megváltozik és „gumi” tulajdonságokat vesz fel (sejtelmes fény veszi körül, s sokkal könnyebben irányítható).

## Psycho Pinball

386SX

4 MB

3 MB

+ CD

SB, ADLIB

95%

90%

80%

Codemasters

lehetőségünk van, a jobb félkör meglövésekor (20 millió). STRONG: a jobb oldali felső karral meglőtt félkörök következtében szkander-bajnokságra leszünk hivatalosak, a meghívásnak egy bal híddal tehetünk eleget (a két shiftet kell eszeveszettezen nyomkodni).

Ennyi lenne tehát az évtized játékanak gyors ismertetése, biztos vagyok benne, rengeteg apróság elkerülte figyelmem, tehát mindenki találhat benne meglepetést.

Az irányítás (default): kilövés – Enter, karok – Shift, lökés (előre) – Space, lökés (jobbra) – /, lökés (balra) – \.

Ezt mindenkinek ki kell próbálnia!

Jon

# JAGGED ALLIANCE®

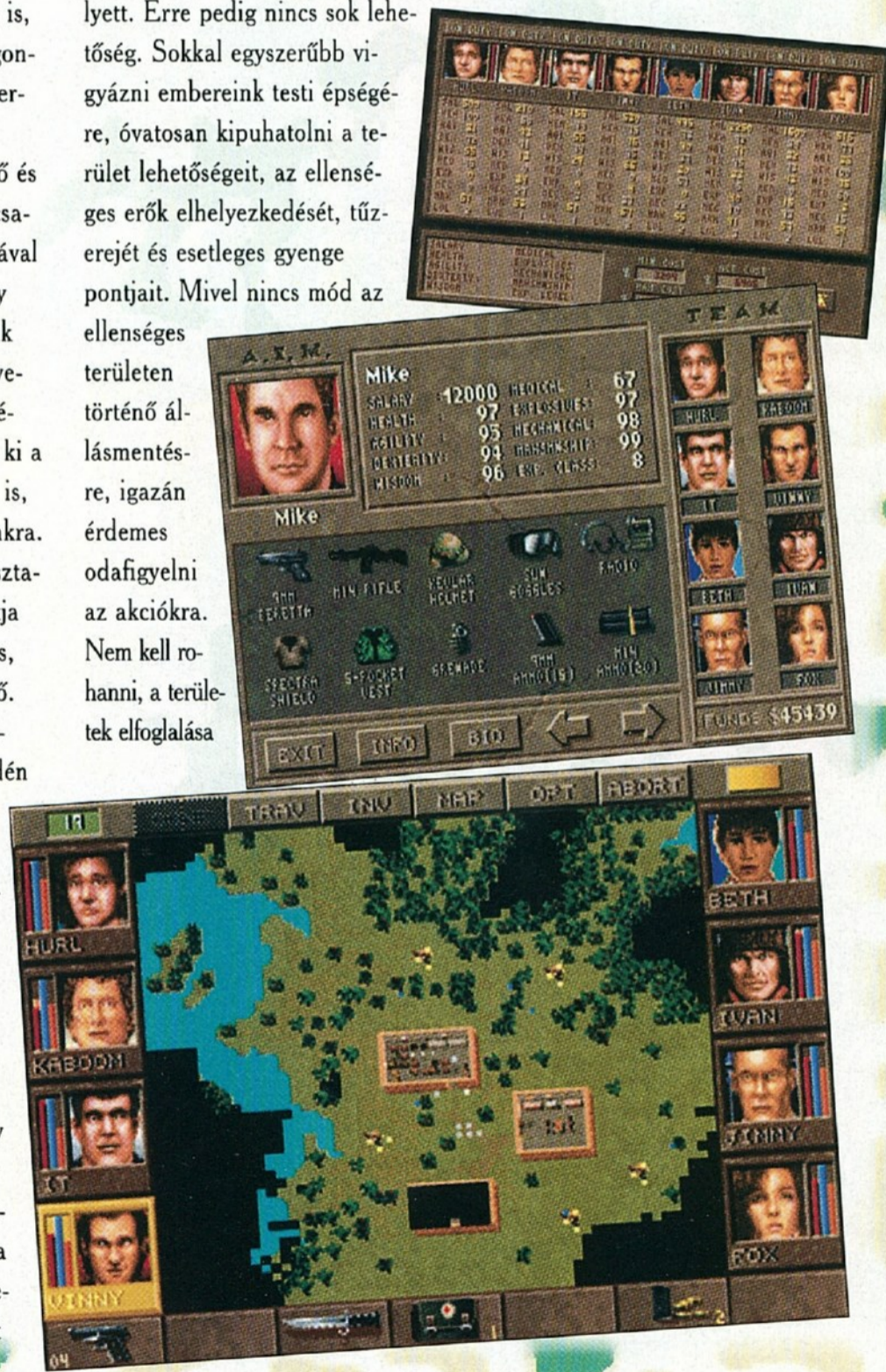
Iván fémkeresőjével óvatos léptekkel haladt a mangrove mocsár ingoványos talaján. Tudta, hogy nem hibázhat, elég egy rossz lépés, és mindenek vége. A terroristák elaknásították területük határait. Valahogy át kellett jutniuk. Mindenki tüzelésre kész fegyverrel igyekezett a nagy darab orosz lábnyomaiban maradni. Ezt az akciót is épp bőrrel szerették volna megúszni, mint ahogy az előző kettőt is sikerrel, veszteségek nélkül oldották meg. A dzsungel megszokott hangjai mintha megszűntek volna. A vészjósló csendben csak a bakancsok cuppogó hangja jelezte a kommandósok haladását. Lassan keresztül jutottak a veszélyes zónán, és meglátták a biztonságos helyen rejtőzködő helikoptert, ami a főhadiszállásra juttatja vissza őket a hosszú és kimerítő nap után. Megérkeztek ...

Sokat vártunk arra, hogy végre hírek érkezzenek a SIR-TECH háza tájáról. Sajnos a Wizardry megszállottaknak nem tudunk jó hírekkel szolgálni, sőt állítólag Bradley átigazolt az Origin legénységéhez. Ki tudja lesz-e még Wizardry 8... Viszont itt a Jagged Alliance, ami saját kategóriájában ugyanolyan tökéletes, mint a korábbi SIR-TECH szerepjáték. Tulajdonképpen ez is az, csak kommandósokkal.

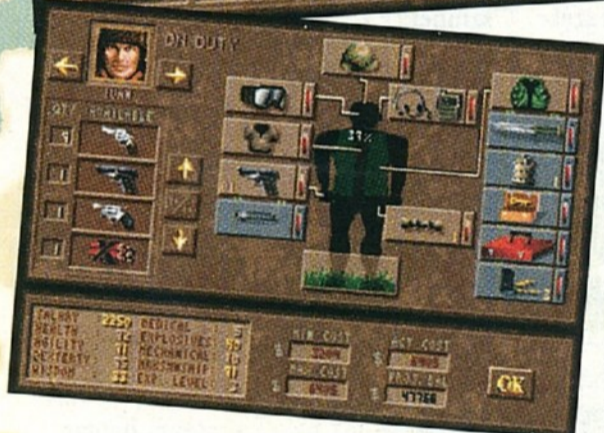
Kis csapatunk egy dél-amerikai dzsungelben tevékenykedik egy nagy nemzetközi anti-terrorista szervezet irányításával. Területről területre előrenyomulva szerezhjük meg az irányítást. Ehhez azonban kell egy csapat... Bizony az indulás körül is akad némi kalamajka. Mint azt más szerepjátékokban megszokhattuk, itt is igen nagy jelentőségű a csapattagok megfelelő kiválogatása. Nem árt odafigyelni a kommandós felszerelésére és képességeire. Hihetetlen, de számítanak a kommandósaink adatai is, s ez nehezíti játékot, mert aki gondolkodás nélkül rohan a megszerzendő területekre, az könnyen vesztesként távozhat. Ezt az idő és sikerélmény romboló dolgot a csapat körültekintő összeválogatásával kerülhetjük el. A társaságot egy komputer segítségével állíthatjuk össze, anyagi lehetőségeink figyelembevételével. Vannak, akik képességeik (hiánya) miatt esnek ki a rostánkon, és akadnak olyanok is, akik megfizethetetlenek számunkra. Néhány profi, szedett-vedett osztágot meglátva, nevetve utasítja vissza ajánlatunkat. Nem biztos, hogy az első csapat lesz a végső. Már csak azért sem, mert ha figyelmetlenek vagyunk, könnyedén pusztulásba küldhetjük katonáinkat. Harcosok, specialisták, orvosok várják parancsainkat. Nemzetközi legénységünk tagjai lehetnek oroszok, olaszok, amerikaiak... Én körülbelül harmadszorra találtam meg az optimális legénységet. Kezdetben nem sejtettem, hogy milyen feladatok várnak egységemre, de ez aztán hamar kiderült, s ekkor kezdtem ráérezni a lényegre. Volt egy olyan kísérletem, amely alkalmával a csapat

remek volt, csak éppen eltartani nem tudtam őket. Ezért mindenkit óvatosságra intek az első lépések megtételekor. Mindenképpen válasszunk orvost, robbanóanyag specialistát és egy jó technikust. Ezek hiányában sok megoldhatatlan problémával találkozhatunk szemben magunkat. Nem mintha e nélkül nem adódna elég nehézségünk a feladatok stratégiai megoldásával kapcsolatban. Ugyanis igazi stratégiai érzék szükségeltetik a programhoz. Nem adják ingyen a győzelmet, s ha valaki oktalanul vezet egy egységet, hamar újabb embereket kell toboroznia az elhunytak helyett. Erre pedig nincs sok lehetőség. Sokkal egyszerűbb vigyázni embereink testi épségére, óvatosan kipuhatolni a terület lehetőségeit, az ellenséges erők elhelyezkedését, tüzejét és esetleges gyenge pontjait. Mivel nincs mód az ellenséges területen történő állásmentésre, igazán érdemes odafigyelni az akciókra. Nem kell rohanni, a területek elfoglalása

nem versenyfutás, éppen elég egy vagy két területet megtisztítani naponta. Nagy lendülettel vettem magam a feladatba, és az első területre érkezve azonnal lepufoztattam a kék ruhás őroket. Majd vártam, hogy történik valami. Hát nem történt, így tovább gyilkoláztam a sárga ruhásokat is. Erre sem történt semmi. Nem értettem mi lehet a baj. Aztán nehezen, de leesett, hogy talán nem itt kellene tevékenykednem. Azonban nem sikerült semmilyen irányba távozzom, amíg rá nem döbbsentem, hogy egész csapatomat a kívánt távozási irány határára kell állítanom, és itt kiadni a travel utasítást. De mielőtt erre szánánk magunkat, nem árt a térképre is egy







pillantást vetni, nehogy csapatunkat nagyobb úszásra kényeszerítsük az aligátoroktól és piranháktól pezsgő vizekben. Ha megpillantunk egy hidat, ne rohanjunk mindenkivel át rajta, hiszen nehéz elképzelni ennél jobb csapdát, aknamezővel megspékelve. Az ellenséget nem lesz nehéz felismerni, egyrészt mert piros ruhája már messziről virít, másrészt mert folyamatosan tüzel ránk. Sőt, ha nem rejtőzködünk megfelelően, hamarosan megtapasztalhatjuk a hideg ólom fájdalmas érintését. Számítsunk arra is, hogy embereink sokkal szerényebb képességekkel rendelkeznek, mint a jól felszerelt terroristák.

Jut eszembe – az alapfelszerelés meglehetősen siralmas. A fegyverek gyengék, a védőfelszerelés meglehetősen gyatra. Fejlett technikát csak ellenfeleinktől, esetleg a meghódí-

csak a határterületeken voltak őreim, s a hátszágban csak a népeket dolgoztattam. Az ellenség, ha nem verte le a határvédelmet, soha sem jutott el a védtelen zónáimba. Ha a biztonságot megoldottuk, kezdődhet a lakosság kizsákmányolása, illetve a hely gazdasági felhasználása. Ahol több fát is jelez a térképünk, ott ennek megfelelő arányban szerezhetünk anyagi előnyöket. A cél persze az összes terület visszafoglalása. A játékban az INS segítségével kérhetünk nagyobb térképet. Ez egyebek mellett azért hasznos, mert az ellenfeleink által elhullatott tárgyakat könnyedén meglelhetjük. Harcközben is menthetünk aktuális állapotot, ha nem vagyunk biztosak szerencsénkben. Szinte a legfontosabb a „C” gomb, amivel az idő múlását gyor-

síthatjuk. Sokan panaszkodtak, hogy csapattagjaik nehezen gyógyulnak, hibás, vagy rossz állapotú fegyvereket találnak, és ezek általában mindig a legrosszabb pillanatban mondanak csütörtököt.

tott területek raktáraiból szerezhetünk. Arról sem feledkezhetünk meg, hogy egy hangtompító vagy egy jobb pisztoly is csak gyakorlott kézben érhet többlet. Ezért fontos a tréning és a megfelelő fizikai kondíció. Nem helyes szemlélet a kommandósok gyakori leváltása sem, jobb ha kibökünk néhány nekünk tetsző fickót, és őket fejlesztgetjük. A játékban nem csak megszerezni kell a már említett területeket, de meg is kell tartani azokat, mégpedig a nap elején kihelyezhető örök segítségével. Nekem leginkább

Eme probléma-özönre a pihenés közben végezhető tevékenységek adnak megoldást. Tehát, adott egy sebesültekkel teli csapat, aki ugye rendelkezik orvossal is. Pihenés közben foglalkoztassuk a gyógyítás opció alkalmazásával. Ugyanez vonatkozik a fegyver javításra, ha valamelyik emberünk jól képzett technikus, a kezébe helyezett szerszámos ládával aktiváljuk. Csodákat képes művelni a nála található tárgyakkal, fegyverekkel.

Nem maradt más, mint – jelen esetben – a maximálisan pozitív véleményem. Nagyon jó, élvezetes stratégiai játékot alkottak a SIR-TECH-nél. A kezelhetőség sem hagy kívánni valót, maga után, úgy tűnik valóban nekünk írták a programot, és szerencsére nem a 21 ujjú UFO barátainknak. Sajnos hosszas töprengés és eszmecsere után sem tudtuk kideríteni, hogy mire alkalmas az „álcázó készlet”. No de mi lenne, ha nem maradna valami rejtély a programban. Mindenesetre a tárgyak nem csak felesleges díszként hurcolászhatók, hanem igen fontos szerepű kellek. Hasznos ezért gondosan összegyűjteni őket, és szükség esetén a megfelelő képzettségű emberünkkel alkalmazni azokat. Ugyanis csak így hatékony.

Egy egészen kicsi fegyverismertetővel szeretnék még segíteni a mögöttem haladó önjelölt kommandósoknak.

Egy egészen kicsi fegyverismertetővel szeretnék még segíteni a mögöttem haladó önjelölt kommandósoknak.

## Fegyverek és lőszer

1. S & W .38 – smith & Wesson Speciál pisztoly, hatlővetű, kis kaliberű fegyver. Nem mondanám, hogy a nagymenők is ilyet használnának. Én még a rohamkészenben is jobban megbízom. Alapfelszerelés.
2. Colt .45 – hatlővetű stukk, amely nagyobb hatékonysággal használható tűzharcban. Meghibásodási esélye elég nagy, ezért nem szívesen alkalmazom.
3. Beretta 9mm – kellemes félautomata pisztoly 15 lőszeres tárral. A legjobb kézfegyverek egyike. Szinte soha nem csalódtam benne, a kritikus pillanatokban nagy segítséget jelenthet.
4. .357 Magnum – tulajdonképpen ez is egy Smith & Wesson, csak ez a 13. modell. 10 lőszer fér a tárba, és azt igazán precízen adagolhatod ellenségeidbe. Az ilyenek fegyvere, ami elé senki sem állna szívesen.

5. .12g Pump Shotgun – winchester rendszerű fegyver, amely 12 lőszerével rendkívüli tüzertőbiztosít.

6. .12 Rifle – átalakított típus, félautomata, 12 lőszerrel, amely már gyorsabb, mint a nem spécizett fegyverek.

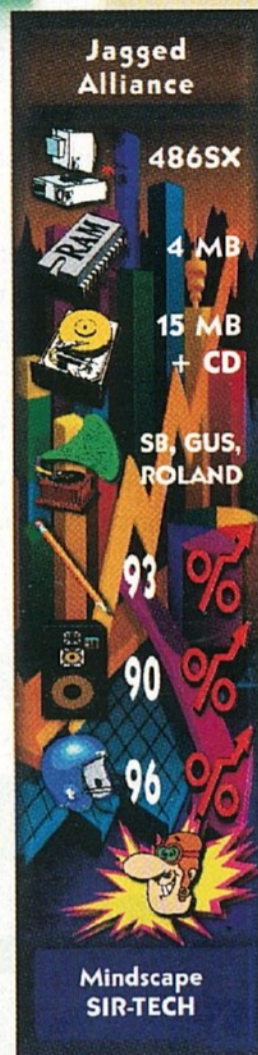
7. M14 Rifle - Kínában koppintott 20 lőszeres kommandós fegyver, kalibere 7.62-es. Szinte egyenértékű az amerikai M16-ossal.

8. M16 Rifle - a Vietnamban kipróbált amerikai fegyver itt is igen hatékonyan alkalmazható. Precíziás és viszonylag nagy hatótávolság jellemzi.

9. Kézigránát - nagyon hatékony eszköz, ha ellenfeleink ketten, esetleg még többen ácsorognak. Sajnos a területeken igen csak keveset lehet ezekből zsákmányolni, ezért bánjunk takarékosan vele. Ha saját emberünk is a feltételezett robbanás közelében tartózkodik, inkább ne alkalmazzuk.

Végső értékelésként elmondhatom, hogy nehéz lesz a kommandós műfajban jobbat készíteni. Szép grafika, jó hangulat, izgalom, akció... Mi kellhet még!

Shy



# Machiavelli the prince

Az uralkodók legnagyobb dilemmája mindig is az volt, hogy a szeretett vagy a rettegett jelző maradjon fenn róluk a történelem nagy arcképcsarnokában. Ezzel a gondolatlalt játszhatunk el a Microprose legújabb stratégiai programjában, a nem túl széles lehetőségeken belül.

Kereskedelem, hódítás, politika – ez volt a virágzó korai reneszánsz mediterrán városállamok jelszava. A Machiavelli ebbe az időszakba vezeti a játékos, aki a feltörekvő Velence irányítását veheti kezébe. Ennek több módja is van. Az egyik cél a Doge palota trónjának elfoglalása, a másik lehetőség a pápai trónus és a vele járó egyházi és világi hatalom megszerzése. Természetesen kezdetben kevés pénzünk és még kevesebb hatalmunk van a város, illetve az egész mediterránium felett. Megszokott módon némi kereskedelmi tevékenységgel anyagi helyzetünk javítható. Meglepő módon becsületes kereskedő módjára szerettem volna a játékban pozíciókat szerezni. Nem sikerült. Leginkább csak unalmas körönkénti

használhatjuk immáron izgalmasabb események megkezdésére is. A városban elég sok alkalmat találhatunk pénzünk karrierre váltásához. A startnál kiválasztott nehézségi szint különböző esélyeket biztosít. (Easy start: 2000 florin, 2 kis gálya, 1 kis cog és 1 ösvér karaván, normál start: 1500 florin, 1 kis gálya, 1 kis cog, Challenge?: 1000 florin, 1 kis gálya.) A Velencét mutató képen kiválaszthatjuk előmenetelünket segítő intézkedéseinket. A Doge Palota, a harangtorony, a St. Mark Bazilika, a kikötő, a könyvtár és a bazar mind-mind meg-



elevenedik.

Egyik lehetőségünk a városi képviselők megvesztegetése. Ezen méltóságok természetesen – mint a világon mindenhol – itt is, kisebb-nagyobb összegek segítségével politikai céljaink mellé állíthatók. A dolog csak akkor kellemetlen, ha a városi elöljárót a felhergelt tömeg húszcentivel magasabbra emeli, egy kötél segítségével. A másik lehetőségünk a vallási vezetők megnyerése, ezzel a hívők tömegeinek pártunkra állítása. Ezt a St. Markban tehetjük, kardinális „vásárlással”. Tevékenységünkkel saját előmenetelünket is segíthetjük,



mégpedig a pápaság intézményének irányába. A hadvezéri mesterségből is ki kell vennünk részünket, hiszen a várost zsoldosokkal védhetjük meg a betolakodókkal szemben. Nekem ugyan a legnehezebb fokozatban sem okoztak nehézséget a szomszédok. További érdekesnek látszó opciót találunk az óratorony meglátogatásakor. A gazdagságunk fitogtatására a villa vásárlás a legkészenfekvőbb lehetőség. Ezt a játék folyamán fejleszthetjük, további struktúrákkal bővíthetjük. Egy kellemesebbnek látszó feladat a művészek támogatása. A mecénásokat mindig is jobban

tisztelték, mint a véreskező hadvezéreket. További népszerűség növelő tényező lehet a közhangulat javítása. A „cirkuszt a népnek” elv itt is nagyszerűen beválik. Fieszták, karneválok szervezésével általános népszerűségünket emelhetjük. Természetesen nem

csak tisztességes politikai és katonai eszközöket alkalmazhatunk ellenfeleink legyőzésére. A kocsmákban csak úgy hemzsegnék a sötét fickók. Gyűjtőkat, pletykafészeket, bérgyilkosokat vethetünk be. Ezek az eszközök bármennyire is piszkosak, meglehetősen hasznosak és szinte általánosan elfogadottak ebben a világban.

Nem maradt más hátra, mint a népet sújtó csapások ismertetése. A kalózok és viharok leginkább tengeri népeinket sújtják, karavánjainkat homokviharok háborgathatják.

A szárazföldi patkányokat a járvány, a fekete halál tartja rettegésben. A pestisnél csak egy pusztítóbb dolgot találtam a játékban, az adóterhek növelését. Ez aztán szépen

lepusztította a népszerűségemet. Hát igen hálátlan dolog a gazdaság élénkítése, ha azt a nép bőrének nyúzásával próbáljuk megvalósítani. Egy szóval nem árt bölcsen terjeszkedni.

A játék nem igényel semmilyen különösebb nyelvtudást vagy stratégiai érzéket – szerintem sok fantáziát sem.

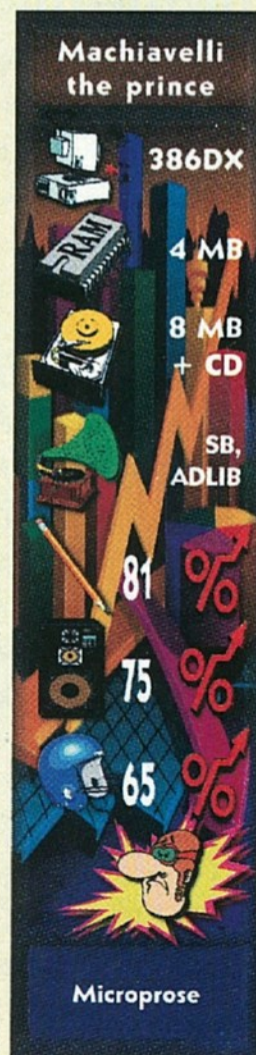


Egyszer azért érdemes kipróbálni. A Microprose immáron hagyományt teremt a különböző korokban játszódó stratégiai játékaival. Sajnos a megvalósítás színvonala néha nem éri el a játszhatóság szintjét. Ez a sajnálatos igazság a Machiavelli esetében is. Igazán nem vetheti a szememre senki, hogy a grafikai tökéletességet vagy a rendezelt objecteket szoktam hiányolni a programokból. Legtöbbször csak a történet, esetleg a kaland vagy a kihívás hiányzik a játékokból. Jelen

esetben is erről számolhatok be. A program hamar felejthető, unalmas, egysíkú és fantáziátlan.

A Borgia-k kora ennél többet érdemelt volna. Nem találtam nyomát sem a fantasztikus feltalálók elképesztő gépezeteinek, nem leltem bölcs filozófusokat és nagyszerű hadvezéreket. Csak egy leegyszerűsített, sematikus Velence látomást, ami nem méltó sem a készítő cég nevéhez, sem a korszak nagyszerű alakjaihoz, eseményeihez. Szinte hihetetlen, hogy a Microprose a Civilization és a Colonization után egy ilyen programot adott ki.

Shy DaCosta



Microprose

# 北 工 島 村 丁 島

## 又 工 島 村 丁 島

Egy régebbi számunkban néhány szót már szoltunk erről a játékról, de ott a kezeléson kívül csak a kézikönyvből is kideríthető adatokat írtam le. Most következik a végigjátszás. A háttértörténetet ismerhetjük a kézikönyvből, az előző részekből és a program végéből is. A lényeg (ami persze a végén derül ki), hogy Desmond egy félisten (két isten gyermeke, de ember). Most, hogy lelöttem a poént, elmesélhetem az egész történetet, persze a közepén (ennek a résznek az elején) kezdve.

MIután megérkeztünk egy Squallor Hollow nevű városkába és jól elverettük magunkat a helyi alvilággal, egy öregember házában ébredünk fel. Most, hogy már tudjuk, miért nem megyünk ma iskolába, és megbeszéljük a dolgot kedves vendéglátónkkal, elmehetünk visszaszerezni felszerelésünket. A baj csak az, hogy semmi sincs ingyen a környéken. Na, mit csinál ilyenkor egy igazi hős? Hát elvászorog a kocsmába. Ez nagy hasznot hoz, ugyanis a kocsmáros megkér, hogy mentsük már meg a lányát. Hogy kívánságát, teljesítsük elég indok: a lány szép. A segítségnyújtásért 50 arany jár, no meg köszönet a hölgytől.

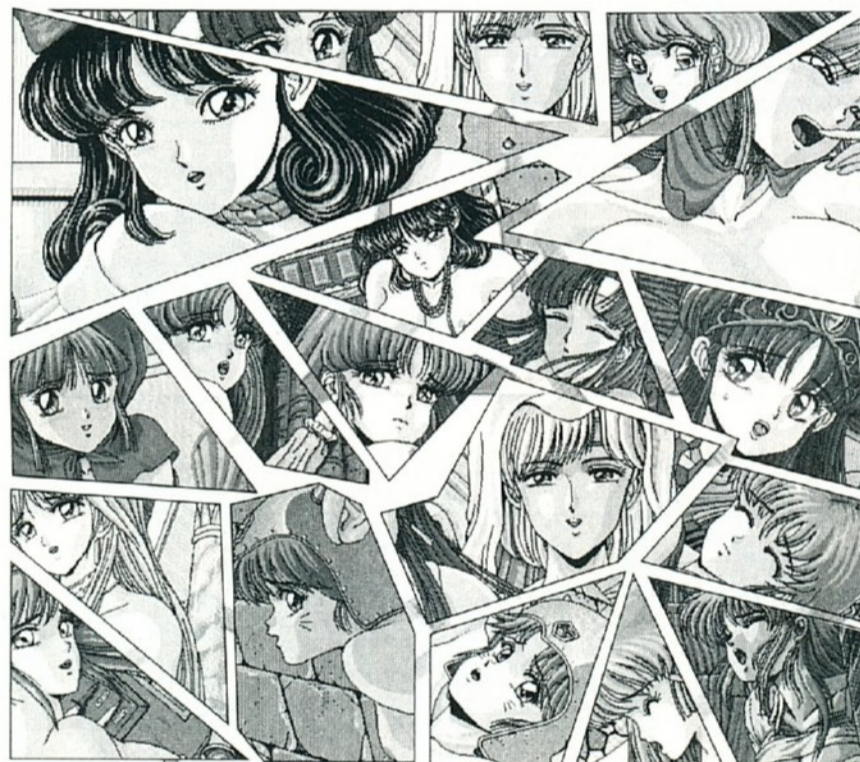
Don Frumpnél az egyik vázában 100 aranyat találhatunk, ha felajánljuk a segítségünket, egy bőrpáncélt, egy kést és egy ígéretet kapunk. Ezután már elmehetünk vásárolni.

Először a várostól délre lehet egy kis szabadtéri hadgyakorlatot tartani. Ha elég erősnek érezzük magunkat, akkor a nyugatra fekvő labirintusba is ellátogathatunk. Beszéljünk a végén található főnökkel (egy démon), aki kiteleportál minket a labirintusból, de ő is eltűnik, tehát a feladatot teljesítettük. Vissza lehet menni Don Frumphoz, aki éppen északon, egy névtelen városban tanyázik. Menjünk utána! A bariádán az öreg által adott medál juttat át. Miután megkerestük Frumpot, menjünk le vele a pincébe, ahol kiderül, hogy egy átváltozott démon. Az a szerencsénk, hogy anyánk kikészíti valami szép varázslattal, nekünk pedig elma-

gyarázza, hogy társakra kell lennünk, vissza kell szerezni az ékszereinket, a kardunkat és páncélunkat. A valódi Don Frumppal és még néhány emberrel beszélhetünk, ezek után már tényleg kimehetünk a pincéből. Irány a helyi fegyverkereskedés. Egy kicsit felújított felszereléssel indulhatunk vissza Squallor Hollowba. Frump ad 100 aranyat, a háza mellett álldogáló öregember pedig kétszázat. Régi ismerő-

ba. Itt legyőzhetjük a varázslót, majd visszamehetünk Priscilla házába. Átvehetjük a jutalmunkat, egy varázstükröt, és eljászhatunk a lánnyal.

Coventry-ben Dark Knight elmondja, hogy a varázstükrő segíthet az átjárót őrző óriásnál. Most Phoenix felé megyünk utunkat (itt szerezhethetünk egy kis figurát), majd Rolf-fal kettesben Squallor Hollowba, ahol kedves barátunktól kapunk egy botocskát. Innen



sünk és volt vendéglátónk biztosít minket, hogy ő nem démon. Irány gyakorolni! Ezt megint délen kezdhetjük, és ha elég erősek vagyunk, akkor a labirintus elején folytathatjuk.

Irány kelet! Egy kis házban lakik Clara a nagymamájával. A nagymamának nincs otthon, egy farkas viszont épp ott tanyázik. Clara a segítségünket kéri. A ragadozó kiirtása után bármikor itt aludhatunk (az első alkalom a legszebb). Egy kicsit délebbre Priscilla házába is benézhetünk. Szegény egy kicsit kellemetlen helyzetbe került, de mi segítünk. Ezután menjünk Visel labirintusába, és nyírjuk ki a varázslót. A bejutáshoz elvben szükség van egy Mystic Marble nevű varázstárgyra, amiért egy kis kitérőt kéne tenni. Valójában egy bug miatt nem lehet megszerezni, viszont jó irányból és jó időben próbálkozva be lehet jutni a labirintus-

irány Carnage Corners. A belépőjeggel elmehetünk a temetőbe, ahol szerezhethetünk egy szexképet, cserébe kapunk egy újabb varázstárgyat. Ezzel mehetünk Arcadiába Lunáért. A hercegnőt és a vizek istennőjét is meg kell látogatni. Vissza a temetőbe, ahol teremtsünk rendet! A helyi főszörnyet győzzük le, majd a volt rabok egyikével (régi ismerős) beszéljünk! Ezzel újabb részt teljesítettünk. Irány Castle of Kalist! Ha ide bejutunk (néhány segítő infot Mellionsban lehet megtudni), elég sok dolgot csinálhatunk, de a győzelemhez a 9 lépcsőház csapdájának megoldását ismerni kell, amit egy útjelzőtábla hátulján találunk. A csapdán való átjutáskor Luna eltűnik. Nemsokára találkozunk egy ál-Lunával, majd legyőzése után a valódival. A lezárt résznél át lehet jutni egy Wasteland nevű helyre. Itt irány

Moronvia! Útközben találkozunk néhány olyan ellenféllel, melyekről a kézikönyv (és a leírás előző része) mélyen hallgat. Közülük Mad Hand a legdurvább, de ha elég gyorsak vagyunk megúszhatjuk. Itt nem jutunk le az alsóvárosba. Menjünk a macskákhoz Feline Farmsra! Megkérnek, szerezzük vissza a kutyák által ellopott Tuna liver lumpjaikat. A kutyák labirintusát teljesítve visszamehetünk Feline Farmsra. A főmacskának odaadjuk a visszaszerzett anyagot, akitől persze visszakapunk egy adagot. Moronviában az őrt elaltatjuk, így lejuthatunk az alsóvárosba. Amikor meglát a polgármester, leküldi a város istennőjelöltjét kis rejtékhelyére, ezért semmit sem érünk el. Town of Tristapban kiderül, hogy a Feirie-kezt megtámadták miután elmentünk. Nyomás vissza hozzájuk! A hír sajnos igaz, elég rossz állapotban vannak. Moronviában az alsóvárosnál is lejjebb mehetünk. Mintha egy kicsit kihalt lenne! A Pearl of Sorrow-t megkapjuk a lánytól, de a szükséges ceremónia nem tetszik Lunának. Irány Xentar temploma! Kardunkat és páncélunkat magunkhoz vesszük, majd felmehetünk az istenekhez. Az anyánkkal beszélhetünk (persze elmondja a teljes történetet), majd leteleportál minket a végső küzdelem színhelyéhez. Itt egyedül kell be-mennünk. A Dark Knighttal találkozhatunk, aki sajnos küzdelem nélkül meghal. Ezután az apja meg akar ölni, de anyánk közbeszól. A démon persze súlyosan megsebesíti őt, így nekünk kell vele megküzdeni. Ez nem lesz nehéz, hiszen nálunk van a varázskardunk, páncélunk és közel 100 adag gyógyital minden fajtából (szépen fog fogyni). A győzelem után úgy döntünk, hogy az emberekkel maradunk. Ha Lunáékát újra felvesszük, és a labirintus előtt lévő tábláról leszedjük a rajta található tárgyat, elmehetünk Arcadiába. Ballagjunk el Luna anyjához, a vizek istennőjéhez, majd a hercegnőhöz. Ezután már csak egy pár képet nézhetünk meg, Luna és Desmond mindennapjaiba pillanthatunk bele.

Nyerés után engedélyezi a program a fényképgyűjtemény használatát.

Anonymus  
The Elf



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**

**Tengernyi  
SZOFTVER  
és  
CD-hegyek!**

10 pack super value pack	6.000	lektor dos/win. 4.0	12.000
11-pack-megapak cd	6.000	linux 4 toolbox	5.000
5 star games cd	2.000	linux bible	5.000
astronomica cd rom	7.760	ms dos 6.22	7.600
beer home brewing cd	4.000	ms flight sim. japan sce.	3.880
berlitz think/talk french cd	18.610	ms flight sim. new york sce.	3.880
berlitz think/talk german cd	18.610	ms mozart 1.0	6.820
best of pc/win shareware cd	2.000	ms musical instruments	6.820
boris vallejo cd	6.000	ms space simulator 1.0	5.740
bsdisc (infomagic) cd	3.000	ms strauss 1.0	6.820
cd-rom workshop	5.000	ms stravinsky 1.0	6.820
cd7 system 7 super 3.0	8.010	our solar system cd	2.000
chessmaster 4000 turbo cd	3.000	programmers rom cd	2.000
complete windows set cd	2.000	recognita go-cr 2.1 win.	11.900
conan the cimmerician cd	3.000	selectware sys.6.2 cd	2.000
cyber race cd	3.000	shareware overload trio cd	3.000
dr. communication cd	2.000	shareware supr. win. cd	2.000
dr. games for windows cd	2.000	space and astronomy cd	3.000
dr. windows cd	2.000	spt-gib hangos szótár	8.000
entertainment (4cd set)	4.000	spt-gib országgh nagy szótár	16.000
fate of the starlords cd	2.000	technotools cd	2.000
gst 1st design	6.750	tripleplay english cd	4.000
gst 1st press	7.430	tripleplay plus english cd	10.850
gst designworks ole2	14.850	tripleplay plus french cd	10.850
gst pressworks ole2	13.500	tripleplay plus german cd	10.850
helyes-e?/win 2.0	16.000	virtual tarot cd	6.000
home improvements cd	3.000	win platinum cd	2.000
just grandma and me cd	3.000	windows mate - gold cd	2.000
labyrinth of time cd	6.000	wing commander i+ii cd	7.000
learn to speak english cd	11.270	wing commander iii cd	10.980

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!  
Ár ÁFA nélkül!

**SOFTINVEST**

# szoftver ABC

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.  
Tel: 269-4738  
269-4737  
Fax: 269-4720  
201-8619  
Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.  
e-mail: 100324.661@compuserve.com

# Novell NetWare 4.1

## BEÉPÍTETT TCP/IP TÁMOGATÁSSAL!

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

### Új Novell hálózatbővítési konstrukció!

*Ezentúl additív licence vásárlással a hálózatba kapcsolt munkaállomások számát akár ötösével is növelheti.*

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!



**Walton Networking Kft.**  
H-1077 Budapest, Almássy tér 2.  
Tel.: 267-9006, 267-9007,

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



# 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!

Egyéves megrendelés (még mindig 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:

1995/6., júniusi:  számot, ezt azóta borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket.

A CD-X első számának utánnomása folyamatban van, ezért újra örömmel vesszünk fel további megrendeléseket!

Már 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 betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

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

Itt az év legjobb bulija!

## Parádfürdőn FANTASZTIKUS PC-X Tábor lesz!

Várunk minden számítógépest (fiúkat, lányokat, PC-seket és Amigásokat egyaránt) egy nagy közös nyaralásra 1995. augusztus 13–20-ig (vasárnap déltől a következő vasárnap estig) az ebben az évben is megrendezésre kerülő

## parádfürdői számítógépes találkozóra és táborra!

PC-X szakmai programok, Intro-verseny, HOT LINE GAME INFO, strand, erdők, hegyek, jó levegő, játékos Compók, vidám programok és rengeteg számítógépes az ország minden tájáról!

Hagyományos és LIVE Fantasy! Vendég: az Other Side lemezűjság szerkesztő gárdája

**Sztárvendég: Éles István és Horváth Szilveszter**

Házigazda a Kecskeméti Ifjúsági Ház legénysége és a PC-X szerkesztői kommandója

(A részvételi díj 6000 Ft/fő szállással, étkezéssel. Elhelyezés sátrakban, illetve gépeiteknek faház biztosítható.)

Jelentkezem a táborba, kérem küldjeteK befizetési csekket! (Jelentkezési határidő július 21.)

Nevem: .....(.....) személyre kérek befizetési csekket

Címem: .....

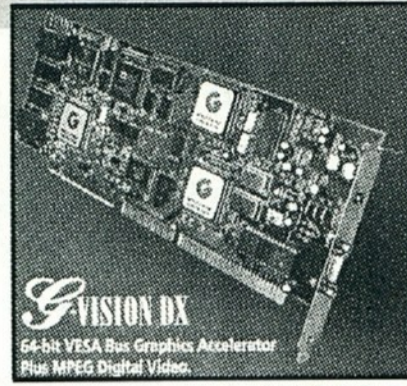
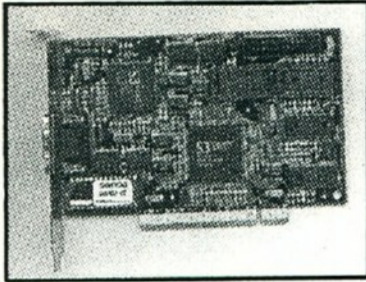
Jelentkezés: Molnár Zoltán, Kecskeméti Ifjúsági Otthon, 6000 Kecskemét, Kossuth tér 4. Tel.: 06 (76) 481-686

Esetleg: PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386. Fax: 156-9773. E-mail: Shy@idg.hu



**GRAFIKUS KÁRTYÁK  
MULTIMÉDIA**

**DESIGNED IN USA**



**WindowsVGA24 Turbo+** **18 500 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

**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- 54 900 Ft**  
**4MB- 79 900 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 és MPEG software

**G-Vision DX** **61 900 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 alaplapok** **20 900 Ft**  
486DX, DX4-ig bővíthető alaplap, 256k cache, 3VLB, SIS471 chipset, AWARD Bios



COMPUTEREK  
PERIFÉRIÁK  
PLOTTEREK  
HALOZATOK  
SZOFTVEREK  
ALKATRÉSZEK

**Minden kártyához  
ingyenes driver frissítés!**

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT  
VÁRJUK!**

**MIKROPO COMPUTER** **ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK!**  
1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151



**... ha Windows grafika  
akkor *miro***

Gamma

**miro VGA kártyák ♦ miro PROOFSCREEN monitorok**



**miroCRYSTAL 20SD twin** - két monitort vezérel egy kártya, a windows desktopot kétszeresére növeli

- két 64 bites processzor
- 100 Hz-es ergonomikus technológia
- 1408 x 1024 max. felbontás

Fő modul

- S3 Vision864, 64 bit, 2 MB DRAM
- 1280 x 1024 pixel / 256 szín / 75 Hz

Twin modul

- S3 Vision864, 64 bit, 1-2 MB DRAM
- 1280 x 1024 / 256 szín / 75Hz / 2 MB DRAM (1024 x 768 / 256 szín / 80 Hz / 1 MB DRAM)



**FEFO KFT.**

1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6. T: 267-8980 F: 267-8958,  
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11. T: 202-6002 F: 155-0047  
7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72) 326-186

a miro Computer Products AG  
hivatalos magyarországi  
disztribútora a FEFO Kft.

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK



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

Panasonic CD-ROM 2x	14.000,-
Sony 55 S, 2x	26.000,-
Pleystore, 4x, SCSI	50.000,-
Sound Blaster 16 MCD	12.500,-
Turtle Beach Montecarlo	16.000,-
Turtle Beach Tropez	37.000,-
Gravis Ultrasound ACE	16.000,-
9600 Fax, modem belső	5.000,-
14.400 Fax, modem külső	10.000,-
Aktív Speaker	2.400,-
Egér, 3 gombos	900,-
AMD 486 DX4-100	20.000,-
Cyrix 486 DX2-66, 3.6	11.000,-
Intel 486 DX2-66	18.500,-
4 MB/36	16.500,-
8 MB/36	35.000,-
CPU Ventilátor	600,-
Q 420 Winchester	20.000,-
Q 540 Winchester	22.000,-

...és még monitorok, házak, keyboard-ok, alaplapok, stb.  
CD-s játékokból mindig a legújabb!!!

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

**ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER**

1065 Budapest, Lázár u. 10. (Belvárosban, az Opera mögött)  
Tel/Fax: 131-3502, -03, -04 Nyitva: H-CS: 9-17.30, P: 9-15.30

**CREATIVE PC alkatrészek**

SB 2.0	5.900	CYRIX 486DX2-66	10.760
SB PRO	7.900	CYRIX 486DX2-80	13.060
SB 16VE	15.700	AMD 486DX4-100	21.840
SB 16PRO	21.200	PANASONIC CD-ROM 2x	14.200
SB 16PRO ASP	26.300	SONY CD-ROM 2x	15.910
SB AWE32 VE	30.200	TEAC CD-ROM 4x	25.120
Video Blaster SE100	35.300	PIONEER CD-ROM 4x	22.930
Video Blaster RT300	58.900	SANYO SCSI CD-ROM 4x	30.030
<b>GRAVIS</b>		CONNER 420MB HDD	18.390
Ultrasound	15.900	QUANTUM 540MB HDD	21.090
Ultrasound MAX	26.100	MAXTOR 850MB HDD	31.570
Gravis ACE	16.500	SUNSHINE 14" monitor	25.740
Gravis CD3	21.200	TARGA 14" LR,NI monitor	26.500
		IRHATÓ CD LEMEZ	1.360

**CD-ROM** Cyclemania, Cyberia 5.000 Dark Forces 7.250  
Woodruff, Maabus Descent 5.620

**HP 4L: 80.900 CANON BJ-30: 36.000**

**PC KONFIGURÁCIÓK**

<b>ESCAPE D4-420</b> Mini torony, 486DX-40 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512kB VGA, 420MB HDD, billentyű, LR,NI monitor <b>96.270,-</b>	<b>ESCAPE D6-420</b> Mini torony, 486DX2-66 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 420MB HDD, billentyű, LR,NI monitor <b>102.440,-</b>
<b>ESCAPE D8-420</b> Mini torony, 486DX2-80 Cyrix, 8MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 420MB HDD, billentyű, LR,NI monitor <b>120.700,-</b>	<b>ESCAPE D10-540</b> Mini torony, 486DX4-100 AMD, 8MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 540MB HDD, billentyű, LR,NI monitor <b>132.080,-</b>

Árunk ÁFA nélküliek, egy év telephelyi garanciával. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

**CD-ROM Vásár!**

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

**BONUS** CD vásárlásakor 150,- Ft beválthatja (1-1 db-hoz!)

**Játékok**

Cyberia	5 829,-
Megarace	3 244,-
10 CD Bundle	7 591,-
Dark Force	9 000,-
Mad Dog Mcree II	4 066,-
101 Best Game	2891,-
Best of Micropr.	3831,-
Alone in the Dark I.	3793,-
Critical Path	3831,-
Cyberia	5829,-
Doom Mania	3126,-
Dark Sun Wake	4066,-
Nascar Racing	5024,-
Rise of the Robots	5241,-
Privateer	4654,-
Rebel Assault	5359,-
Outpost	4780,-
Sim City 2000	4536,-
Man Enough	3949,-
Panzer General	4066,-
Ringworld	3596,-
Hell	4066,-
Dragon's Lair	5476,-

**Referenciák, oktatás**

Griller's Encycl.	3949,-
20th Century Alm.	2656,-
Aces Over Europe	4536,-
Interact Auto Alm.	2891,-
MS Bookshelf 95	5829,-
MS Cinemania 95	8415,-
MS Dangerous	5124,-
MS Art Gallery	8533,-
MS Encarta 95	7004,-
National Parks	3136,-
Comptons Int Enc.	4301,-
Leonardo Invent.	5241,-
World Atlas	3126,-
MPC Wizard 3.0	2891,-

**Gyerek CD, oktatás**

Playing with Lang.	3596,-
Macmill. Diction.	3714,-
Triple Play English	4536,-
Artur's Teacher	3224,-
Learn Speak Engl.	7004,-
Am Heritage Talk	3831,-

**Shareware, grafika**

CICA MS Windows	3479,-
SIMTEL MS DOS	3479,-
Dr. Win, Shareware	2656,-
Hobbs OS/2	3596,-
Clipart Warehouse	3009,-
Toolkit for Linux	4301,-
Midi Collection	3126,-
Midi Shop Prof.	3596,-

**Felhívó: CD-k**

Best of Vivid	4654,-
Nightwatch Interact	6651,-

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

**TitánSoft BT.**  
Budapest VIII. Békési u. 2.  
2210-1119

## KOSSUTH MULTIMÉDIA KLUB

Rendkívül kedvező árakon kínálunk ismeretterjesztő, nyelvoktató CD-ROM lemezeket, multimédiás lexikonokat, enciklopédiákat, szótárakat, útikalauzokat.

### Néhány példa a teljesség igénye nélkül:

Budapest CD (Útikalauz négy nyelven!)	5800 Ft (áfával)
Cinemania '95 (Moziőrület '95)	10900 Ft (áfával)
Dangerous Creatures (Veszélyes állatok)	8800 Ft (áfával)
The Family Doctor (A család orvosa)	6000 Ft (áfával)
The Story of the World Cup	7900 Ft (áfával)
Encarta '95 (Encarta enciklopédia '95)	10900 Ft (áfával)
Bookshelf '94 (Könyvespolc '94)	9900 Ft (áfával)
The Guinness Encyclopedia	6400 Ft (áfával)
Musical Instruments (Hangszerek)	8800 Ft (áfával)
Astérix, az angoltanár 1.	6800 Ft (áfával)
Astérix, az angoltanár 2.	6800 Ft (áfával)
Indiana Jones + weitere 1000 Spiele	3990 Ft (áfával)
Chessmaster 4000 Turbo (Sakk-szimulátor)	2990 Ft (áfával)
Megarace (Akció-játék)	2800 Ft (áfával)

Klubtagjainknak ezen felül állandó, 15-20 % kedvezmény!

Postacímünk: 1366 Budapest, Pf. 127. Közönségszolgálat:

☎ 131-8770, kedden 10-12 és csütörtökön 14-16 óráig

Mintaboltjaink: 1065 Budapest, Révay u. 14. ☎ 112-8470

7623 Pécs, Rákóczi u. 30. ☎ (72) 312-796

Árlistánkért hívja a Faxbankot: 180-8611, azonosító: 7440

Eladó: TRIDENT 8900C  
videókártya 1 MB RAM-  
mal 8.000,- Ft-ért,  
SOUND GALAXY NOVA 16  
EXTRA hangkártya  
19.000,- Ft-ért, COLOR  
VGA monitor 25.000,-  
Ft-ért. Érdeklődni:  
Szabó Zsolt,  
Tel.: 93/ 315-849

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

Keressük Piroskát a  
kosarával együtt.  
Jelige: A farkas

A tigrisek az  
ugráláshoz értenek a  
legjobban.

### MÁJUSI SZÁMUNK NYERTESEI:

#### JELSZÓ:

1. Székely Gyula, Debrecen  
Fekete Szabolcs, Kiskunhalas  
Somorjai Tamás, Budapest, V.  
Szabó Viktor, Budapest, XI  
Szlamka Ferenc, Budapest

#### MONTY PYTHON, 7TH LEVEL DEMO CD:

Jancsina Gergely, Budapest, IV.  
ifj. Mészáros Mihály, Budapest, IV.  
Nagy Attila, Kecskemét  
Nagy Gábor, Budapest, IV.  
Nagy Róbert, Vál  
Radnay Szabolcs, Budapest, VIII.  
Stepper Gábor, Pécs

#### WARNER, MADONNA MAXICD:

Dinya Gábor, Budakeszi  
Kovács Tamás, Budapest, XIX.  
Palumbéli László, Gyöngyös  
Radvány Endre, Budapest, II.  
Sárkerti István, Hévíz

#### BMG, REDNEX:

kazetta:  
Benedek Tamás, Dunaújváros  
Szörfi Attila, Kiskunhalas  
Varga Tamás, Budapest, II.  
CD:  
Károly Endre, Budapest, XVI.  
Melis András, Budapest, V.

#### SONY, FARENFEIT KAZETTA:

Docsa Krisztián, Nyíregyháza  
Jánosi Tamás, Budapest, XIII.  
Verle István, Budapest, XV.

#### POLYGRAM, L'ART POUR L'ART ALBUM:

Dobos János, Súlysáp  
Duborák József, Budapest, II.  
Tarcsi Ádám, Halásztelek  
Zubovics Réka, Budapest, XIV.  
Zsirai Antal, Budapest, XII.

#### UIP DUNAFILM:

Bence Tamás, Budapest, XI.  
Madarász Endre, Kecskemét  
Nánágy Levente, Budapest, II.

#### INTERCOM:

Gregus Szilárd, Iklad  
Mikáczó Zsolt, Budapest, XIV.  
Straub György, Érd

### JÚNIUSI SZÁMUNK NYERTESEI:

#### JELSZÓ:

1. Oertel Nándor, Budapest, XIV.  
ifj. Lajkó János, Várpalota  
Vogel Péter, Budapest, XXI.

#### 3DS, HEART OF DARKNESS DEMO CD:

Sasvári József, Császártöltés

#### WARNER, ROD STEWART CD:

Vaprezsán Viktória, Budapest, XI.  
Zedák János, Budapest, XII.

#### kazetta:

Kelemen Károly, Miskolc  
Móricz István, Győr

#### POLYGRAM, WET WET WET ALBUM:

Murcsó Péter, Tokodaltáró  
Szűcs Attila, Budapest, XXI.  
Vámosi Gergő, Miskolc  
Vuldrow Győző, Budapest, XIII.  
Zoltánfy Imre, Budapest, II.

#### SONY:

Dojcsák Annamária, Mándok  
Gura Judit, Szolnok  
ifj. Lajkó János, Várpalota

#### BMG, POPULÁR KAZETTA:

Árvai Imre, Túrkeve  
Beke Ferenc, Budapest, XI.  
Honvéd Antal, Tatabánya  
Szállási Tibor, Szolnok

#### UIP DUNAFILM:

Dinya Gábor, Budakeszi  
Győri Botond, Budapest, XV.  
Hatvani László, Pilisvörösvár

#### INTERCOM:

Mészáros Mihály, Budapest, IV.  
Sulya Bálint, Aszaló  
Szoboszlai Norbert, Sátoraljaújhely

# MEGA ARÉNA

Speckó pistabontás Newl CálMann tollából

Előszó: Már megint az a postázás!  
Én ezt abszolút nem értem...

Szia olvas(gat)ó! Készülj fel, gigantikus Levrov következik, ugyanis én nagyon szeretek nyaralni, levelezést olvasni, meg nyaralni, meg levelezést olvasni, meg..., de legfőképp a PéCé kötőjel iX-et szeretem (ez úgy hülye, ahogy van! – a szerk.).

CD-X felhasználók Figyelem! Sokan ragadtak tollat, hogy a „menüben szétgányolódnak a karakterek” és „a mouse-al van valami” probléma. No hát! Ezzel a két dologgal mi is találkozunk. A baj az, hogy nem megfelelő mouse drivert használ. A CD-X menüprogramja legjobban a Microsoft kompatibilis egeret szereti. Javasolhatom a 8.2 verziójú MS mouse drivert. És máris szép az élet (ráírhattuk volna a CD-X-re, hogy System Requirements: MS Compatible Mouse, de elfelejtettük – bocsi)!

A kedves PC-X olvasók példát vehetnek a kedves másik PC-X olvasórol, aki csak azért vette meg a PC-X-et az újságosnál, mert az előfizetett példány véletlenül egy nappal később érkezett meg. Sok mindent hittem, de erre a népszerűsége nem is számítottam:

„Tisztelt Szerkesztőség! (Hm... köszönöm, hogy tisztelsz minket – Newland.)

Meglepetésként ért, hogy a postaládában egy hamisítatlan, igazi, jó egészségnek örvendő áprilisi PC-X Magazin várt rám nemrég. Annál is inkább, mert nem mertem volna megesküdni arra, hogy valóban eljut idáig. Gyönyörűen becsomagolva, felbontatlanul. Már kétfő van belőle, mivel nem bíztam a véletlenre, és az újságosnál is megvettem. (Nagyon helyesen cselekedtél... – Newland.) De nem csak erről akartam írni. Azt hiszem, hogy manapság elég zavarosak a szoftverek jogi viszonyai terén az ismereteim, és ezzel mások is így vannak. Az újonnan életbe léptetett törvények feladata lett volna, hogy rendet teremtsenek e téren, de

a tájékoztatás hiányában csak az emberek félelme nőtt. Sokan örülnének, egy ezt a kérdést boncolgató cikknek, szerintem. Mi a SHAREWAVE és a freeware közötti különbség, milyen körülmények között zárhatnak dutyiba bárkit is, és kik foglalkoznak ilyen témákkal? (...) Most jut eszembe! Lehet küldeni hozzátok tesztelésre és véleményezésre progikat? Nem mintha olyan sok lenne kész, de előkészületben van néhány. Örülök az új 3D Studio rovatnak, és szerintem főleg a tárgytervezéssel kellene részletesebben foglalkozni, meg talán röviden arról, hogy milyen újdonságok vannak az újabb 4.0-ban. (...) Rájöttem, hogy az ember csak akkor ölön pénzt számítógépbe, ha abból hasznot is tud húzni. Például dolgozik vele.

(Nna igen, például milyen jól is lehet ásni egy IBM ThinkPad 775CD-vel. Lapos, kicsi, könnyű, mindössze 3 kg, 3 év garancia...megfizethető áron – Newland.) Éppen ezért inkább azon kellene munkálkodniuk a fejlesztőknek, hogy minél jobban lehessen használni a gépeket az otthonokban (mosógép, porszívó...na jó, ébresztőóra). Ha sikerülne egy olyan géptípust kidolgozni, ami olcsó, minden háztartásban használható, kompatibilis és felhasználóbarát, akkor talán nemsokára a lakások tartozéka lehetne belőlük. Talán nem is olyan távoli ez a jövő. (Csak a krumpli ne lenne ilyen drága!)

Peppinó

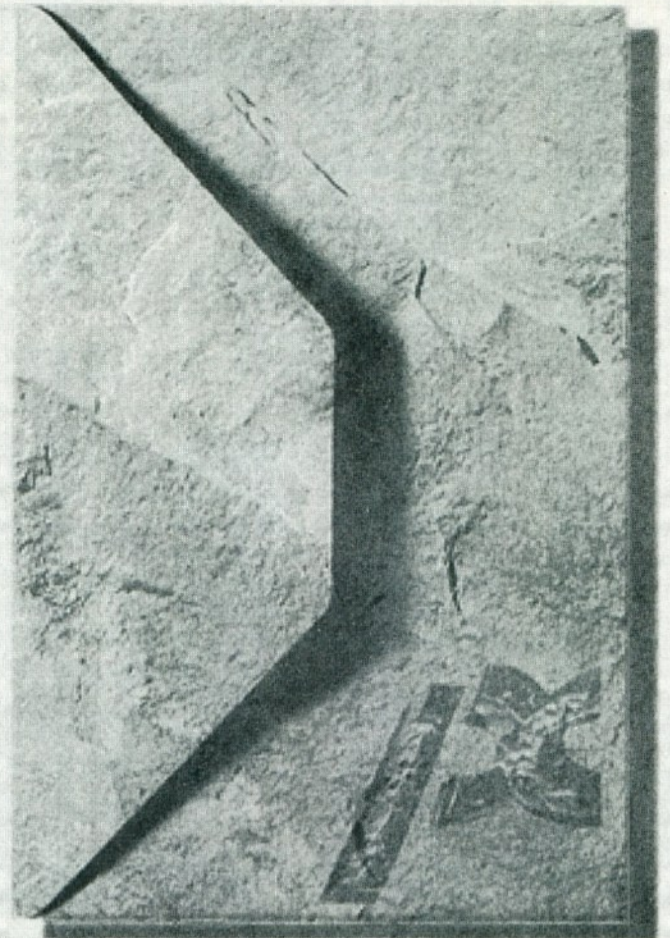
Az igazság az, hogy az újság kiszállítását személyesen mi magunk vállaltuk el (igen, valóban, a szerkesztőség ilyenkor egy héten át autóval, motorral, biciklivel hordja szét a több ezer újságot – a szerk.). Mivel lusta, tohonya, nemtörődöm emberek vagyunk, nem izgat minket, hogy kihez mikor jut el. Nincs közünk semmilyen más terjesztőhöz, aki esetleg időben kiszállítaná. Egyébként is csak azért csináljuk ezt, hogy a beküldözgetős játékról minél többen lemaradjanak, és mi számolgathassuk a 47 db „Anna

Karenynás” reklám pólót, miközben a 10,000 db shareware OS/2-t installálunk egyszerre.

Vicc vége, stop. Konkrét javaslat, stop: az előfizetői terjesztést teljes egészében a Királyi Posta végzi, a nyomdai szállítást követő napon már borítékol is. Ha azonban 5 napnál nagyobb késést észleltek, akkor telefonáljatok a szerkesztőségbe, és megpróbálunk utánajárni a dolgoknak. Ezután még mindig ráér kétségbeesni.

A szoftverek legalitásáról már megjelent lapunkban cikk, nem is olyan régen (PC-X 1995/május, 4. oldal). Kérlek olvasd el, elég részletes. A SHAREWARE rendszerint olyan program, amelynek kipróbálásáért nem kell fizetni, de ha tetszett, nemsokára (ez körülbelül 30 nap) regisztrálni illeik, jelképes összegért: 5-30 dollárért. A program működik általában ezután is, de a lelkiismeretünk valószínűleg kiabálni fog, ha így használjuk. A freeware-nél legtöbbször semmilyen megkötés nincs. Ha tetszik, hát használd egészséggel. Egyik típusú program „túlhasználatáért” sem „dughatnak dutyiba”. Most jut eszembe, hogy repked valami pletyka a PC-X-en belül valami demo versenyről (lapozz az utolsó oldalra!), úgyhogy, ha még most nem is versenyszerűen, de szívesen fogadunk „progikat” véleményezésre. Szerintem a magyar programozók többsége képes megírni Windows alá egy csillagzó rutint úgy, hogy nem akadozik még a „multitask” operációs rendszer ellenére sem.

Utolsó kérdésedre: sajnos a számítógép drága mulatság. Szerény számításaim szerint olyan öt-, tízezer forintot kell havonta ráköltetni, hogy mindig a megfelelő szinten maradjon. Hopp! Egy PCI videokártya. Hopp, egy új



4321 Gigabájtos winchester és így tovább. A levél végén a tetszetős jövőkép megható. És tényleg elképesztően drága a krumpli.

De haladjunk a korral. (Mire eddig eljutottál az olvasásban, kb. 2 órányival lettél öregebb!) Most pedig egy NAAAGY kéréssel fordulnék hozzátok – bár legfőképp Csilla fordulna, a Harmadik, vagy már inkább csak két és feledik, mert éppen megőrül...

A megfajtésekről lenne szó: ne küldjete megfajtéseket! Köszönöm... Ha mégis, akkor külön-külön levelezőlapra (ezt csak akkor javaslom, ha már nem tudod hova tenni a pénzed és így a „szegény” posta támogatására akarod költeni). Legjobb az lenne, ha egy borítékba helyeznétek el az összes megfajtést, de azon belül külön kis lapokon – névvel, címmel ellátva. Ha levelet is írtok, akkor azt is külön papíron kövessétek el, még így is ugyanannyiért hozza a posta, ha a megfajtések mellé csúsztatod. Ekkor több dolog történne: tíz megfajtás beküldése annyiba kerülne, mint kettőé, a másik, hogy Csilla újra Harmadik lenne. Ezt egyébként egy igen kreatív olvasó (S. Péter) is javasolta. És szegény Csilla, bár három keze van, talán így könnyebben venné az akadályt (a napi 50 borítéknyi megfajtés holtsezonnak számít).

„Sziaztok! (hogy, mi? – Newland) Küldjete befizetési csekkeket a májusban megjelenő CD-X-re. Mivel előfizető





Le kell szögezmem, soha nem volt erősségem a stratégiai játékok, ezért húztam, halasztottam, hogy megnézzem a Power című alkotást. Már belátom hiba volt. Azóta sem bírom abbahagyni a játékot, életem párja már azzal fenyeget, hogy többet nem látom (kikaparja a szemem), de mit számít ez, a világok sorsát eldöntő csatákhoz képest!

# POWER

## THE GAME

tintva egy szektorra, megtudhatjuk az ott lévő egységek erőértékét, akár saját, akár ellenséges csapatokról van szó. Mivel a játék lényege, hogy a tervezési szakaszban nem láthatjuk az ellenfél szándékát, többszemélyes játék csak több gép összekapcsolásával lehetséges. Ketten egymással soros porton összekötve, ill. modem kapcsolattal, kettőnél többen pedig

A program valószínűleg táblás játékból származik, amit megjelenésében a számítógépre áttültetett változat is tükröz. Négy játékos mérkőzik a végső győzelemért, ha egyedül játszunk, a másik hármat a számítógép testesíti meg. A résztvevőket színekkel jelöli a gép, mi vagyunk a sárgák, a többi három a zöld, a piros és a fehér. A cél az ellenfelek zászlójának megszerzése, vagyis a főhadiszállás elfoglalása. A négyzet alakú játéktér egynegyedét birtokolja egy hadvezér (ki gondolta volna...), a főhadiszállások a négyzet sarkaiban helyezkednek el, hozzájuk tartozik egy-egy nagyobb sziget, ez az „ország”. Az országok között tenger húzódik, amely olyan széles, hogy a csapatok nem tudnak átkelni rajta. Erre a problémára az egy-egy térnegyed választóvonalán és a játéktér közepén található semleges földdarabok jelentenek megoldást. Az egész terület szektorokra van felosztva, ezek az egyes lépések egységei, ill. a csaták színterei.

Minden játékos kezdetben ugyanakkora haderővel rendelkezik, melynek ereje az azt alkotó összetevőkből áll. Az egyes egységek értéke a táblázatban található.

Eleinte mindenkinek 2 gyalogság, 2 harckocsi, 2 vadászgép és 2 romboló áll rendelkezésére. A magasabb egységeket úgy lehet létrehozni, hogy egy szektorban (bármelyikben, akár az ellenségében is) összegyűjtjük a saját erőkből a hozzájuk szükséges egységeket (a zárójelben megadott mennyiség) és kiadjuk az átváltási parancsot. Igen ám, de hogy szerünk pl. a két vadászgép mellé egy harmadikat? Ehhez meg kell ismerni az egyes lépések menetét és értékelését.

EGYSÉG	ERŐ	MAX. MOZGÁS
gyalogság	2	2
harckocsi	3	3
vadászgép	5	5
romboló	10	1

MAGASABB EGYSÉG	ERŐ	MAX. MOZGÁS	ÁTVÁLTÁSI ARÁNY
gyalogezred	20	2	(3 gyalogság)
nehéz harckocsi	30	3	(3 harckocsi)
bombázó	25	5	(3 vadászgép)
cirkáló	50	1	(3 romboló)

A játékot körönként játszunk, egy körben minden játékos megtervezi a soron következő lépéseit a kör kezdetekor látható állás alapján. Ez azt jelenti, hogy nem látjuk, abban a körben mit terveznek az ellenfelek! A kör végétével a gép meghúzza az egyes játékosok lépéseit, s ekkor alakul ki a következő kör kiinduló állása. Ennek alakulásába még beleszólnak a csaták, amelyek úgy jönnek létre, ha ugyanabba a szektorba több játékos is küldött egységeket. A játékosok ott lévő erői összeadódnak, és az nyeri a csatát, aki nagyobb erőt képvisel, a győztes pedig birtokba veszi a legyőzött csapatokat, vagyis hozzáadja azokat a saját erőihez. Ha az ellenfelek az adott szektorban egyforma erővel vannak jelen, mindkettő visszavonul a kiindulási körzetébe.

A csatákon kívül lehet erőpontokat szerezni azzal, hogy az ellenfél területén tartunk saját erőket. A pontot ellenségenként kapjuk, tehát ha pl. a zöldek területén három egységünk van, akkor csak egy pontot kapunk, de ha a zöld, a piros és a fehér területen is van egy-egy csapatunk, az már három pontot jelent körönként (minden körben, amíg ellenséges területen vagyunk, kapunk érte pontot). Az erőpontokat összegyűjtve átválthatjuk harci egységekre, abban az értékben amekkora az egyes csapatok ereje (pl. egy harckocsihoz 3 kell), akár többre is, amennyi kitelik a pontszámából.

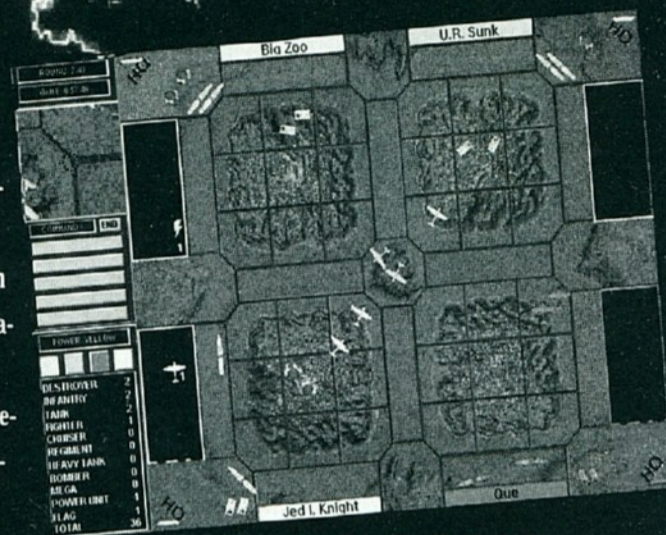
Az erőpontok és a foglyul ejtett egységek minden játékosnál egy külön erre fenntartott területen kerülnek gyűjtésre, ez alaphelyzetben nem része a játéktérnek, vagyis oda ellenséges csapat nem teheti be a lábát (láncalpát, szárnyát), ez tartalék erők összevonási körlete (de szépen mondtam). Egyedül megarakásával lehet az itt felhalmozott erőket elfoglalni, és ezt 100 egységnyi erőt képviselő csapatok ugyanazon szektorba gyűjtésével és átváltásával hozhatjuk létre. A használata különbözik a többi csapatétól, mert nem képvisel védelmi erőt (ha magában áll, bármivel el lehet foglalni, ezért nem árt védeni), és mindegyik csak egyszer vethető be, akkor azonban korlátlan a hatótávolsága (bármelyik szektorra küldhető,

főhadiszállásra és fenntartott területre, sőt visszairányítható a kilővés szektorára is!) A célszektorban mindent elpusztít (nem elfog), a saját erőket is! Meg kell fontolni a használatát, megfelelő időben és helyen bevetve azonban teljesen megfordíthatja a játék menetét.

Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, egy körben maximum öt parancsot adhatunk ki. Egy parancsnak számít egy egység mozgatása, összegyűjtött egységek magasabb egységgé alakítása, erőpont harci egységre váltása. Egy lépésen belül összegyűjthetjük és átválthatjuk erőinket, a létrejött magasabb egységet azonban csak a következő körben léptethetjük tovább. A fenntartott területből egy körben csak a főhadiszállásra mozgathatunk csapatokat, a harcba vetéshez meg kell várni a következő kört. Az ellenség csapatait bármilyen összeállításban legyőzhetjük, ha erőfölényben vagyunk, akár a főhadiszállásán is, de zászlójának birtokbavételéhez, vagyis teljes legyőzéséhez legalább egy gyalogság vagy gyalogezred részvétele szükséges.

A játék megkezdésekor meg kell határozni nehézségi fokot, az egyes lépések eldöntésére maximálisan számolható időt, vagyis egy kör hosszát, ami egy, kettő, vagy három perc lehet, valamint a teljes játékidőt, ami egy vagy két óra, és a körökben felhasznált idők összegzésével számoljuk ki. Ha nem sikerült valakinek a végső győzelmet elérni a játékidő leteltével, az erőpontok mennyisége dönti el a sorrendet.

A program kezelése – a Windows környezetből adódóan – egyszerűen, egérrel történik. A csapatok mozgatásához csak meg kell fogni és a célterületre kell vonszolni őket, ha például magasabb egységre váltást szeretnénk végezni, akkor a jobb egérgombbal adhatjuk ki az erre vonatkozó parancsot. Rákat-



Interneten tudnak játszani. Ehhez természetesen kell egy csatlakozás a Hálózathoz, és minden játékos gépén egy regisztrált verziójú (nem ugyanaz a) POWER példány. Mivel nálunk az Internet elérése még nem egy mindennapos dolog, jól jött volna egy, a helyi hálózatokat (Novell) támogató opció.

A minőségi kivitelezéshez hozzátartozik, hogy mind 640x480-as, mind 800x600-as felbontásra optimalizálva van a program, vagyis ha nem a normál VGA felbontást használjuk, akkor sem kell kinézni a szemünket.

Meg kell még említenem a játék hangulatához jól illeszkedő MIDI zenét. Mindezzel együtt egy nagyon izgalmas, változatos program, amelyet nem egykönnyen hagyunk abba (kivéve, ha

állandóan veszítünk, bár aki odafigyel, a legkönnyebb fokozatban hamar sikerélményt könyvelhet el). Ajánlom tehát mindenkinek, csak arra kérem a játékosokat, hogy tartsanak kapcsolatot a külvilággal (család, munkatársak) is, munkahelyen játszva veszélyeztetheti biztos állásunkat! (Lehet, hogy ezért nem támogatja a helyi hálózatokat?)

BigZoo

HA TETSZIK A JÁTÉK, ÉS AKARSZ EGY CD-T, SAC-COLD MEG, HÁNY MEGÁT FOGLAL EL A CD-N!

1. 5 MB  
2. 18 MB  
3. 57 MB

**Power the Game**

386SX  
4 MB  
CD-ROM  
Windows compatible

90  
91  
89

Power Games Inc.

A DISCIS Entertainment legújabb programja a *Jewels of the Oracle*, a logikai programok kedvelőinek kínál remek szórakozást.

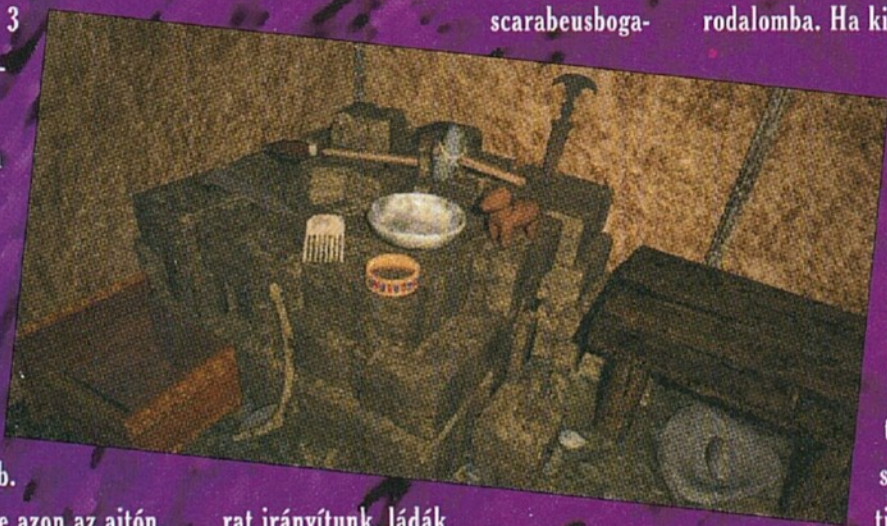
Felinstallálás után 3 menüpont áll rendelkezésünkre.

Ezek közül az első maga a lényeg, a második egy gyakorló rész, a harmadik pedig egy help.

A game egy barlangban játszódik, ahol különböző rejtvények megoldásával juthatunk tovább.

Először is menjünk be azon az ajtón, amelyen egy fordított háromszög van. Az emelvény tetejénél klikkeljünk a gyémántokra, miután felrobbantak középen megjelenik egy fej és két vonal a kép két szélén. Ezekre azért lesz szükség, mert a fejtől kérhetünk tanácsokat,

Azt most senki ne várja, hogy mind-egyikről külön leírást fogok írni, ugyanis az összes feladvány kirakási variációja egy külön számot igényelne. Például a sokoban-szerű ládatologatásnál egy scarabeusboga-



rat irányítunk, ládák helyett pedig golyókat kell egy lyukba belökdösnünk. Vagy képzeljétek el egy kockát, aminek minden oldalán egy labirintus van, és ha a kocka egyik oldalán

gyémántot, utána klikk a gyémánton és vigyük vissza oda, ahol teleportáltak. Rakjuk az összeset a kör közepére, és miután mindegyik gyémánt a helyén van, eljutunk (szerintem) az ókori sumer birodalomba. Ha kiraktunk 4 feladványt a

felső és az alsó sorban, akkor fog világítani az a bizonyos középső, mert ez jelzi, hogy ezekkel készen vagyunk – ha netalán elfelejténék.

Hát ennyi, de a végétől többet vártam. Azért szenvedtem vele egy hé-

tig, hogy végignézzek egy 0,5 perces animációt??? Ezek szerint igen. Ebből is látszik, hogy az alkotók nem egy összefüggő

és higgyétek el, hogy sokszor olyan szaggatott volt, mint annak idején az X-WING egy 286-son. Egyesek szerint a CD a hibás, mert „csak” dupla, nem tripla vagy négyszeres.

A menük közül csak egy érdekes van, a Jewels menü:

Shaman mode [Ctrl+A] – animációk ki-be kapcsolása



ha elakadunk, a két vonallal pedig a rejtvényeket kezdhethetjük újra (egy „párszor” lesz is rá szükség). Menjünk vissza az ajtón, klikkeljünk a kútra. Úgy tudunk választani, hogy megnyomjuk a felső vagy az alsó sorban levő kövek valamelyikét. Az alsó sor középső kövével ne is próbálkozzunk, ennek később lesz jelentősége. Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikusat, klikk a vizen, és már tölti is.

lévő labirintuson átmentünk, akkor átfordul és lehet folytatni a keresést a kijáratig. Szóval ha átvergődöttünk egy rejtvényen, akkor mindig kapunk egy

történetet akartak készíteni, csak beraktak egy pár (szám szerint 24), régi logikai programot, kicsit átrajzolva.

Egyszer azért végig lehet vinni, már ha van hozzá türelmetek, és egy 486-os vagy jobb gépetek. Igen, jól olvastátok, ugyanis ehhez is erőmű kell. Én személy szerint egy DX4 100-ason teszteltem, 8MB RAM-mal, dupla sebességű CD-vel,

Reset puzzle [Ctrl+R] – jelenlegi pálya újratekésése

Leave puzzle [Ctrl+L] – jelenlegi pálya elhagyása (feladása)

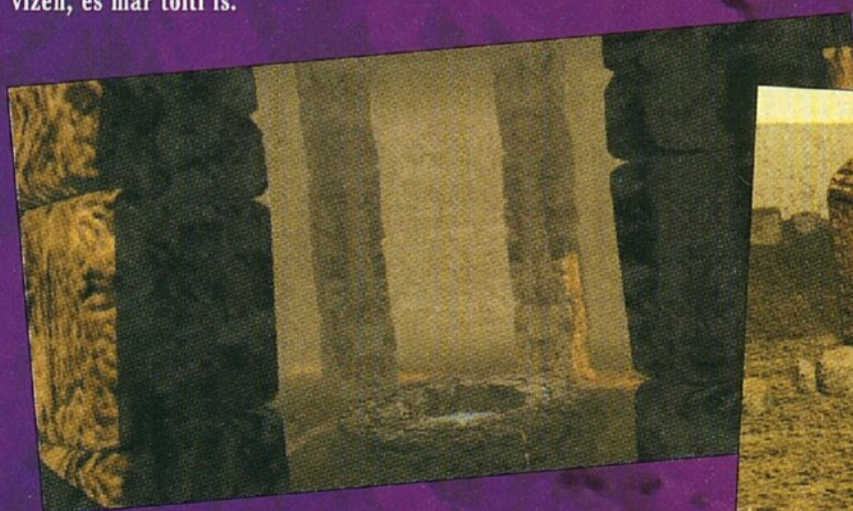
Decline puzzle – megadja a jelenlegi pályának a gyémántját. Persze a végén, a gyémántok összerakása után, nem adja meg az utolsó kulcsot, úgyhogy nem ér semmit!!!

Repeat puzzle [Ctrl+Y] – megismétli a fej utolsó szövegét

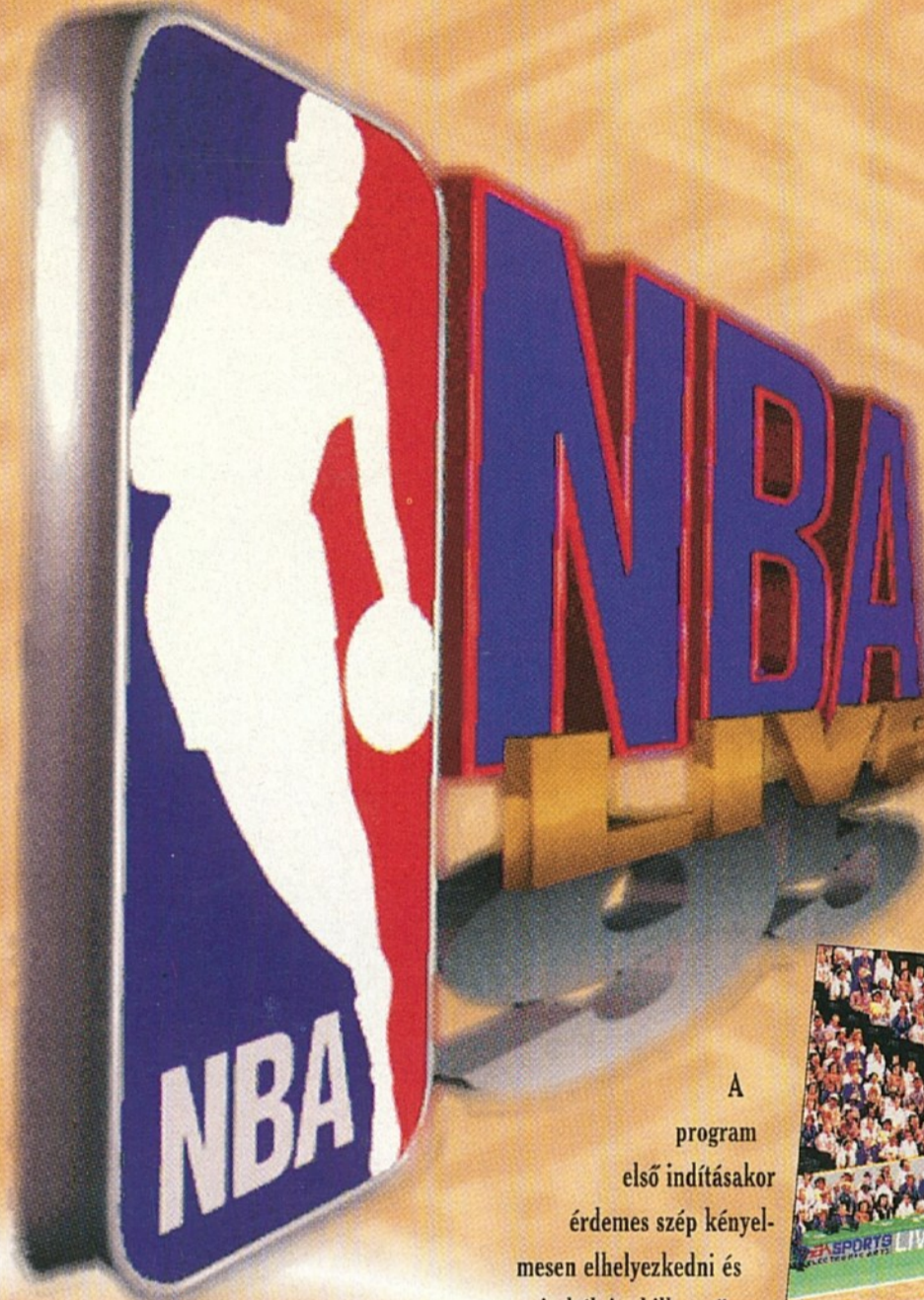
Hide menubar [Ctrl+H] – a menü eltüntetése ki-be.

A program egyébként Windows alatt fut, minden előnyével és hátrányával. A DISCIS első játéka azonban nem hiszem, hogy a Top 10-ek dobogós helyezettjeit fenyegetné!

POLAA



# Jewels of the Oracle™



A PC-X eddig három Electronic Arts sportszimulációs játékot mutatott be: a FIFA Soccert (1994. november), a PGA Golf Tour 486-ot és az NHL Hockeyt (mindkettő 1995. március). És most itt van a legújabb, az NBA Live '95. Az EA ezúttal is nagyot alkotott, a saját maga által korábban már magasra tett léceket is torony magasan vitte.

A program megkéri a magáét, de a mai játékokat megnézve ezen már nem igazán lehet csodálkozni. A futtatásához szükség van egy 486DX33-as gépre 8MB RAM-mal, dupla sebességű CD-ROM olvasóval, VESA kompatibilis, minimum 512k-s SVGA kártyával és legalább 3 MB-nyi üres winchesterrel. Ez már elég a program elindításához és a játékhoz (ha van legalább 500kB hagyományos és valamivel több, mint 7MB XMS), de ha az animációt is teljes „pompájában” szeretnénk látni, akkor jó ha a processzor DX2/66-os vagy Pentium és van legalább 15MB üres hely a winchesteren. Ezen kívül természetesen nem árt valamilyen hangkártya (lehet SoundBlaster, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16, Gravis Ultrasound, Gravis Ultrasound MAX vagy ezekkel kompatibilis) és egy vagy két joystick.

A program első indításakor érdemes szép kényel-

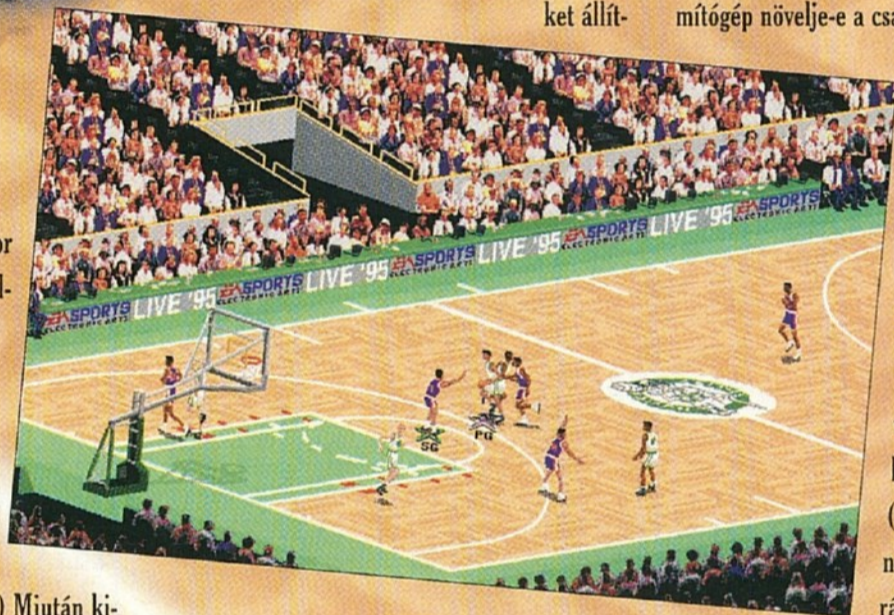
mesen elhelyezkedni és nem piszkálni a billentyűzetet, mert olyan intrót láthatunk, amelyet eddig nem sokszor. (Még a kényes ízléséről ismert Richfieldnek is enyhén leesett tőle az álla.) Miután ki-gyönyörködtük magunkat a bevezetőn és végignéztük, hogy kiknek is köszönhetjük a játékot, kezdjük meg az ismerkedést az ún. Game Setuppal. Ha valaki nagyon türelmetlen és minél hamarabb játszani szeretne, az nyomkodja folyamatosan az F1 billentyűt, majd essen neki a játéknak. Az ingyencenek azt javaslom, hogy inkább szép fokozatosan merüljenek bele, mert már a beállítá-soknál találhatnak egy-két csemegét!

Szóval ott tartottunk, hogy Game Setup. Először is válasszuk, hogy mit is szeretnénk játszani: egyszeri meccset (Exhibition), alapszakaszt (Season) vagy rájátszást

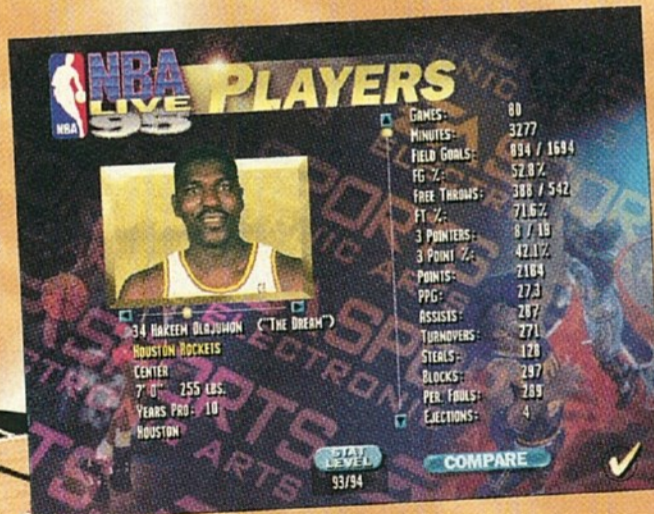


(Playoffs). Ez a menüpont a későbbiek folyamán ki fog bővülni két újabb lehetőséggel, amint lesznek elmentett állásaink (Load Season, illetve Load Playoff). Ezután

azt adjuk meg, hogy milyen stílusban szeretnénk játszani, „óvodás szinten” (Arcade), szimuláció (Simulation) vagy valahol a kettő között (Custom). Ha az Arcade-ot választjuk, akkor a játékosok soha sem fáradnak el vagy sérülnek meg és nem pontozódnak ki. Ezen kívül szinte semmilyen okból nem fájnak a bírók, sehol sincs kint a labda, szabadon lehet szabálytalankodni. Ezzel szemben a Simulation állásban a bírók minden szabálytalanságot befújnak, a játékosok folyamatosan fáradnak, időnként megsérülnek egy-egy fault után, és ha valaki begyűjti a hatodik faultját, akkor mehet zuhanyozni. Ha úgy gondoljuk, hogy az Arcade túl finom, de a Simulation túl kemény, akkor válasszuk a Customot, és a Rulesban állapítsuk meg a saját szabályainkat. A következőket állít-



hatjuk be: mennyire szigorúan fújjanak a bírók a védő, illetve a támadó faultokért (Def. foul frequency és Charge frequency), kimehet-e a labda vagy sem (Out of bounds), befújják-e a visszajátszást (Backcourt violation), a lépéshibát



(Travelling), a leszálló ágban történő blokkolást (Goaltending), a három másodpercet (3 in the key), az öt másodpercet (5 sec. inbound), a 10 másodpercet (10 second half court) vagy a támadóidő lejártát (Shot clock), a játékosok kipontozódhatnak-e (Foul out), fáradnak-e (Fatigue), illetve megsérülhetnek-e (Injuries). (Hogy az egyes szabályok mit je-

lentenek, azt terjedelmi okokból inkább nem magyarázom el. Ha valaki nem érti valamelyiket, akkor inkább kapcsolja ki, és akkor nem fogja zavarni játék közben.) A Game Setupban még be lehet állítani az ellenfél szintjét (Level), ami lehet Rookie (gyakorló fokozat), Starter (keményebben védekezik a számítógép) és All-Star (igen keményen védekezik és támad a gép), illetve a negyedek hosszát (Quarter: 3, 5, 8 vagy 12 perc).

Az Options menüben a játék egy-két technikai paraméterét állíthatjuk be, úgy mint: hangerők (zene, kommentár, hangeffektusok és közönség), a dobások pontosságánál a játékos korábbi teljesítménye domináljon-e inkább vagy a játékot irányító ügyessége (Computer, illetve Player), a számítógép növelje-e a csapatunk tudását

(Computer assist), a zsákolásokat lassítsa-e (Slow motion dunk), a pályát kis- vagy nagy felbontással szeretnénk-e látni (Court view: Normal vagy High Detail), a közönség mozogjon-e (Crowd Animations, nem igazán jellemző rájuk a mozgékony-ság), illetve az időközi

információkat – lepattanók, blokkok száma, dobószázalék stb. – menetközben mutassa-e, ahogyan azt a TV közvetítésekkel megszokhattuk vagy sem (Auto Sub Notify). Hogy a játékot 320x200-as vagy 640x400-as

képernyőn szeretnénk játszani, azt menet közben is megváltoztathatjuk az F9 billentyű megnyomásával!

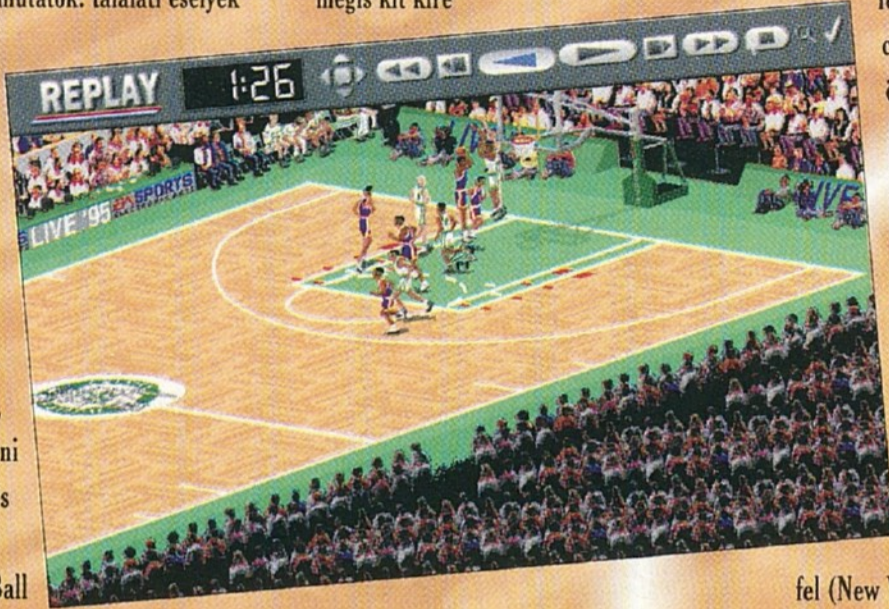
A Players menüben megismerkedhetünk a játék főszereplőivel. A program 27 csapat 12-12 játékosának, vagyis 324 kosarasnak a legfontosabb adatait tartja nyilván. Mik is ezek a fontosabb adatok? Egyrészt a

„fizikai paraméterek”: mezszám, név, csapat, pozíció, magasság, súly, az NBA-ben töltött évek száma (vagy Rookie, azaz újonc) és hogy melyik kollégiumból vagy országból jött; másrészt az 1993/94-es esztendőben elért eredmények: mérkőzések száma, pályán töltött idő, mezőnykosarak, büntetők és három pontos találatok per kísérlek, illetve százalékok, összesen szerzett és

meccsenként szerzett pontok száma és az egyéb „kiegészítő tevékenységek“ (gólpassz, labdaszerzés és -eladás, blokk, lepattanó, személyi hiba és kipontozódás); harmadrészt – a Stat Levelre klikkelve – a játék folyamán fontos mutatók: találati esélyek

(Field Goals, 3 Pointers, Free Throws), mennyire tud zsákolni (Dunking), labdát szerezni (Stealing), blokkolni (Blocking), lepattanót szerezni (Off. Rebounds és Def. Rebounds), labdát kezelni (Ball Handling), mennyire

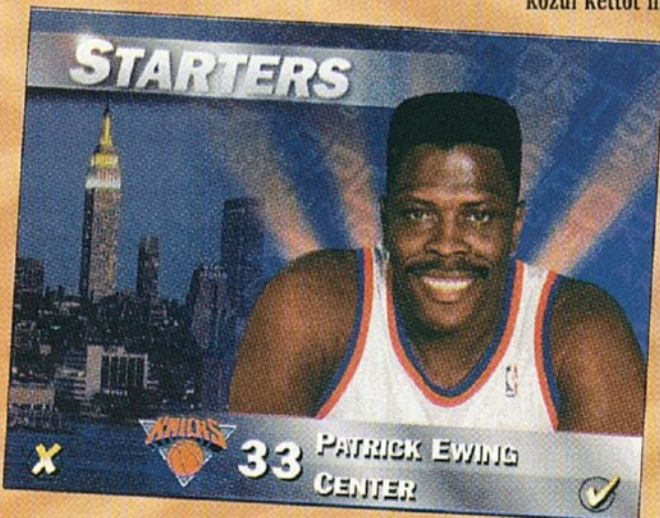
jó a helyzetfelismerő képessége (Off. Aware és Def. Aware), az állóképessége (Strength), milyen gyors (Speed) és mennyire gyorsul (Quickness), mennyire tud ugrani (Jumping) és végül, de nem utolsósorban, hogy tud cselezni (Dribbling). Ez utóbbiak maximális értéke 99 lehet és természetesen jelentős mértékben függ az adott játékos valódi tudásától. A listán eredetileg ABC sorrendben szerepelnek a kosarasok, de ha megnyomjuk valamelyik szám billentyűt egy és hat között, akkor a program a megfelelő oszlop szerint (mezszám, név, csapat, pozíció, magasság, illetve súly) mutatja meg a 324 embert. Az egyes játékosok képét meg is tekinthetjük, ha ráklikkelünk a View gombra. Sőt, továbbmenve a Compare-re klikkelve



cserélünk, mert nem biztos, hogy sok eséllyel indulna neki a bajnokságnak egy csapat négy irányítóval, de center nélkül, vagy sok-sok magas emberrel, de nélkülözve minden irányító szellemet. Ha már sikerült teljesen összekutyulni a csapatokat, akkor nem kell újra telepítenünk a programot, elegendő a Default gombra klikkeltetni. A „gyűjteményből“ egyébként három, jelen-



leg is játszó nagyobb név maradt ki (vagy legalábbis nekem az ő hiányuk tűnt fel), akik közül kettőt még csak-csak meg lehet indokolni (Michael Jordan év közben jött vissza, Sir Charles Barkley pedig hátsérülése miatt volt bizonytalan, hogy játszik-e idén), de David Robinson eltűnése nagyon meglepett (állítólag jogi problémák miatt hiányzik). Azért is furcsa az „Admirális“ hiánya, mert ő játszott az 1993/94-es All Star gálán a nyugat csapatában és abban a csapatban mint „Center, All-Star“ szerepel. (Ráadásul a megadott magasság és súly is stimmel.)



össze is hasonlíthatjuk az egyes kosarasokat. Erre például azért lehet szükség, hogy később visszatérve a Players menübe és ott kiválasztva a Set Rosters funkciót,

csak olyan cseréket hajtsunk végre, amelyek azért nem teljesen bolygatják fel a mezőnyt. Ugyanis lehetőségünk van az egyes csapatok között szabadon cserélni a játékosokat. Érdemes azért a csere előtt megnézni, hogy mégis kit kire

Visszatérve a Game Setuphoz még egy menüpontot találunk, a Teamset. Ezen belül megtaláljuk az 1994/95-ös évben játszó 27 csapatnak (95. novemberétől 29-re bővül a mezőny a két kanadai csapattal), a két kon-

ferencia válogatottak és négy speciális – általunk összeállított, összeállítható – csapatnak és játékosainak az adatait.

És már el is kezdhetünk játszani. Először nézzük az egyszerű mérkőzéssel (Exhibition), nem kell mindjárt a bajnoksággal nyitni. Ehhez első sorban is ki kell választanunk, hogy melyik két csapat fog játszani. A program alapértelmezés szerint a tavalyi két döntőt kínálja

fel (New York-Houston), de természetesen bármely két másik csapatot is megadhatjuk. Az amerikaiak ebből a szempontból udvariasabbak az európaiaknál, és náluk a hazai csapat szerepel másodiknak, vagyis a jobb-oldali lesz a vendéglátó. Ha valamelyik speciális csapatot választjuk – Slammers, Blockers, Jammers vagy Stealers –, akkor előbb össze kell szednünk a csapat tagjait.

Kicsit furcsa, hogy bárkit többször is szerepeltethetünk ugyanabban, vagy akár több csapatban, például a Chicago-Eastern meccsen két Pippen, vagy a Slammersnél mind a két center Hakeem Olajuwon. (Ha saját válogatottat állítunk össze, akkor vegyük figyelembe, hogy jó ha minden pozícióra legalább két-két játékost „veszünk“.) Ha

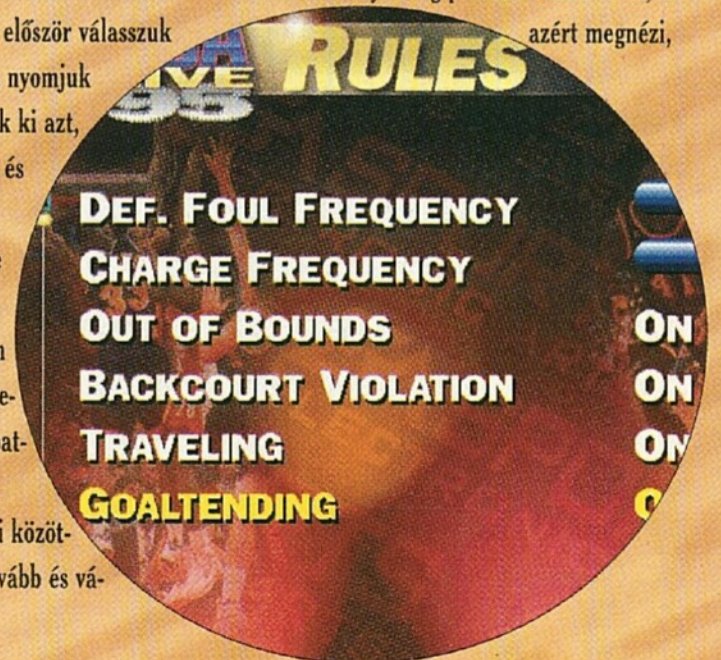
ezzel megvontunk, akkor megérkezünk az ún. Team Office Screenre. Klikkeltünk a Roster gombra, és nézzük meg, hogy kik lépnek pályára kezdéskor. Ha ezen szeretnénk változtatni, akkor először válasszuk ki a lehozandó játékost, nyomjuk meg az Entert, válasszuk ki azt, aki helyette pályára lép és nyomjuk meg újra az Entert. Ezt ismételve kialakíthatjuk kedvenc ötösünket, akit az elején a pályára akarunk küldeni. Ha ezt mindkét csapatra elvégeztük (az Other Teammal tudunk váltani közöttük), akkor menjünk tovább és vá-

lasszuk ki, hogy melyik csapatot ki és mivel fogja irányítani. A játékot egyszerre négyen is játszhatják, amennyiben két joystick és egy egér is a gépre van kötve. A négy játékos játszhat akár egy csapatban, de lehet ketten-ketten vagy egy mindenki ellen alapon is. Az egyes játékosok fel is iratkozhatnak egy kis füzetbe és akkor nem csak a kosarasoknak, hanem az NBA Live-val játszóknak is külön kis statisztikája készül a játékok során. Miután mindezeket beállítottuk kezdődhet a játék! Természetesen előbb meg kell ismerkednünk a helyszínnel, a csapatok esélyeivel (öt kategóriában pontozva) és a kezdő ötösökkel. Ha valaki ezeket nagyon nem szeretné látni, az nyomja meg az



egér jobb gombját! S máris ott állunk a pályán, és a bírót útjára indítja a Spaldingot!

A játék irányítása egyszerű és nagyszerű. Amelyik irányba mozogni szeretnénk, abba az irányba nyomjuk a kart, toljuk az egeret vagy a billentyűzetet nyomva tartjuk azt az irányt. Ha passzolni szeretnénk, akkor megnyomjuk a joy A gombját, az egér bal „fület“ vagy a Shiftet. Ha pedig kosárra dobunk, akkor a joy B gombját, az egér jobb „fület“ vagy az Entert. De mi van, ha nincs nálunk a labda? Akkor a Shifttel (és a neki megfelelő többivel) a labdához legközelebbi játékost választhatjuk ki, míg az Enterrel felugorhatunk, blokkolhatunk. Ha passzoláskor nyomva tartjuk valamelyik irányt, akkor a játékos abba az irányba fog passzolni, függetlenül attól, hogy áll-e arra játékos-társ vagy sem. Ha csak egyszerűen megnyomjuk a passz-gombot, akkor a játékos abba az irányba fog passzolni amerre áll, de azért megnézi,

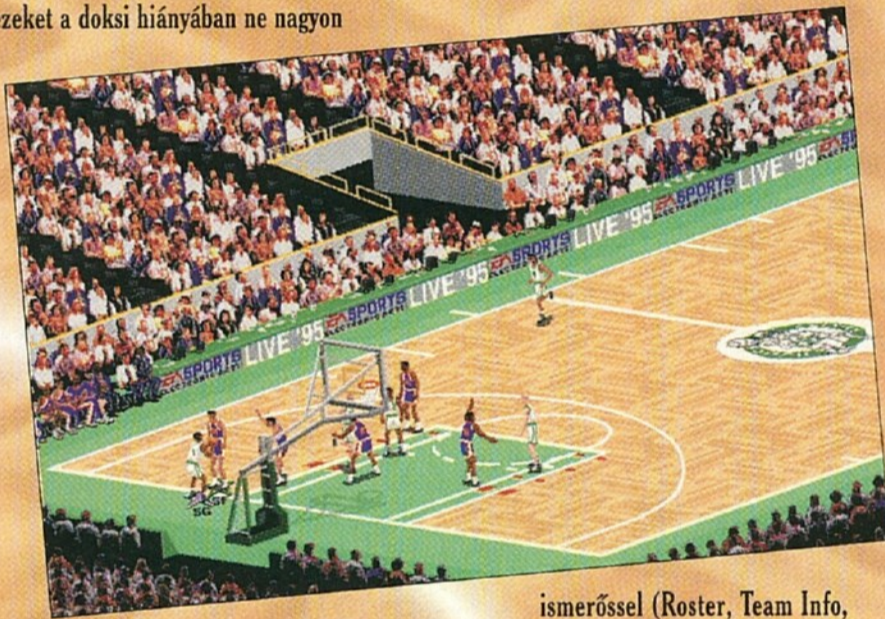


NOVEMBER 4 1994 CALENDAR			
NEW YORK	AT	BOSTON	7:30PM
MILWAUKEE	AT	PHILADELPHIA	7:30PM
ORLANDO	AT	WASHINGTON	7:30PM
INDIANA	AT	ATLANTA	7:30PM
LA LAKERS	AT	DETROIT	8:00PM
CHARLOTTE	AT	CHICAGO	7:00PM
NEW JERSEY	AT	HOUSTON	7:30PM
GOLDEN STATE	AT	SAN ANTONIO	7:30PM

hogyan van-e ott valaki, és ha nincs, akkor megkeresi a legközelebbi játékba hozható társat. Kosárra dobáskor nem mindegy, hogy mennyi ideig tartjuk lenyomva az Entert (vagy a neki megfelelő gombot), mert a legjobb eredményt, akkor érjük el, ha a felső holtpontra engedjük át a labdát a dobó játékos. Ha a dobónak van rá lehetősége, akkor megpróbál zsákolni, de ehhez természetesen a fizikai paramétereknek adottaknak kell lenniük (nem gyakori a 170 cm-es játékosoktól a zsákolás, nem lehet mindenki Spud Webb). Ha egy olyan játékosnak sikerül passzolnunk a labdát, aki éppen üresen fut a gyűrű felé, akkor esélyünk van egy kínai figurás befejezésre is (ún. alley-oop-ra). A védekezésnél érdemes mindig a labdát birtokló játékost fognunk, vagyis nyomkodni a Shiftet. Ha jó ütemben mozdulunk a jó irányba, akkor van esélyünk a labdaszerzésre, illetve jó ütemű Enter nyomás esetén a blokkolásra. Ha nem sikerült eltalálni a megfelelő tempót, akkor bizony előfordulhat, hogy a bírók nem nézik jó szemmel szabálytalankodásunkat és lefűjják. Sőt, durva szabálytalanság esetén – pl. sikerült kirakni az egyik játékost a zsűriasztalra –, akár technikait is adnak, vagyis két büntetődobás után marad az ellenfélnél a labda. (Itt jegyezném meg, hogy az NBA-ben a hatodik fault után küldik zuhanyozni a játékosokat, illetve az ötödik csapatszempélyi után már két büntetődobás jár, függetlenül attól, hogy nem dobójátékossal szabálytalankodtak.) Természetesen a bírók nem csak a mi hibáinkat veszik észre, hanem teljesen igazságos módon a gépét is. Amiről még nem esett szó, az a lepattanó szedése és a büntetődobás. Mind a védő, mind a támadó lepattanóhoz ki kell választanunk azt a játékost, amelyik szerintünk megszerezheti a

labdát és meg kell nyomnunk az Entert. A büntetőnél pedig az ún. T-Meteren kell „beállítanunk“ a dobás irányát és erősségét. Ehhez egyaránt használhatjuk a Shiftet és az Entert. Ha a játék folyamán megnyomjuk az Esc billentyűt, akkor lehetőségünk van megváltoztatni a támadó és

a védő stratégiát, illetve amennyiben nálunk van a labda, akkor időt kérhetünk és/vagy cserélhetünk. A program dokumentációja oldalakon keresztül foglalkozik a választható stratégiák mibenlétével, és hogy mit kell csinálnunk az egyes figurák esetén, ezt én most inkább kihagynám. (Javasolom, hogy ezeket a doksi hiányában ne nagyon



piszkáljátok, mert nem igazán van értelme, ha úgysem tudjátok, mi a feladatotok.) Cserélni akkor kell, ha valamelyik játékos teljesítményével nagyon nem vagyunk megelégedve, vagy ha már a fáradtságjelzője (Fatigue) elérte a sárgát. Szintén ebből – az ún. Pause – menüből tudjuk menet közben megváltoztatni a beállításokat (Setup), megtekinteni az eddigi statisztikákat (Stats) vagy a negyed eseményeit (Replay), végső esetben abbahagyni a mérkőzést (Quit Game). A negyedik végén megtekintethetjük az aktuális dobószázalékokat, a félidőben a statisztikákon kívül a két csapat legeredményesebb játékosait is. A mérkőzés legvégén a már szokásos adatokon felül a program megmu-

tatja az ún. „EA Sports Player of the Game“-et, vagyis a meccs játékosát.

És ha már belelendültünk a játékba, sikerült egy-két mérkőzést is megnyernünk, akkor itt az ideje, hogy elinduljunk a bajnokságban! A Game Setupban válasszuk ki a Season „üzemmódot“, és kezdődhet a játék! Természetesen először ki kell választanunk, hogy melyik csapatot szeretnénk irányítani, majd azt, hogy hány mérkőzésből álljon az alapszakasz. Ez lehet 82 – amennyi a valóságban –, 52 vagy 26. Az ezt követő képernyőn (Season Team Office Screen) találkozunk egy-két régi ismerőssel (Roster, Team Info, Teams stb.) és néhány újjal. A Calendarban megtekinthetjük, hogy mely napokon kik játszanak; a Leadersben 26 különböző statisztikai mutató

GAME STATS			
ORLANDO MAGIC		CHICAGO BULLS	
21/33	FIELD GOALS	16/32	50%
63%		1/1	100%
0/0	FREE THROWS	4/11	36%
0%			
3/7	3 POINT FGS		
42%			

alján láthatjuk az élbolyt; míg a Standingsben a bajnokság aktuális állását. A Schedule-ban megnézhetjük, hogy kikkel játszottunk eddig, kikkel fogunk játszani, illetve Simulate gombra klikkelve megkérhetjük a számítógépet, hogy játssza le a mérkőzést helyettünk. Ez nem mindig a legszerencsésebb, mert minél többször lustálkodunk, annál valószínűbb, hogy csapatunk vesztesen hagyja el a pályát. És vé-

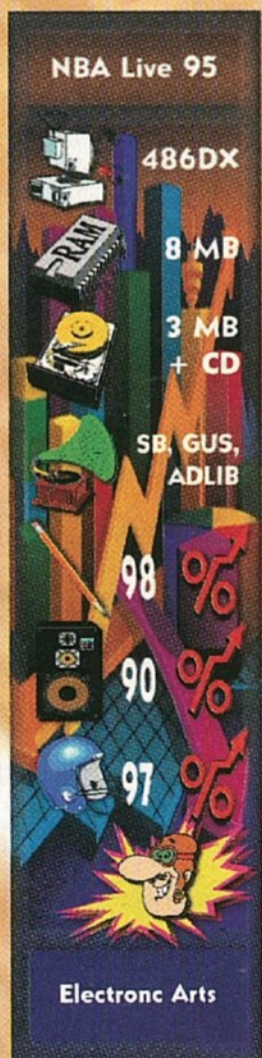
TOP PERFORMERS EA SPORTS			
3 J. STARKS SHOOTING GUARD		10 B. ARMSTRONG POINT GUARD	
16	POINTS	8	
1	REBOUNDS	0	
0	BLOCKS	0	
1	ASSISTS	1	
0	STEALS	0	

gül, de nem utolsósorban a Save-vel menthetjük el az aktuális állást. Ha befejeződött az alapszakasz – és sikerült a konferenciánkban az első nyolc között végeznünk –, akkor kezdődik a rájátszás. Elég egyértelmű, egyenes kieséses rendszer, amelyben beállíthatjuk, hány mérkőzést kell nyernie ahhoz egy csapatnak, hogy továbbjusson. (Az első fordulóban mindig eggyel kevesebbet kell, mint a többiben.) Így játszhatunk kettő (1-3-3-3), három (3-5-5-5) vagy négy (5-7-7-7) nyert mérkőzésig.

Összegzésként annyit tudnék elmondani, hogy az NBA Live '95 az általam eddig látott legjobban és legrészletesebben kidolgozott sportszimulációs játék. A szerzők egészen odáig elmentek, hogy a 27 csapat csarnoka felismerhető (padló típusa, mintája, a felfestések), sőt egyes játékosok jellegzetes mozdulatai megjelennek a játék folyamán (pl. Shaq zsákolásai, Rodman „breakelése“ stb.). Apropó Rodman. Jelenleg a Detroit Pistonnól a San Antonio Spurshöz igazolt Denis Rodman az NBA legszínesebb egyénisége. Szó szerint, ugyanis minden mérkőzésen más és más színűre festett hajjal lép pályára. Az NBA Live '95 még ezt is „leszimulálja“, eddig fehér, sárga, zöld és piros hajjal láttam. És mivel is lehetne befejezni ezt a kicsit hosszúra nyúlt cikket, ha nem a már klasszikussá vált felkiáltással: *I LOVE THIS GAME!*

Giraffe

Lapzártá után érkezett: 1995. június 15-én éjszaka a Houston Rockets negyedszer is győzött az Orlando Magic gárdája ellen (ezúttal 113-101-re), és ezzel megvédte tavaly szerzett bajnoki címét. Miután a Rockets „átbukdácsolt“ a Utahon (3-2), a Phoenixen (4-3, egy utolsó másodpercben dobott hárompontossal nyertek) és a San Antonion (4-2), gyakorlatilag legázolta az Orlandót (4-0).



# STRIKER '95

A mesebeli öreg király egyik szeme sír, a másik nevet. Valahogy így vagyok én is mostanában a focikkal. Az egyik szemem nevet, mert szerencsére nem hanyagolják kedvenc játékomat; szép számmal jelennek meg mind foci, mind foci-manager programok. A másik szemem viszont sír, mert ezek többsége olyan koncepció hibákat tartalmaz, amelyek megkeserítik vagy akár lehetetlenné is teszik a játékot.

Hosszasan értekezhetnék arról, hogy mitől lesz élvezhető vagy játszhatatlan egy foci, de sajnos nincs rá 5-6 oldal, ezért csak néhányat említek. Például egyszerűen képtelenség, hogy a védők állva nézik, ahogy az ellenfél begyalogol a labdával a kapuba. A játékok többségében a számítógép irányította védők vagy összevissza rohangálnak, vagy egyhelyben állnak, és csak akkor indulnak el, ha rájuk került a vezérlés. Ezzel kapcsolatos a másik tipikus hiba, amikor a vezérlés későn kerül rá egy jó helyzetben levő csatárra vagy a támadás közelében levő védőre. Abszolút nonszensz a „becsúzás ziccerben“, mikor a labda gazdátlanul hever az ellenfél 16-osa környékén, odaszaladok egy játékkal, hogy kapura löjök, de mivel a gép azt látja, hogy nincs a játékosnál a labda, nem rúg, hanem becsúszik! Ezek sajnos majd minden játékban előfordulnak, még a Striker sem kivétel!

Meglepően szép és jól kidolgozott a játék grafikája, nem is gondolná az ember, hogy csak 320x200-as felbontást lát! A program különlegessége a játéktér megjelenítése. Eddig többnyire háromfajta módszerrel találkoztunk: átlós, felül- és oldalnézeti. A Striker módszerét igen nehéz leírni, a kamera a játéktér felett van, de nem merőlegesen néz le a pályára (az volna a felülnézet), hanem egy meghatározott szögben, így a pálya adott részét perspektivikusan jeleníti meg. A kamerához közelebb levő dolgok (labda, játékos, kapu stb.) nagyobbak, de kevesebb látszik belőlük, míg távolabb többet látunk ugyan a pályából, de a tárgyak kisebbek.

Indítás után – a dúló hóbortnak megfelelően – egy kis videót nézhetünk meg, helyen-

ként jó, máshol borzalmas képminőséggel. A játékot érdemes az Optionsben kezdeni. Itt kapcsolhatjuk ki vagy be a zenét, a játékot megszakító videót (ez legyen az első dolgunk!), és a nem túl bőbeszédű kommentárt. Beállíthatjuk, hogy fűvön (outdoor) vagy teremben (indoor) akarunk-e játszani. A Strikerben a terem is „nagy pálya“, 10+1 játékos játszik, a különbség csupán a talaj színe és a pályát körbevevő palánk. A mérkőzések időtartama (Match Length) 2-től 10 percig terjedhet, de ez tiszta játékidő, ami elég idegen a focitól. A Controls pontban választhatjuk ki, hogy billentyűzetről, joystick-kel vagy anélkül, esetleg két joy-jal akarunk játszani.

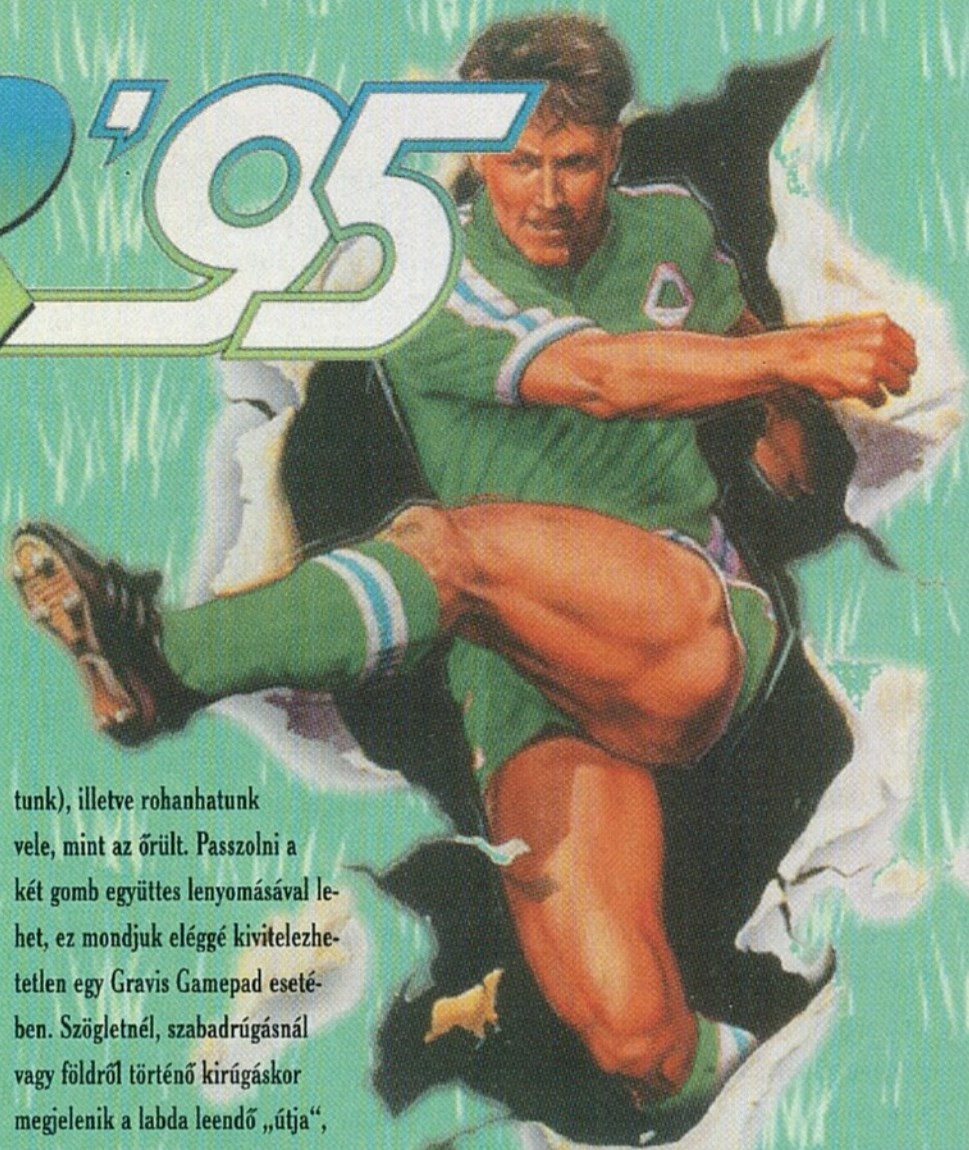


Érdemes egy barátságos mérkőzésen (Friendly Match) keresztül megismerkedni a programmal. Először ki kell választanunk, hogy mely csapatok vegyenek részt a játékban. A képernyő jobb oldalán különböző csoportokat látunk (pl.: európai, ázsiai, afrikai csapatok, egyes országok klubcsapatai stb.), bal oldalt pedig ezek csapatait. A csoportok között a PgUp/PgDn, a csapatok között a nyíl billentyűkkel mozoghatunk, a Space-szel választhatunk. „C“ betű jelzi a számítógépet, „P“ betű a játékos csapatát.

A meccs előtt még beállíthatjuk a felállást és a taktikánkat, vagy megnézhetjük az ellenfél felállítását. Ez egy külön képernyőn történik, amelynek

bal alsó sarkában a csapatunkban játszó játékosokat, a jobb alsóban a felállást látjuk (azaz, hogy ki hol játszik). A bal felső sarokban jelennek meg a különböző formációk és taktikák. Utóbbiak eléggé titokzatosak (pl.: normal, open stb.), még a kézikönyv sem ír róluk egy szót sem!

A mérkőzés „in medias res“ kezdődik, a pályaválasztást és a kezdés jogát felejtjük is el rögtön. A játék lényegében ugyanúgy zajlik, mint a legtöbb foci programban: ha nincs nálunk a labda, becsúszhatunk, ha nálunk van, jóízűt rúghatunk bele (nyilakkal csavarha-



tunk), illetve rohanhatunk vele, mint az őrült. Passzolni a két gomb együttes lenyomásával lehet, ez mondjuk eléggé kivitelezhetetlen egy Gravis Gamepad esetében. Szögletnél, szabadrúgásnál vagy földről történő kirúgáskor megjelenik a labda leendő „útja“, ennek végét a PgUp megnyomásával nézhetjük meg, az irányt és a hosszt a nyíl billentyűkkel állíthatjuk be (rúgni a PgDn-nal lehet). Nem egészen világos, miért nem így működik a bedobás, illetve kézről történő kirúgás. Utóbbi esetben a kapus onnan rúgja ki a labdát, ahol megfogta (értsd: nem lehet vele mozogni), például a gólvonalról. Bedobásnál nem a bedobó játékost irányítjuk, hanem azt, akinek dobja. Őt – sajnos – megint csak nem mi választhatjuk ki, hanem a gép, néhány esetben a középpályáig előrehozva a védelem oszlopos tagjait, teljesen feleslegesen. Bedobni egyébként lehet alacsonyan (közelre) és magasan (távolra), és ha elsietjük (a dobó játékos még nem fordult „felénk“), akkora homályt dobunk, mint annak a rendje!

A játékvezetés szabadelvű (értsd botrányos). Nagyon ritkán fúj a bíró, de akkor rögtön sárgalapopot is ad. Les nincs. Büntető rúgásnál egy nyíl jelenik meg, amely a két kapufa között mozog; érdemes akkor löni, mikor a kapu szélére mutat, különben a kapus kivédi a 11-est. A játékosok cseréje elég képernyőn csak egy játékos adatait látjuk, így nehéz összehasonlítani őket. A meccs végén kapunk egy statisztikát arról, hogy mi történt a meccs alatt (kinél meddig volt a labda, passzok, sárgalapok, kiállítások, szögletek, szabadrúgások stb. száma) és még egyszer megjeleníti a góllövők nevét.



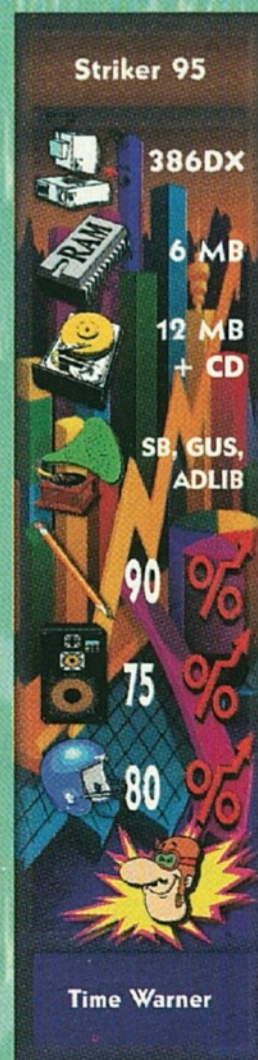
## Barátságos

meccseken kívül részt vehetünk bajnokságokban, ami lehet kieséses (Championship, Knockout), körmérkőzéses (League – mi választjuk ki, hogy mely csapatok játszanak), illetve VB (World Cup). Edzés képpen gyakorolhatjuk a büntetőrúgásokat és a mezőnyjátékot (Practice), utóbbi nagyon pozitív újdonság! Ked-

venc csapatunkat teljesen átalakíthatjuk az Edit Teams menüpontban, beállítható a csapat neve, a játékosok neve, arca (fej, haj, szem, orr és szájl), illetve a csapat otthoni és idegenbeli szerelése: mez, nadrág és sportszár (gy.k. zokni) színe.

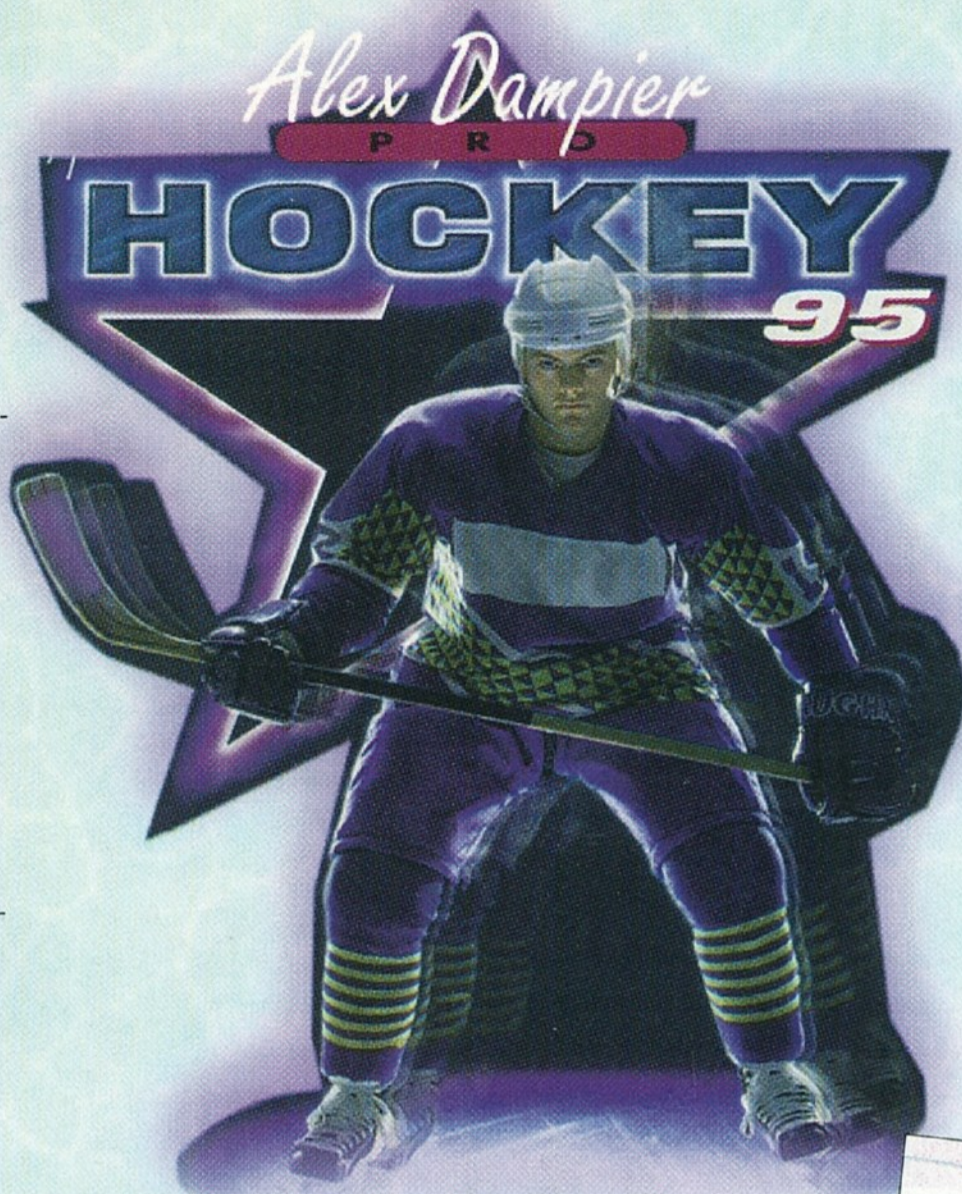
Talán meglepő az elmondottak után, de ez a foci hosszú idők óta az első, amellyel jó pár órán át, többnyire fogcsikorgatás nélkül jól szórakoztam. A felsorolt negatívumok nagy része megtalálható a többi játékban is, viszont a Strikernek nagyon eltalálták a tényleges játék részét! Kár, hogy a nehézségi fokozat nem állítható, így a gép mindig megver.

TRf

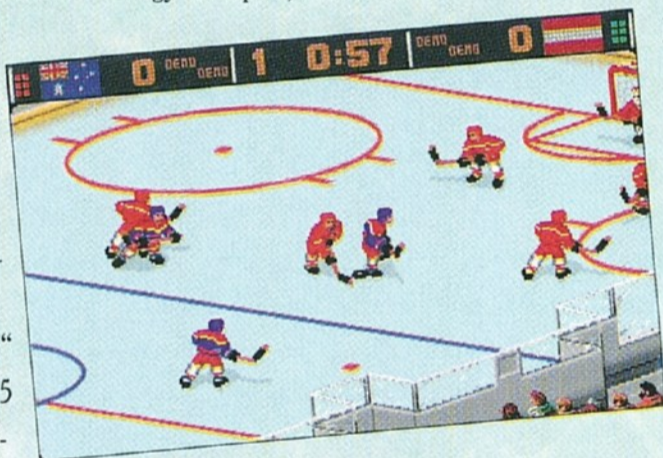


Alex Dampier 1953. május 31-én született a kanadai Nipigonban (Ontario állam). Igazából mint játékos nem futott be nagy pályát, ám 1978-ban megkezdte edzősködését Murrayfield Racers-nél (1978-85), folytatta a Nottinghamban a Panthersnél (1985-93), később pedig a sheffieldi Steelersnél (1993-94). Eközben az angolok 21 év alattiak válogatottjának (1984-89), majd Anglia jégkorongválogatottjának kapitánya lett (1989-től napjainkig). Az angol hokit felhozta a D csoportból az A-ba, ami nem kis teljesítmény. Sajnos a róla elnevezett angol sportszimulációs program ennek a teljesítménynek a közelébe sem jutott.

**E**lőször nézzük, mit is tud vagy legalábbis, mit ígér a program. A játékban maximum nyolcan vehetnek részt, ebből egyszerre legfeljebb ketten férnek a géphez. Játshatunk szóló meccset, bajnokságot (League, amikor mindenki mindenkivel játszik, oda- vissza alapon), kupát vagy tornát (Tournament, egyenes kiesés). A Pro Hockey-ban 25 előre definiált és nyolc „saját” (User) csapat található. A 25 csapatban több mint 3200 játékos szerepel, és minden egyes játékosnak külön-külön állítható tulajdonságai (sebesség, technika, agresszió, állóképesség) vannak. Egy kicsit meglepett, hogy ebben a hatalmas játékosállományban mennyi „amatőr”-rel találkozhatunk. Másal ugyanis nem tudnám magyarázni, hogy miként kerülne be a német hokicsapatba Klinsmann,



Effenberg, Mattheus vagy Kohler, az olasz csapatba Baresi és Baggio, az oroszba Salenko, Yuran vagy Onopko, a svédbe



Dahlin, és Brolin, a bolgárba Kostadinov és Sztojcskov. Gondolom ők – és azok, akiket ebből a listából kihagytam – legalább hobbiszinten jégkorongoznak, már amikor éppen nem fociznak. (Tény, hogy a hokit sokszor a jégfocinak is hívják, de azért ennyire...) Arról nem is beszélek, hogy a magyar csapatban – mert „természetesen” a C csoportos magyar válogatottat is megtaláljuk a 25 nemzet között – egyetlen egy magyar jégkorongozót sem találtam. De térjünk vissza a programra! Mielőtt nekiállnánk játszani, nem árt kipróbálni a

program kezelését. A Practice-ban megtekinthetjük a büntető, a támadás és a védekezés mikéntjét. Már csak azért is megéri eme kísérletezés, mert a játék irányítása – legalábbis szerintem – egy kicsit (vagy nem is kicsit) eltér a megszokottól. Arról nem is beszélve, hogy a büntetőnél – amennyiben a ka-

pusról vagy a kapufáról kipattan a korong – ismételtünk, ami ugye a valóságban nem egészen így van. A támadás és a védekezés gyakorlásánál először a Practice üzemmódnak tudtam be, hogy a bíróságra sem a lest, sem a kétvonalas lest, sem a túllütést nem fújta be, de a későbbiekben kiderült, hogy ez a meccsen is így van. Viszont, ha csak hozzáérek az ellenfélhez, az hanyatt dobja magát és engem már le is küldenek a pályáról (hol itt a férfias, kemény játék???). Aztán már végképp nem értettem,

hogy időnként – rejtélyes okokból – a kapusomat állították ki, pedig ő ott sem volt. Az egyetlen kellemes meglepetés, a játékba némi hangulatot vivő jó kis bunyó volt, ami átlag 2-3 percenként kitört a pályán. Ezt követően viszont teljesen véletlenszerű volt, hogy kiket küldtek a büntetőpadra.

A játék maga 320x200x256 felbontásban fut, ami ma már valahol a minimális alapkövetelmény. A mérkőzés előtt, után és a harmadok között ún. „full motion video” keretében Mr. Bob Connor mondja el véleményét a mérkőzésről, illetve a pályán történekről.

A játék irányításáról nem sokat lehet mondani, mindenesetre ajánlott a joystick használata. Az egytől nyolcig számokkal a hazai, az F1-F8 billentyűkkel a vendég csapat sorait cse-



ről- gethetjük, amelyeket természetesen a meccs előtt kell beállítani. A P-vel megállíthatjuk, majd továbbengedhetjük a játékot, az F9-cel ismétlést, az F10-zel pedig helpet kérhetünk. A Pro Hockey-nak létezik CD-s és floppys változata. Hogy ez utóbbinak mennyi lemezhelyre van szüksége, azt sajnos nem tudom, mert ezzel nem találkoztam. Őszintén szólva a játék némi csalódot okozott. Beszerzését igazából csak azoknak tudom javasolni, akik viszonylag gyengébb géppel rendelkeznek (ma már kevés játék elégzik meg 386-ossal és 4MB RAM-mal), és nagyon, de nagyon szeretnének egy kicsit hokizni.

Giraffe





# Rise of the Triad

Öt pár szem fűrész-  
te a kihaltak tűnő épületet... Táv-  
csövön keresztül azonban másként  
festett minden... Fegyveres őrseg  
teljesített szolgálatot a romos  
kastély falain. A fűrésző sze-  
mek tulajdonosai az Egyesült  
Nemzetek különleges alakulatának  
tisztjei. Csak rájuk lehetett bízni ezt  
az igen kényes feladatot.

A cél: egy baloldali náci  
alakulat kiirtása. A küldetés  
fedőneve: Rise of the Triads.

Igen, végre megérkezett a teljes  
verzió az Apogee jóvoltából.

Bár egy kicsit sokat kellett rá  
várni, hiszen a shareware-rel már  
hónapokkal ezelőtt fű-fa játszott.  
Természetesen a türelem – ha ró-  
zsát nem is, de – egy rendkívül  
játszható, jól felépített játékot termelt  
(persze csak azoknak, akiknek még nem  
jön ki a könyökükön ez a most megjelenő  
rengeteg Doom-klón).

Irányíthatjuk joy-jal, gamepaddal,  
mindenféle cyber-masínával, egérrel és  
billentyűzettel (ez utóbbit javasolom).  
Jobbra-balra-előre-hátra.... ez a szokásos.  
Lövés – Ctrl, Ajtónyitás – Space, Futás  
– Shift+irány. A PageUppal adott eset-  
ben (ha megtalálsz a Mercury Mode-ot)  
felfele, a PageDown-nal lefele... (hatás-  
szünet) repülhetünk. Home-End: fel-  
illette letekintés (a la Heretic).

Miután megjegyezték a gombokat,  
kezdődhet az installáció. Dupla sebessé-  
gű CD-olvasó esetén mintegy három per-  
cig tart a közel 18 Mega feltranszformá-  
lása a winchire, ezután a hangkártyát és  
egyéb óhajokat adhatunk meg szeretett  
66 MHz-es (!) gépünknek. A normál  
(lőj mindenkire, aki él és mozog...) játé-  
kot indítva, az öt főhősből választha-  
tunk... egyet (miért, mennyit akarsz?):

**Taradino Cassatt** – 29 éves, euró-  
pai származású. Sebessége közepesen  
gyors. Találati erőssége átlagos.

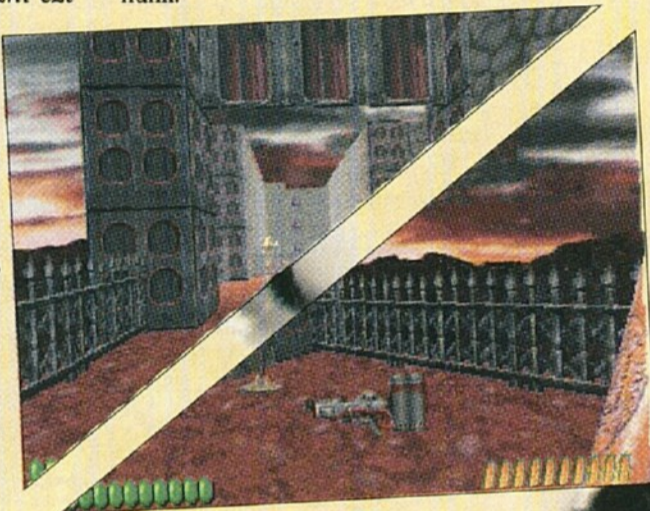
**Thi Barrett** – 22 éves, skót szármá-  
zású nő. Sebessége gyors, találati sebése  
átlagos.

**Doug Wendt** – 34 éves, afrikai-  
amerikai keverék (?) férfi. Sebessége köz-  
epesen gyors, sebése felülmúlhatatlan  
(talán a legjobb választás).

**Lorelei Ni** – kínai, 27 éves nő. Se-  
bessége gyors, sebése kitűnő.

**Ian Paul Freeley** – 37 éves, euro-  
mediterrán származású férfi.  
Sebessége közepes, magas  
sebzési pontja van.

Ha sikerült megtalálni az igazit,  
vele kell mind a 36 pályát végigküzd-  
nünk.



Újításnak számít az ún. Com-bat  
Game (tm). Itt kilencféle játékbeállítást  
használhatunk. Normal – semmi extra,  
Score Mode – összekötve két gépet leg-  
jobb barátunkkal küzdhetünk, Collector  
– kis nyomi háromszögeket kell gyűjtöget-  
ni, a földön aknák vannak elszórva (a ku-  
tya meg a mája!), Scavenger – ugyanaz,  
mint a collector, legalábbis nekem úgy  
tűnt, Hunter – 2 player, no comment,  
Tag – 2 player ???, Eluder – a kis há-  
romszög megunva a télenkedést, önálló  
életet él... rohangál, Deluder – egy az  
egyben eluder..., Capture the triad – két  
játékos harca.

Egy pár szó az ellenfelekről. Első  
Epizód (Approach): Low Guard: csak  
pisztolya van, nem gond. High Guard:  
MP40-es péppisztolyával kellemetlen el-  
lenfél. Overpatrol: kis alattomos jószág, a  
falmélyedésekbe bújik. Boss: az első főel-  
lenség. A neve Darian Generális. Éle-  
tünket páncélökölrel keseríti meg.

Második Epizód (Monastery):  
Lighting Guard: pisztollyal felszerelt ug-  
ribugni katona. Strike Team: nyomi akro-  
bata őr, összeviszsa ugrál, nehéz eltalálni,  
de ha egyszer sikerül... Triad Enforcer:  
kezdetleges Rambo utánszat, gépágyúval  
a hóna alatt. Boss: Sebastian „Doyle”  
Krist. Ráfér az aprítás, de csak óvatosan!

Harmadik Epizód (Caves Below): el-  
sősorban robotok az ellenfelek, ne be-  
csüld le őket! Patrol Robot: hangérzéke-

lős, durva figura. Ballistikraft: dupla csö-  
ves géppisztollyal támad, minden ok nél-  
kül. Boss: a fő-fő gonosz által kreált szer-  
kentyű.

Negyedik Epizód (The Slow And  
The Dead – meg a csúf): Death Monk:  
varázserejű szerzetes, van belőle egy pár.  
Deathfire Monk: az előbbi tuningolt vál-  
tozata. Boss: El Oscuro, the Dark.  
Nemcsak jó neve, de hatásos fegy-  
verei is vannak.

A fegyverek: nincs belőlük hiány,  
a játék során jobbnál-jobb  
gyilkolóeszközökre bukkanhatunk.  
Pisztoly: végtelen golyóval rendel-  
kezünk hozzá. Duplapisztoly:  
dettó. Géppisztoly: ugyancsak  
golyós működtetésű. Páncélököl:

10 darab gránátot kapunk  
hozzá. Firebomb:  
hőkövető, elég durva,  
használatakor lehetőleg állj  
távol tőle, hét rakéta van hoz-  
zá.

Heat-seeker: az előbbi tuningolt vál-  
tozata, négyesével köpködi a halált.  
Drunk Missile: földrengető hatású, bom-  
bával üzemel. Előle nincs menekvés.

Flamewall: ugyan-  
csak. Split  
Missile: láng-  
szóró, erről

nincs mit mon-

danom, használata evidens.

És most a varázsfegyverek.  
Hand of the God: kéz, belátható  
téren mindenkit és mindent kiirt,  
hátránya, hogy csak kor-  
látozott ideig áll rendelkezésünkre (30 mp).  
Dark Staff: tulajdonkép-  
pen egy bot, hatása az istenkézzel  
egyezik (7 lövés erejéig). Excalibat:  
baseball ütő, közelharcban verhetet-  
len (hétszer csapkodhatunk vele).  
Dog Mode: bizonyos ideig (30  
mp) kutyaként harcolhatunk, nem  
eredménytelenül.

A játéktér a szokásos labirintus-  
szerűség, bár újdonság számba  
mennek a légeret behálózó liftek, a  
földön található gumiágyak és a  
repkedő platformok. Persze nem  
csak az a lényeg, hogy mindenkit  
megöljünk, hanem az is, hogy út-  
közben különböző dolgokat megta-

láljunk (kapcsolók, kulcsok stb.). A kijá-  
rat fellelését nem csupán az ellenfelek,  
hanem mindenféle csapda is hátráltatja,  
ilyen például a gáz (keress ellene gázálar-  
cot!), a tüzes és a mezei mozgó oszlopok,  
a véletlenszerűen feltörő tűzcsóvák, s az  
ugyancsak véletlenszerűen felbukkanó  
dárdák. A felszedhető tárgyak egyikétől  
gumilabda módjára pattogunk a falakon  
(Elasto), a másiktól részeg módon tán-  
torgunk (Shrooms).

Néhány tipp! Miután senki sem hall-  
hatatlan (cheat nélkül, de erről majd ké-  
sőbb), szükségünk lesz erre-arra. Páncél-  
ra (itt-ott fellelhető), kajára (ez is van,  
úgy néz ki, mint egy tál rizs). Ezenkívül  
a sárga kristályok nagyságuktól függően  
10 vagy 50 ponttal növelik életerődet, a  
nagy kád (Healing Basin) akár 100 %  
kal is megnyomhatja lerobbant állapotod.  
Ha a sok kis érméből összegyűjtesz 100-  
at, extra élet a jutalmad. Végül, ha egy  
befőttesüvegbe zárt életikkal futsz  
össze, nyugodtan vedd fel (1 vagy 3 extra  
life), jól fog jönni. A játékhoz léteznek  
„csítek” is, de ezt már 2-3 hónappal ez-  
előtt leközöltem, tehát csak a legszüksége-  
sebbek: CHOJIN – isten mód+összes  
fegyver, full ammo. RIDE – rakéta-ka-  
mera (jó buli). GOTO – kívánt szint-  
lépés, természetesen egyik sem műkö-

dik, ha az elején nem  
írod be a DIPSTICK  
szót. Viszont, ha csak  
egy kevés étellel és a  
kulcsokkal is beéred,  
elhagyhatod a DIP-  
STICK szócskát,  
csak simán írd be a  
\BUM szót(?).

Előnyei a játszhatóság,  
jó zene, vérengzés, sok-  
féle játékbeállítá-  
s (Com-bat  
game (tm)).

Hátrányai a ke-  
vés ellenfél típus, nagy  
gépigény, monoton hát-  
terek. Minden-  
esetre jó  
szórako-  
zást ígér,  
legalább egy-két  
hétre.

Jon



# TIPP-TOP

*Tipp-Top: Igen! Szóljatok kürtök, zengjetekek harsonák, ismét itt van a nélkülözhetetlen cheat-ek gazdag tárháza, a Tipp-Top rovat (Sponsored by Jon). Mostani összeállításomban elsősorban azokhoz szólok, akik valamely oknál fogva nem rendelkeznek a CD-X magazin első (de egyben nem utolsó) számával, melyben egyedülálló (!!!) cheat-összeállítást tekinthettek meg.*

Legközelebb egy full Dark Forces cheat-táblázatot adok közre.

**Ui:** A májusi számban nyomdahiba folytán a DF kód rosszul jelent meg (LASKIB) helyesen: **LASKIP**.

Sok sikert!!!

Jon

## BABY JO:

Level 2: **YOUPI**, Level 3: **GLOUP**, Level 4: **MUMMY**. Yo! Joe: Játék közben írd be: **WEL-TRAUMKAKALAK-EN**, majd az L-lel pályát ugorhatsz, + billentyűvel életeket szerezhetsz.

## WING COMMANDER ARMADA:

A játékot így indítsd: **WCA ERTS**. Ezután az Alt+Del kombinációval elzavarhatod a Kilrathikat, de az Alt+Ins együttes megnyomása maradjon meglepetés...

## JAZZ JACKRABBIT:

P – pause, majd backspace, utána a kód, ami lehet: **bouf** (láthatatlanság), **gunhed** (lőszer, fegyver), **sable** (sebességnövelés), **cstrike** (légdeszka), **bad** (papagáj), **lamer** (szintugrás), **hocus** (teleport a szint végére), **arjan** (mosoly), **tim** (próbáld ki...).

## MAGIC POCKET

pályakódok:  
325, 8282, 4476, 7766,  
1476, 5284, 4757, 2818,  
1960, 6331, 8712, 3505,  
0692, 1786, 9877, 7962,  
4125, 2219.

## MORTAL KOMBAT II.

A címképernyőnél (Midway present....) írd be **AICULEDSSUL**, majd az **F9** billentyűvel juthatsz a cheat-táblára (nem rossz!!!).

## DESCENT:

<b>SCOURGE</b>	fegyverek
<b>MITZI</b>	kulcsok
<b>RACERX</b>	sérthetatlenség
<b>TWILIGHT</b>	pajzs
<b>FARMERJOE</b>	szintugrás

Természetesen ez sem oly könnyű, mint amilyenek látszik, ugyanis be kell írni mindenekelőtt a **GAB-BAGABBAHEY** szócskát.

## MORTAL KOMBAT I.

**F10** – setup, majd a bal shift lenyomásával a DIP szócskát kell beírni a titkos csalóka képernyőhöz, ahol az alábbiakat állíthatod be: **SWITCH** (ezután **sw**)

**sw0** – fatalities on/off;  
**sw1** – blood on/off;  
**sw2** – sound on/off;  
**sw3** – music on/off;  
**sw4** – cpu kivégezzen-e mindig;  
**sw5** – FREE PLAY;  
**sw6** – számomra ismeretlen hatású;  
**sw7** – ugyancsak;  
**sw8** – cpu támadás lassítás.

## S MOST ÖMLESZTVE:

**UGH:** A 60. pálya kódja: **ARINGINGINTHEIREARS** (egy játékos esetén).  
Settlers pályakódok: **STRT, STATION, UNITY, WAVE, EXPORT, OPTION, RECORD, SCALE, SIGN, ACORN, CHOPPER, GATE, ISLAND, LEGION, PIECE, RIVAL, SAVAGE, XAVER, BLADE, BEACON, PASTURE, OMNUS, TRIBUTE, FOUNTAIN, CHUDE, TRAILER, CANYON, RESPRESS, YOKI, PASSIVE.**

**The Simpsons:** Mikor a család a tv előtt ül, írd be: **COWABUNGA**.

**Syndicate:** Cégnévnek az alábbiak egyikét írd be, hogy miért azt is megtudod: **NUK THEM** – az összes küldetés választható, **OWN THEM** – csak egy országot kell leigázni, **WATCH THE CLOCK** – a menük alatt gyorsabban telik az idő (találmányok stb...), **ROB A RANK** – pénz hegyek, **MARKS TEAM** – összes küldetés, maximális felszerelés, **MIKES TEAM** – összes küldetés sok-sok pénzzel, **TO THE TOP** – összes küldetés, maximális pénz, felszerelés stb.

**Stone Age:** A 100. pálya kódja: **LITIHE**.

**Epic:** A küldetések kódjai: **AURIGA, CETUS, GEPHEUS, FORNAX, APUS, CAELUM, MUSCA, CORVUS, PYXIS.**

**Prehistorik 2.:** A pályakódok: **4FAA, F372, 973B, CO8B, 6450.**

## ULTIMA 7

A játék indítása: **ultima7 abcd(alt+255)**. Tehát az abcd után nyomd le az Alt-ot és a numerikus billentyűzetten pötyögj be a 255-öt, majd enter. Játék közben az **F2** megnyomása egy cheat-menüt eredményez (állítólag).

## TOP SEVEN GAMES

Olvasóink és persze a saját véleményünk alapján állítottuk össze e havi listánkat. Kíváncsian várjuk, melyik 7 program tetszik a legjobban.

Címünk: 1536 Budapest, Pf. 386

1. **FULL THROTTLE**
2. **NBA LIVE '95**
3. **STRIKER**
4. **VIRTUAL POOL**
5. **BIOFORGE**
6. **MORTAL KOMBAT I-II-III**
7. **SLIPSTREAM**

CSILLA KEDVENCE: ALADDIN  
TRF KEDVENCE: WINDOWS 95  
GIRAFFE KEDVENCE: NBA LIVE '95  
SÓTI KEDVENCE: DOOM II

# TOP-TO-POP

## EXKLUZÍV!

Még ki sem heverhettük a MK II fáradságait, máris a láthatáron minden idők legjobb verékedős játékának folytatása: a *Mortal Kombat III*. Jelen pillanatban még csak játéktérmi verzió létezik, de a vererek azt csiripelik, talán még idén meglesz a PC-s változat is.

**14** szereplő van, plusz a két főellenesség, Montaro és Shao Kahn. Montaro egy kissé megváltozott, óriási farka van (legalábbis hátul...), Shao Kahn maradt a régi (noha a második részben atomjaira szedtem). Feltűnt a színen két robot is, Jax pedig bionikus fém-kezeket kapott. Visszatért Kano és Sonya, új külsőben, új kivégzésekkel. Igen, új kivégzések – legtöbbünket talán ez motivál a játékra, a Finish Him/Her felirat utáni vad joystick rángatás, ami eredményeképpen ellenfelünk hol megsül, hol nyomorék lesz, hol látványos vérfröcsögés közepette az örök vadászmézőkre távozik. (például egyik ellenfele fejére egy *Mortal Kombat II* játék-automatát ejt... Nem rossz!)

A vezérlés is változott, feltűnt egy hatodik gomb, mellyel futni lehet (eddig nem sok hasznát vették a tesztelők...). Ugyancsak változtak a hátterek, temető (a sírköveken a game készítőinek neve áll...), pokol, utca (a háttérben szemetet fúj a szél...), felüljáró stb. Mint mondtam, 14 karakter van, DE! Természetesen – ahogy már megszokhattuk –, „nincsen *Mortal* rejtett szereplők nélkül”. Bizony ám! Állítólag (sorry, ezt a szót csak ide kellett volna képzelnetek) rengeteg ilyen karakter van, közülük egy pár a hasonló stílusú *Killer Instinct* nevű játék szereplője. Ugyancsak újdonság, hogy a gép ún. combokat is számol, tehát egy meghatározott ütés és / vagy rúgás-kombinációra meghatározott pontszámot ad, illetve jelzi a sebzés mértékét százalékos formában. Úgy tűnik, végre most lehetőség van a *Mortal Kombat II*-ben beharangozott „animality“-re, King Lao

(Kung Lao új neve) jaguárrá, Sub Zero jegesmedvévé, Liu Kang sárkánnyá változik egy adott billentyű-kombinációra. És most – talán elsőként – leközlök néhány speciális mozgást (sajnos nem 100%-osak), special thanx 4 Norby & Reptile.

A jelmagyarázat: Fű – felső ütés, Aü – alsó ütés, Fr – felső rúgás, Ar – alsó rúgás, B – blokk.



**Jax:**  
Fireball: hátra, előre+Fü. Dash Punch: előre, előre+Fr. Gotcha: előre, előre+Aü. Ground Slam: Ar nyomkodása.

**Sheeva:**  
Firebolt: hátra-le-előre+Fü. Teleport Stomp: le, fel. Four Armed Throw: előre+Aü. 4 Hit Combo: Fű, Fű, Aü, Fű.

**Cyrax:**  
Yellow Grenade: hátra, hátra, le+Fü. Exploding Teleport: előre, előre, le+B. Electric Net: hátra, hátra+Ar. Grab & Slam: előre+Aü.

**Nightwolf:**  
Bow & Arrow: előre-le-hátra+Aü. Shield: hátra, hátra, hátra+Fr. Hatchet Upper-cut: hátra-le-előre+Fü. Shadow Dash: előre, előre, előre+Ar. Fatality 1. (Pray for Death): le, előre, előre+Fr.



### Liu Kang:

High Fire: előre, előre+Fü. Low Fire: előre, előre+Aü. Dragon Kick: előre, előre+Fr. Bicycle Kick: Ar nyomva tartása pár mp-ig.

### Kabal:

Fireball: hátra, hátra+Fü. Spear Toss: előre+Aü. Tornado Dash: hátra, előre+Ar. Swordcombo: Fű, Fű, le, Aü, le, Fű.

### King Lao:

Air Kick: le+Fr (a levegőben). Hat Throw: hátra, előre+Aü. Teleport: le, fel. Flip Piledriver: előre+Aü.

### Stryker:

Low Grenade: előre-le-hátra+Aü. High Grenade: előre-le-hátra+Fü. Nightstick: előre+Aü. Baton Throw: előre, előre+Fr.

### Kano:

Sword Throw: előre-le-hátra+Fü. Cannonball: Ar nyomkodása. Sword Dash: hátra-le-előre+Fü. Grab & Strangle: hátra-le-előre+Fü. Fatality 1. (Skeleton Grabber): előre, előre, előre+Aü. Fatality 2. (Red Eye Fire): előre, előre, előre+Fr.

### Sindel:

Sonic Scream: előre, előre+Fü. Float: hátra, hátra, előre+Fr. Float Fireball: hátra-le-előre+Ar. Hair Throw: előre+Aü.

### Sektor:

Homing Missile: előre-le-hátra+Fü. Chast Missile: előre, előre+Aü. Mechanic Arm: előre+Aü. Teleport: előre, előre+Ar. Fatality 1. (Mechanic Lifter): hátra, hátra, hátra+Fr.

### Shang Tsung:

One Skull: hátra, előre+Fü. Two Skull: hátra, hátra, előre+Fü. Three Skull: hátra, hátra, előre, előre+Fü. Rolling Throw: előre+Aü. Morphing to Sub Zero: előre, hátra, előre+Fr.

### Sub Zero:

Ice Shower: hátra-le-előre+Fü. Ice Statue: előre-le-hátra+Aü. Freeze: le, előre+Aü. Slide: hátra+B+Ar+Aü (!). Opponent Toss: előre+Aü.

### Sonya:

Air Punch: előre, hátra+Aü. Bicycle Kick: hátra, hátra, le+Fr. Leg Grab: le+B+Aü (!). Rings Fireball: hátra-le-előre+Aü. Fatality 1. (Kiss of Death): le, le, le, előre+Ar.

Egyelőre talán ennyi épp elég lesz. Mire megjegyezzük a kombinációkat, talán már a birtokunkban lesz a *Mortal Kombat III*.

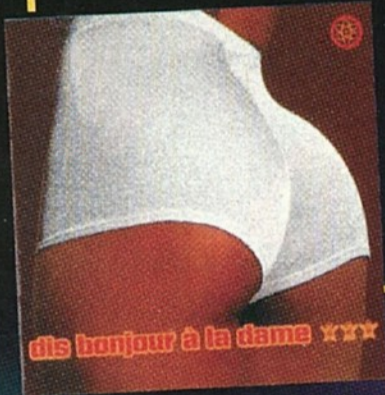
Jon



# MUSIC CITY

## Dis Bonjour A La Dame (Warner)

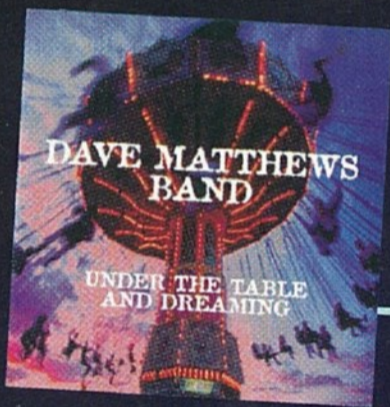
Avagy a popsis CD. Ugyanis a kiváló francia származású Acid Jazz albumon egy igencsak formás, francia popsi fotója található. Remélem legkedvesebb szerkesztő barátaim nem fosztják meg a nagyérdeműt a látványtól (14 éven aluliak csukják be



a szemüjb. A zene örületes! Groove, funky, soul és állandó lüktetés. Tudom, hogy a számítástechnika iránt rajongók nagy tábora imádja az Acid Jazzt. Nos, akkor azonnal beszerzendő ez a lemez, ha elviseli a hallgató, hogy néhol franciául énekelnek. Egyébként szerintem nem is olyan rossz ez a francia...

## Dave Matthews Band – Under The Table And Dreaming (BMG)

Már a lemez címe is nagyon tetszett, hiszen ki ne akarna néha bemászni az asztal alá és álmodozni egy keveset. Sajnos ez általában csak akkor sikerül, amikor már az ember egyébként is rózsaszín elefántokat lát. Ellenben ez a zene nem rózsaszín. Nekem az



R.E.M. távoli leszármazottjának tűnik másod vagy harmad unokatestvéri fokon. Kiválóan illeszkedik a mai modern, amerikai rock képviselőinek sorába, a stílus kedvelőinek melegen ajánlott. Akusztikus, herflis, szaxis rockzene...

## Yello – Hands on Yello (PolyGram)

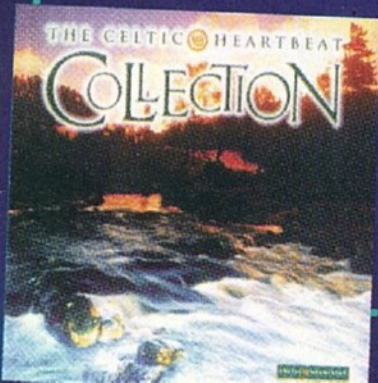
Nemcsak én kedvelem a számítógépes zene nagy öregjeit, akik inkább még mérnökök voltak, mint zenészek, hanem jó néhány kortárs zenész, illetve zenekar is. Összegyűltek, hogy Yello nótákat adjanak elő, olyanokat, amelyek valamilyen szinten meghatározták életüket. Az előadók (t.k.):



The Grid, Cosmic Baby, Jens, Oliver Lieb, Moby, The Orb. A szerzemények pedig a Yellótól már olyan jól megszokott elektronikus zenei stílus 1995-ös interpretációi. Az album talán visszavezethet minket a technozene gyökereihez.

## The Celtic Heartbeat Collection (Warner)

Mit is mondjak? Újabb fantasztikus példája annak a zenének, amiből egyik kedvencem, a country is származik. Ősi kelta ritmusok és dallamok kelnek új életre az ismert előadók dalaiban (Bill Whelan, Shaon Shannon,



Frances Black, Eleanor Shanley, Alec Finn). Bár a nevek (sajnos) nem sokat mondhatnak legkedvesebb olvasóimnak, de azért ajánlom, jegyezzétek meg őket. A zöld sziget tiszta üzenetét hordozzák: csobogó patakokét, friss levegőét, druidák elhagyott mágikus köveit...

## Barbra Streisand – The Concert Highlights (Sony Music)

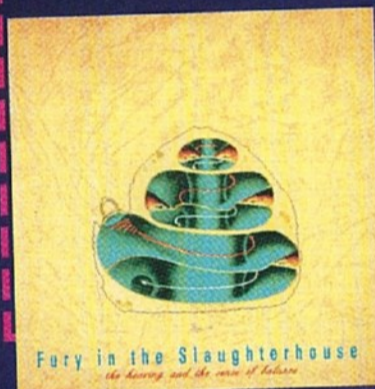
A mai énekesek egyik „nagyasszonyát” bemutatni botorság lenne, hiszen egyenesen lehetetlennek tartom, hogy éljen még ezen a planétán valaki, aki nem ismerni ezt a csodálatos előadóművészt. 1994-es The Concert című dupla albuma olyan sikeres lett, hogy a kiadó megjelentetett egy



válogatást, melyen legcsodálatosabb dalai szerepelnek, mint például: People, Evergreen, The Way We Are, Yentl Medley, Lazy Afternoon, Piece of Sky. A teljes 77 percnyi (!) anyag varázslatos.

## Fury In The Slaughterhouse – The Hearing And The Sense Of Balance (BMG)

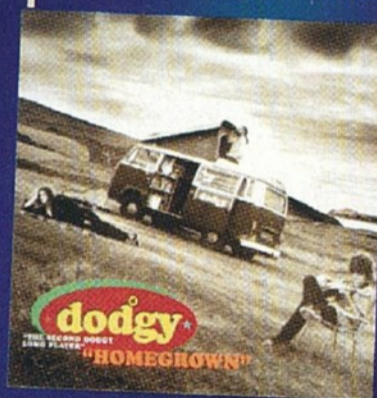
Jó rövid zenekarnév, jó rövid lemezcím! Egyébként teljesen friss, lendületes, őszinte rockzene. Német srácok követték el, de a szokásoknak megfelelően angolul dalolhatnak. Támogatják a Greenpeace-t, az Amnesty International-t,



szóval mindenféle szimpatikus dolgot csinálnak amellet, hogy zenélnek. Érdekeség, hogy egynemely dalban gyanúsán magyar nevű zenészek is előbukkannak! Külön ajánlás található a lemezben Kurt Cobain gyermekének, Frances Bean Cobainnak egy kis megjegyzéssel: „az öngyilkosság nem old meg semmit!”

## Dodgy – Homegrown (PolyGram)

Jó értelemben vett alternatív rockzene, mindenki által fogyasztható. Nem esnek a fiúk a teljes „alternatívkodás” csapdájába, nem használnak olyan, eddig nem hallható zenei fordulatokat, amelyeket ez idáig csak azért nem



alkalmaztak, mert nem egészen tisztán szólnak. Teljesen korrekt, olyan, amelyet akkor is hallgat az ember, ha a haverjai nyaggatják: na tegyél már be valamit! És mégis alternatívan szól, tisztán és ugyanakkor érdesen. Ajánlat: So Let Me Go Far, Whole Lot Easier, Grassman. De a többi nóta sem rossz!

## Take That – Nobody Else (BMG)

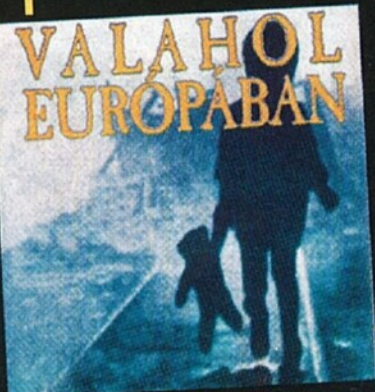
Sokan a zenekart tinikedvencnek minősítik. De a Take That dacol az idő múlásával, immáron öt éve szórakoztatja a nagyérdeműt, és általában egy tinizenekar 2-3 évnél tovább nem szokta húzni. Az album érdekes keveredése a modern pop és a líraibb zenei vonulatoknak. Jó néhány szerzemény ez utóbbi



kategóriába tartozik, például a nagy világsiker Back For Good, a címadó Nobody Else vagy a The Day After Tomorrow. Az Every Guy, illetve a Hanging Onto Your Love kiváló példa arra, milyen is egy pop szerzemény 1995-ben. Mindenesetre az öt srác bebizonyította, hogy zenélni is tud, és nemcsak az épp aktuális divat dobta őket fel a csúcsra.

### Valahol Európában – Dalok a Musicalból (BMG)

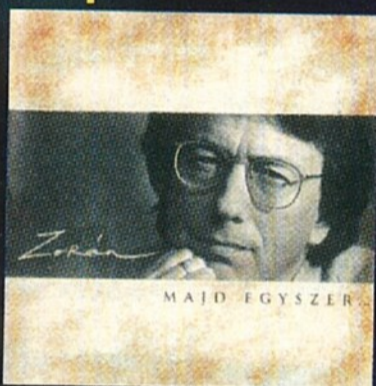
A szívemből szól ez a zene. Dés László zseniális muzsikája, Nemes István érzékeny szövegei teszik nem mindennapi élménnyé a világhírű film musical verzióját. Szolnoki Tibor fásult, a felelősséget kénytelenségből magára vevő



éneke fantasztikus. Mindennél csodálatosabb Éva szerepében Tunyogi Bernadett. Az egykor naiv és tiszta lányt, aki a történelem viharai során keményedik felnőtté és kíméletlenné szívből jövően énekl. A gyerek szereplők sem mindennapiak, például Kazi Balázs, aki Kuksit énekl. „A zene az kell, mert körülölel, és nem veszünk majd el...”

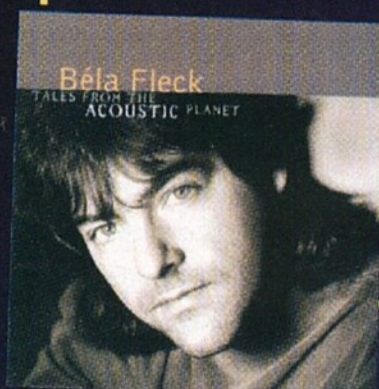
### Zorán – Majd egyszer (PolyGram)

Na végre! Itt a Mester legújabb, stúdiófelvételeket tartalmazó lemeze, amely nem akármilyen körítéssel jelent meg. Egy belvárosi gyorsétteremben Zorán megörökítette kezét az utókornak; volt taps, vakvillogás meg egyebek és hivatalosan bejelentették az új lemez megjelenését. Érzékeny, sokatmondó, elgondolkodtató, igazi Zorán stílusú CD, amely harmadik-negyedik hallásra kezd igazán feltárni rejtett titkait. Én már legalább ötször meghallgattam, így mesélhetnék. Addig is egy kis ajánlat: Már A Galambok Se Repülnek, Élet Tanár Úr, Régimódi Dal, Vadkelet...



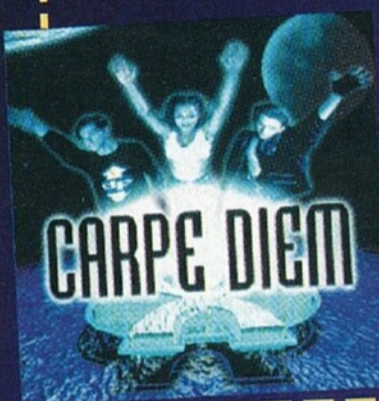
### Béla Fleck – Tales From The Acoustic Planet (Warner)

Neve ellenére ez az úr nem magyar (sajnos). Keresztnevét az általa olyannyira tisztelt Bartók Béla után vette fel. Az album az akusztikus zene gyöngyszeme olyan közreműködőkkel, mint például Chick Corea, Bruce Hornsby. A mai rock és popvilágban ritkán hallható hangszerek is megszólalnak: mandolinok, oboák, trombiták, hegedűk, klarinétok. No, persze a mindenféle mintavevőket és egyéb MIDI-s kütyüket már megint otthon hagyták a zenészek. Minden szerzemény címe alatt található egy magyarázat a születés körülményeiről, illetve a dal címéről.



### Carpe Diem – Lépj Tovább (Sony Music)

Hát ezt is megértük. A PC-X első számában írtam a Carpe Diem bemutatkozó lemezéről és íme, itt a második. A stílus a Rave és Jungle keveréke, ahogy azt Benda Gergő mondotta volt a lemezbemutató sajtótájékoztatón. Aki már ismeri a zenekart, annak nem kell bemutatni. Fanny változatlanul szép, Gergő ugyanolyan stílusban hadar, Attila varázsolgatja a szintetizátorokat, a táncoslábúak pedig élvezik, hogy testüket ismét átjárja a ritmus, a dübörgés és az üvöltés. Én csak egy dolog miatt sajnálkozom: a Viva Vivaldi című szerzemény technosított klasszikus vonósbetétje kissé szíven ütött...



### Még néhány CD, amit Gyu bácsi meghallgatott:

#### Timbuk3 – A Hundred Lovers (BMG)

Kovács Ákos, a Bonanza Banzai egykori énekese ezt az alternatív beütésű duót elég sűrűn hallgatja. Mostanában ez a kedvence. Döntsd el, hogy jogosan-e.

#### Forever And Ever – The Best Of Randy Travis (Warner)

Imádom a countryt. Ez az úr a ma futó, divatos előadók közül az egyik kedvencem. Már annak idején, a CMT adásaiban is feltűnt. A lemez legnagyobb slágereit tartalmazza.

#### KID – Álomteremtés (LP Records)

Az album ugyan tavalyi, de csak most jutott a kezeim közé. Egy olyan lemez, amely sajnos nem érte el azt a megbecsülést, amit megérdemelt volna. Tehetséges KID, jópofa zene.

#### A Kis Hableány – Filmzene Magyarul (BMG)

Remélem mindenki látta ezt a csodás rajzfilmet. Ha nem, akkor legalább a zenéjét most meghallgathatja. Oswald Marika of Fővárosi Operettszínház énekl. a fő betétdalát.

#### Don Juan DeMarco – Original Motion Picture Soundtrack (PolyGram)

Bryan Adams élete csúcsteljesítményének tartja a film betétdalát. A spanyolos flamenco keveredik a tüzes mexikói chili ízével a film szimfonikus zenei illusztrációiban.

#### Celine Dion – The Colour Of My Love (Sony Music)

A lemez 1993-as, de mostanság Celine Dion iránt hatalmas az érdeklődés, így jutott el hozzám is. Ő az, aki a Szépség és a Szörnyeteg c. Disney film csodás duettjében is énekl. A CD kiemelkedő slágere The Power Of Love.

#### Real McCoy – Another Night (BMG)

Diszkóban táncolók, otthon tombolók figyelme! Real McCoy, ezúttal Mc Sar nélkül nyomul, de a zene csöppet sem változott, kiváló, színvonalas dance szerzemények, hangosan énekelhető refrének, őrjítő ritmus...

#### Love – 1 (LP Records)

Újabb 1994-es album. Ők voltak az Omega előzenekara az emlékezetes Vizes bulin. Ők még szárazban léptek fel, kellemes, amolyan glam-es rockzenét játszva.

#### MAXIK

##### Maxikról úgy általában:

A mai CD-s világ elsöpörte a klasszikus fekete korongot, így a kislemezek világa is megszűnt. Pótlására találták ki a Maxi CD-eket. Bár méretükben akkorák, mint nagy testvéreik, de csak néhány nótát tartalmaznak, általában a CD legnagyobb slágereit. Előnyük, hogy jóval olcsóbbak, így akik egy CD-t csak egy-két sláger miatt vennének meg jobban járnak, ha a Maxit választják. Magyarán itt a modern kislemez, a Maxi CD!

#### Country Dance – 100 Folk Celsius (Magneoton)

Igen, kedves hölgyeim és uraim! A Rednex után a 100 Folk Celsius is Country Dance-t játszik. És ez nem vicc! Két dal feldolgozása található a CD-n: a Vidéki kis-lány (Szörényi-Bródy) és a Három Aranyásó (Szerdahelyi-Szenes).i Jópofa kis anyag.

#### JÁTÉKOK:

##### Sony játék

Megjelent Michael Jackson új lemeze! Mi a címe? A szerencsés nyertesek mindenféle Michael Jackson ajándék-tárgyat nyerhetnek.

##### BMG játék

Játékunk a Take That új lemezével kapcsolatos. Kérjük rajzoljátok le a Take That jelvényét. A nyertesek Take That kazettákat kapnak.

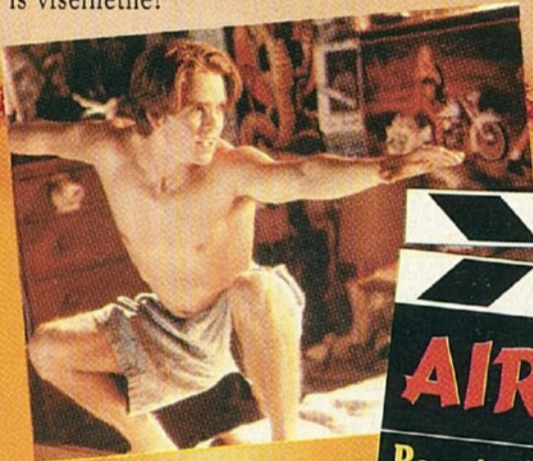
##### PolyGram játék

Ki az az ismert zenész, illetve zeneszerző, aki Zorán új albumának producere? A nyertesek Zorán: Majd Egyszer... c. albumát nyerik.

##### Warner játék

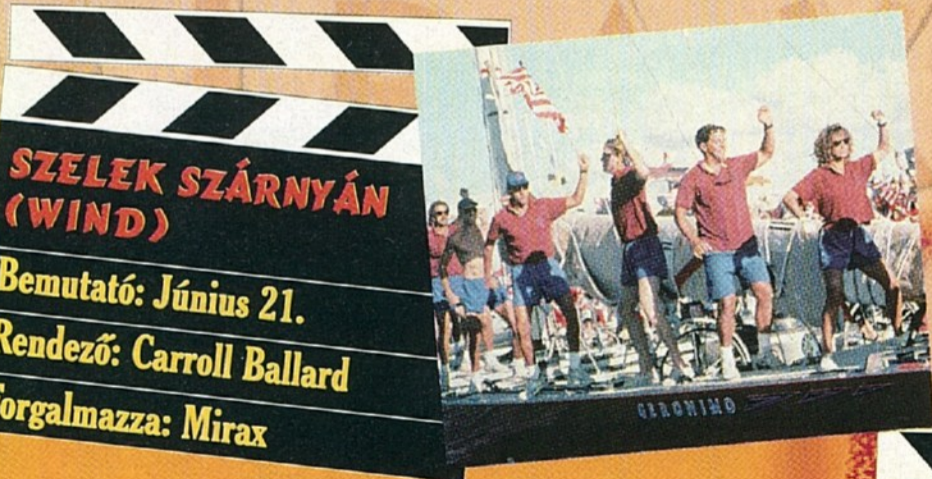
Kérdésünk a Scarlet duóval kapcsolatos. Mit jelent a duó neve? A jó megfejtést beküldők Scarlet Maxi CD-eket nyerhetnek.

Mitchell (Shane McDernott) igazi kaliforniai kölyök, élete a szörfözés és a rollerblade. Szinte minden idejét a végtelen óceán áttetsző vizén tölti, és töltené a világ végéig, ha a szülei nem kapnának ösztöndíjas meghívást Ausztráliába, ahová őt sajna nem vihetik el, így Cincinnati-ben (Ohio) élő nénikéjénél kell átvészelnie ezt a hat hónapot. Az AmAir járata elrepíti a fagyos, téli világba, ahol külön unokaöccse (Seth Green) és családja fogadja. A két azonos korú srác hamar összehaverkodik, de hátra van még egy nagy próba, a sulis. A beilleszkedés nem megy könnyen, az északi kemény srácoknak nem szimpatikus a szörfös sunnyboy, a lányok viszont boldognak érte, ezzel további bonyodalmakat okozva. Végül is bámulatos görkori tudásának, magabiztosságának és jó humorának köszönhetően befogadják, és a főellenség húgának (Brittney Powell) szívét is sikerül elnyernie. Ja, 'bladesek, gördeszkások, figyelem! Ez a film akár oktatófilm címét is viselhetne!



**AIRBORNE**  
 Bemutató: Augusztus 3.  
 Rendező: Rob Bowman  
 Forgalmazza: UIP Duna Film

Francis Ford Coppola nagyszabású produkciója, két világsztárral a főszerepben. Matthew Modine (Memphis Belle) alakítja Will Parkert, Jennifer Grey (Dirty Dancing) személyesíti meg Kate Basst. A történet egy csodálatos sportágról, a vitorlázásról szól. A versenyzőket csak egy érzés vezérli – a legjobbnak lenni mindenáron. Ez bizony nem könnyű! Erősek és ravaszak az ellenfelek, ráadásul nyerni csak rengeteg küzdelem, áldozat és szenvedés árán lehet. Komolyan akarják azt, amiért küzdenek, és a végén el is érhetik céljukat... A film szlogenjéül egy mondat szolgálhat: akkor lehetsz a legjobb, ha a legjobbal veszed fel a versenyt. Az film gyönyörűen fotózott, az operatőri munka kimagasló, az Oscar-díjas John Tollt dicséri.



**SZELEK SZÁRNYÁN (WIND)**  
 Bemutató: Június 21.  
 Rendező: Carroll Ballard  
 Forgalmazza: Mirax

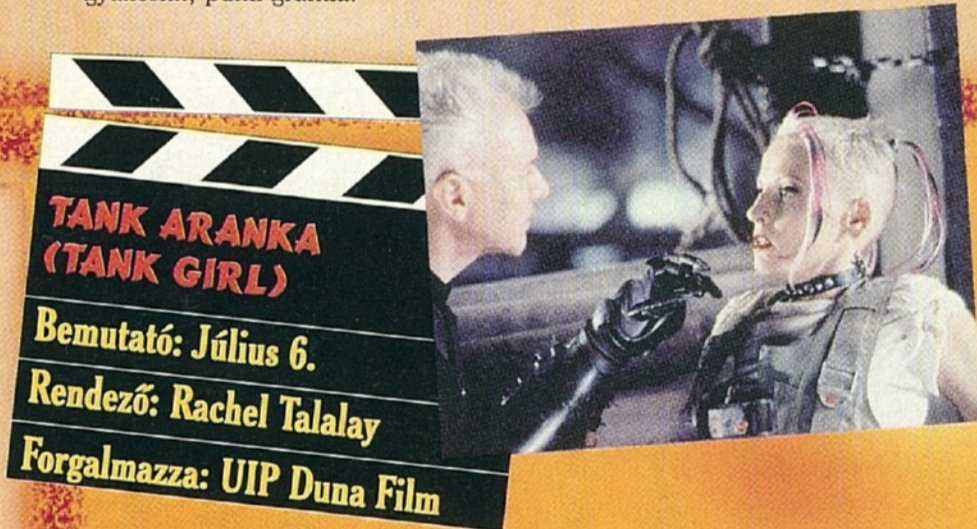
Francis Ford Coppola nagyon neves rendező is. Írd meg nekünk a három rendezés közül melyik a kakukktójás.

GodFather, Bram Stokers Dracula, Mary Shelley's Frankenstein. A helyes megfejtést beküldők között Szelek Szárnyán videokazettát sorsolunk ki.

Kit alakított Kyle MacLachlan a Twin Peaks –Tűz jöjj velem című filmben? A helyes választ beküldők között egy A Per videokazettát sorsolunk ki.

# VIDEÓ ÉS

Punk grafika. Mi is ez? Csak nem egy rajzfilm? Nem. 2033, CyberPunk világ. A Föld kiszáradt, a víz mindennél többet ér. A Water Power cég birtokolja a vízkészlet 99.9 százalékát, és a fennmaradó rész, az egyetlen szabad kút, egy „punk kommuna” birtokában van. Ide tartozik Tank Aranka (Lori Petty). A nagyravágyó víz hivatal, élén a gonosz Kesslee (Malcolm McDowell) pont erre a területre feni a fogát. Kiküldi kommandósait, akik lemészárolnak mindenkit – kivéve Arankát. Megtetszik a főnöknek, hogy ügyességével, rátermettségével mennyi emberét kinyírt, pedig azok sem voltak piskóták. Saját oldalára nem tudja állítani, mert a lány a legbrutálisabb fenyegetéseiből is viccet csinál, semmi sem töri meg. Inkább lelép egy mimóza természetű börtöntársával, aki lévén cyberpunk, jól ért a szereléshez. Lopnak egy tankot, meg egy repülőt. Innen minden rendben halad a happy end felé. Good punk music, Ice-T, rekeszizom gyakorlat, punk grafika.

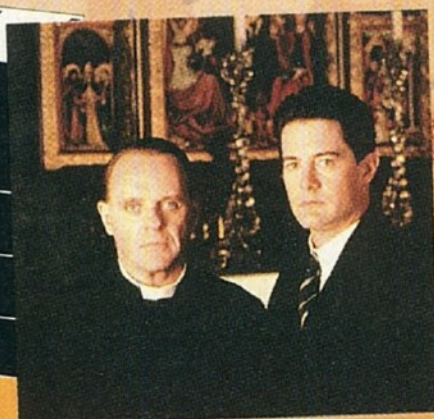


**TANK ARANKA (TANK GIRL)**  
 Bemutató: Július 6.  
 Rendező: Rachel Talalay  
 Forgalmazza: UIP Duna Film

A Twin Peakses Kyle MacLachlan és az Oscar díjas Anthony Hopkins szenális alakításával készült el Franz Kafka megrendítő művének legigényesebb film adaptációja. A mű részletes és kimagasló módon ábrázolja az állam terrorista bürokráciájának minden rémisztő és felháborító elemét. A történet Jozef K. felelős beosztású banktisztviselő káncsereves kálváriáját kíséri végig egy teljesen átlagosnak ígérkező reggeltől, a mindent magába emésztő katarikus halálig. A mű örök mementóul szolgál az állam rettenetes, értelmetlen, mindent elborító terrorjának, amely egy teljesen ártatlan emberre veti ki halálos karmait. Ha már unod az öldöklős, üldözős, csihi-puhi durr-durr filmeket, végre itt egy igazi csemege.

A filmet mindenkinek ajánljuk, akinek nem maradt ideje kiolvasni a könyvet, és szereti az izgalmas, fordulatokban és meglepetésekben gazdag mesterműveket.

**A PER (THE TRIAL)**  
 Bemutató: Május 17.  
 Rendező: David Hugh Jones  
 Forgalmazza: Mirax



# FILM

# PIRÁTA

Manapság divat az emberiség létét fenyegető, rettentő gyorsan szaporodó, természetesen halálos kimenetelű vírusról, UFO-ról stb. filmet készíteni. Ebben az esetben is erről van szó, de a megvalósítás fantasztikus, és a realitás talajától sem rugaszkodtak el túlzottan.

Az afrikai dzsungel mélyén félelmetes fegyver rejtőzik, egy majmok hordozta vírus (nem ismerős ez valahonnan?). Nem is volna vele semmi probléma, míg egy „bostoni arc” be nem csempész egy makit az USA-ba, és az meg nem harapja. Innen aztán már villámgyorsan terjed tovább a kór, és pár nap múlva az észak-kaliforniai Cedar Creekből a megfertőzöttek aránya eléri a lakosság majdnem száz százalékát. A katonaság elszigeteli a várost, érvénybe lép a szükségállapot. A felső vezetés – az „amerikai nép” érdekében – úgy dönt, hogy egyetlen lehetőség a város lebombázása. Lt.Colonel Sam Daniels (Dustin Hoffman) másképp gondolja, szerinte a vírugazda majomban megtalálható az antivírus: megindul az idővel és a saját érdekeit féltő katonai felső vezetéssel folytatott halálos hajszára.



**VIRUS (OUTBREAK)**  
 Bemutató: Július 27.  
 Rendező: Wolfgang Petersen  
 Forgalmazza: Intercom

Richie Rich a világ leggazdagabb gyereke, mindene megvan, amit csak pénzzel meg lehet vásárolni: saját vidámpark, McDonalds, supercompi stb. Világklasszisok oktatják a felső tíz (ezer?) külön bejáratú sulijában, Arnold Schwarzy és Claudia Schiffer az edzője, pár száz szobás szerény kastélyocskájuk mellett ott virít a Mount Richmore, a Rich család kőbe faragott arcképével. E hatalmas gazdagság persze irigyeket is szül: Mr. Lepénypofát, a gátlástalan, törtető igazgatóhelyettest, aki nem is tétlenkedik. Merényletet szervez Richék ellen, és mivel Macaulay Culkin (Richie) csak a szülei nélkül érzi jól magát (Home Alone I-II), megússza az akciót, és kezébe veszi a családi vállalkozás és saját sorsa irányítását. Segítői a család hűséges alkalmazottjai, egy örült feltaláló és egy fegyelmezett, de jó fej komornyik, na meg egy csapat utcagyerek.



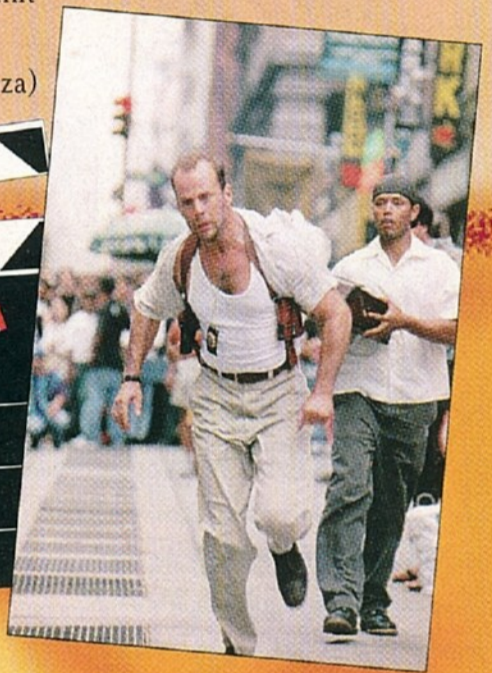
**RICHIE RICH**  
 Bemutató: Július 13.  
 Rendező: Donald Petrie  
 Forgalmazza: Intercom



Egy szépnek ígérkező nyári napon hatalmas robbanás rázza meg New York városát. A rendőrséghez befutó hívás egy bizonyos Simontól származik, aki magára vállalja a merényletet. Simon (Jeremy Irons) megfenyegeti a várost, hogy további akciók is várhatók, ha John McClane (Bruce Willis) nem követi utasításait. McClane-nek szendvicsemberként sétálgatnia kell a négerrek lakta Harlem negyedben. A tábláján a felirat: I HATE NIGGERS... Ezzel a barátságos mondattal pillanatok alatt magára vonja a helyi kemény fiúk figyelmét. A késeléstől egy néger fickó (Samuel L. Jackson) menti meg, aki akaratán kívül belekeveredik a halálos játékba, és a továbbiakban McClaine hűséges és elválaszthatatlan partnere lesz. Nem telik bele sok idő, és kiderül, Simon nem más, mint az egykori nagy ellenség, Hans Gruber (az első Die Hard főgonosza) testvére...



**AZ ÉLET MINDIG DRÁGA (DIE HARD 3.)**  
 Bemutató: Augusztus 10.  
 Rendező: John McTiernan  
 Forgalmazza: Intercom



A vadnyugat témája elnyúlhatetlen a filmesek világában. Ez az alkotás is itt játszódik, egy párbajversenyt dolgoz fel. Amerika minden eldugott bugyrából özönlének a lövészet bajnokai, hogy megmérkőzzenek egymással. A városba érkezők között viszont van egy titokzatos idegen. A verseny egyenes kiesésben folyik. A tét rengeteg pénz, de kevesen vannak, akik a gazdagságért szállnak be a küzdelembe. Ellen (Sharon Stone) sem nyerni akar, hanem véres bosszút forral a város kegyetlen ura, Herod (Gene Hackman) ellen. Herod tudja, hogy sokak kívánják a vérért, de bízik gyorsaságában. Ahogy ritkul a mezőny, úgy kerülünk egyre közelebb a végzetes véghez. Sharon Stone még mindig gyönyörű, Gene Hackman pedig még mindig kítűnő színész. Nem is oly rég, hasonló vadnyugati szerepért kapott egy Oscar-t. A rendezés pedig rendkívül hatásos módon ábrázolja a golyó ütötte sebeket...



**GYORSABB A HALÁLNÁL (QUICK AND THE DEAD)**  
 Bemutató: Június  
 Rendező: Sam Raimi  
 Forgalmazza: Intercom



Dustin Hoffman köztudomásúlag férfi, de kítűnően alakít női szerepet is. Melyik filmben játszotta feledhetetlenül Dorothy Michealst?

Melyik filmben szerepel még Ice-T a Tank Girl-ön kívül?

**Játéki!**



# STAR TREK

## THE NEXT GENERATION

Meghalt a király, éljen a király!  
A korosodó, pocakosodó Star Trek legénységet leváltotta a Következő Generáció. Sikerük immár Európában is rekordokat döntöget.

Németországban egymás után alakulnak a Star Trek fan-club-ok. Hogy miről is beszélünk? Hogy nem tudod miről van szó? Nos, nem csoda. Amikor a 70-es évek legvégén Lucas úr megalkotta a Star Wars-t, akkor egész hamarosan begyűrűzött ide (a 80-as évek elején). Válagogy a Star Trek kimaradt, esetleg tán az akkori vezetőknek nem tetszett? Ki tudja...

A Star Trek – csak és kizárólag így vagyok hajlandó emlegetni, mert a „Csillagszekerek“-re való fordítás elég bután hangzik – hosszabb előzményre nyúlik vissza. 1966-ban mutatta be az NBC az első részt egy science fiction sorozatból, aminek a managerek nem nagy jövőt jósoltak. A Star Trek-et ismerőknek mondom, hogy szinte hihetetlennek tűnik, de nem engedték, hogy a „sátánképű idegen“ szerepeljen és letiltották a sorozatból. Hogy ki volt az illető? Hát maga Spock! A sorozat hamarosan nagy sikereket ért el, újabb és újabb folytatások készültek, míg tíz évvel később, 1979-ben elkészült az első önálló, egész estés Star

Trek mozi. Szerencsére ez és az öt követő további öt, a hazai videó forgalmazók jóvoltából eljutott hozzánk is, igaz óriási kétséssel. Sajnos a videón való megjelenést nem kísérte hírverés, így a kölcsönzők polcain porosodtak a kazetták, csupán egy-egy, a borítón Kirk kapitányt (William Shattner) felfedező filmkeresgélő kiáltott fel, hogy „Jééé!!! A „Tízdséjhúker!“.

Szerencsére a Star Trek itthoni története ezzel nem ér véget. A műholdas televíziózás jóvoltából nálunk is figyelemmel kísérhettük a sorozatot és folytatásait. Az RTL németül sugározta az eredeti széria darabjait, illetve az azóta már kódolt Sky One most is adja a különböző folytatásokat. Szinte bizonyos, hogy ezek a csatornák „fertőzték meg“ az itthoni rajongók jelentős részét. Azt, hogy itthon márpedig van rajongótábora a Star Trek-nek, mi sem bizonyítja jobban, hogy már klubjuk is van! (Mielőtt elárasztanátok a szerkesztőséget a klub címe iránt érdeklődő levelekkel, álljon itt a levelezési cím: Star Trek Club, 1116 Budapest, Derzsi u. 45.)

Nos, elkalandozásom előtt ott tartottam, hogy több mozifilm is készült az Enterprise, az NCC-1701 regisztrációs számú űrhajó kalandjaiból. Igen ám, csak időközben eltelt kb. húsz földi év! A szereplők már nem azok az ifjoncok, akik voltak, és igen nehéz elképzelni nagypapa és nagymama korú űrhajósokat aktív szolgálatban. Mit lehetett tenni? A közönség további Star Trek történeteket követelt, így új szereplőkkel, új sorozatot indítottak „The Next Generation“, azaz a „Következő Nemzedék“ címmel. A rajongók nagyon hamar befogadták az új sorozatot is.

Aztán jött egy még újabb, a „Deep Space 9“, azaz a „Mélyűr 9“, ami az eddigi hagyományokkal szakítva nem egy űrhajóról szól – ami ott jár ahova még ember azelőtt nem merészkedett –, illetve nem az a célja hogy furcsa, új életformákat fedezzen fel, hanem egy úrállomás nem éppen hétköznapi hétköznapijaiba nyújt betekintést. Hogy a szituáció érdekesebb legyen a DS9 egy „wormhole“, – egy kissé szabados fordításban: „csillagkapu“ – mellett helyez-

kedik el, amin át az űr egy sok-sok fényévi távolban lévő sarkába lehet eljutni.

Szinte alig ment le az első 150 The Next Generation – egyesek szerint Next Degeneration (!) – rész, és máris egy mozifilmen kezdtek törni a fejüket a készítőik, így



létrejött a hetedik

Star Trek mozi, amiben az új generáció és a régi is feltűnik. Remélem, hogy mire ezek a sorok megjelennek, addigra a filmet is játsszák, mert már többször elhalasztották a bemutatót. Hogy miről szól a film? Hát a szokásos! Az Enterprise legénysége, – most az NCC-1701-D – régi jó szokása szerint megmenti az egész galaxist. James Tiberius Kirk, a nyugdíjból beugrik egy kicsit segíteni Picardnak. Duójuk és az Enterprise-D legénysége megfékez egy őrült tudóst – ezek, hogy nem pusztulnak ki!? – akinek az a fixa ideája, hogy egy galaxis méretű tűzijátékot csináljon. Mindez hogyan és miként? A moziban kiderül! A filmről semmi további nem szeretnék elmondani, hiszen ha elárulom, hogy a kertész a gyilkos, akkor már semmi értelme elmenni és megnézni, nemde!?

Hogyan alakul tovább a Star Trek story? Az USA-ban már játsszák a legeslegeslegújabb folytatásosfolytatást, a „Voyager“-t. Ez a legújabb széria egy olyan űrhajó hazaújáról szól, amely egy különleges esemény folytán a galaxis túl végére kerül, olyan messzire, hogy maximális sebességgel is majd száz évig tartana a visszaút. Irányítói nem tehetnek mást, mint wormhole után kutatva elindulnak hazafelé. A legénység még ha lehet az eddig megismerteknél is tarkább, a csillaghajó alakja még fantasztikusabb és bizonyos, hogy jó sok folytatásra elegendő ötlet van a készítőik tarsolyában!

Live long and prosper!

Sam. Joe



## Turtle Beach

### hangkártyák

Aki ezt a hirdetést felmutatja, 5% kedvezményt kap!



\*101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo*	WaveTable szintű + SB MultiCD + Enhanced IDE	17.000,-
Maui	Profi Wavefront szintű kártya, FM-ek mellé	26.000,-
Tropez*	Maui + SB + Enhanced IDE	37.000,-
Tahiti	A zajmentes csúcsdigitalizáló kártya	43.000,-
Montery	Tahiti + csúcs-szintű + csúcs-effect + DSP + RAM	58.000,-
Multisound	A hangkártyák királya - így egyszerűen!	72.000,-
Audio Advantage	Az első PCMCIA hangkártya	25.000,-

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

**AMECON Budapest Kft.**

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



# All is One...

1968. áprilisát írtuk, amikor először hallatta hangját, igaz, ekkor még csak szűk körben – mégis nagy sikerrel. A következő évek gyermekké, majd később kamasszá avatták. Mi több, tanulmányokat is végzett, szülei és tanárai meglepedésére. Már zsenge gyermekként vonzódott a zene világához, s népszerűségét „nagyszerű” hegedű tudása is növelte. Nem volt ugyan csodagyerek, mégis felvették a Magyar Néphadsereg soraiba, ahol felettesei – tudván tehetséges voltát – mindenben segítették, támogatták. A féltő gondoskodás mély nyomokat hagyott benne. Az egyéniségét formáló közösséget egy év elmúltával kész férfiként hagyta el. Azonnal ismét a zenei pálya felé fordult, s megkezdte tanulmányait a KözGÁZ-on.

Mindezek ellenére 1989-től a zenei világ markáns képviselői közé számíthatjuk, ekkor jelentette meg első lemezét, *Induljon a banzáj!* címmel. A fiatal és tehetséges zenész neve ebben az időben még Kovács Ákos volt, ami mára egyszerűen csak „Ákos”-sá rövidült. Félre téve a tréfát, azóta Ákos tényleg sztár lett, s olyan sikerekkel büszkélkedhet, mint 7 aranylemez, két verseskötet, két szólóalbum és rengeteg koncert. Szinte nincs ma olyan magyar fiatal, aki ne ismerné legalább dalain keresztül. Azaz mégis volt egy, sőt egy rendhagyó riport erejéig ki is faggatta ez a fickó – Gyú bácsi hatásos közreműködésével – Ákóst, a PC-st.

Az alapállás egy interjú, ami fantasztikusan kellemes csevegésbe fordult, s reméljük lesz még folytatása is. Kék farmer, fehér póló, copf, megjátszás és sztár-allűrök nélkül.

**PC-X:** Milyen szinten lehet PC-s egy zenész, ha mégsem szeretne a sequencerek és hasonló manapság divatos csapdjába esni?

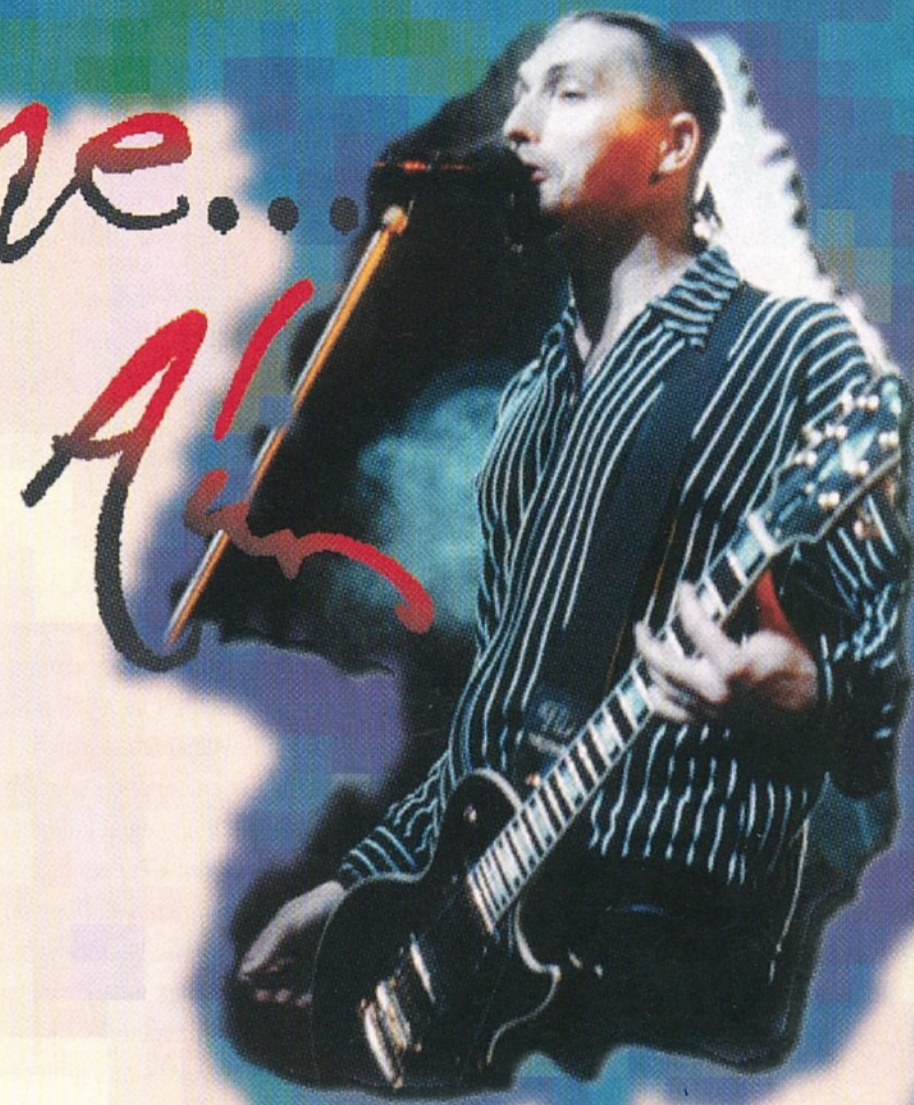
**Ákos:** Annak idején mi is borzasztóan lelkesedtünk a Depeche Mode-ért és hasonló zenei öröletekért, s ez talán érződött a Bonanza Banzai stílusán is, de mindig igyekeztünk új utakat keresni, új, sablonoktól elrugaszkodó zenei formákat találni. Talán a szólóalbumaimon sikerült ezt a vágyat leginkább megmutatni, kifejezni. Nem különösebben rajongok egyébként az érzések nélküli zenei tudásért, a zenész nem mérhető hang / másodpercben. Bár láttam már olyan gitárost, aki egy szakmai bemutatón szinte mindent kihozott a hangszerből, mégis üresnek éreztem, mert nem volt a virtuozitás mögött a lelket megérintő indulat, érzelem vagy hangulat.

**PC-X:** Cél-e a tudatos különbözni vágyás, a sokat emlegetett médium szerep életedben?

**Ákos:** Igen, valahogy úgy érzem, hogy valamennyiünknek meg kellene érezni az egészséges különbözni vágyást. Mint ahogy mindannyiunknak dolgunk van a világon, én is úgy érzem, hogy csak akkor élhetsz igazán, ha rátalálsz a neked megfelelő feladatra, kihívásra. Az alkotás is folyamatos kihívás, mindegy, hogy festesz, zenélsz vagy verset írsz. A lényeg mindig az alkotáson van, amely hittem szerint nem saját művünk, csak rajtunk keresztül materializálódik.

**PC-X:** Kicsit az újság irányába fordítva a kérdezősködést, mekkora helyet foglalnak egy sztár PC-jén a szórakoztató programok?

**Ákos:** A zeneszerkesztők mellett a stratégiai játékok is helyet kaptak a gépemen. Sokat játszottam annak idején a Railroad Tycoon-nal, és ma is kedvelem utódját a Transport Tycoont. Ha van időm, szívesen nyomkodom a billentyűzetet, lehet úgy is fogalmazni, hogy bizonyos értelemben a játékok megszállottja vagyok. Azt hiszem, győzni mindannyian szeretünk, Ti sem csak az anya-



giak megszerzéséért íjátok a lapot, hanem a sikerért, a kihívásért.

**PC-X:** Mit tervezel a közeli jövőben, megleped-e rajongóidat valami újdonsággal?

**Ákos:** Igen, egy nagy bulira szeretném meginvitálni ősszel a zene-rajongókat, ismét a Budapest Sportcsarnokba, november 4-én. Folyamatosan álmodom egy film elkészítéséről, de ez valószínűleg még a távolabbi jövő. Valamint titkos terveim között szerepel a számítástechnika irányába való nagyobb léptékű nyitás megvalósítása, egy érdekes, interaktív CD kiadvány. S természetesen minden, ami időmbe belefér.

**PC-X:** Nem maradt más a végére, mint egy kérés a PC-X részéről: megajándékoznál bennünket egy verseddel?

**Ákos:** Természetesen, szívesen küldök egyet a még soha nem publikáltak közül! Remélem, hogy sok olvasótok örömét leli benne. (Ezt mi is reméljük, hiszen ez az első ilyen jellegű PC-X-es próbálkozás – szerk.)

Ennyi volt, ami lejegyeztetett, a többi legfeljebb a szívünkben és az agyunkban doboghat tovább. Ehhez egy kicsi segítség lehet a következő Ákos-vers. Az őszi koncertre talán megjelenhet az új kötete, amiben ez a vers is megtalálható lesz.

## ÉG VELEM

Álomtalan éjjel sötétje  
fogja le a szemem  
- Mint mikor lángot láttam  
nyitott tenyeremen  
becsuktam, nyitottam:  
már ott se volt -  
úgy oszlik szét a csendben  
az én hallgatásom is  
és marad utána baljós  
szürke folt  
az arcomon, árnyék talán -

Én felkelek és  
dörömbölni kezdek  
megíratlan versem ajtaján.

Szeretlek.  
Benned rejtőzöm magam elől.  
Áttöröm a hallgatás falát, ledöntöm  
magától úgysem dől.  
Eloltott gyertyám  
füstjében földereng az arcod.  
Szívem dobjának  
zajában várlak:  
kegyetlen ritmus  
ugye hallod?

Írd meg helyettem a verset.  
Én többé nem akarom.  
Írtam már százat  
nem kell alázat: kegyetlen jutalom  
Itt a tollam: írj!  
Ismerd meg harcomat  
Kiálts dalt a szélbe  
Halljam a hangodat!

Vagy nincs benned tűz...?

Hát majd én  
lángragyújtalak  
ahogy engem is  
lángragyújt a Nap  
és  
égj velem  
vagy  
ég veled  
reszkette öleld az életet

# DEMANOZONA

Elnézést, de az előre beígért magyar demo-remek összehasonlítására elmarad, különböző, előre nem látott – de sejtett – adminisztrációs és linkségi problémák miatt (ugghh a Tomka...). Úgyhogy legyen újra egy kis okosító félperc, a demo oldalak „bal-ikán”. Múltkor szó esett a shade technikákról, most pedig a többi felület-lekezelés taglalása esedékes. Az e havi menüben még terítéken található az új demo-féleség-képződmény – a rövidke, de egyszerre túlságosan is nagy dózist prezentáló – JOKYNTRO (na nem a Dallasról van szó!) mibenlétének, mérhetetlen hülyeségének kifejtése és egypár ilyen műfajban elkészített proggi leírása. (Sajnos, így elkerülhetetlen a poén lelovása, de azért ügye nem haragszotok meg ránk...)

Talán, az itt elkövetkezőket az előző havi ismeretterjesztésünk előtt kellett volna közölnünk, na de egy kis (után)alpozás sohasem árt... Vegyük elsőnek a DOT (azaz Day Of the -purple-Tentacle..., vagyis inkább pont) megjelentési fajtát, ami ezek között az egyik legkezdetlegesebb. Ezzel szemben nagyon mutatós dolgokat lehet varázsolni a képernyőre ezen technika használatával is, különböző látványos effektek felhasználásával (különösen megnyerő, amikor mindenféle alakzat morpholódik át egymásba). A kirajzolt kép az eredeti 3D-s ábra 2D-s leképzése, az egymástól viszonylagosan távol lévő pixelek levételése által. Ha például egy körkörös ránkötöző hálóból egy alagutat próbálunk kreálni (tehát a mélységet akarjuk érzékeltetni), akkor a legjobb megoldás, hogy különböző színátmeneteket használunk, és ezt a pontok egymástól való távolságának állításával keverjük. Ennél a módszernél már valamelyest kiforrottabb a több fejlettségi szinttel rendelkező vektorviktör. Az evolúcióban alulmaradt (így majdnem mindennek az anyja), a szakzsargonban csak pálcika-ként vagy wire-frame-ként emlegetett „vonalhegy” önmagában még nem egy szívét gyönyörködtető látvány. Bár komolyabb programokban még mindig előszeretettel alkalmazzák bonyolultabb alakzatok gyors kirajzolásához (lásd. 3D Studio) és mozgatásához (csak a test éleit ábrázolják). Ha ezek oldallap-

jait kitöltjük, akkor rögtön sokkal kellemesebb látványban lesz részünk. Ilyen lehet a simán egy színnel való kitöltés vagy az úgynevezett textura-mapping. Az előző az Alone in The Dark játékban is használt alakzatokban ismerhető fel, amikor pl. az emberke egyszerűbb – és a megkülönböztetés végett különböző színű – sokszögre van leépítve. Itt figyelni kell a takarásra, azaz arra, hogy mikor melyik oldalnak kell látszódnia a képernyőn, és az éppen nem kívánatosnak melyik részét kell lefednie. Ha itt az egy kitöltő szín helyett valami átmenet felét biggyesztenénk oda – és közben még az árnyékolási és egyéb tényezőket sem hanyagolnánk nagyon el –, akkor ismét visszaköszönnének a már sokat emlegetett shade eljárások... Viszont, ha a színezgetés helyett mondjuk egy-egy bitmapot feszítenénk a fedőlapokra, akkor valami doom-szerűnek lehetnénk szemtanúi (na persze ezt nagyon gyorsan kell tenni, hogy valami élvezhető készítsünk...).

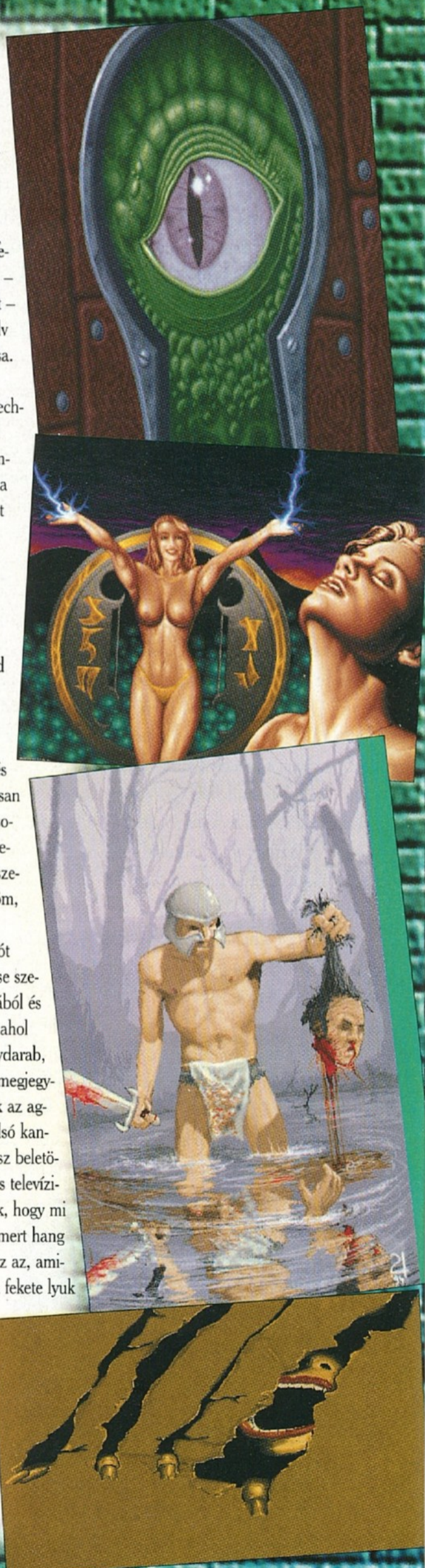
Attól nem kell félni, hogy a demovilág valaha is kifogyna a sok badarságból – ami érdekessé és poénossá teszi –, és ha ehhez egy új demokategóriát kell kitalálni, akkor itt van a legújabb betanulandó fogalom: a JOKYNTRO. A megnevezés rögtön sejteti magáról, hogy nem a hagyományos értelemben vett zsebkezdőszaggató „videóklipekről” van szó – mert inkább hasonlít a mostanában divatos, rövidke átvezető rajzfilmekre, mint egy „original demora” –, maximum kínunkban csordulhat ki a könnyünk. A rövid bevezető kép vagy animáció után következik az idétlenség. Itt a rövidség csak és kizárólag a demo időtartalmára vonatkozik, mert igen gyakran vannak benne előre tárolt animációk, netalántán digitizett részek, amelyek eléggé brutális mennyiséget foglalhatnak el a vicsin. A hardware követelmény nagy általánosságban megegyezik a szokványos demoknál megszokottakkal, annyi kiegészítéssel, hogy sokkal gyakoribb az SB kihasználása, sőt még néha az Adlib is bőven elég. (Azért a GuS-osok még mindig előnyben!) Sajna, ilyen fajta magyar művet még nem láttunk, úgyhogy megragadván az alkalmat, felszólítunk Benneteket, kedves kockafejű demokészítő

honfitársaink – azt hiszem elég jó fantáziával, és humorérzéssel vagyunk megáldva (na itt nem magunkra gondoltam...) –, alkossatok néhány ilyesmi kis demot, hogy a Magyar Scene-t újfent(?) dicsfény öveze. Tehetnétek ezt magyarul is, de – tudjuk, nem a nagyzás miatt – elkerülhetetlen az angol nyelv adta lehetőségek kihasználása. Essék szó egykét konkrét jokyntro-ról. Ha nem is a technikai megoldásokról – mert azok csak kiegészítőként vannak jelen –, hanem inkább a poénokról (nevezhetjük őket aranyköpéseknek is)...

## Green Elephants in the Dark: Brutal MiXeS I. & J].

A sötét képernyőn átszáguld egy képlet és egy dörmögő hang belerecsog a GuS-ba: és Isten azt mondta, hogy  $E = .5mv^2 - Ze^2/r$ , és világosság gyúlt. Itt is pontosan ez történik. A fényben egy sovány, alulöltözött emberke beszél hozzánk. „Nagyon egyszerűen élek: ami üres megtöltöm, ami tele van azt pedig kiürítem...” A mellékelt animációt mindenki képzelje el, jó ízlése szerint. Később kimegy a szobából és átsétál egy véres helyiségbe, ahol egy csöpögő szájú, elég nagydarab, idősödő nő megnyugtatóan megjegyzi, hogy: emberek, semmi ok az aggodalomra, megettük az utolsó kánibált is... Ezek után az egész beletömörül egy textura mappingos televízióba (ugye most már tudjátok, hogy mi az...). Az előzőekből már ismert hang valami ilyesmit állít: a TV az az, amikor a recsegések láthatóak, a fekete lyuk pedig, ahol Isten nullával osztott... Először a kép még villózik néhányat, de lassan elhal ez a próbálkozás, és az egész képernyő tartalma lehúzódik a nagy fekete sülyesztőbe.

Cool A & aTom





A júniusi demo oldalakon beharangozott „sakktábla – vagy mozaik effekt” kerül a boncoló asztalra. Az eredeti ötlet, illetve forrás David Dahl public domain könyvtárából származik, ezt vettem alapul, kicsit nyuvasztottam és rövidítettem, így kerül konyhakészen elétek. A magyarázó szövegek után a rájuk vonatkozó eljárások neveit írtam zárójel közé. Először is váltsunk fel a már megszokott 320x200-as felbontásba (setvideo(\$13)). Ezután definiáljuk egy mozaik méretét (definetile). Ezeket egyébként a kockamaxX és kockamaxY konstansokban tudjuk – igény szerint – változtatni. Ha már itt vagyunk, elárulom, hogy a látótávolság nevű konstansban a sakktáblától való távolságot tudjuk csökkenteni vagy növelni. Utána a palettát számoljuk ki – ugye milyen meglepő –, ez az effekt is paletta bazirgálásán alapul (definepalette). Beállítjuk az előbb kiszámolt palettát (setcolors(tilepal)), majd kirajzoljuk a mozaik táblát (displayboard). Most már nincs is más dolgunk, mint tekergetni a palettát és megjeleníteni, ezzel elérve azt a nagyon látványos hatást, mintha haladnánk egy útszerű valamin (moveboard,setcolors(tilepal)).

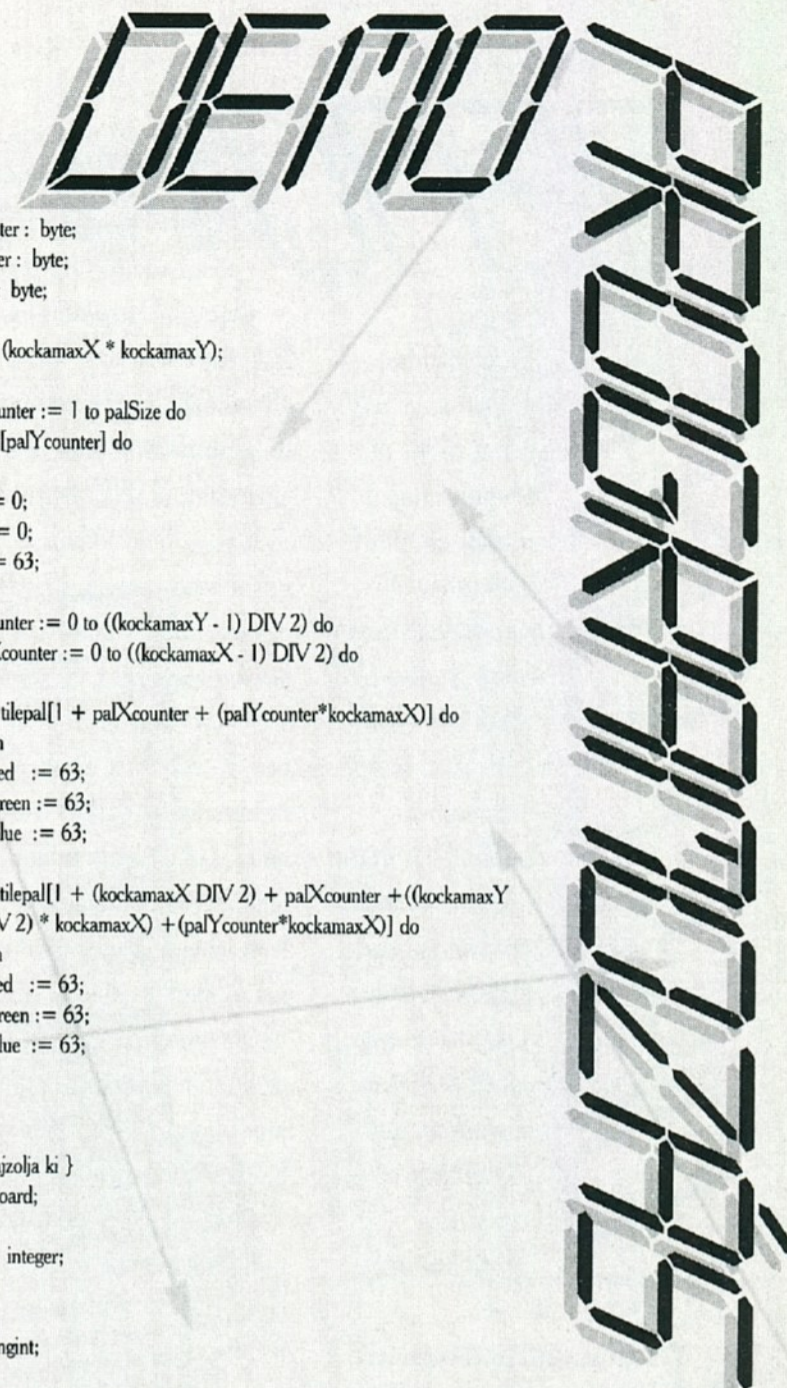
A szeptemberi kiadásban elkezdünk a sprite-okkal foglalkozni és kódot is gyártunk hozzá. Addig is élvezzék a nyarat és programozzatok sokat...

Vodka/CyberWorks

```
{ $G+ }
const kockamaxX = 10; { egy mozaik X irányú mérete }
      kockamaxY = 10; { egy mozaik Y irányú mérete }
      latotavolsag = 300; { a mozaiktáblától való távolság }
type tilearray = array [0..kockamaxX-1, 0..kockamaxY-1] of byte;
paletterec = record
  red,
  green,
  blue : Byte;
end;
palettetype = array[0..255] of paletterec;
var tile : tilearray;
      tilepal : palettetype; { a palettát állítja be }
procedure setcolors (var palbuf: palettetype); assembler;
asm
  PUSH DS
  MOV CX, kockamaxX * kockamaxY * 3
  MOV AX, 1
  LDS SI, PalBuf
  INC SI
  INC SI
  INC SI
  MOV DX, 03C8h
  OUT DX, AL
  INC DX
  MOV BX, DX
  MOV DX, 03DAh
  @VSYNC0:
  IN AL, DX
  TEST AL, 8
  JZ @VSYNC0
  MOV DX, BX
  REP
  OUTSB
  POP DS
end;
{ egy mozaikot definiál }
procedure definetile;
var counterX: word;
      counterY: word;
begin
  for counterY := 0 to kockamaxY-1 do
    for counterX := 0 to kockamaxX-1 do
      tile[counterX, counterY] := 1 + counterX + (counterY * kockamaxX);
    end;
  end;
```

```
{ a palettát számolja ki }
procedure definepalette;
var palXcounter : byte;
      palYcounter : byte;
      palsize : byte;
begin
  palsize := (kockamaxX * kockamaxY);

  for palYcounter := 1 to palsize do
    with tilepal[palYcounter] do
      begin
        red := 0;
        green := 0;
        blue := 63;
      end;
    for palXcounter := 0 to ((kockamaxX - 1) DIV 2) do
      for palXcounter := 0 to ((kockamaxX - 1) DIV 2) do
        begin
          with tilepal[1 + palXcounter + (palYcounter * kockamaxX)] do
            begin
              red := 63;
              green := 63;
              blue := 63;
            end;
          with tilepal[1 + (kockamaxX DIV 2) + palXcounter + ((kockamaxX DIV 2) * kockamaxX) + (palYcounter * kockamaxX)] do
            begin
              red := 63;
              green := 63;
              blue := 63;
            end;
          end;
        end;
      end;
    end;
  end;
{ a mozaiktáblát rajzolja ki }
procedure displayboard;
var counterX,
      counterY : integer;
      x,
      y,
      z : longint;
begin
  for counterY := 110 to 199 do
    begin
      z := -1600 + (counterY * 16) + latotavolsag;
      if z = 0 then z := 1;
      for counterx := 0 to 319 do
        begin
          x := 159 + (longint(counterX - 159) * latotavolsag) DIV z;
          y := (longint(counterY + 100) * latotavolsag) DIV z;
          mem[$A000:counterX + (counterY * 320)] := tile[x MOD kockamaxX, Y MOD kockamaxY];
        end;
      end;
    end;
  end;
{ a palettát tekergeti }
procedure moveboard;
type temppaltype = array[1..kockamaxX] of paletterec;
var temppal : temppaltype;
      counterX : word;
      counterY : word;
begin
  for counterX := 1 to kockamaxX do
    temppal[counterX] := tilepal[counterX];
  for counterY := 0 to (kockamaxY-1) do
    for counterX := 0 to (kockamaxX-1) do
      tilepal[1 + counterX + (counterY * kockamaxX)] := tilepal[1 + counterX + ((counterY+1) * kockamaxX)];
    for counterX := 1 to kockamaxX do
      tilepal[counterX + ((kockamaxY-1) * kockamaxX)] := temppal[counterX];
    end;
  end;
{ a videomódok között kapcsolgat }
procedure setvideo(mode: word); assembler;
asm
  MOV AX, mode
  INT $10
end;
begin
  setvideo($13);
  definetile;
  definepalette;
  setcolors(tilepal);
  displayboard;
  repeat
    moveboard;
    setcolors(tilepal);
  until port[$60] = 1; { egy ESC leütéséig megy }
  setvideo($03);
end;
```





indulás előtt két nappal megkezdjük egy intro készítését, amiből könnyen kikövetkeztethető az a tény, hogy egyikünk sem aludt már legalább három napja.



Üdv minden PC-nyúzernek! Ez a rovat a Demo Programozás rovat kiegészítője, és nem jelenti azt, hogy Vodka Apót deportáltuk Alaszkába. Elsősorban azoknak a kellő megszállottsággal rendelkező egyéneknek szól, akik nagyjából sejtik, mi fán terem az Assembly, egyszerűen profibbaknak.

Szegény Snowman volt a legrosszabb állapotban, hiszen szokás szerint ő dolgozott a legtöbbet. (Az intro egyébként NEM készült el időben!) A lényeg, hogy abban az időpontban, mikor már a monitor is elhomályosult, egy test zuhant az asztalra (a pontosság kedvéért két kar, egy fej és sűrű alkoholgőz). Az illető illuminált úriember (?) reszketeg ujjakkal a képernyőre mutatott és valami ilyesmit nyökögött: „Jéz, szóval ott balra fönt, na igen, ott az ötödik sor, ottan áíksz helyett lehet közvetlenül a béíkszbe mozgatni, mert az háromnyolcvanhatoson ugyanannyi órajelciklus!” Ezek után az illető nagyot koppant az asztalon és mély álomba szenderült volna, ha a haverja el nem cipeli. Nos, a fickónak tökéletesen igaza volt! Tanulság: az nincs, de poénos volt!

6. Hmm, eljutottál ideáig (lehet, hogy ez még nem igaz, de tételezzük fel), akkor te már tudsz valamit, és nekikezdhetsz fantasztikus rutinjaidat felhasználva intro, demot, egyebet gyártani. Na, most akkor előljáróban néhány szó arról, hogy mi lesz, és mi nem lesz ebben a rovatban.

#### Ami lesz:

- sok érdekes információ az effektek működéséről
- sok code-optimalizálási tipp
- sok rossz poén.

#### Ami nem lesz:

- 10 oldalas forráslista
- semmilyen forráslista
- sok matematikai fejtegetés
- lémezés
- Basic tippek-trükkök
- mortálkombat kivégzések
- jó poénok

És most néhány szó indoklásul.

Hatalmas programozási baromságokra itt nincs semmi esély, mivel a leírtakat a gyakorlatban kiprobáltuk (működnek!). Forráslistákat azért nem szeretnénk közölni, mert a tapasztalatok azt mutatják, hogy nincs értelme: aki megértette, amit leírtunk, az úgyis megtudja magának írni. Aki meg nem, annak úgyis mindegy (ráadásul így még sok drága helyet is spórolunk). Fontos-

nak tartjuk ellenben, hogy a code-optimalizálással kapcsolatban ejtsünk néhány szót, ugyanis azt tapasztaltuk, hogy általában ezzel van a legtöbb gond.

A leírt effektek nem lesznek mindig a legmodernebbek, de fontos, hogy a saját ötletedet is belevidd a megírt code-ba, mert a rutinok módosíthatásával, kombinálásával bármikor alkothatsz te is új effektet.

Akkor talán vágjunk bele! Nézzünk először egy egyszerű starwars scrollt (ejtsd: sztárvórsszkroll). Ez egy olyan scroll típus, ahol „ö...ö, izé... Menj el a moziba, és nézd meg a Csillagok Háborúja című színes, szinkronizált amerikai film elejét. Szóval így néz ki.

Itt most a rutin két lehetséges megvalósítási módját fogom ismertetni (mivel én ennyit ismerek, de ez nem zárja ki annak lehetőségét, hogy ha van valami jobb ötleted, akkor azt is megvalósítsd).

Az első (és kézenfekvőbb) módszer: fogsz egy memóriaterületet, ahova a szöveget ki fogod rakni, és egy másikat, ahol a kép meg fog jelenni (ez optimális esetben a képernyőmemória, de lehet egy buffer is). Ezek után a kirakandó kép minden szükséges raszterét lineárisan változó zoomfaktorral kizoomolod a képernyőre (ennek módját néhány sorral lejjebb leírom).

A szükséges raszterek kiválasztása: fogsz egy X értéket, ezt mindig osztod a scroll aktuális raszterének a számával, de vigyázz, ne nullától kezd a raszterek számozását, mert akkor gyönyörű Divide Overflow hibáüzenettel el is száll a gép. Az így kapott érték arányos lesz a kirakandó raszter számával. Az X értékének megválasztásával, és az osztás után kapott érték szorzásával, osztásával, inkrementálásával, dekrementálásával változtathatod a scroll meredekségét és sok egyéb paraméterét (próbáld meg).

A zoomolás: végy egy változót, regisztrert vagy ami a kezud ügyébe kerül. Ez lesz X, és tartalmazni fogja a raszter aktuális pixelének Y-szorosát. Y-t célszerű a 2 valamelyik hatványának választani (de inkább a 8. vagy a 16. hatványának), mert így utána lényegesen könnyebb dolgozni. Ezek után semmi egyéb tennivalód nem akad, mint X-hez hozzáadogatni a

megfelelő zoomfaktort, és a képernyőre kirakni a raszter X/Y-odik pontját.

A kirakott raszter pont kétszer olyan sűrű lesz, mint az eredeti, ha a zoomfaktor = Y/2, és pont fele annyi pixel fog kirakni, ha a zoomfaktor = Y\*2. Ha az eddigieket megértetted, akkor innen már könnyen befejezed. (Ha pedig egy hangot sem értettél, de piszokul érdekel, akkor elárulom, hogy a forrás benne lesz a következő CD-X-ben, októberben.) Idegen forrást megérteni nem könnyű, egy száraz elméleti magyarázat sem biztos, hogy teljesen világos, de ha a kettőt együtt nézed, már komoly esélyed van az illető rutin értelmezésére.

Pár szó az újabb effektokról: nemrégiben jutott el hozzánk a DOPE című demo (a Complex produkciója és a Gathering Party győztese), amely kellően felkavarta a kedélyeket. Bárki bármit mond, ez az eddig általam látott legszebb kreálmány, ami real time-ban számolt effektokra épül (sokan még ezt a tényt is megkérdőjelezték). Lényegében egyetlen, nagyon jól megírt rutinon alapul, ami nem más, mint a phong kombinálása más eljárásokkal (motion-blur, environment-mapping). Ezzel elérik azt a hatást, hogy a demóban a legtöbb effekt szépen renderelt 3D-Studio animációra emlékeztet.

Reménykedünk benne, hogy amit most olvastál, az mondott számodra újat is. Ha nem, hát reméljük, jól szórakoztál!

#### Snowman & O-man / AstroideA

(Az aláírás érdekes alliterációja csupán a véletlen műve, semmilyen tudatosság nem rejlik benne.)

Itt is felhívánk figyelmed, hogy a PC-X demo és intro pályázatot indít. Ha bővebben is érdekel a dolog, lapozz **a 82. oldalra**.

Ha pedig felkeltettük érdeklődésed az újabb „ötletbazár” jellegű rovatunkkal, esetleg van hasonló agyszüleményed, amit szívesen megosztasz másokkal (igen, a lamerekkal is), akkor írd a címünkre:

**PC-X Magazin**

**1536 Budapest, Pf. 386.**

vagy küldj e-mailt:

**PC-X@IDG.HU**

# Warpos hírek

Sokak sajnálatára már rég befejeztük OS/2 Warp sorozatunkat, most néhány hír erejéig azonban ismét az IBM lép a színre (nyugi, „lesz még muppet show“, tervezünk egy club-oldalt, ahol a Linux és OS/2 clubbal foglalkozunk).

**B**ejelentették május 17-én az újabb verziót, a Warp Connect-et, egy vérbeli hálózati operációs rendszert. A 32 bites operációs rendszer integráltnak tartalmazza azokat a hálózati elemeket, amelyek LAN Server, Novell Netware, Mic-

rosoft NT, Windows for Workgroups, Banyan Vines vagy LANtastic hálózat hozzáférésehez szükségesek. Mindezen kívül mindene van

meg, hogy mikor kinyitod a gép fedelét, a billentyűzet pillangóként szétárja szárnyait, azaz a 85 gomb mindegyike a megfelelő helyre csú-



ahhoz, hogy önálló peer-to-peer hálózatot lehessen kiépíteni. Külön figyelmet érdemel, hogy „mobil“ felhasználókra is gondoltak (akik telefonon akarnak bekapcsolódni a munkahelyükre Afganisztánból).

A LAN Distance modemmel, telefondróton történő kapcsolat esetén „szimulálja“ a hálózatot, pont úgy érzed, mintha te is a hálózaton lógnál. Hasonlóan az eddigi verzióhoz, az OS/2 Warp Connect kétféle verzióban kerül a polcokra: WIN-OS/2 kóddal (299 dollár) és anélkül (215 dollár).

A másik érdekesség a lassan porosodó dossziékból került elő: az IBM Thinkpad 701C noteszgépről van szó, amely még márciusban látta meg a napvilágot. Volt azonban mostanában dolgom néhány noteszgéppel, és újra meg kellett győződnöm arról, hogy mennyire fontos a kézre eső billentyűzet. Az apró méret miatt a legtöbb gyártó ugyanis a billentyűk méretén, illetve elhelyezésén spórol – sok esetben tönkretéve azt az illúziót, hogy igazi számítógép előtt ülünk. Ezt az IBM fejlesztői úgy oldották

szik. Ezek persze még mindig nem érték el a teljes billentyűzet-szerkezetet, de a gombok teljes szélességűek, így még a virslujjúak is kényelmesen pötyöghetnek rajta.

A „kicsikét“ DX4-100-as vagy DX2-50-es procival, aktív mátrixos vagy dual scan, színes kijelzővel szerelik fel, és persze a gombok között csendben meghúzódik a kis piros „pöcök“, ami az egér mozgásának legújabb, leleményes módja. Fontos, hogy a gép mindössze két kiló, és SoundBlaster kompatibilis hangkártyát és beépített hangszórókat is tartalmaz. Ha még több kell, ott a Thinkpad 755CD, amibe természetesen CD-ROM meghajtó is került. A Thinkpadek áráról most nem beszélek, ne rontsuk el ezt a szép napot!

Nem vág ugyan teljesen a PC-X profiljába, de említésre érdemes, hogy június 19-én jelentették be a PowerPC chipre épülő Power Series termékcsaládot. A Motorola és az Apple közreműködésével jött létre a PowerPC chip (RISC architektúra implementálásával), s azt először az RS/600-as rendszerek-

ben használták. Most sorra kerülnek a személyi számítógépek, a PC-k is.

A Desktop 830/850-es modellek PowerPC 604-es chippel (100, 120, 133 MHz), 16/32 MB RAM, 540 MB/1 GB merevlemez, PCI/ISA buszrendszert, S3 procis, PCI videokártyát, integrált Ethernet interface-t, négyszeres sebességű CD-ROM olvasót tartalmaznak (kapható notebook változat is). A dolog (állítólag) abszolút PC kompatibilis, és lepipálja a Pentiumok teljesítményét. Hát, majd meglátjátok!

Mr. Chaos



**ÚJ! ★ ÚJ! ★ ÚJ!**  
**DIGITAL DIMENSIONS '95**  
 multimedia-CD (300 program), Kodak-Photo-CD és Audio-CD egy lemezen !!  
**ÁRA CSAK 699 FT ★**

JÁTÉKOK		Video's f.Win.	
3-D Magic	1550,-	Sound's f.Win	3080,-
Boppin	1550,-	New York NY.	4880,-
Descent	1550,-	NeoShow	2690,-
Heretic	1550,-	<b>CD-MIX</b>	
Rise of t.Triad	990,-	Bussines DOS	1330,-
Raptor	1360,-	Hobbes OS/2	2490,-
Toptris	1600,-	MediaShare Vol.1-18	1330,-
DOOM 2.	8440,-	Icon & Fonts	1330,-
One must Fall	1550,-	OS/2 Box	4880,-
Prom. Mania	1550,-	Simtel (2 CD)	2920,-
Highw. Hunter	1550,-	Sounder Win.	2620,-
Mystic Towers	5820,-	Topware 2000	2620,-
Kártyajátékok	1360,-	TypoShare	1330,-
Fifty Games	1180,-	MegaShare	1330,-
Doom Parade	2630,-	Action PURI	2120,-
Wingames III.	1330,-	PC-Check Prof.	3490,-
Blaster III.	1180,-	DukeNukem II.	1500,-
Supergames	1330,-	Adult & MediaErotic	2250,-
DepthDwellers	4750,-	Strip Poker	3540,-
<b>MULTIMEDIA</b>		Strip BlackJack	3540,-
Audio Wizard	5250,-	Erotika Vol.1	2630,-
Digital World	2410,-	<b>CD - I</b>	
Grafik PURI	2120,-	Dinosaurs	4740,-
Liquid Grafik	2620,-	Pink Floyd	5640,-
PC-Cinema II.	2280,-	Rolling Stones	6240,-
MM. Irland	4990,-	Queen I.+II.	6990,-
MM.Australia	4990,-	Lloyd Webber	4740,-
MM.Egyiptom	4990,-	Mr. Bean	3970,-
World Atlas 5.	3950,-	és még sok-sok aktuális CD óriási választék	

**KÉRJE INGYENES ÁRJEGYZÉKÜNKET!**  
 VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK.

**CD-ROM**  
 POP E  
 CD-I  
 Byte Store  
 CD-ROM WORLD

Tel/Fax:  
**141-6127**

ByteStore Mail-Order Kft. Csomagküldő szolgálat  
 1075 Budapest - Kazinczy utca 11.

# CD-ROM-BOLÓ

Minden jó dolog véget ér egyszer, így van ez a CD-ROMbolóval is, a PC-X első évfolyamának végével ez is lezárul. Persze nagyon sok dologról lehetne még beszélni, de azt hiszem, hogy elértem a kitűzött célt: sikerült felkeltenem az érdeklődést a CD programozás iránt. A sorozat befejezése természetesen nem azt jelenti, hogy nem térhetünk vissza egyes kényesebb témákra valamikor a jövőben, sőt, ha valakire esetleg ezután jönne rá a programozhatnék és valami problémája akadna, a szerkesztőségen keresztül továbbra is megtalál.

Utolsó alkalommal essék szó arról, hogy hogyan és honnan tudjuk meg lejátszás közben az időt? Nem az időjárásra gondolok, nem is a pontos időre, hanem a trackból és a lemezből eltelt vagy hátralevő időre, amit a kulturáltabb lejátszó programok meg szoktak jeleníteni. A megoldást a Q Channelből kapjuk, csak először tisztáznunk kell, hogy mi is az?

Egyetlen szó sem esett még a szektort kiegészítő információkról, pedig a szektort alkotó 2352 byte-ot követi még 784 byte, amely a hibajavítás adatait tartalmazza, és további 98, úgynevezett Control Byte. Ezek egyes bitjei külön-külön információt hordoznak, így őket P-től W-ig külön jelölik és Subcode Channelnek hívják. A Q Subcode Channel – röviden Q Channel – tehát nem más, mint a 98 Control Byte 98 hatodik bitjén megjelenő információ, amit szerencsére az MSCDEX „fogyasztható” állapotban ad át nekünk. Ezek éppen az aktuális track és lemezidőt tartalmazzák.

A CDR\_AudioQChannelInfo eljárás beolvassa az aktuális Q Channel információt. Mint minden IOCTL eljárásnak, ennek is saját rekordstruktúrája van, amelyhez azonban két külön struktúrát kell definiálnunk a unit elején, a típusdeklarációs részben. Az egyik a TQTime, amelyre azért van szükség, mert a Q Channelből nem a megszokott frame-másodperc-perc, hanem perc-másodperc-frame sorrendben kapjuk vissza az időt. A másik struktúra a TQChannel, amelyből a TrackNo az éppen futó track számát, a TTime a trackból, a DTime pedig a

lemezből eltelt időt tartalmazza.

A többi mező tartalma – számomra legalábbis – érdektelen.

Hogyan lehet a megkapott információt felhasználni? A legegyszerűbb megoldás, ha lejátszás közben kiírjuk a képernyőre, hiszen erre való. Akik tovább akarják bonyolítani az életüket, azok megtehetik, hogy a lejátszóban népszerű „hátralevő” időt is kiszámítják és kijelzik. Arra azért tessék odafigyelni, hogy a QChannel leolvasása után az információ pontosan 1/75-öd másodperc múlva „elértéktelenedik”, ezért ha pontosak akarunk lenni, akkor a leolvasás és a kiírás között ne szöszöljünk túl sokat!

Arra gondoltam, hogy talán hasznos lenne a cikk sorozat végén összefoglalni, hogy miről is volt szó az elmúlt 11 hónapban. A hátralevő helyen végig szaladok az MSCDEX egyes funkcióin (a leírás alapján), néhány szóban megemlítve azokat a dolgokat, amelyekről szó volt és azokat, amelyekről nem, de esetleg érdekesek lehetnek. Kezdjük a közvetlen MSCDEX funkciókkal:

**00h** – Get Number of CD-ROM Drive Letters: visszaadja a telepített CD-ROM olvasók számát és az első CD-ROM olvasó betűjelét. (Lásd 1994. október)

**01h** – Get CD-ROM Drive Device List: visszaadja a telepített CD-ROM olvasók számát, illetve az egységekhez tartozó driverek fejlécének címét.

**02h** – Get Copyright File Name: kiolvassa a CD tartalomjegyzékéből az ún. Copyright Filename bejegyzést. (Lásd: 1995. június)

**03h** – Get Abstract File Name: kiolvassa a CD tartalomjegyzékéből az ún. Abstract Filename bejegyzést. (Lásd: 1995. június)

**04h** – Get Bibliographic Documentation File Name: kiolvassa a CD tartalomjegyzékéből az ún. Bibliographic Filename bejegyzést. (Lásd: 1995. június)

**05h** – Read VTOC: visszaadja a lemez azonosítót egy 2048 byte-os bufferben. Ha a lemezen több volume is van, akkor a DX regiszter beállításával azok azonosítói is lekérdezhetők.

**06h** – Turn

Debugging On: elméletileg nem funkcionál, a fejlesztés és a hibakeresésre használt funkció.

**07h** – Turn Debugging Off: ugyanaz vonatkozik rá, mint az előzőre, általában a végleges MSCDEX-ben, azaz abban, amit mi használunk, nem működik.

**08h** – Absolute Disk Read: a funkció segítségével szektorokat olvashatunk be a CD-ről. Működés teljesen hasonló a 25h számú megszakításhoz.

**09h** – Absolute Disk Write: az 2.01-es MSCDEX leírás szerint még nem támogatott funkció, azaz akkor még fejlesztés alatt volt. Működése egyébként megegyezik a 26h számú megszakítással, a 08-as funkció párja. Nyilván nem működik CD-ROM olvasókra!

**0Ah** – Reserved: értsd a 2.01-esben le van foglalta.

**0Bh** – CD-ROM Drive Check: a funkció megmondja egy átadott egység számáról, hogy az MSCDEX által támogatott-e (magyarul az MSCDEX vagy kezeli-e) vagy sem. Az egységszámot CX-ben kell átadni, az eredményt AX-ben, illetve BX-ben kapjuk vissza. AX nem nulla, ha az egység támogatott, nulla, ha nem. BX-ben ADADh-t kapunk vissza, ha az egység támogatott. Az a biztos, ha mindkét regiszter visszatérő értékét ellenőrzitek!

**0Ch** – MSCDEX Version: a funkció BX-ben visszaadja a működő MSCDEX verziószámát BH.BL alakban (értsd 2.3 esetén BH=2, BL=3). Használatával kiszűrhető, hogy 2.0-ásnál régebbi MSCDEX fut-e, ugyanis az nem támogatja ezt a funkciót, így 0.0-t ad vissza.

**0Dh** – Get CD-ROM Drive Letters: egy 26 byte-os bufferben visszaadja, hogy mely egységeket kezel az MSCDEX.

(Lásd: 1994. november)

**0Eh** – Get/Set Volume Descriptor Preference: a leírás szerint beállíthatjuk, illetve lekérdezhethetjük az elsődleges és kiegészítő azonosítók közötti sorrendet. Soha nem volt rá szükségem...

**0Fh** – Get Directory Entry: a megadott egységről beolvassa a megadott file-hoz tartozó könyvtárbejegyzést. A file megadásához természetesen teljes elérési utat kell megadni, amely csak az ISO-9660 vagy a High Sierra formátum által engedélyezett karaktereket tartalmazhatja. „Cserébe” kapunk egy könyvtárbejegyzést, amelynek struktúrája megtöltené a teljes oldalt, így ezt most inkább hanyagolom.

**10h** – Send Device Request: a legfontosabb funkció, segítségével bonyolódik a programozó és a CD-ROM olvasó közötti kommunikáció. (Lásd 1994. november)

Ezek voltak az MSCDEX közvetlen funkciói, azaz azok, amelyeket a 2Fh számú megszakításon keresztül érhetünk el. A funkciók neve előtt álló számok kerülnek az AL-be a megszakítás meghívása előtt, AH értéke konstans 15h. A továbbiakban a Send Requesten keresztül elérhető funkciókkal folytatom. A lista elemek előtti szám most azt a parancskódot jelöli, amit a Request Headerben át kell adni a Send Request meghívásakor.

**0** – Init: telepítéskor végrehajtódó funkció. Semmi közünk hozzá.

**3** – Read (IOCTL Input): az egyik legfontosabb funkció, ezen keresztül kérhetünk le adatokat a CD-ROM olvasótól. (Részletesen lásd 1995. január) Az IOCTL Inputon keresztül működő funkciók (zárójelben a CBC – a Control Block Code – mezőbe írandó szám található):

**Return Address of Device**

**Header (0):** lekérdezi a CD-ROM olvasóhoz tartozó device driver fejlécének címét.

**Location of Head (1):** visszaadja a CD-ROM olvasó fejének pozícióját. Ehelyett használjuk inkább a Q Channel lekérdezését!

**Audio Channel Info (4):** visszaadja az audio csatornák beállítását. Ez egy érdekes dolog, az IOCTL Outputnál visszatérek rá.

**Read Drive Bytes (5):** a CD-ROM olvasótól közvetlenül olvashatunk adatokat. Ha az olvasónk meghajtó programja olyan eljárásokat is támogatna, amelyet az MSCDEX nem, akkor ezzel a funkcióval közvetlenül is lekérhetünk tőle adatokat.

**Device Status (6):** a CD-ROM olvasó állapotát kérdezi le és adja vissza. (Részletesen lásd 1995. április)

**Return Sector Size (7):** a támogatott olvasási módtól függően visszaadja a CD-ROM-on levő szektorok méretét.

**Return Volume Size (8):** a funkció a lemez méretét adja vissza szektorszámokban. Egészen pontosan a kifutó (lead-out) címét számítja át szektorszámra.

**Media Changed (9):** az olvasó megpróbálja megállapítani, hogy kicseréltük-e benne a lemezt. Három értéket adhat vissza: 1 a lemezt nem cserélték ki, minusz 1 a lemezt kicserélték, 0 nem tudom. Ez utóbbit például akkor adja vissza, ha azt látja, hogy nyitva van az ajtó. Ilyenkor nyilván sejtelmé sincs, hogy kicserélték-e vagy sem.

**Audio Disk Info(10):** visszaadja az első és az utolsó track számát vala-

mint a kifutó (lead-out) címét. Érdekeség – ezt annak idején nem említettem –, hogy ezt is a Q-Channelből veszi ki, ugyanis a „befutóban“ (lead-in) a Q-Channel ezt az információt tartalmazza. (Részletesen lásd 1995. január)

**Audio Track Info (11):** egy megadott track adatait adja vissza. Az 1995. januári számban elmondotnak még azzal egészíteném ki, hogy már tudom, mitől 2 vagy 4 csatornás egy audio track (lásd később Audio Channel Control)!

**Audio Q Channel Info (12):** visszaadja az aktuális Q Channel által tartalmazott információt. Részletesen lásd fent!

**Audio Sub-Channel Info (13):** ezzel a funkcióval lekérdezhethetjük az egyes frame-ekhez tartozó Control Byte-okat (részletesen lásd fent).

A funkció meghívásakor gondoskodni kell egy megfelelő méretű bufferről, ahova akár több frame-hez tartozó SubChannel információt beolvashatunk. A buffer méretének 96 többszörösének kell lennie (a Control Byte-ok ugyan 98-an vannak, de a funkció nem adja vissza a két szinkron byte-ot, ezért 96).

**UPC Code (14):** bizonyos vonalkód információk kérhetők le ennek a funkciónak a segítségével. Őszintén szólva sejtelmém sincs, hogy miről van szó. Az általam ismert lejátszó programok közül csak egy olvasta le és jelenítette meg ezt az információt a lejátszott lemezekről, és az mindig nulla volt.

**Audio Status Info (15):** erről sem volt szó, pedig érdekes lehet esetleg bonyolultabb lejátszó programok írásához. A funkció visszaadja, hogy az olvasó éppen Pause módban van-e (azaz le-

**Eject Disk (0):** kinyitja a CD-ROM olvasó ajtaját, azaz „kiköpi“ a tányért vagy a caddy-t. (Lásd: 1995. április, május)

**Lock/Unlock Door (1):** „kulcsra zárja“, illetve kinyitja a CD-ROM olvasó ajtaját. A bezárás után a CD-ROM olvasó ajtaja kívülről nem nyitható. (Lásd: 1995. április, május)

**Reset Drive (2):** nem volt ugyan szó róla, de állítólag akkor jöhet jól, ha sikerül valami „végzetes“ hibát elkövetni a programozás folyamán. A funkció inicializálja a CD-ROM olvasót, amitől az bekapcsolás utáni állapotba kerül. Velem például többször előfordult, hogy egy balul sikerült fordítás és futtatás után az MSCDEX közölte, hogy nincs is CD-ROM meghajtóm. Ilyenkor sajnos bootolni kell vagy meghívni ezt a funkció, hátha ettől helyre áll az önbizalma.

**Audio Channel Control (3):** sajnálom, hogy erre a funkcióra nem maradt időnk, mert nagyon jókat lehet vele „bohóckodni“, de sajnos ezt én is csak most fedeztem fel. A lényege, hogy beállítsuk, melyik input csatorna melyik output csatornán szólaljon meg és milyen hangerővel. Vegyünk például egy egyszerű sztereó zeneszámot. Ennek két input csatornája van, a jobb és a bal. A CD-ROM olvasónkra kötött hangszóró pár az output csatornák. Alapértelmezés szerint a jobb hangszórón a jobb, a bal hangszórón a bal csatornát halljuk, de ha ez nem tetszik, ezzel a funkcióval tetszés szerint kevergethetünk. Sőt, az MSCDEX támogat quadro, azaz négycsatornás számokat is! Azt nem tudom, hogy figyelnek-e erre a házi CD lejátszók, mi mindenesetre az Audio Track Infóban visszakapjuk, hogy egy track hány csatornás, tehát írhatunk quadro CD lejátszót. A csatornákat nem csak kevergetni lehet, de le is lehet tiltani. Például egy két nyelven beszélő programot megírhatunk úgy is, hogy a szöveg csak egy tracket foglaljon el. Az egyik nyelv az egyik két csatorna, a másik nyelv a másik két, a mi feladatunk pedig, hogy az szólaljon meg, amelyiket a felhasználó éppen hallani akarja. Összefoglalva, mindenféle hangkártya nélkül, tündi-bündi keverőpul-

tos, potméteres lejátszóprogramokat lehet írni. Egy baj van csak, egyes CD-ROM olvasók vagy meghajtó-programjaik nem favorizálják ezt a dolgot. De ezen sem kell fennakadni, ugyanis ez lekérdezhető a Device Status funkcióval (8. bit).

**Write Device Control String (4):** működésében az IOCTL Input Read Drive Bytes funkciónak párja, közvetlen írási lehetőséget biztosít a CD-ROM olvasó felé. Például speciális, az MSCDEX által nem, az olvasó meghajtóprogramja által támogatott funkciók eléréséhez.

**Close Tray (5):** becsukja a CD-ROM olvasó ajtaját. (Lásd: 1995. április, május)

**132 – Play Audio:** a funkció hatására az olvasó elkezd lejátszani a megadott audio tracket, a megadott címtől kezdve. (Részletesen lásd 1995. február)

**133 – Stop Audio:** a funkció az audio track lejátszását szakítja meg. Részletesen a 1995. februári számban foglalkoztunk vele. Ahhoz képest csak egy kiegészítést tennék, a Stop Audio kiadása nem egyértelműen egyezik meg a CD lejátszónkon a Stop megnyomásával, ugyanis a Stop Audio után a Resume Audio utasítás tovább folytathatja a lejátszást. Pontosabb, ha azt mondjuk, hogy a Stop Audio egyszerre jelenti a Stopot és a Pause-t, és a programozóra hárul a feladat, hogy lejátszó programjában ennek működését pontosan lekezelje.

**136 – Resume Audio:** a Stop Audio parancs kiadása után ezzel a funkcióval folytathatjuk az audio trackek lejátszását.

A listából – mint azt a számok is mutatják – jó pár funkció hiányzik. Részben azért, mert nincsenek dokumentálva, részben azért, mert nem vagy csak keveset foglalkoztam velük, így érdemben nem tudok, nem kívánok hozzászólni.

TRf

```
TQTime = record           { QChannel Time Type }
  Min : Byte;
  Sec : Byte;
  Frm : Byte;
end;

TAudioQChannel = record
  CtrlAdr : Byte;         { Control and Address Byte }
  TrackNo : Byte;        { Track Number }
  PointX : Byte;         { Point or Index }
  TTime : TQTime;        { Track Time }
  Zero : Byte;           { Filler Byte }
  DTime : TQTime;        { Disk Time }
end;

(* CDR_AudioQChannelInfo      IOCTL Input based functions
*)
(* Return the up-to-date QChannel information
*)
procedure CDR_AudioQChannelInfo(var AudioQChannel: TAudioQChannel);

type
  TQInfo = record
    CBC : Byte;           { Control Block Code }
    QChannel : TAudioQChannel; { Audio QChannel Info }
  end;
var
  QInfo : TQInfo;
begin
  QInfo.CBC := 12;
  CDR_IOCTL_Input(@QInfo, SizeOf(QInfo));
  AudioQChannel := QInfo.QChannel;
end;
```

játszás közben kapott egy Stop Audio parancsot) és ha igen, akkor utoljára melyik címtől játszott és meddig. A címeket szektorszámokban kapjuk vissza.

**12 – Write (IOCTL Output):** a másik nagyon fontos funkció, amelyen keresztül különböző dolgok megtételére utasíthatjuk a CD-ROM olvasót. Az ezen keresztül működő funkciók (zárójelben a CBC, – a Control Block Code – mezőbe írandó szám található):

# Dr. MIDI

„20 csatornás, OPL3-as URH szintetizátor“ – olvastam nemrég egy hirdetésben, ami ellenállhatatlan készítményt kéltett bennem arra, hogy néhány mondatban végre kifejtsem az FM-szintetizátorok igaz történetét, a honfoglalástól napjainkig.

**K**ezdetben, ugyebár, az analóg szintetizátorok – meleg vonósok, radírbuszusok, szélzúgás, fényes szólóhangszínek; ezek a klasszikus hangzások, amelyek a mostani techno-rave-acid-house-trance-satöbbi irányzatoknak is alapvető sarokpontjai, Dr. Moog (egy másik doktor!) első és legigazibb szintistruktúrájából, az oszcillátor-szűrő-erősítő konfigurációból következnek – ezt az elvet szubtraktív szintézis néven illeti a szakmai közösség. Ezzel (igény szerint) szintén meg tudnék tölteni egy-két Dr. MIDI-rovatot (annál is inkább, mivel a témának könyvtárnyi irodalma van), most viszont egy merész kanyarral vegyük elő inkább a többi névtelen pionírt, akik elégedetlenek voltak ezzel a végül is valóban behatárolt hangszínvilágot eredményező alapstruktúrával; a mélyátersztő szűrő általános használatából következően nem nagyon lehet magas hangban gazdagabb hangzásokat előidézni. Merre kell tehát menni? Az alaphelyzet: jobb analóg szintihangokat általában egynél több oszcillátor (vagy hangforrás) jelének összegzéséből lehet kapni – a két jel összehangolatlanlansága, a nüansznai különbségek teszik a hangot melegevé, élővé. A drámai fordulat ott következett be, amikor valaki azt mondta: a két oszcillátort ne keverjük össze, hanem az egyiket tegyük valamilyen módon függővé a másik-

tól, és ezt nevezzük modulációnak! (Ebben a szakmában egy csomó mindent neveznek modulációnak, eggyel több vagy kevesebb...) A függőségi viszony az első esetekben egy egyszerű analóg elektronikai szorzó volt: egyik bemenetére az egyik oszcillátor, másik bemenetére a másik oszcillátor, a kimeneti jel pedig a két jel pillanatnyi értékének szorzata. Ebből ugyan még nem látszik, hogy miért jó ez nekünk, de ha valaki veszi a fáradságot, és szépen el-Fourier-transzformálja az egészet, az meglepődve fogja tapasztalni, hogy az eredő hangban lesz egy csomó olyan frekvencia, ami sem az egyik, sem a másik bemeneten lévő jel összetevői között nem szerepelt. Ráadásul ezek a frekvenciák nem is



nikusai (nem egész számú többszörösei) a bemeneti jeleknek, hanem látszólag összevissza helyezkednek el a spektrumban, ami, ha meghallgatjuk, fémes hangzást eredményez. Ezt a hatást nevezték el ringmodulációnak, használata a mai napig digitális gépekben is előfordul (például Roland JD990, JV1080). Egy másik, egyszerű moduláció a szinkron – jellegzetes példáját mindenki ismeri, aki látott már Jean-Michel Jarrevideót: a Rendez-Vous leghosszabb tételének közepén, mikor a főnök a

lézerhárfa-hoz nyúl, tipikus szinkronmodulációs hangon játszik vele. Ez úgy működik, hogy valahányszor, amint az egyes számú oszcillátor befejez egy teljes periódust az életéből és újraindul, arra kényszeríti a kettes számút, hogy ő is, bárhol is tart, kezdje a ciklusát előlről. Mint tudjuk, az oszcillátorok nem tudnak teljesen együtt futni, és szándékosan is jól szét lehet hangolni őket, úgyhogy ezzel a módszerrel is jópofa hullámalakokat csalogathatunk elő a hangszerből, ami hangzásra érces, karakteres szólóhangszernek kiváló.

E két legfontosabb, legjellemzőbb keresztmoduláción kívül számtalan más, egyéni megoldású, de kevésbé fontos modulációs módszer született a hetvenes években, melyeknek egyike volt az FM, a frekvenciamoduláció is, annak következtében, hogy valaki kivette a rádiójából, és betette a szinti-

jébe... (haha). Ha nem is biztosan így történt, az tuti, hogy a módszer akkor nem aratott, talán ha egy-két szintimodellbe volt mintegy mellékesen beépítve (pl. Oberheim Xpander), ráadásul a szaksajtó még ezek esetében is meg szokta említeni, hogy a hangolási pontatlanságok miatt az FM-es hangok csak effektnek jók, zenei hangképzésre nem, úgyhogy analóg FM-szintetizátorokról írni, amint azt valamelyik, nem túl régi cikkben olvastam, enyhe költői túlzás... Mindenesetre az FM, mint moduláció a szónak ebben a mostani

értelmében, valóban ugyanúgy működik, mint a rádióadóknak frekvenciamodulátora vagy a szintik vibrátója: az egyik jelforrás hullámalakjának pillanatértéke módosítja a másik oszcillátor frekvenciáját egy adott értékről, adott mértékben, plusz vagy mínusz irányba. Ami megkülönbözteti a rádiótól és a vibrátótól, és amit a nem túl alapos közírók rendre elmulasztanak közölni, az az, hogy a szintifm-nél a moduláló jel és a modulált jel frekvenciája egyaránt a hallható hangtartományba esik, ez okozza azt a fajta spektrális izgalmat, amiért az FM-et szeretjük. A vibrátónál ugyanis 1-10 Hz-es modulálófrekvencia bántja a hangfrekvenciás oszcillátort: spektrálisan nem sok történik; a rádiónál hangfrekvenciás jel (20-16 kHz) modulálja a megahertz nagyságrendű vivőt; az eredmény spektrálisan szintén nem számottevő – még jó, mert csak így tudjuk fogni a Danubiust. Ha azonban hasonló, közel azonos vagy azonos nagyságrendbe eső frekvenciák csapnak össze, akkor beindul a csoda, új frekvenciák generálódnak a magasban, és addig soha nem hallott hangokhoz juthatunk.

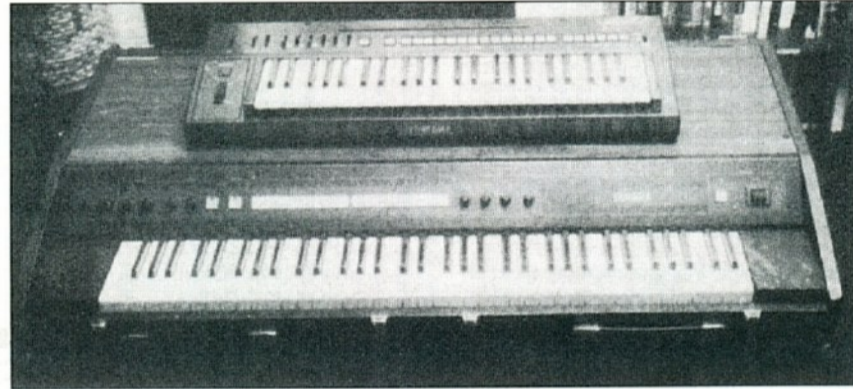
A 80-as évek fordulóján egy újabb szintistruktúra beköszöntének jelei mutatkoztak: a kimerülés jeleit mutató oszcillátor-szűrő-erősítő-rendszer komoly ellenfélre talált, amit így jellemezhetünk: processzor-RAM-ROM-D/A, vagyis a digitális korszak előszele vált érezhetővé. A fejlesztők észrevették, hogy az új rendszer szinte kimeríthetetlen lehetőségekkel bír, azonban azt még nem tudták, hogy hogyan kéne ezeket előcsalogatni. Az egyik kézenfekvő megoldás ugye az, hogy vegyünk mintákat természetes hangokból, tároljuk ezeket, és RAM-ból vagy ROM-ból játsszuk ki a megfelelő billentyű-nyomásokra. No, így működött a világ első mintavevője, az ausztrál Fairlight cég CMI (Computer Music Instrument) elnevezésű hangszere, azonban az akkori memó-





riaáraknak köszönhetően az ára horribilis volt. Példának okáért, a továbbfejlesztett modell, a CMI II-es ára volt kerek százezer dollár, nem utolsósorban az akkor óriási méretű 128 kilobájtos beépített RAM miatt. Nyilvánvalóvá vált, hogy a gyors elterjedés iránya nem erre van, hanem az algoritmikus hanggenerálás felé – most már csak az a kérdés, hogy milyen algoritmussal, milyen hangot? Az említett Fairlight cég is próbálkozott az effajta olcsó népi hangszerek irányába: megépítették például, még a CMI előtt, ugyanazt a hardvert számottevő RAM nélkül, hangot pedig úgy lehetett vele generálni, hogy egy számítógépmonitoron fényceruzával be lehetett rajzolni az egyes felharmonikusok egymáshoz viszonyított arányát. Ez az eljárás sem vadonatúj, additív szintézis néven már szerepelt a köztudatban, azonban hátrányai a digitális megvalósítás miatt gyorsan kiütköztek: a digitális oszcillátor-szimulátorok túl pontosak, ami megöli a hangzást – statikus hangzást eredményez, ellentétben az élő és az analóg hangszerek sok-sok kis pontatlanságával, változásával, ami a zene lényege. A mai hangkártya-tulajdonosok is tapasztalhatják ezt: minél nagyobb méretű a GM-mintakészlet a hangkártyához, annál melegebb a hangzás, mivel így az egyes hangszerekből hosszabb mintákat, több változást lehet eltárolni. De vissza az additív szintézishez – szóval ez se jött be. Ekkor – még mindig a 80-as évek eleje – lépett színre a Yamaha, elővette az addig mellőzött FM-et, amit digitálisan amúgy is könnyű szimulálni, és négy rövid életű előtanulmány-szinti (GS1, GS2, CE20, CE25) után megalkotta a DX-7-est, alaposan átdefiniálva ezzel a szintetizátor-piacot. A szintit mindenkinek azonnal meg kellett venni, mert a hasonló kategóriájú analóg szintiknél olcsóbb volt, hangzása pedig valami teljesen más, újszerű, semmi addighoz nem hasonlítható – a világsztároktól

kezdve a kocszazeneszekig bezárólag a DX-7 évekig kötelező bútordarab volt mindenkinek. Maga a hangszer persze 8 bites volt, jó zajos (különösen a mélyebb fekvésekben), és hangonként 6 darab szinuszoszcillátor-szimuláns tudta egymást keresztül-kasul modulálgatni a 32-féle kapcsolás-elrendezés (avagy algoritmus) valamelyikében. A polifónia akkor még elrettentő világbajnoknak számított, még leírni is rossz: 16!, minden kis oszcillátornak (operátornak hívják a Yamahások) 8 töréspontú burkológörbét lehetett adni, azonkívül külön hangmagasság-burkológörbe, jó minőségű, ötöktávos billentyű és az új kedvenc, a MIDI-csatlakozó jellemezték főbb vonalaiban a digitális hangszerkorzak első nagy sikerét, és ezzel még



nem volt vége. Egy-két éven belül FM-szintik arzenálja árasztotta el a világpiacot, ami gyakorlatilag ezeknek a termékeknek a terjesztésével alakult ki – DX-21, DX-27, DX-100 keletkezett a DX-7 különböző butításából, DX-5 és DX-1 pedig az extrásított verziók nevei lettek. A kisebb DX-ek kimondottan új piacokat hoztak létre, a házi zenélés szintetizátorral című fejezetet – hangonként 4 operátorral, 8-as polifóniával, a beépített MIDI-vel még így is jócskán lelépték az előző évek csúcshangszereit. Ezek egyik verziója pedig, amelyet FB-01-nek kereszteltek (ki tudja, miért), egy még fontosabb termékkategóriát nyitott – ez volt az első multitimbrális szintetizátormodul, vagyis billentyűje nincs, viszont egyszerre akár nyolc különböző hangszere is meg tud szólalni,

természetesen számítógép segítségével (és még ekkor is csak 85 végét írtuk). Dühöngött tehát az FM-láz, e sorok írója is lelkes FM-programozó volt, bár egyesek ezt a programozást igencsak bonyolult, megerőltető feladatnak tartották (főleg az analóg szintikkel összehasonlítva), kis gyakorlattal azonban egész jól el lehetett igazodni a hangparaméterek erdejében. Hatalmas hangszínkönyvtárak cseréltek gazdát, kis ügyeskedéssel könnyedén több ezer darabos hanggyűjteményt lehetett összehozni, ha az ember egy kicsit odafigyelt, egy-egy poplemezen észrevehette a saját hangszíneit is...

Az FM második fordulója már nem volt ekkora diadalmenet; a DX-7 II jelű új verzió már 12 bites volt, hangprogram-kompatibilis az előző-

vel, kérhető volt floppy-meghajtóval, a szoftvere is kulturáltabb volt, DX-11 néven kijött olyan verzió, amelynél az operátorok hullámformája, már nemcsak szinuszos lehetett, azonban addigra a versenytársak is észbe kaptak. Például a Roland, aki a memóriaárak zuhanásának következtében be tudta mutatni a nyúl-farknyi hangmintán és analóg kitar-tási fázissal rendelkező LA-módszert, amelyet elsőként a D-50-es szintetizátor reprezentált, és a DX-7-hez hasonló sikereket aratott. Ekkor szánta el magát a Yamaha arra a lépésre, amit egyesek áldásként, mások átokként emlegetnek: néhány centes dömpingáron kihozta az OPL2-es, két operátoros FM-szintetizátorchipet, amit ennyi pénzért persze rögtön megvett az összes Nintendo, Sega, aztán lett belőle

Sound Blaster, Sound Booster, Audio Blaster, meg még ki tudja, hányféle csoda. Mostani szemmel a chip nem volt túlzottan alkalmas arra, amire kihozták – komplett játék-kísérő zenék produkálására –, hogy csak a legkézenfekvőbb példát említsük, dobot nem nagyon lehetett megoldani vele, csak különböző, nem túl elegáns trükkökkel, azonban ebben az ártartományban ekkor még nem volt reális alternatívája. Az OPL2, majd utóda, az OPL3 ezért hatalmas, több tíz-, de lehet, hogy százmillió példányszámban fogyott, ami valószínűleg többet hozott a Yamaha konyhájára, mint az összes többi FM-szinti együttvéve.

A Yamahás fiúk eközben a profi-osztályon sem tétlenkedtek: az új idők új dalaival összhangban megalapoztak egy olyan új technikát, amelyik 16 bites FM mellett PCM-hangmintákat is le tud játszani a beépített ROM-ból, sőt, a minták bevonhatóak az FM-algoritmusokba is. Az első ilyen gép, az SY-77 szépen meg is bukott; a hatalmas várakozást a gép hangzásvilága nem igazolta, elsősorban a ROM-hangkészlet ellen merültek fel komoly minőségi kifogások (a konkurens Roland a D-70-essel – tisztán mintalejátszó – ugyanakkor nagyot kaszált). A javított verzió, az SY-99 e szempontból már jobban sikerült, viszont az ára is kissé magasra sikeredett az általános árcsökkenő hangulat ellenére, így ennek életpályája sem ívelt valami hosszán.

Itt tartunk most – noha FM-szintit most már bizonyosan nem fog senki sem gyártani, azért temetnünk sem kell a módszert. Olyan hangokkal lett ugyanis gazdagabb vele a zenetörténet, amelyek máshogy nem jöhettek volna létre, és amelyeket javított, tisztított, zajtalanított formában a mai napig őriznek a mintakönyvtárak CD-ROM-on, vagy a mintalejátszó szintik beépített ROM-jai.

GG

Új társadalmak épülnek manapság. Nem láthatjuk őket, csak a számítógépünk képernyőjén. Nem látogathatunk el hozzájuk, csak a billentyűzetünk segítségével. Az úthálózat drótokból és fénykábelekből áll, és mégis a túloldalon, a számítógépek mögött valódi emberek ülnek, akiket inkább a közös érdeklődés és cél határoz meg, s nem az, hogy hogyan nézünk ki vagy hány évesek vagyunk, hanem mit mondunk, hogyan gondolkodunk a világ dolgairól. Tudunk-e kapcsolatot teremteni, fenntartani, hasznos információt adni társainknak, akik a hálózat aktív vagy passzív résztvevői. Ellátogatni a hálózatra ma még olyan, mintha egy idegen országba látogatnánk, nem ismerjük hagyományait, szokásait – de az Internetnek régi és nagyon gazdag hagyománya van „a látogatók” vagy az új felhasználók segítségével. Ha valaki úgy dönt, hogy rákapcsolódik a hálózatra, meg fog lepődni, hogy milyen sok ember nyújtja majd „segítő kezét”.

Az információs infrastruktúra jelentősége napról-napra rohamosan nő, az élet egyre több területén tölt be meghatározó szerepet. A technikai háttér, a szolgáltatások és az alkalmazói kultúra szorosan egymás mellett haladva fejlődnek. A kommunikációs forradalom ma még csak elkezdődött. Az egyre csökkenő költségek, a növekvő számítógép teljesítmények egyre több ember számára elérhető közelségbe hozzák a hálózat előnyeit, szolgáltatásait. A hálózat a felhasználókat aktív részvételre bátorítja, míg a tömegkommunikációban ma még elfogadott, hogy a résztvevők passzív felhasználói az információknak, de az Internet felhasználóinak többsége egyszerre befogadja és előállítja az információknak.

Az Internet – számítógépes kommunikációs hálózat az információ áramlásának különböző eszközeivel. A hálózatok – nyitott hálózata, nem egyetlen hálózat, hanem egymással összekötött rendszerek együttese, mely mindenki számára elfogadott szabványok alapján működik. Jellemzője, hogy újabb hálózatok és kiszolgáló gépek csatlakoznak hozzá. Az Internet hálózat mindenki számára nyitva áll.

A recept: végy egy számítógépet – meglévőt is használhatod (PC, 286, 386, 486, Amiga, Atari, Machintosh

stb.), hozzá egy megfelelő sebességű modemet (ajánlott 14400-28800 bps sebességű). Ha telefonvonalal rendelkezel, csak a szolgáltatót kell felkeresned és indulhat felfedező utad a szupersztrádán.

Az Internet lehetővé teszi számodra, hogy:

– kapcsolatot tarts barátaiddal, kollégáiddal, mindegy, hogy ők a szomszéd szobában vagy a világ bármely részén is vannak, a telefon, a telefax és a légitávközlés költségeinek töredékéért.

– társalogj emberekkel különféle nyelveken, különböző érdeklődési körökhöz megfelelő témáról (3500 konferencia terület található, az itt feltett kérdéseket a terület olvasói a világ bármely táján megkapják, elolvassák, a kért információ általában minden kérdésre megérkezik).

– információt keress adatbázisok és könyvtárak ezreiből, szerte a világon.

– számítógépes programok közül válogass, letölts bármit a sokezer újság, dokumentum, könyv közül.

– hozzáférhess hírügynökségi, gazdasági hírekhez, tőzsdei információkhoz.

– játszhasd különféle „valós időben” zajló játékokat, akár több tucat emberrel egy időben, egyszerre, még abban az esetben is, ha a partner több ezer km-re van. Ezt mind egy budapesti telefonhívás költségéért.

Az Internet Hungary Kft. és az Odin Kft. egy országos kommunikációs hálózat megvalósításán dolgozik. A rendszer belátható időn belül vidéki központokon keresztül elérhető lesz. Folyamatban van: Debrecen, Szeged, Veszprém, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Győr bekötése a hálózatba. A fenti helyiségekben helyi telefonvonalon hívással lesz elérhető a hálózat.

Kommunikációs lehetőségek:

1. e-mail – elektronikus levelezés, tágabb értelemben elektronikus üzenetkezelés. Lényege, hogy a hálózat felhasználói helytől és távolságtól függetlenül üzeneteket cserélhetnek. A Hálózat lehetővé teszi, hogy szöveget, programot, hangot, képeket is küldhessz.

2. Közérdekű hírek, 3500 hírcsoport (NEWS group). Ezek a központilag szervezett infrastruktúra szerint felépített hírcsoportok felölelik a számítástechnika, gazdaság, tudomány, sport, szórakozás témáit. Az ide küldött kérdéseket,

véleményeket néhány órán belül minden hálózati tag olvashatja, így lehetővé válik, hogy a kérdéses terület szakértőivel rövid idő alatt kapcsolatba kerülj.

3. Az IRC (valós idejű interaktív telekonferencia) segít, hogy az 1800 csatorna egyikén azonos időben dolgozókkal azonnal kapcsolatba kerülj, „beszéljess” velük (a billentyűzet segítségével, persze).

4. TALK – telefonhoz hasonló, kétszemélyes magánbeszélgetés, az e-mail valós idejű változata.

5. FTP – file-ok letöltése nyílt vagy privát adattárakból.

6. TELNET – bejelentkezés távoli gépekre. Távoli gépen futó alkalmazások használata.

7. Gopher, WWW – nemzetközi menürendszer. Információ keresés. (Gopher, Veronika, Archie.)

(x)

**Ha érdekel a „világhálózatos” téma, küldd be három kommunikációs szoftver nevét! Három America Online demo CD-t sorolunk ki!**

## ÁRAK

**Shell** - Csak levelezésre.

(E-Mail és Usenet levelezés használata)

Havi díj: 1 200,- Ft+ÁFA

- Magánlevelezés (Internet, CompuServe, MCI, AT&T, Bitnet stb.)
- Több mint 3500 Usenet konferencia.
- Levél letöltés lehetősége.
- Napi 60 perc használati lehetőség külön díj nélkül.
- Havi 1500 kilobyte levélforgalom.

Túlhasználati díj: 300,- Ft/óra a napi limiten felül.

5,- Ft/kB a havi limiten felül.

**Shell** - Teljes Internet szolgáltatás.

Havi díj: 3 500,- Ft+ÁFA

- Magánlevelezés (Internet, CompuServe, MCI, AT&T, Bitnet stb.)
- Több mint 3500 Usenet konferencia.
- WWW (World Wide Web, nemzetközi menürendszer)
- FTP (állományok küldése és vétele a hálón)
- IRC (élő konferencia-beszélgetés más felhasználókkal világszerte)
- TELNET (bejelentkezés távoli gépre a hálózaton keresztül)
- Napi 60 perc használati lehetőség külön díj nélkül.

Túlhasználati díj: 300,- Ft+ÁFA/óra a napi limiten felül.

**SLIP** - Internet kapcsolat grafikus lehetőségekkel.

Havi díj: 3500,- Ft+ÁFA

- A Shell teljes szolgáltatása - Grafikusan, Egyidejűleg, Windows alól.

Használati díj: 500,- Ft/óra

**UUCP** - Levelezési kapcsolat cégek részére.

(E-mail & Usenet levelezés áttöltése, korlátlan számú E-mail postafiók)

Havi díj: 6000,- Ft+ÁFA

Használati díj: 500,- Ft+ÁFA minden megkezdett Megabyte után

**WWW** - Multimédia Adatbázis üzemeltetése az Interneten.

Havi díj: 3000,- Ft+ÁFA megabyte-onként.

Saját név használata: plusz 3000,- Ft+ÁFA havonta.

**Bérelt Vonal** - Internet kapcsolat Számítógéphálózatok részére.

Többféle fizetési konstrukció:

Beruházási díj: 180000,- Ft+ÁFA, Havi díj: 8000,- Ft+ÁFA, Óradíj:

8-17 között 1000,- Ft+ÁFA, egyébként 500,- Ft+ÁFA

Havi díj: 23000,- Ft+ÁFA, Óradíj: 8-17 között 1000,- Ft+ÁFA, egyébként 500,- Ft+ÁFA

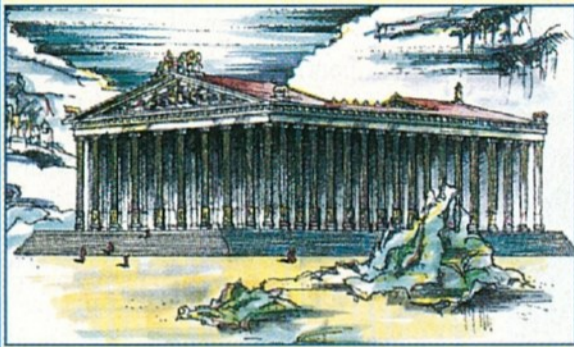
Havi fix díj: 160000,- Ft+ÁFA

Beruházási díj: 180000,- Ft+ÁFA, Havi fix díj: 140000,- Ft+ÁFA

# AZ ÓKORI VILÁG HÉT CSODÁJA

## Az Artemisz-templom

A kisázsiai tengerparton, Kr. e. a VI. században épült szentélyben állt Artemisznek, a vadászat



görög istennőjének szobra. A templomot 194 márványoszlop tartotta. A 18 méter magas oszlopok költségének túlnyomó részét a lüdiai király, Krózus állta. Az **Info-Katalógus**-ban szereplő partnereink közül senkinek nem kell Krózusnak lennie, mert hirdetéseink árai a Kr. u. II. évezred rossz gazdasági helyzete ellenére is mérsékeltek, sőt a MADE-INFO bérlet szolgáltatásunkkal akár másfél évig is garantáltak.

...ráadásul Krózus még az áfat sem igényelhetette vissza.

## Az olümpiai Zeusz-szobor

Olümpiában, Kr. e. az V. században Pheidiász, a híres szobrász megalkotta Zeusz hatalmas,



arany-elefántcsont borítású, mitológiai jelenetekkel díszített trónuson ülő szobrát. Ahogy Zeusz, mint főisten rendet tartott a görög istenek világában, úgy igazítanak el az **Info-Katalógus**-ban a kötetenkénti cégmutatók és a szakmai területen a tematikus tárgymutatók.

...kérjük, hogy „INFOSZ”, az információtechnika istene adja áldását partnereink további sikeres tevékenységéhez.

## Kheopsz piramisa

Kheopsz, az ókori Egyiptom IV. dinasztíájának uralkodója Kr. e. 2520 körül százezer egyiptomival

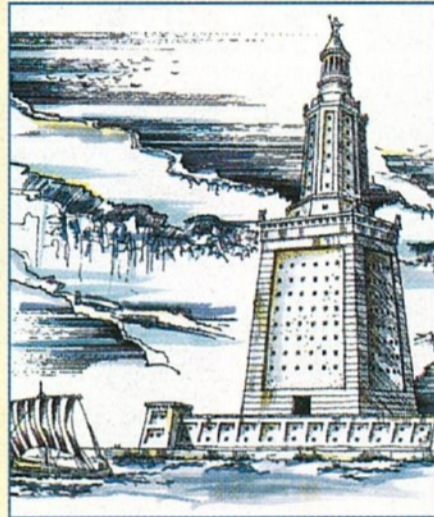


építtette meg síremlékét. A monumentális építmény 230 méter oldalszélességű, 137 méter magas és 2 300 000 kőtömbből áll. Az ókori világ csodái közül ez az egyetlen, amely napjainkig fennmaradt. Hasonlóan az **Info-Katalógus** az egyetlen, amely a szakmai elismerés eredményeként már kilencedik éve rendszeresen megjelenik. Félévről félévre nő a benne szereplő cégek száma, és egyre több szolgáltatás kapcsolódik hozzá.

...és nem utolsósorban, közel annyi betűből áll, ahány kőtömbből a Kheopsz piramis.

## Az alexandriai világítótorony

A világítótorony a Kr. e. III. században épült Pharos szigetén és a XIV. század elejéig tündökölt. A



világon ez volt az első olyan ismert építmény, amely a hajók irányítására, az emberek tájékozódására szolgált. Már kilencedik éve hasonló szerepet tölt be az

**Info-Katalógus** az információtechnikai piacon. A kiadvány tematikus tárgymutatója a céltudatos keresés irányítója, valamint szakmai partnerkereső fejezetének eredménye számos üzleti kapcsolat létrejötté.

## Mauszolosz sírja

Kisázsiaiában, Mauszolosz a Kr. e. IV. sz.-ban építtette a görög építőművészet első kétemeletes síremlékét,



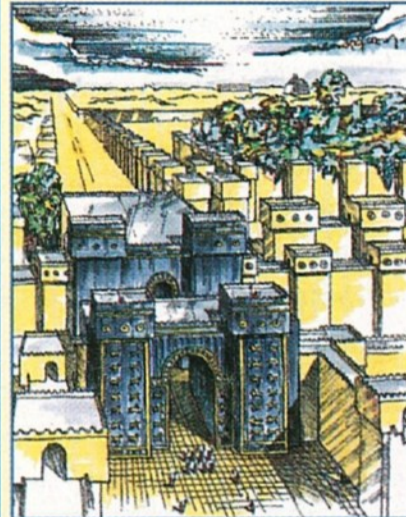
amely olyan pompás volt, hogy ma is így hívják az impozáns halotti emlékműveket: mauzóleum. A 49 m magas épületegyüttes négy részből állt; a színes domborművekkel díszített alapzatból, a 36 oszlopos főépületből, a 24 lépcsős tetőpiramisból,

és az ún. quadrigából (négylovas szekér). Ugyanilyen négy önálló egységet képez az **Info-Katalógus** négy kötete is egy kiadványban: HARDVER hálózat, ups, elektronika, automatizálás, SZOFTVER térinformatika, vonalkódtechnika, IRODATECHNIKA irodaszer, irodabútor, nyomdatechnika, papíripar, TÁVKÖZLÉS biztonságtechnika, tűzvédelem.

...ahogy Mauszolosz síremléke is egy örök emlék, úgy az Ön **Info-Katalógus**-ban megjelenő hirdetése is időt álló.

## Szemiramisz függőkertje

Kr. e. a VI. században, Babilonban a sivatag felől érkező utazót elkápráztatta a királyi palota körül ékeskedő



függőkertek teraszainak pompás zöld növényzete. Sokszínűségével az informatika száraz, szürke világában ilyen üde oázis az **Info-Katalógus**. Az egységes formátum ellenére tág teret kapnak a kitűnni vágyók is: a színes borítókkal, az elválasztó kartonokkal, a poszterrel, a könyv-jelzővel.

...és a Pantone színskála szinte végtelen!

## A rhodoszi kolosszus

Rhodosz szigetén, Kr. e. 290-ben építtették Héliosz óriás méretű bronzszobrát, amely kb. 35



mes magasságával messziről mutatta a tengerészeknek a sziget kereskedelmi kikötőjének bejáratát. Ahogy az ókori görög világban a Kolosszus egy biztos pont volt a kereskedők tájékozódásában, úgy napjainkban az eladni és vásárolni szándékozónak az **Info-Katalógus** is az, számos kereskedelmi szolgáltatásával: a floppy-lemezen megjelenő szakmai telefon-

könyvvel, az egyedülálló terjesztésével, az üzleti partnerkereső fejezeteivel, az információkerő levelezőlapokkal és a vásárlási kedvezményekre jogosító bónusz-rovatával.

## Info-Katalógus '95 II.

lemez-melléklettel

Kiadó : MADE-INFO KFT.  
Levélcím : 1506 Budapest, Pf. 99  
Telefon : 227-3647  
Telefax : 228-1934

## A TÁJÉKOZOTTAK KÉZIKÖNYVE

Előfizetünk az **Info-Katalógus '95 II.** félévi számára 1200 Ft-os áfás áron, melynek összegét a mai napon átutaltuk a MADE-INFO KFT. Postabank 219-98636/021-16565 számú számlájára! (A Kiadó a pénz beérkezése után azonnal számlát küld, és a kiadványt megjelenés után postázza.)

Cégnév: .....

Ügyintéző: .....

Pontos cím: .....

Telefon: .....

# Windows 95 Microsoft

A Windows 95 napjaink slábertémája. Szinte nincs olyan számítástechnikai hetilap vagy magazin, amely egy-két cikk erejéig ne foglalkozott volna vele. Az, hogy az egyes szerzők a programnak mely részeit mutatják be, istenítik vagy tiporják sárba, összehasonlítják az OS/2 Warp-pal vagy sem, cikkenként és laponként változik. Mi – eltérően egyes lapársainktól – nem a Windows 95 hibáit szeretnénk tollhegyre tűzni, egyrészt azért mert a béták hibáin való csámcsogást nem tartjuk etikusnak, másrészt mert hetente jön ki két-három build, amelyekben lehet, hogy már nincs is benne az a hiba, amiről írnánk.

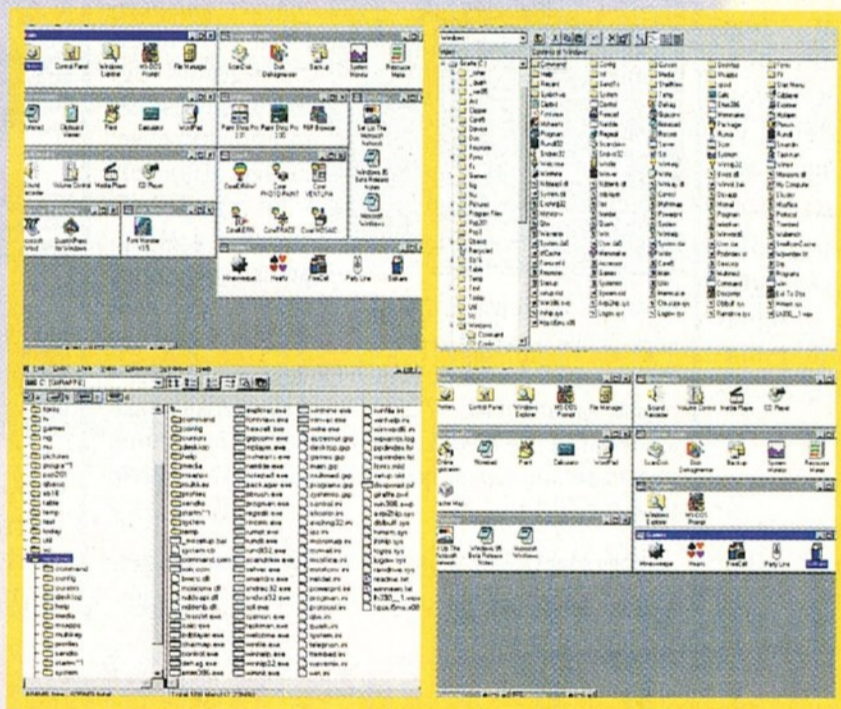
**A** Windows 95-ről a PC-X hasábjain eddig két cikket olvashattatok (1995. április és május), ezekben hosszabban-rövidebben ismertettük a program fő részeit és újdonságait. Most, kihasználva az azóta szerzett új tapasztalatokat (és a kiharcolt négy oldalt), szeretnénk kicsit részletesebben bemutatni a egy-egy részletét.

Először is a „nosztalgia”. Ha valaki vaskalapos módon ragaszkodik a szívéhez nőtt windowsos kinézethez, annak rendelkezésére áll – kisebb változásokkal – a Program Manager. Ezt futtathatjuk akár az Explorer (értsd az új felhasználói felület) alól is, de arra oda kell figyelni, hogy ha az Explorer alatt telepítünk egy programot, akkor annak ablaka és ikonjai nem jelennek meg a Program Managerben. Viszont kellemes meglepetést okozott, hogy amikor a Windows 95-öt egy már használt Windows 3.1x-re telepítettük, az ott használt alkalmazások az új felületen is (mind a Program Managerben, mind az Explorerben) használhatók maradnak. Ha valakinek a File Manager nőtt a szívéhez, ezt az „öskövületet” is megtalálhatja a Windows 95 alatt. Érdemesebb azonban a Windows Explorer (a programot) használni,

mert használata nem sokban tér el a File Managertől, mégis „szellemileg” közelebb áll a Windows 95-höz.

Ha valaki még hezitálna, hogy a Program Managert vagy az Explorert válassza, annak melegen javasoljuk, hogy inkább az utóbbit, ugyanis ezen keresztül ismerheti meg jobban a Windows 95-öt. Ebben az esetben meg kell szokni, hogy – egy-egy programot

hanem elindítja az Explorert az adott foldernél. Viszont mielőtt megnyomnánk a Shiftet és klikkelnénk, nem árt kijelölni az adott folder ikonját, különben kellemetlen meglepetésben lehet részünk: a Shift ugyanis nem csak erre a célra szolgál, hanem arra is, hogy egy listában az aktuális elemről a kiválasztottig kijelölje valamennyi elemet. Mivel a Windows 95 egyszerre több



vagy file-t keresgélve –, ablakok tucatjai nyílnak a képernyőn. Először is, ha valaki már egy csomó ablakot kinyitott és szeretné azokat bezárni, akkor nem kell egyesével a Close gombokat végignyomogatnia, hanem a Shift billentyűt lenyomva klikkeljen az utoljára kinyitott ablak Close gombjára. A Windows 95 bezárja a teljes útvonalat egészen a My Computerig. De nem csak bezárásakor, hanem nyitáskor is hasznos lehet a Shift billentyű, ahogyan a Ctrl és az Alt is. Ha egy folderre úgy klikkelünk kétszer, hogy közben nyomva tartjuk a Shift billentyűt, akkor az már nem mint „mezei” ablak nyílik ki,

ablakot is képes megnyitni, így – kérésünknek megfelelően – valamennyi kijelölt ablakot kinyitja, sőt, ha volt a kijelöltek között program is, akkor azt el is indítja. Ha nem a Shiftet, hanem a Ctrl-t tartjuk nyomva, akkor nem nyit új ablakot a kiválasztott foldernek, hanem a már nyitottban mutatja meg a kiválasztott mappa tartalmát. Ugyanezt a hatást érhetjük el, ha az ablak View Options menüjében a Folder lapon a második lehetőséget választjuk. Ez utóbbi megoldáshoz képest a Ctrl-osnak az az előnye, hogy így mi tudjuk kiválasztani, hogy mikor nyíljon új ablak és mikor ne. Végül, de nem utolsó-

szorban a folderre való dupla klikkeléskor nyomva tarthatjuk az Alt billentyűt is. Ekkor nem a folder tartalmát fogjuk látni, hanem a hozzá tartozó egyéb információkat (ezzel ekvivalens: jobb gomb, majd Properties menüpont). Érdemes újra hangsúlyozni: ha egyszerre több ablakot jelölünk ki, akkor azokat egyszerre tudjuk megnyitni, illetve ha nem foldereket választottunk, akkor egyszerre több programot is elindíthatunk.

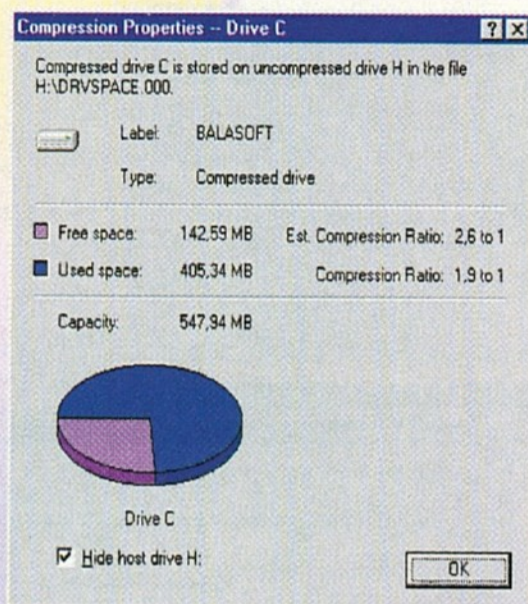
Ha már a gomboknál tartunk. Az egyes ablakokban, programokban a különböző gombok, listák, kapcsolók és egyéb hasonló windowsos objektumok között a Tabbal, illetve Shift-Tabbal tudunk ugrálni. Ez már így volt a Windows 3.1-ben is, így nem akkora meglepetés. Ami viszont ha nem is újdonság, de nem annyira közismert, hogy az ablakban található lapok között (azokra gondolunk, amiknek csak a „füle” látszik ki, például a Microsoft Office-ban vagy a CorelDRAW-ban) a Ctrl-Tab, illetve a Shift-Ctrl-Tab billentyűkombinációkkal válogathatunk. (Az Alt-Tab és a Shift-Alt-Tab továbbra is a taskok közötti váltásra szolgál.)

Más. A programok kényelmesebb elérésére, a munka meggyorsítására a Desktopon elhelyezhetjük kedvenc programjaink ikonjait. Ha megfigyeljük, akkor ezek az ikonok annyiban térnek el a megszokottaktól, hogy a jobb alsó sarkukban egy kis nyíl látható. Ez a nyíl az ún. shortcutok jelölésére szolgál. Mik azok a shortcutok? A Windowsban eddig megszoktuk, hogy az egyes programoknak vannak ikonjaik, amelyek tulajdonképpen a program futtatható részére, illetve DOS-os programok esetén egy-egy PIF file-ra mutatnak. A shortcutok leginkább ezekre a PIF-ekre hasonlítanak. Egy programhoz több ilyen shortcut is tartozhat, ezekben a futtatására vonatkozó különböző paramétereknek más és más értékeket adhatunk meg (pl. nem ugyanabban az alkönyvtárban – bocsánat folderben – fejtik ki hatásukat). Ezekre azért is van kiemelten szükségünk, mert például a Start menü folderébe nem lenne érdemes bemásolni minden egyes EXE-t, bőven elegendő az LNK-t (ez a shortcutok kiterjesztése). Például, ha egy

programot szeretnénk minden egyes bootoláskor elindítani, akkor azt – a Windows 3.1x-hez hasonlóan – el kell helyezni a Start-Up folderben. Ha nem egy shortcutot másolnánk ebbe a folderbe, akkor esetleg kénytelenek lennénk vele vinni a hozzá tartozó DLL-eket, FON-okat, INI-eket és egyéb szükséges állományokat, míg a shortcut rámutat az eredeti helyen maradó EXE-re és így a többi file-t sem kell cipelnünk. Shortcutot létrehozni egyébként nagyon egyszerűen tudunk: a jobb gombbal ráklikkelünk az adott file-ra, majd a megjelenő menüből kiválasztjuk a Create Shortcut funkciót.

A Desktopon – mint azt már áprilisban is írtuk – két ikon mindig megtalálható: a My Computer és a Recycle Bin. Ha valaki sokat használja a gépet Windows 95-tel és sok programot használ, annak előbb vagy utóbb shortcut hegyek lesznek a képernyőjén. Rövid idő elteltével azután már nem is fog mást csinálni, mint a Desktopon lévő ikonokat nyomogatni. Ha szeretnénk megkímélni az illetőt a totális eltespedéstől, akkor el lehet a következő kis „tréfát” sütni. (Egyébként ez az IFABO-n jutott az eszembe, meglátva Gerő László bemutatóra kihelyezett gépét.) A képernyőt elmentjük a clipboardra a Print Screen billentyű segítségével, majd ezt betöltjük egy grafikus programba, például a Windows 95 Paintjébe. A képet elmentjük a Windows alkönyvtárba BMP formátumban és kiterjesztéssel, majd a képernyő beállító menüjében (valahol a Desktopon klikkelünk az egér jobb gombjával és kiválasztjuk a Properties menüpontot, vagy a Control Panel Display funkciójával) beállítjuk háttérképnek az így létrehozott képet. Sőt, ha a BMP-vé alakítást a Painttel végezzük, akkor a File menüben találunk funkciót külön erre a célra. Ezután vagy még ezelőtt egy újonnan létrehozott folderbe elhelyezzük

a Desktopon található valamennyi shortcutot és töröljük őket a Desktopról. De az is „kellemes” megoldás lehet, hogy az elmentett képről kivágyjuk mondjuk a My Computer környékét (ha a Paintet használjuk,



akkor a kép méretét is át kell állítani!!!), majd ezt a képet rakjuk fel háttérnek „csempézve” (Tile), végül a My Computer ikonját elrakjuk valahova középre. Végül, de nem utolsósorban felkészülünk a pánikszertű menekülésre.

Miközben a Windows 95 béta tesztelése javában folyik, megjelent egy új termék a láthatáron: a Microsoft Plus!. Akik kint jártak az IFABO-n a Microsoft standján, és megnézték a Windows 95-öt bemutató gépeket, biztosan észrevették, hogy a háttérben színes képek virítanak, az ikonok teljesen őrült módon néznek ki és furcsa hangok jönnek a gépből. Ez mind nem a Windows 95 része volt, ez Microsoft Plus!. Tulajdonképpen egy olyan programcsomagról van szó, amelynek csak egyik alkotó eleme a

Desktopot „díszítő” háttér, ikonok és hangok, de ezen kívül még sok más érdekességet tartalmaz. A jelenlegi teszt verzió is igen tekintélyes méretű, 48 MB, s ez várhatóan csak nőni fog.

A teljes programcsomag hét részből áll össze, ezek közül választhatunk a telepítés során. A telepítésről egyébként csak annyit, hogy minden ugyanúgy zajlik, ahogy azt már korábban a régi windowsos termékeknél megszokhattuk, egyetlen kis különbséggel: a Plus! telepítője már felismeri és kezeli a hosszú file- és folderneveket, alapértelmezés szerint a Program files folderbe telepíti az állományokat.

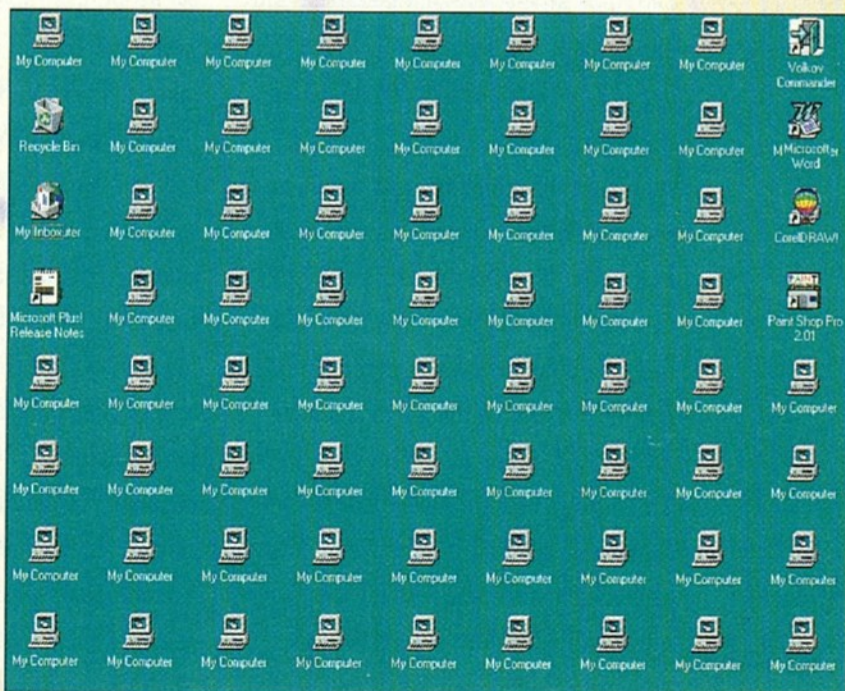
A Plus! első komponense a DriveSpace3, amely a Microsoft röptömörítőjének legújabb verziója (újabb a Windows 95-ben levőnél is). Bátor, de óvatos ember lévén, kipróbálás előtt a fontosabb dolgaimat elmentettem, majd elindítottam a DriveSpace programot, amely a Plus! telepítése után a Programs Accessories System Tools útvonalon érhető el. Első lépésként átvizsgálta a rendszert, és megjelenítette a talált lemezegységeket. Bármelyikre kettőt klikkelve a Windows 95-ben megszokott Properties ablak jelent meg a képernyőn

az adott lemezegység legfontosabb adataival, köztük a szabad és a foglalt lemezterület méretével, amelyet kördiagrammon is megcsodálhattunk. A winchester kiválasztása és a Drive menü Compress parancsának kiadása után ugyanez a diagram kiegészült egy újjal, ami a tömörítés után várható állapotot mutatta. A DriveSpace nem kevesebbet ígért, mint hogy a 274 MB-os winchesterből (30,8 MB szabad, 244 MB foglalt) 676 MB-osat csinál (432,2 MB szabad, 244 MB foglalt). Az Options gombra klikkelve azt is megtudtam, hogy a tömörített

winchesterem továbbra is C betűjelű marad, az igazi pedig H lesz, de ezt „elrejt” a rendszer elől (értsd: az Explorerben csak a tömörített C-t látom, a H-t nem). Természetesen ezeket az adatokat át is lehet állítani. Miután mindezzel tisztába kerültem, elindítottam a tömörítést. Hogy az egész mennyi időt vett igénybe erről pontosan nem tudok beszámolni. Arra emlékszem, hogy hajnali egy óra tájban indítottam el, majd elmentem aludni. Háromkor arra riadtam, hogy megy a gép, ekkor még tartott a tömörítés, legközelebb pedig reggel 8-kor tértem magamhoz, addigra elkészült vele. Az első lépés a winchester átnézése volt, ami kb. olyan hosszú, mint egy Scandisk Surface Test (ki tudja, lehet, hogy az is volt). Ezután a program kö-



zölte, hogy egy speciális üzemmódban újraindítja a Windows 95-öt, és úgy is tett: beváltott 640x480-ba, eltüntette a Windows 95 minden ismertetőjelét (Desktop, Taskbar stb.) és újra megjelenítette a működést jelző ablakot, amelyben a 100% felé araszoló csík 25%-on állt, pont ott, ameddig korábban eljutott (korrekt dolog, nem?). A következő lépés a nagy tömörített állomány előkészítése volt (Preparing compressed volume file...), majd megkezdődött a tényleges tömörítés („Now compressing \*.\*”). Ekkor mentem aludni és reggelre lett egy „új” winchesterem. Igaz, nem sikerült elérni a kitűzött 400+ akárhány mega üres helyet, de az a 300 sem jött rosszul, amit végül is 30-ból csinált! A kis ördög nem alszik alapon, újraindítottam a rendszert és az F8-at meg-



nyomva a régi DOS-t kértem bootolni. Legnagyobb megdöbbenésemre ott volt a C winchester 300 mega üres helyel. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy ilyenkor nem tudja eldugni a H drive-ot, de ez zavar a legkevésbé. A rendszer kiválóan működött, a Windows 95 egy kicsit – alig érezhetően – lelassult. A kitömörítés, a lemezegység leírása után (értsd: a felét le kellett törölni, hogy ki lehessen tömöríteni), kb. egy óra alatt zökkenőmentesen zajlott le.

A DriveSpace-hez tartozik egy Compression Agent, amelynek segítségével beállíthatjuk a kívánt tömörítés módját, illetve azt, hogy egyes file-okat hogyan tömörítsen. Háromféle tömörítési eljárás van: Standard, amely állítólag – ő állítja – hatékonyabb, mint akár a DOS-os, akár a Win95-ös DoubleSpace, HiPack, ami még annál is jobb (ez a „kevésbé tömör, de gyorsan elérhető állomány” típus), illetve az Ultrapack („iszonyú tömör, lassan elérhető állomány” típus). A Compression Agent tud újratömöríteni, kitömöríteni, az így nyert vagy elvesztett lemezterületről pontosan beszámol. Jól karbantartja tömörített winchesterünket.

Ugorjunk! A második fő komponens a System Agent. Funkciója, hogy bizonyos előre definiált időpontban elindítson egy programot. Alapértelmezés szerint a ScanDisket és a Defragmentert programozza fel külön-

böző időpontokra, továbbá minden órában ellenőrzi a szabad lemezterületet, és szól, ha kevésnek találja. Ha valamilyen oknál fogva nem tudja elindítani az előre betáblázott programot – mert mondjuk ki van kapcsolva a gép –,

pen nem fut semmi (idle). De ez még semmi! Megadható, hogy hánykor induljon, ha csak egyszer fut, akkor az egyszeri futás dátuma, ha óránként, akkor azt hogy az adott órában mikor, ha naponta, akkor melyik időpontban,

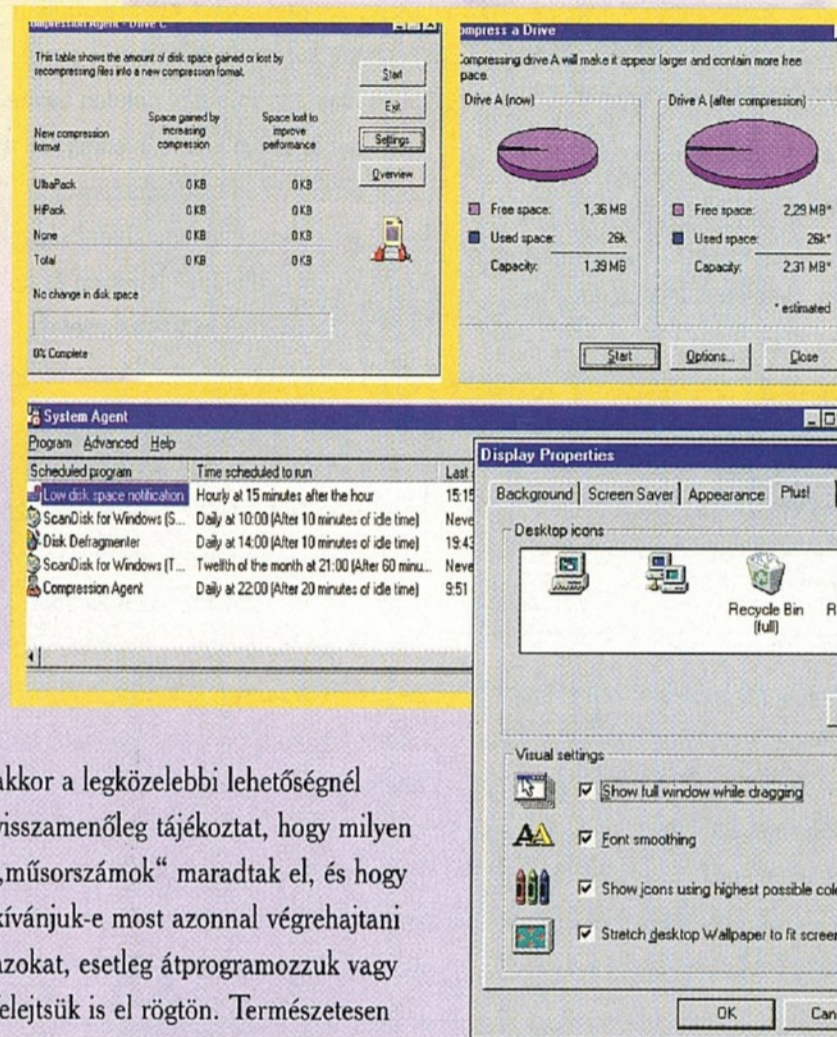
zett programot azonnal elindíthatjuk a System Agent menüjéből, vagy felfüggeszthetjük (nem törődik ki, csak nem hajtódik végre). Sőt, felfüggeszthetjük magát a System Agentet is, vagy teljesen ki is kapcsolhatjuk, illetve betekintést nyerhetünk az általa elkészített jegyzőkönyvbe.

A következő komponens az Internet Jumpstart Kit. Nos, nagyon sorry vagyok, de ezt most kihagyjuk, tudniillik ezt nem tudtam kipróbálni. Vannak olyan emberkék, akik sokkal inkább otthon vannak az Internetben, mint én, talán majd egyszer ők elmesélik, hogyan is működik ez.

Egyébként az IFABO-n meg lehetett csodálni és ingyenesen ki is lehetett próbálni a Microsoft standján.

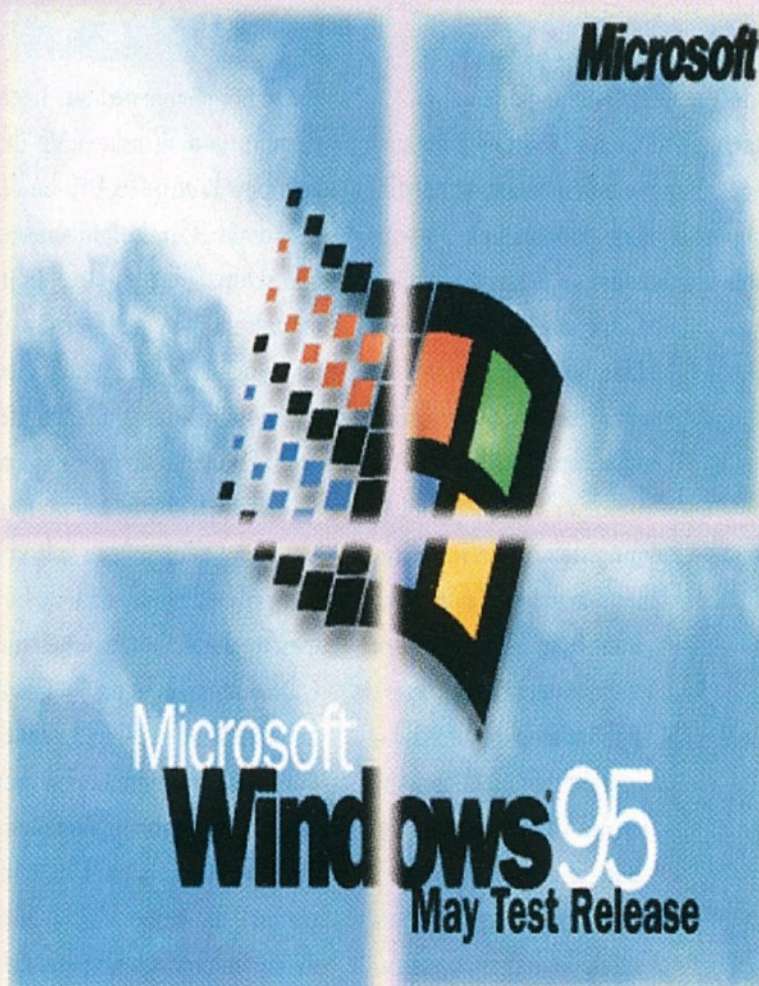
Most azok figyeljenek, akiknek mániájuk, hogy a Windows úgy fusson, hogy lehetőleg legyen valamilyen kép a háttérben! Nekik készült a Desktop Themes névre hallgató gyűjtemény, amit a Plus! telepítése után a Control Panelen keresztül érhetünk el. Egy téma a következő alkotóelemekből áll

össze: képernyő kímélő (screen saver), hang effektusok (sound events), egér pointerek (mouse pointers), desktop „tapéta” (desktop wallpaper), ikonok (icons), színek (colors) és karakterkészlet (font names and style, font and window sizes). Összefoglalva, az egész Windowsunkat szőröstül-bőröstül eldeformálja, ha hagyjuk! Ugyanis az is beállítható, hogy ezen komponensek közül mi érvényesüljön. Én például nagyon szeretem a normál Windows 95 ikonokat, a karakterkészletet, amivel és milyen méretben a programok nevét írja az ikon alá és a program ablakába. Ergo, ha beállítok valamilyen témát, ezeket a komponenseket kikapcsolom, így megmaradnak a régi formájukban, míg minden más lecserélődik. A téma kiválasztásánál egy ablakban meg is jelenik rögtön, hogy fog kinézni szeretett Desktopunk, ráadásul nagyon szépen követi az egyes komponensek ki-, illetve bekapcsolt állapotát. Ha például nekem a régi ikonok kellene, és kikapcsolom az ikonkomponenst, akkor az ablakban azok jelennek meg, nem pedig a kiválasztott témához tartozó ingyom-bingyomok.



akkor a legközelebbi lehetőségnél visszamenőleg tájékoztat, hogy milyen „műsorszámok” maradtak el, és hogy kívánjuk-e most azonnal végrehajtani azokat, esetleg átprogramozzuk vagy felejtjük is el rögtön. Természetesen mi is csatornába állíthatunk különböző programokat vagy átprogramozhatjuk az alapbeállítást. Egy adott program indításának időpontjához a következők adhatók meg: egyszer, óránként, naponta, hetente vagy havonta fusson, a gép indításakor vagy akkor, amikor ép-

ha hetente, akkor melyik napon hánykor, illetve ha havonta, akkor a hónap hányadik napján hánykor. Ráadásul megadható, hogy a program csak akkor induljon, ha már X perce nem csinálunk semmit a géppel, illetve mi történjen akkor, ha a program futása közben a kedves felhasználó elkezd felhasználni valamilyen más programot. De ez még mindig semmi! Mi van akkor, ha nem sikerült futtatni a programot? Beállíthatunk egy második időpontot a fenti részletettséggel, hogy mikor próbálja újra. Például, ha nem sikerült lefutni az adott hónap 12. napján 21:00 órakor, akkor próbálja meg még aznap 22:00-kor is. Kérhetünk tájékoztatást arról, ha a program nem kapta meg a vezérlést, kérhetjük, hogy folyamatosan X percenként próbálja meg elindítani vagy hagyja abba, ha már X percet futott. Ezzel le is tárgyaltuk az időpont beállítását. S akkor még nem esett szó arról, hogy megadható a program elérési útja, a futási paraméterek, hogy ablakban fusson vagy háttérben, hogy a futásról készüljön-e jegyzőkönyv vagy sem. Továbbá bármelyik bejegy-



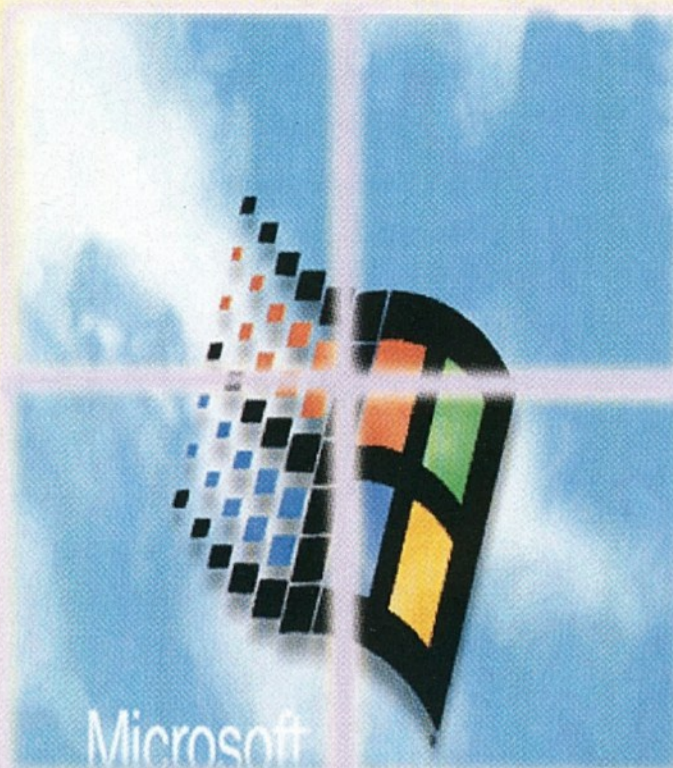
Ugyanez igaz minden komponensre. Magukról a témákról annyit, hogy akik csak 16 színt tudnak megjeleníteni, rögtön mondjanak is le az egészről, mert jó részük 256 színű, illetve HiColor! Érdemes az összes témát még a preview-ban végignézni, ugyanis közben jön rá az ember, hogy milyen kár, hogy a telepítő program nem mutatta meg őket, mert akkor legalább a felét biztosan kihagytuk volna!

A 3D Pinballról annyit, hogy ezt látva erős kétségem támad afelől, hogy a Windows 95-öt a jövő játékelületévé lehet tenni (bár állítólag a WinDoom nagyon jó, de még nem volt egymáshoz szerencsénk). Oké, belátom, az egész még teszt verzió, de tetszik tudni, amikor a flipper kilövi a jobb felső sarkából a golyót, és az úgy érkezik meg a bal alsóba, hogy közben összesen kétszer villant fel valahol a flipper közepe táján, és már csak akkor látom legközelebb, amikor egészen egyszerűen „átesik“ a felemelt flipper-karon, akkor az embernek elmegy a kedve az egészről. Nem is beszélve arról, hogy a jobb oldali kick-back – ez az, ami nem enged a szélén kiesni a labdát, ha sikerül aktivizálni – úgy működik, hogy felpöcköli a labdát a szemközti falra, ahonnan az visszaesik és mivel addigra már nincs kick-back, ki is esik a pályáról. Suxx. Egyébként szép meg jó, csillog-villog, fütyül-zenél, surrog-burrog és még több szintes is! Állítólag majd lesznek új pályák is hozzá, bár én jobban örülnék új flippereknek.

Visual Enhancements. Ezekről még sebb lesz Windowsunk kinézete. Több részből áll össze, egyik része kibekapcsolható a Control Panel Display ikonjával (akik tudják, hogy ugyanez az ablak elérhető a Desktopon történő jobb klikkel, azok írjanak fel egy mezei pirospontot az üzenőfüzetükbe!). Szóval, a Display Properties ablakban megjelenik egy olyan fül, amire az van írva, hogy „Plus!“, az ehhez tartozó lap alján látható a Visual Settings rész. Az első opció, Show full windows while dragging, arra utal, hogy amikor egy ablakot megfogunk a fejlécénél és arébb mozgatjuk a desktopon, akkor a mozgatás során ne csak a kerete látszódjon – ahogy azt már korábban megszokhattuk –, hanem a teljes ablak! (No comment.) Font smoothing:

arról szól, hogy milyen csúnyán néz ki a 9 pontos pixeles Arial font a Wordpadben, és mennyivel jobb volna, ha a csúnya pixelek sarkait lesimítanánk és egyáltalán raknánk a széleire egy kis feketéből-fehérbe átmenetet. Show Icons using highest possible colors: erre szokták azt mondani, hogy igen! Én nem láttam különbséget se kikapcsolva, se bekapcsolva. Stretch desktop Wallpaper to fit screen: arra jó, hogy ha egy 100x60-as képet akarunk kikapcsolni a háttérben 800x600-as felbontásnál, akkor ne a képernyő közepét takarja le a kép, hanem az egész Desktopot! Ezt úgy érjük el, hogy nagyítjuk a pixeles képet, ami ettől „szép“ lesz – és nagy!

A Display Properties ablakban nem látszik, de a Visual



témákban találunk rá éppen elég példát! Azt hiszem, hogy szintén a VENEK köszönhetjük, hogy a Taskbar nem csak „kipattan“ a képernyőre, hanem fokozatosan előbújik.

Eddig még csak érintőlegesen beszéltünk a screen saverekről, pedig a Plus! ebben is újat hoz Windowsunk életébe. A Plus!-os screen savereknél – végre – beállíthatjuk, hogy a képernyő melyik sarka milyen funkciót lásson el. Kétféle funkció közül lehet választani, az egyik a „ha itt van az egér, akkor screen saver indul azonnal“, a másik a „ha itt van az egér, a screen

tudom miért van rá szükség, de megadható, hogy a screen saver elmúta után hány másodperc múlva jelenjen meg a jelszót bekérő ablak a képen. Egyébként a Plus!-szal kapunk néhány nagyon jópofa képernyő kímélőt, érdemes megtekinteni például a Science témához tartozót, illetve annak különböző beállításait.

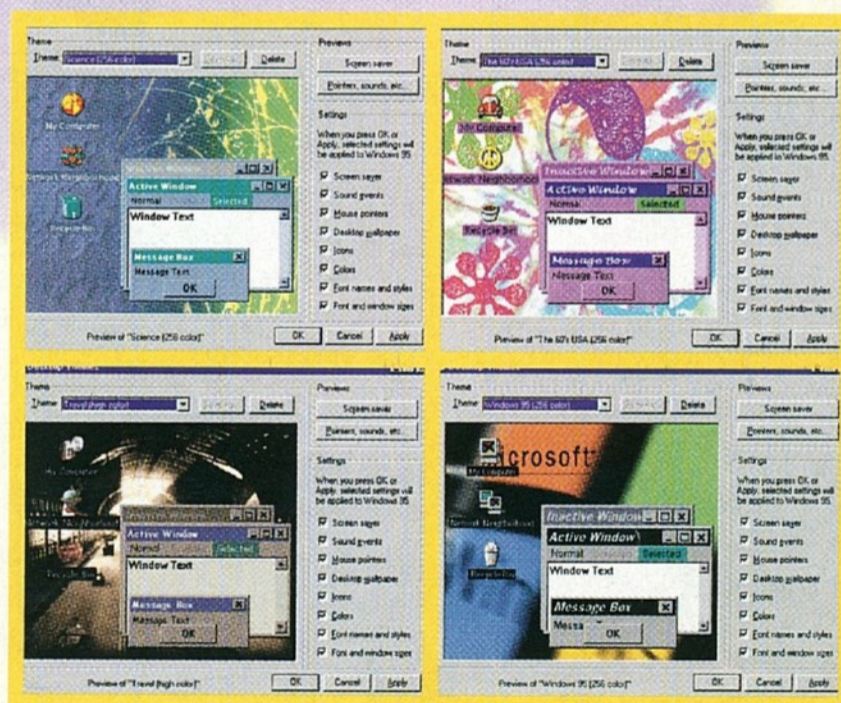
A Plus! utolsó komponense a Dial-Up Networking Server. Én – lelkes tag lévén – ezt is kiválasztottam telepítésre, és meg is jelent az Accessories között, de elindítva pár másodperces „ketyegés“ után semmi sem történt. Biztos bennem van a hiba (mondjuk szegény keresi a Windows 95 hasonló névre hallgató részeit, amit nem tettem fel?!), ha sikerült kiderítenem valamit róla, akkor szólok.

Ennyit a Plus!-ról, amely 48 MB-ban sok érdekességet és néhány hasznos dolgot is ad (gondolok itt a DriveSpace 3-ra és a System Agentre). Azt hiszem, hogy minden Windows felhasználó megtalálja benne a számára érdekeset, akik meg nem, azok megtakarítanak maguknak egy kis szabad helyet!

Az elmúlt hónapokban a Windows 95 körül kialakult helyzet egy kicsit arra emlékeztet, mint mikor Ferihegyen egy nagyobb társaság vár egy repülőgépet, amely már órák óta késik. A hosszú idő óta látható „Delayed“ felirat helyén végre megjelent a várható érkezés időpontja. (A Microsoft Windows 95 első kereskedelmi változata – a legutolsó „megnyilatkozás“ szerint – 1995. augusztus 24-én jelenik meg.) Vannak, akik ennek kevésbé örülnek (ők azok, akik az anyósuk elé jöttek), és vannak, akik arcán az őszinte öröm mosolya tükröződik. Hogy a gép az adott időpontban valóban le száll-e, vagy előbb tesz egy kört a reptér felett, az már csak a kapitányon (William H. Gates III) múlik, de az irányítótorony radarjai már látják. A PC-X-ben nem foglalkozunk többet a bétákkal, hiszen a szeptemberi megjelenéskor már várhatóan a boltokban lesznek az első példányok. Az ezekről szerzett tapasztalatainkat valószínűleg az októberi PC-X-ben olvashatjátok.

TRf & Giraffe

**Ha megírod három Windows verzió pontos elnevezését, megnyerhetsz egyet a három MS egérjárdra közül (nagyon állat, lásd a tartalomjegyzékben)!**



Enhancementhez tartozik még az Enhanced MS-DOS Fonts című műsor, ami állítólag egy szebb és jobb Lucida nevű fontkészletben merül ki, amit akkor látunk, amikor DOS ablakunkat nem maximalizálva (értsd: nem teljes képernyőben), hanem ablakban nézzük (már aki, mert én nem). Meg kell említeni az Animated Pointers című funkciót is, ami feltehetően az egér kurzorra vonatkozik, az egyes Desktop

saver akkor sem indul el, ha 6 órája hozzá sem nyúltak a géphez“. Beállítható továbbá, hogy a screen saver mennyire figyelje az egér mozgását, pontosabban mennyi mozgás kell ahhoz, hogy abbahagyja magát. Alapértelmezés szerint high, azaz amikor megpöccintem az egeret, máris nincs screen saver, de lehet akár ignore is, amikor bármit csinálhatok az egérral, a screen saver tovább működik. Nem

# Joy(?)stick, a maximális élvezet

A profi pilóták (természetesen szimulátoron, de az igazi gépeken is kezd elterjedni) joystick-  
 kkel irányítják gépüket, ehhez azonban nem használható gyenge minőségű, kontakt-hibás, nem kalibrálható vezérlőeszköz. Amelyeket volt szerencsém kipróbálni a Pixel Multimédia Kft. (Gravis Phoenix) és a KeSzo Kft. (Trustmaster) jóvoltából, nem tartoznak ezek közé, ellenkezőleg, mindegyik kimagasló minőségével, használhatóságával, s nem utolsósorban esztétikus kinézetével lopta be magát a szívembe. Mindkettő számos programozható billentyűvel rendelkezik, hogy ezek mennyire jók, csak az tudja, aki egymás után tanulta meg és kutyulta össze az egyes játékok több oldalas billentyűzet-kiosztását.

Működési elvük hasonló, és egyben nagyon ötletes. A berendezésekben egy-egy chip gondoskodik arról, hogy az egyes billentyűket a saját kezelőszerveivel ki tudjuk váltani, ehhez a game porton kívül a billentyűzet-interface, és a hozzá tartozó billentyűzet-csatlakozó közé kell illeszteni. A mellékelt segédprogramok segítségével csak le kell tölteni az eszközbe a beállításokat, és már lehet is kanyarodni a legközelebbi kifutópálya gurulóútjára! Mondjuk, az élet nem ennyire egyszerű! Az egyes játékokhoz először el kell készíteni ezeket a beállításokat – szerencsére mellékelnek egy nagy rakással, valamint az újabb kiadású játékok telepítőkészletében is megtalálhatók.

A nyomógombok helyettesítése még érthető, de akkor miért van a joy-okon analóg szabályozó is? Elő-

ször is, léteznek olyan precíz szoftverek, amelyek a tolóerő (throttle) szabályozására elfogadnak analóg vezérlőjelet. Ekkor nagyon egyszerű a dolgunk, csak megfelelően be kell állítani a szimulátort. Amelyek ezekre nem képesek, billentyűzetről szabályozhatók vagy úgy, hogy egy gombot kell nyomogatni a teljesítmény növeléséhez, egy másikat a csökkentéséhez, illetve egy adott billentyűcsoporttal (pl.: 1-től 0-ig) lehet a hozzájuk rendelt értékeket beállítani. Ezekben az esetekben is ki tudja venni kezünkől a dolgot a szabályozóeszköz processzora oly módon, hogy az analóg vezérlőjelet lefordítja az adott billentyű-leütésekre, s ezeket küldi a gépnek. A közbenső értékeken kívül meghatározható, hogy a végállásokban például a hajtómű kikapcsolását, ill. az utánégető begyújtását kapcsoló



nyomógomb jelét kapja meg a program. Ennek a funkciónak a beállítása egy kis gyakorlatot, többszöri kipróbálást igényel, amely azonban nem tart sokáig, és nagyon megéri a fáradozást. Az itt bemutatott, illetve hasonló színvonalon lévő rendszerekhez

érdemes két game portot használni, amelyre a két botkormányt lehet dugni. Figyelem! Létezik két különálló joy csatlakozóval rendelkező speciális joystick-vezérlőkártya, de az nem számít kettőnek, ha az



I/O kártyán és mondjuk a Blászteren is van aljzat – sőt, az egyiket le kell tiltani (lásd az idevonatkozó hardverdoksikat), hogy ne akadjanak össze! Ha már a game kártyáknál vagyunk, lehetőleg olyat szerezzünk be, amely képes a sebesség-kompenzálásra, ami nagyjából annyit jelent, hogy az adott számítógéphez hangolt optimális paraméterekkel tudja átalakítani az analóg jelet digitális információvá. Ilyenek általában az önálló, profiknak szánt game kártyák vagy pl. az Ultrasoundon lévő game port is. Az I/O kártyákon található game porttal az is probléma lehet, hogy bár sehol nincs dokumentálva, általában csak egy joy használatát teszi lehetővé, a másikhoz tartozó áramkörök egyszerűen hiányoznak. Egy szó mint száz, profi botkormányhoz profi illesztőt!

A kis elmélet után lássuk a gyakorlati megvalósulást! Az ismertett

eszközök sorrendje teljesen esetleges, nem jelent rangsorolást, én magam tulajdonképpen még most sem tudom, hogy melyiket választanám.

Az ősi legendák szerint a Főnixmadár 500 évig élt, majd tűzből rakott fészékében elhamvadt, hogy poriból újjáéledjen. A Gravis Phoenixmadara szerintem hasonlóan hosszú életű lesz. A kanadai cég már a hangkártyák terén is nagyot alkotott a GUS-sal (kicsit elfogult és lojális vagyok, hiszen nekem is ez zörömböl a gépemben, nem kis meglepésemre), s a Phoenix előtt is léteztek jó minőségű botkormányai. Ez azonban valami egészen más.

Futurisztikus alakja ugyan nem igazán emlékeztet valamilyen repülőeszköz tartozékára, viszont látványos. Az egyetlen problémám az, hogy elég nehéz volt helyet csinálnom neki szűkre méretezett gépszalmomon. Magán a kutyun van 24 nyomógomb, egy hagyományosnak tűnő joy-kar, valamint még két analóg szabályzó, amely második joyként szerepel a kimeneten. Az utóbbiak közül az egyik egy fel-le mozgatható tolókában testesül meg, a másik pedig ennek a tolókának az elforgatásából származtatja jelét. Szinte kínálják magukat a tolóerő és az oldalkormány (rudder) funkciójának ellátására. A bevezetőben említett elven lehet mindkettőt analóg és digitális szabályzásra fogni. A fő botkormány alakja kissé szokatlan, de kényelmes és biztos fogást nyújtó, emellett megoldoztatja a középső ujjunkat is – azzal kell a fő elsütőbillentyűt kezelni. A mutatóujjnak is jutott egy gomb, a hüvelyk meg azt sem tudja, hova kapjon a nagy választékban, ugyanis a joy tetejére nem kevesebb, mint hat gomb szorult. További nyolc található még a T/R (throttle/rudder) egységgel összekötő részen, nyolc pedig magán a T/R-en. Ugye, ha jól számolom, az 24. Mégis összesen 46 különböző funkciót vezérelhetünk a Phoenix-szel, mert az



egyik gombot kinevezhetjük váltókapcsolónak, ezzel megkülönböztetve elsődleges és másodlagos funkciókat. Ez utóbbiként általában az akcióhoz nem szorosan kapcsolódó dolgokat célszerű használni.

A minőségi kivitelezés egyik jele, hogy „lefelejtették” a trimmelő potmétereket, mivel nincs rá szüksége. Cserébe a középtartás erősségét hat fokozatban szabályozhatjuk, az egészen lazától az igencsak keményig, a négy égtáj irányába külön-külön! A széles kivitelezés és a kétkézes fogás szükségtelené teszi a tapadókorongot, meg egyéb rögzítéseket, csak csúszásgátló talpacskák találhatóak az alján.

A mellékelt szoftverek igazán elkenyézettnek. Természetesen a letöltőprogram a legfontosabb, amelynek csak a letöltendő file-t kell paraméterként megadni, s máris nyüszölhetünk. Bár nagyon sok programhoz adtak beállítást, (csak ízelítőül: Chuck Yeager, Comanche, F-15III, Falcon 3, Flight Simulator 5, Gunship 2000, TFX, Tie Fighter, X-Wing, Quarantine, Nascar, Doom! stb.), az új szoftverek pedig magukba foglalják ezeket (pl.: U.S. Navy Fighter, DESCENT) a PCC (Phoenix Control Center) segítségével újakat is készíthetünk vagy a meglévőeket módosíthatjuk. A használata nagyon egyszerű, csak rá kell mutatnunk az egérrel a kívánt gombra, s az előbukkanó párbeszédablakban meg kell határozni a kívánt paramétereket. Nagyon hasznos az a kis segédprogram, amely a kész .phx file-ből egy PCX képet generál, amelyen a Phoenix rajzán az egyes gombokhoz rendelt funkciók könnyen leolvashatók. Csak ki kell nyomtatni, s egy jóképű kis segédlet a jutalmunk.

A használatával új dimenziók nyíltak a játékokban, egészen meglepően képzeletbeli légi ellenfelemet a gyors reagálással, sebesség-manőverezéssel, a stabil, pontos irányítással. Egyszerűen hatalmas élmény vele játszani.

Nem kevésbé neves cég a Thrustmaster, amelytől a HOTAS™ (Hands On Throttle And Stick) rendszer vendégeskedett, sajnos csak

rövid ideig. Ennek egyik eleme Mark I Pro Flight Control System (PFCS®), amely tulajdonképpen egy joystick, négy gombbal és egy „hat” (nem szám!) kapcsolónak nevezett valamivel van ellátva. Ez utóbbi egy hüvelykujjal kezelhető, négyirányú kapcsoló a markolat felső részén, olyan, mint egy mini joystick.



A rendszer másik eleme a Mark II Weapon Control System (WCS™) névre hallható valami, amely tartalmaz egy tolóerő-szabályzó kinézetű és funkciójú kart, valamint egy rahedli nyomógombot, melyekre a már ismertetett módon billentyűzet-funkciókat lehet rendelni. Mindkettő, de különösen a joystick úgy néz ki, mintha csak most szerelték volna ki egy vadászgépből. Az FCS markolata nagyon kellemes fogású, ezt egy kéztartó is elősegíti, a gombok ujj alá simulnak, még a kisujj sem marad munka nélkül! A precíz repülővezetés érdekében a kormányerő meg egyezik egy F-16-os gépen tapasztalhatókkal, meg kell, hogy mondjam, nem is könnyű. Viszont ennek nagyon fontos funkciója a valóságban, hogy figyelmezteti a vezetőt a tervezett manőver esetleges veszélyességére (egyes automatikus irányítórendszerek túlságosan meredek manőver esetén egyszerűen kiveszik a botot az ember kezéből), ezt a funkciót pedig könnyen átültethetjük a szimulált repülőhelyezeteinkre, nem fogjuk megbánni. Egy hetes használat után már nagyon biztosan lehet vele a gépet vezetni, s aki egyszer megszokta, utána nagyon nem szívesen fog hagyományos „arcade” joy-jal játszani.

Mivel az FCS és a WCS önállóan is forgalmazott eszközök, ezért nincsenek egybeépítve. Az FCS-t rádugjuk a WCS joy aljzatára, a belőle kijövő madzagot pedig a game portra. Ugyanígy, a billentyűzetet a WCS-re, majd azt a billentyű port-

ra csatlakoztatjuk, s kész is a rendszer. Ekkor az egésznek a lelke a WCS, mivel ő tartalmazza a billentyűzet-kódok emulálásához szükséges áramkört. Ekkor egyébként összesen 8 plusz nyomógombunk és két kapcsolónk van. A markolata nagyon kézbesimuló (talán mondanom sem kell...), az összes gomb elérhető. A markolat előretolásával adagolhatjuk a grafot a géppünknél. Ha alsó végállásból indulunk, egy kis kattánással kezdi útját a kar, erre a helyre lehet pl. hajtómű indítást, ill. leállítást tenni. Útjának felső vége előtt megint találkozunk egy kis zökkenővel, amely lehet mondjuk a 100%-os tolóerő.

Ha ezen is túltoljuk, akkor kapcsolhatjuk a fáklyát (utánégetőt), akár több fokozatban is (pl. a Digital Integration® Tornadojának 20 lépésben szabályozható).

Mindkét eszköz masszív, stabil. Az FCS, mivel a fő szerkezete fémből készült, egyrészt igen strapabíró, másrészt dögnehez. A rögzítéséhez tépőzárat mellékeltek, melynek mindkét felét felragaszthatjuk az asz-

talra vagy a joy-ra. Mielőtt bárki megkérdezné, hogy elég-e egy ilyen kemény joy-hoz a tépőzár, leszögezem, hogy ilyen erőset még életemben nem láttam.

A mellékelt szoftverek tartalmazzák a letöltő programot, gameport és joystick tesztet, valamint egy rezidens programot, amellyel játék közben válthatunk többféle billentyű hozzárendelés között. Ezek mellett nagyon sok előkészített beállítást találunk, többek között az IndyCar, Strike Commander, Seal Team, MegaFortress játékokhoz – ez a felsorolás azonban korántsem teljes.

Mint már említettem, most is hezitálok, hogy melyiket ne szeressem, mert nem szívesen mondanék le egyikről sem a másik kedvéért. A döntést áthárítom a kedves olvasóra. Nézze meg mindegyiket, s saját igényeinek megfelelően válasszon. Én mindkettőt jó szívvel merem ajánlani a szimulátorok szerelmeseinek. Bár az áruk természetesen magasabb a hagyományos joystickoknál, kiváló minőségük és használatuk által szerzett élmények kárpótolnak.

Big Zoo

# PIXEL

ÁÁÁÁÁ!

Vagyis A. mint Állat, B. mint Barenjő, C. mint azanya. Ezek voltak X Y szavai, amikor meghaltak, hogyan szónak a legújabb hangfal-cuccaink. Na, sz'ok!

Dózer(160 W, 2 út)	11 900 Ft
GéttőBlaszter(110 W, 2 út)	9 900 Ft
Falbondó(160 W, 2 út)	8 900 Ft
Családréme(25 W, 2 út)	5 900 Ft
Mamakedvence(25 W, 2 út)	5 500 Ft

**Egyébiránt július 15-től új helyre költözünk. Nvü címünk:**

**VIII. ker., Rákóczi u. 13.**  
**Telefon: 118-1595**  
**Légszi aggyátok tovább mindenkinek. Köszü.**

**Dixel Multimédia Kft.**  
**1055 Bp., Balassi Bálint u. 9-11.**  
**Telefon: 269-0624 Fax: 153-0627**

# WIZARD'S Csodák's

Jön a nyár, szerelem, fagyi, bringázás, Wizard's, satöbbi. A nyár apropójából a játékkerem is nagy engedelmekkel vár.

**A** Wizard's felújított részében megnyílt a TOP TEN SHOP. Ez kivételesen nem egy újabb játékszimulátor, hanem egy, a Wizard's játékeihez szorosan kapcsolódó bolt. A legújabb CD-ket, számítógépes játéprogramokat (igen, vadi új anyagok is vannak; egy kis kezdeti segítség után az 576 stábja megegyezett a

Wizard's-osokkal), ajándéktárgyakat, pólókat, táskákat stb. lehet megvásárolni. Csupa olyan „cool” dolgot, ami épp a Topon van. Mindezt kedvezménnyel kaphatod meg, ha a helyszínen játszol. Minden elköltött 100 forint után kapsz egy kupont, ami 5 Ft-ot ér, ha a TOP TEN-ben vásárolsz. A kuponokat az áru értékének 15%-áig számítják be. Jelenleg a CD-k és az ajándéktárgyak 10%-os kedvezménnyel vásárolhatók meg.

Ezen felül, a vakáció alatt – hogy ne unatkozzatok – mindenféle kedvezménnyel várnak. A nyári

akció első nagy attrakciója a „2 zsetonos” hétfő, ami azt jelenti, hogy minden játék 2 zsetonnal működik, ami pedig eddig is 1-gyel vagy 2-vel működött, az ezen a napon több játékot ad. Kiszámoltam, ha egy kicsit be akarsz melegíteni a Daytonán, minimum egy ezrest otthagysz. Most mindez feleennyibe kerül!

Keddenként a Lézerarénában 50% kedvezménnyel lehet lövöldözni. Érdeemes a pályát előre lefoglalni

Mad Dog – két játékos játszhatja egyszerre, és egy vadnyugaton játszódó történetet kell végigjátszani, illetve végiglőni.

Még sosem írtam róla (szégyellősen írok most is, mert első ránézésre kicsit lamer dolog játszani vele), de a lányok (persze drága barátnőm is) szívesen játszanak vele. A Speed Shotról van szó, arról a golyós game-ről, ahol egy trackballal kergetsz egy ping-pong labda nagyságú



izét. Olyasmi, mint a régi szép időkben a csocsó, de csak ketten játszhatnak vele. Ha el akarod csábítani a barátnőd (magyarul:

megszeretnivalóval játszani vele a Wizard's-ot), mutasd meg neki a Speed Shotot. Ha pedig a saját kedvedért jársz a Wizard's-ba, és kedveled a Daytonát, biztos hozzám hasonlóan, tüdőn ülve várod az új generációt. Még nem

láttam egy árva képet sem a rally programból, a Wizard's is titkolózik egy picit, úgyhogy nem is tudok mit írni róla. Mindenesetre a SEGA örült fejlesztésében eddig még nem csalódtam...

Mr. Chaos

(Tel.: 266-6433), mert 11-től egyfolytában tart a harc. Már mi is pórujlártunk néhányszor, nem jutott be a PC-X csapata! A többi napokon 11-től 18 óráig 20-30% kedvezménnyel lehet játszani a játékepeken és a Lézerarénában is.

Na, az általános bla-bla után egy-két aktualitás: megérkezett a VR gép!

Összeszerelve, bár még működésképtelen állapotban láttam; szép méretes, de még nem játszottam rajta semmivel. Mire a cikk megjelenik, szerintem már halálra játszottam magam vele.

Jött egy szép nagy kivetítős játékgép, a Diabolo Brothers. Afféle



## 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  
3 AJÁNDÉK ZSETONT  
ÉR, HA 5-ÖT VÁSÁROLSZ  
A WIZARD'S-BAN!**



Fogadjunk, hogy már láttad a Maszk című filmet, esetleg a már porosodó Ace Venturát is... Fogadjunk, hogy először a falra másztál a gumiarcú Jim Carrey-től (idegesítő, ahogy belebámul az arcodba, és közben vigyorog, mint egy döglött béka), majd a moziból kijövet „Wow, ez egy barom, ez nem normális, ez tök idióta!” szavakkal minősített csillagos ötösrre a filmet és Mr. Carrey-t... A fickó legalább hatszor annyira nem normális mint én, és ez persze zavar egy picit. Egyéni hülyesége feltupírozva jó adag számítógépes animációval (uhhh, somebody, stop me!) – az eredmény fergeteges! Egyszóval tetszett a film, már csak azért is, mert a speciális effektüket az ILM (Industrial Light & Magic) készítette Silicon Graphics-szel. Idegesítő az a mulya amerikai limonádé-szerkezet, amit biztos bekajol az a néhány tízmillió amcsi, de a hazai kultúr-gyomornak sok. Persze a filmet ne történetileg nézzük, hanem a rajzfilmszerű elemeket vizsgálva a Jim Carrey-féle összhátást. Ha bírod az efféle humort (ami közel áll a Monty Python csoport idiotizmusához), akkor neked is megakadt volna a szemed a Behind the Mask CD-ROM-on.

A Turner Home Entertainment (ez a Turner nevű pasis ismerős valahonnan, nem az övé a CNN, a Cartoon Network meg effélék?) adja ki a film készítését bemutató CD-t – igaz, még nincs kész teljesen az anyag (a béta verziót teszteltük), de már most is látszik, hogy rengeteg munka fekszik benne.

A Behind the Mask igazi csemege a filmkedvelőknek. Majdhogynem az

egész filmet bedigizték, igaz, csak részletekben láthatjuk, de van, ahol 2-3 percig is pereg a movie. Láthatjuk, hogyan készítették a filmet, megis-



merkedhetünk a stábbal, a forgatókönyvvel, no meg a speciális effektusokkal. Lássuk sorra, mi mindent találunk a CD-n.

Mindenek előtt egy képernyőkímélőt, amely – egyelőre – négyféle

# BEHIND THE MASK

mókás jelenettel pihenteti a képernyőt. Ezek mindegyike „hangoskodó”, azaz teleordítozza az irodát a hülyeségeivel – nem mindig hasznos, ha a főnök úr azt hallja, hogy már megint pihen a géped... Beépítettek egy határidőnaplót is: a megadott időpontban felkerekedik és odapaszírozza az üzenetet a képernyőre. A program telepítésekor felmásolhatunk vagy 3 tucat .WAV állományt, ezekre le-



cserélhetjük a Windows rendszer-üzenet-hangjait (köztük a „s-s-smokin’ it’s party time!, uhhh, somebody, stop me!”). Aki szereti a screen savereket, annak nem hiányozhat a gyűjteményéből.

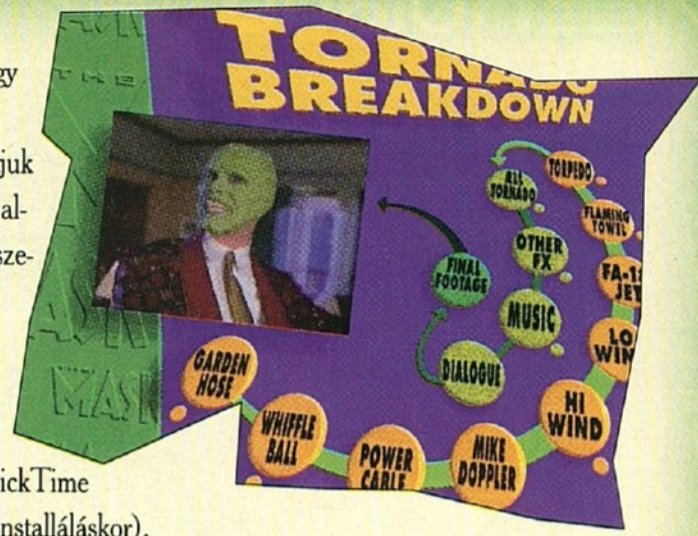
Találunk még egy nagy halom wallpaper-t is, így teljesen eMASKosíthatjuk a Windowst... Az egyik alkönyvtárba gondosan összegyűjtötték a főprogramban használt videókat. A .MOV file-okat a jól feltuningolt Media Player is lejátszza (a QuickTime for Windowst feltelepíti installáláskor).

Maga a főprogram nyolc részegységből áll: forgatókönyv, speciális effektusok, Mask-ware, forgatás, index, hangeffektusok, színészek, háttérinformáció. A CD készítői igyekeztek minden lehetőségét kihasználni a 650 MByte-nak: a teljes forgatókönyvet megtaláljuk a szereplők interjúival, képekkel, és a főbb vágási bejegyzésekkel.

A Maszk legfontosabb elemei természetesen a speciális effektusok: a



számítógépes animációk tökéletesen illeszkednek a filmbeli jelenetekhez. Itt pontosan végignézheted, hogyan készítették a trükköket: blue-box, satírozás, montír, és a végén egy ablakban természetesen megnézhetjük a végleges verziót, a megvágott filmet.



A Mask-ware tartalmazza a .WAV file-okat, a wallpaper-eket és a screen savert – ezeket a programon kívül kell elindítani.

Belehetünk a filmkészítés mélyebb titkaiba is, egy videofilm bemutatja például, hogyan küszködtek a kutyával.

Az Index sok-sok, máshová nem tartozó jelenetet tartalmaz, s itt szinte az egész filmet végignézhethetjük – 33 részletet játszhatunk le.

Egy akciófilm (főleg egy efféle, humoros) létfontosságú eleme a hangeffektus. Három különböző jelenetet hangosíthatunk – a Record gombra kattintva tárolja az általunk bejátszott hangokat, majd azokat vissza is hallgathatjuk.

Ha további információra van szükségünk a színészekről, egy kattintás a The Starsra, és interjúkat, bejátszásokat, háttérinformációt tudhatunk meg a főbb szereplőkről. Az Inside Stuff is efféle, belső adatokat tartalmaz: megleshetjük, milyen jelenetek maradtak ki a filmből (amelyek mondjuk

nem tetszettek a rendezőnek).

A Behind the Mask hamarosan elkészül, remélhetőleg kis hazánkba is eljut. Apróbb hibáktól eltekintve már a béta verzió is használható darab, minden részlete szépen kidolgozott.

Mr. Chaos



# 20th Century Video Almanac

„Figyelem, lexikon!” – állhatna a 20th Century Video Almanac dobozán, hiszen az eddig játékaikról híres Mindscape, szokásaitól eltérően most egy érdekes és sokoldalú enciklopédiát adott ki. 1890-től 1994-ig mindenféle megtalálható ezen a 650 Mbyte-os laserdiskken.

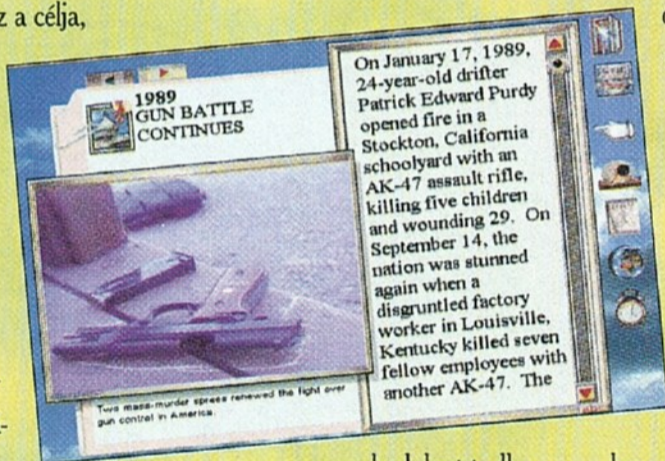
A témakörök között elveszve bolyongtam és fogalmam sem volt, hogyan fogom tekinteni ezt az egészet. 129 Video for Windows-formátumú „animációt”, 2400 színes, illetve feketefehér fényképet és tömérdek szöveget préseltek fel a diskre a vállalkozó kedvű örülteknek, akik belefognak a CD alapos átböngészésébe.

Témáit tekintve mindent magába foglal, ami befolyásolta a XX. század történelmét. A Video Almanacnak az a célja, hogy azon kívül, hogy olvasunk róla, át is éljük a kor hangulatát. Terjedelmében a legnagyobb a politikáról, háborúról és katasztrófákról szóló témakör. Tény és való, hogy kedvenc XX. századunk bővelkedik ezekben. Az 1906-os San Francisco-i földrengéstől kezdve a berlini fal lebontásáig minden megtalálható.

Az egyik részben megismerkedhetünk az elmúlt század hírességeivel. Itt nem csak a politikusokról és a tudósokról van szó, hanem bűnözőkről, zenészekről is. Neil Armstrong holdra szállását, aki nem látta élőben, most megnézheti. Hosszú életrajzokat olvashatunk Sztálinról, Hitlerről vagy a „kevésbé híres” Alfred Hitchkokról, és ha valami röhejeset akarunk látni, akkor nézzük meg, hogy szaxofonozott Bill Clinton a választási bulin.

Most lépünk egy nagyot és tekintünk szét a közkezdelt Sport kategóriában. Sajnos csak hét videóval rendelkezik, ami igen elszomorított, mert engem többek között ez érdekelt a legjobban.

A másik, ami letört, hogy a magyar győzelmek nem szerepelnek a világsport eseményei között. Pedig régen azért volt egy pár szép eredményünk, mint az a bizonyos 6:3 az angolok ellen. A hiány talán azzal magyarázható, hogy az írók angol származásúak. Bezzeg Michael Jordan tavalyi visszavonulása, továbbá Pele utolsó meccse az megtalálható. A Sport témáját elhagyva, térjünk a tudományok világába. „Csak” 143-fé-



le dolgot tudhatunk meg, köztük sok közismert, de meg több ismerlent. Végig borzonghatjuk a Challenger felrobbanását, vagy megismerhetjük Ryan White szomorú történetét, akinél tizenhárom évesen (!) HIV pozitív eredményt diagnosztizáltak. A társadalom ellenszenvé elleni harca miatt vált szimbólummá. Egy kevésbé szomorú téma pl. az első használható repülőgép kipróbálása 1903-ból, ami köztudottan a Wright testvérek nevéhez fűződik, vagy az 1961-ben elkészült „hátizsák”, amelynek segítségével repülni tudunk.

Megnézhetjük (sajnos) azt a felvételt, amit annak idején az emberek láthattak a

TV-n a H-bomba kipróbálásáról, és olvashatunk a Panama csatorna befejezéséről.

Az utolsó kategória a Grab bag, azaz az egyéb. Találkozunk a divat témakörrel, állatokkal (1952-ben elszőkött egy oroszán az állatkertből) és olvashatunk a Fehérházzal, valamint az 1949-es Mr. Amerika versenyről is. A végén rájöttem, hogy mégsem volt olyan nehéz átkutatni a témákat. A mozgófilmek felbontása jól sikerült, bár elmondhatjuk, hogy rövidke, aminek előnye, hogy így több témakörre nyújt rálátást.

Nem válik a program előnyére, hogy a menük között bolyongva visszahangzik a csend. Talán ott lehetett a hi-

ba, hogy a Mindscape eléggé keverte a témaköröket, így nem találtak olyan zenei aláfestést, mely mindenhez illett volna.

A program pozitívuma a könnyű kezelhetőség, változatos szempontok (téma, név, fogalmak) szerint kereshetünk a sokféle adat között: on this day's – megadjuk a napot és hónapot, így megtudhatjuk, hogy melyik évben, mi történt ebben az időpontban; országok szerint is csoportosíthatunk és végül időrendi sorrendben, évek szerint mehetünk előre.

Aki szeret keresgélni és sok-sok apróságot dátum szerint megtudni, annak szívből ajánlom a szépen kidolgozott Windows környezettel, jópofa mozgó ikonokkal, klassz grafikus felbontással rendelkező programot.

El Capo

**Elköltöztünk!**  
Új címünk: 1111-Budapest,  
Karinthy Frigyes út 25.

**Linux-ban (is) verhetetlenek vagyunk...**

LINUX Developer's Resource - 4 CD (InfoMagic)	3,995
LINUX Toolbox (4 CD + könyvek; InfoMagic)	5,995
Linux Bible, 2/E - csak könyv! (Linux System Labs.)	5,995
Linux Network Administrator's Guide - könyv (O'Reilly)	4,400
Running Linux - könyv (O'Reilly & Associates)	4,400
Slackware Linux - 2 CD (Walnut Creek)	3,995

SOFTWARE  
STATION  
SOFTWARE-ÉK ÉS SZAK-  
KÖNYVEK PROFIKNAK

Tel.,  
fax: **165-44-75**

# MULTIMÉDIA

Egy kicsit bővebb összeállítást adunk most közre a multimédiás termékekről. Szó esik az MDI egy régebbi anyagáról (**BigZoo** tollából), és rendhagyó módon jó sokat hablatyolok az E<sup>3</sup> kiállítás újdonságairól, „komolyabb” tapasztalatairól is. Nézzünk először a „Jurassic Parkot”!

Szegény dínók, nem elég, hogy kipusztultak, ráadásul sokan ebből a tényből akarnak hasznot húzni. Ezt mutatja az a számomra néha már elképesztő dínó örület, amellyel akár az utcán is találkozhatunk, a mindenféle őskori lényt több-kevesebb sikerrel ábrázoló műanyag játékokon át a különböző formájú ismeretterjesztő kiadványokig. Végül is szerencse, hogy a profit központú piac éppen jó irányba terelődik; ennyi iskoláskorú gyermeket már régen láttam természettudományos dolgok iránt érdeklődni.

Ehhez az ismeretterjesztéshez próbál hozzájárulni a már számos multimédiás kiadvány is, most éppen a Media Design Interactive Dinosaurs! című CD-je. Úgy látszik, az MDI-ben dolgozó fiúk nagyon megszerették az eddig használt multimédia fejlesztő környezetüket, mert ez az anyag is láthatóan ugyanazzal a technikával készült, mint a többi. Ezek után talán meg sem kell említenem, hogy a kiadvány multimédia PC után kiált, Windows-zal meg mindennel, ami kell hozzá.

Az őslényekkel való ismerkedést a földtörténet őskorával kezdi, a késő Triászról bemutatva – többek között – a földrészek vándorlását, illetve, hogy nagyjából hol voltak megtalálhatók a dinoszauruszok. A következő részben egy kis lexikon az egyes példányokat más élőlényekhez viszonyítja, s rövid leírást ad tulajdonságaikról. Tájékoztatót kapunk ar-

ról, hogy hol és mely időszakban élhettek, illetve hol találtak maradványokat, és ezek melyik múzeumban láthatóak. Lehet közöttünk keresgélni, ehhez szűrőket is megadhatunk. A később látható galériának az egyedhez kapcsolódó képanyagát megtekinthetjük helyben, s néhány fajtáról filmet láthatunk.

Az ásatások történetéről szóló rész megemlékezik azokról, akiknek ezt az ismeretet köszönhetjük. Az emberekről, akik fáradtságot nem kímélve kutatták a föld mélyét, és a talált mozaikokból hatalmas szellemi erőfeszítések árán rekonstruálták ezeket a lényeket.



A következő részben szakértőket kérdeztek meg, hogy pl. milyen lehetett a klíma, amikor a dínók elárasztották a földet vagy, hogy milyen más állatok éltek még abban a korban. A válaszokat TV-riport formájában láthatjuk. Őszintén bevallom, soha nem szerettem azokat a riportfilmeket, ahol félórán keresztül csak a kérdezett egyén látható, miközben a témáról egy szál vágóképet sem engednek meg maguknak. Ha én a dínók iránt érdeklődöm, akkor róluk szeretnék illusztrációkat látni, bár igaz, hogy ezeket külön megtekinthetjük.

Az utolsó részben egy dinoszaurusz kiállítást járhatunk be. Az egyes tárlatok a kövületeket, csontvázakat, a rekonstruált példányokat, az őslények művészi ábrázolását, illetve a dínók jelenét mutatja be. Az egyes tárlatok képei diaporáma-szerűen peregnek, de meg lehet

állítani a körforgást. Itt láthatók pl. a játék- és a filmipar által divatosá tett figurák, kellekek, a sci-fi ponyvaregények dínókon lovagló „hősei”, kapcsolódva a Cartoon

Network szerintem iszonyúan izlésromboló filmjeihez. Nem értem, hogy miért a vérengzést, a ragadozó tulajdonságokat kell előtérbe helyezni, ugyanis a legtöbb rekonstruált egyedről szóló képről ez ordít. Lehet, hogy bennem van a hiba, de én tudom a párducról is, hogy ragadozó állat, ennek ellenére csodálom kecses mozgását, testének harmóniáját, gyönyörű bundáját. Egy szó mint száz, nem lehetne-e azért szeretni a dínókat, mert ők is ezen a sárgolyón éltek valamikor?

A kiállításon felhasznált képek meglepően jó minőségűek és szépek. Azt azonban már csak súgva említem meg, hogy minden „kópérájtot” fenntartanak maguknak, de azt elfelejtik megemlíteni, hogy ők vajon honnan szedték a felhasznált anyagot, információt (lásd: Butterflies Of The World – következő számunkban).



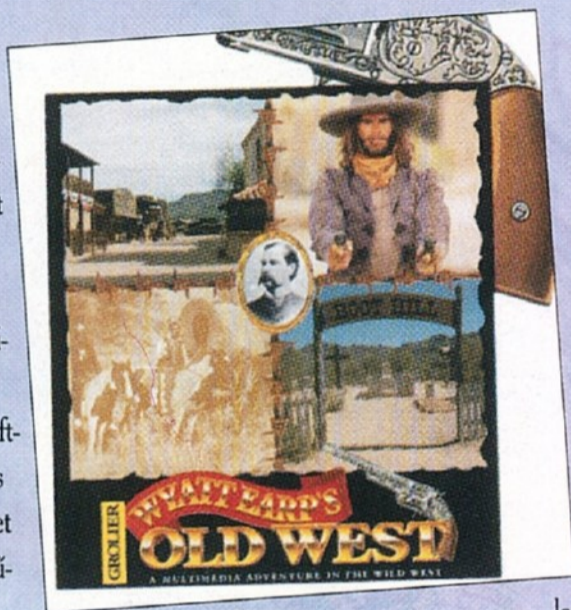
Sajnos szót kell ejtenem arról is, hogy a CD nem mentes a technikai hibáktól. Már a telepítéssel kezdődik, amit ugyan nem veszünk észre egyből, de ha elkezdjük nézni, MCI rendszerhibával elszáll,



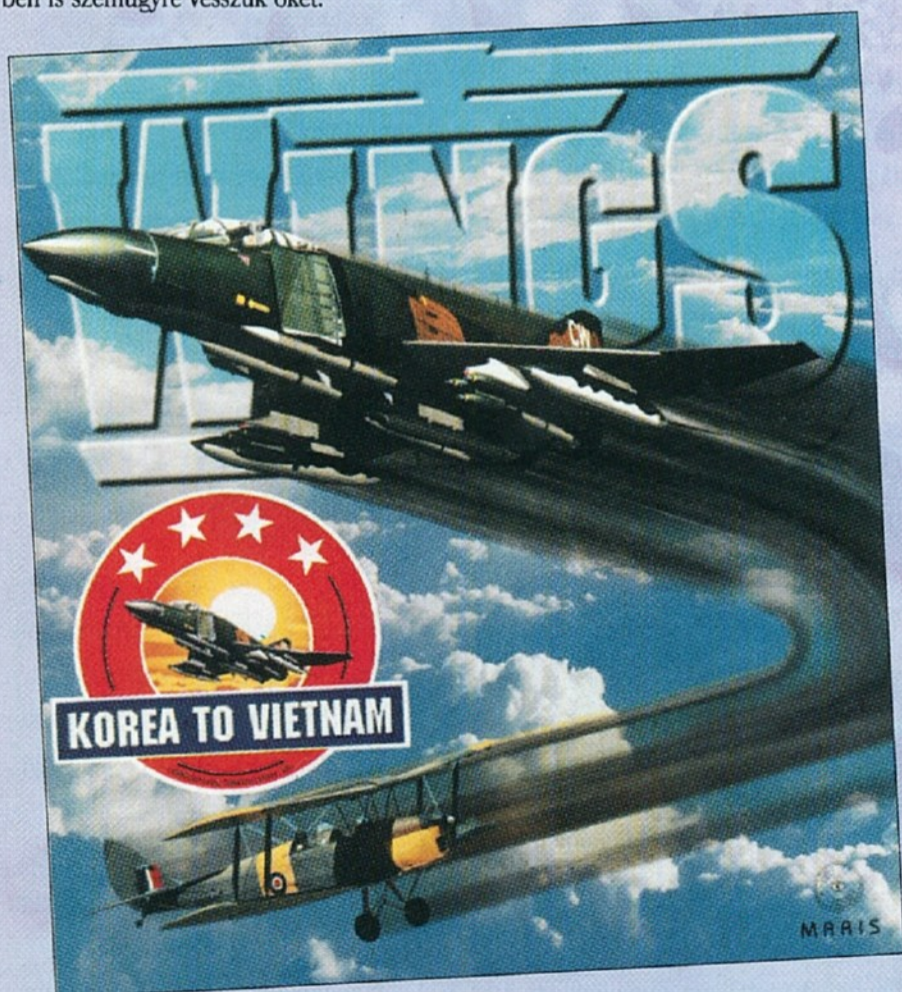
ugyanis egy, a lejátszáshoz szükséges drivert elfelejtett felpakolni – ezt nekünk kell kézzel elvégezni a Control Panelben. Igaz, ezt ráírták a CD borító belső oldalára, de ehhez azt ki kell venni, szét kell hajtani, el kell olvasni – őszintén, ki az, aki ezzel szokta kezdeni egy program használatát? Továbbá egyes erőforrások könyvtára nem egyezik meg a programban szereplő hivatkozással, s ez sajnos azt eredményezi, hogy ha a főmenüben választottunk egy menüpontot, már nem tudunk visszajutni, mert nem találja a könyvtárat (el lett gépelve), nincs más megoldás, mint kilépni, és újra indítani. Azt hiszem ez elég sokat levon az élvezeti értékből. Ugyanez történik a lexikonnál – ugye, ott mondtam, hogy viszonyítja a méretét más élőlényekhez –, na ezt onnan tudom, hogy gyalog kikerestem a hiányolt képet, és megnéztem, mi van rajta. Egy piacra dobott, nagyközönségnek szánt kiadványban már nem volna szabad megengedni ilyesmit. Emiatt csak annak tudom ajánlani, aki egy kicsit otthon van a „windözben”, nem idegesítik az állandóan megjelenő hibaüzenetek, és mindenképpen szeretne látni néhány dínót (tegyük hozzá, ez volt az MDI egyik legelső, 2 évvel ezelőtti fejlesztése, az újabbak problémamentesek – a szerk.). Eddig szól BigZoo elmékedése, most pedig újra elragadom a billentyűzetet. Fogalmam sincs, hol vágjak bele, talán a legjobb, ha a közepén kezdem. Az

# EDIA - MIX

Electronic Entertainment Expo szerkezete ugyanis renkívül furcsán festett: két óriási hallban terpeszkedtek a nagy játékgalmazók, közöttük pedig csendben kucorogtak a kisebb-nagyobb multi-médiás csapatok. Külön pavilonban kaptak helyet az „adult” kategóriás szoftverek (Penthouse, porno-médiák, szexis CD-k) – ezek meglehetősen nagy helyet kapartottak meg maguknak, valószínűleg jól megy az üzlet, sok a kéjre éhes kockafejű felhasználó. Be kell valljam, nem erre számítottam. Azt hittem, Amerikában tarol és mindent elsöpör a multi-média. Ehelyett azt tapasztaltam, hogy teljesen természetes jelleggel használják a számítógépet az oktatás és „edutainment” (oktató-szórakoztató) területén. Néhány érdekesebb „eszköz” igyekszem bemutatni, sajnos azonban a nagy része kimarad az összeállításból. Ha elkészülnek az alkalmazások, ígérem, részletesebben is szemügyre vesszük őket.



rendkívül igényes CD-eket is készítenek. Repertoárjukban szerepelnek vadállatok, az óceánok világa, repülőgépek, sőt még képernyőkímélőt is találni. A történelmi CD-k mellett (Wings over Europe, Normandy: the Great Crusade) a Sharks (cápák életét tanulmányozó CD), az In the Company of the Whales (bálnákról nyújt infot) és a Beyond Planet Earth (kicsiny bolygók és az Univerzum közötti kapcsolatott feszegeti) is



A Discovery Channel ugye ismerős? Nos, nemcsak természetfilmek és műsorok készítésével foglalkoznak, hanem

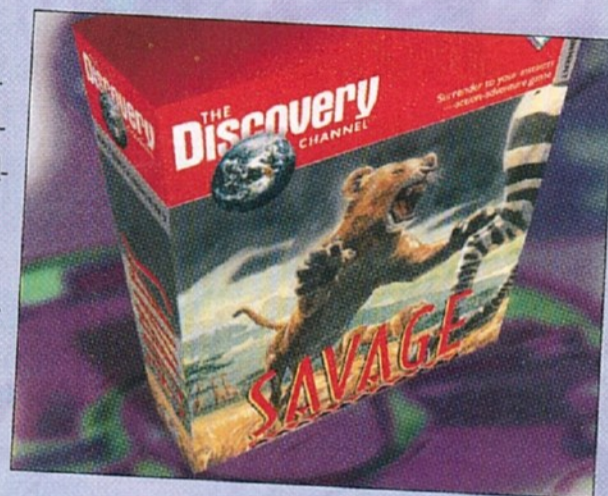
megjelent (persze ezeken kívül számos kiadványuk létezik). A kora nyáron elkészült, Maris által fejlesztett (Red Shift)

„How Animals Move” bemutatja, hogyan „közlekednek” az élőlények; videofelvételek, animációk teszik látványossá a témát.

A Wings: Korea to Vietnam az 1945-75 között épült harciesszközöket, elsősorban a repülőgépeket mutatja be, nem fe-

ledkezve meg a két nagy háború történelmi jelentőségéről sem.

Még egy nagyobb kiadóra futja a hely, ez pedig a Grolier. Írtunk már az Enciklopédiáról és a Guinness Rekordok CD-jéről, de nem tudtam, hogy a cég ennyire sokoldalú. A Wyatt Earp's Old West a vadnyugati „hőskorszakot” eleveníti fel, míg a Modern Art a 20. század fura



építményeit varázsolja a képernyőre. Ezenkívül sci-firől, eltűnt időkről, fociról készítenek CD-t, s még gyerekeknek szánt reptéri kalauzt is találtam a kínálatukban.

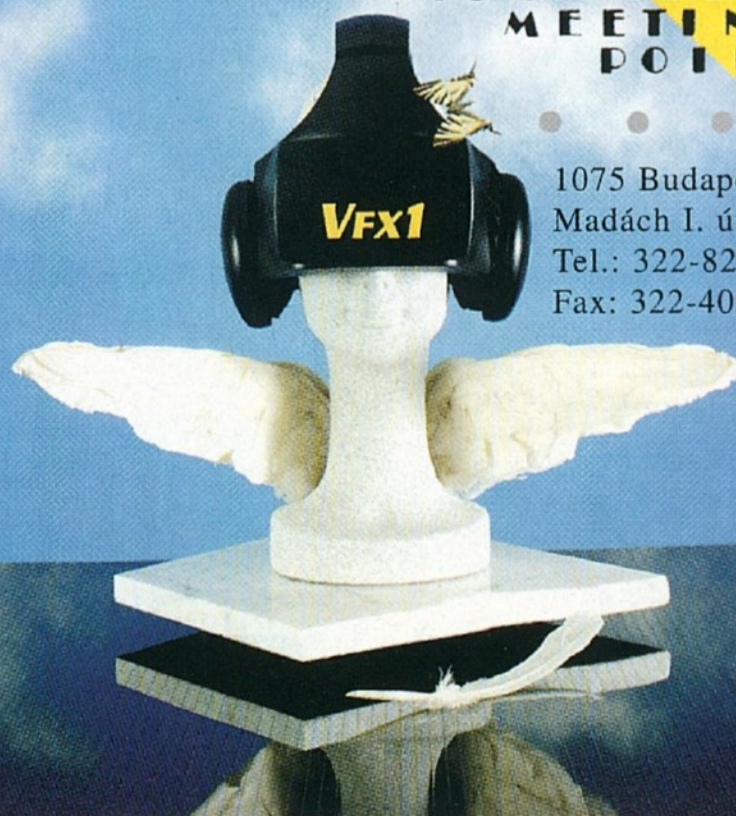
Következő számunkban tovább eszelelem az expo érdekességeit, hisz' rengeteg dosszié pihen az asztalomon...

Mr. Chaos

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

**MMP**  
MULTIMEDIA  
MEETING  
POINT

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



# SZEMÉNYZETI ILLÚZIÓ

## Autodesk 3D Studio

### Kaiser Péter rovata



ban. Ezáltal a háttérben megjelenített fotón keresztül a modell kamera nézetét a valós környezethez igazíthatjuk. A funkció kiválóan alkalmas építészeti látványtervek, speciális film-effektusok és minden olyan munka elkészítéséhez, ahol egy már létező perspektivikus ábrában kell elhelyezni a számítógéppel létrehozott objektumokat.

Az illusztráción a VALLEY bittérképhez igazított Chevrolette modellje látható. A perspektíva helyes beállítása mellett a tökéletes hatás elérése végett a modell megvilágítását és a testek árnyékát is be kell állítani.

Bonyolultabb hátterek esetén – a pontos beállítások mellett – a modell takarásával is foglalkozni kell.

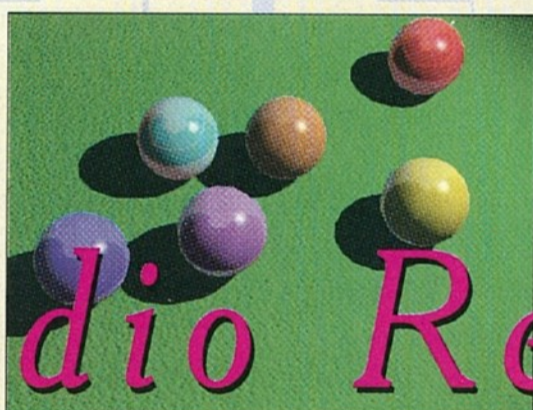
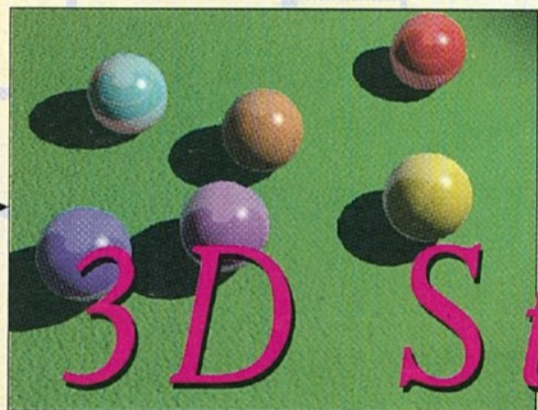
A Keyframer programmodulban a parancs hatására, a kivá-

**E**bben a hónapban az Autodesk nemrégiben megjelentetett új 3D Studio változatával fogunk foglalkozni. A rovat keretein belül a legfontosabb újdonságokat tekintjük

#### 1. Kamera kontroll / Gyors előnézet

A programmodul a 3D Szerkesztőből és a Keyframerből a Program menü CAMERA/ PERV parancsával vagy az F7

nyát. A kamera paramétereit egérrel lehet szerkeszteni de a finom beállításokat a kurzorral vagy közvetlenül számértékek megadásával is elvégezhetjük. Szerkesztés közben a kamera



át. Első látásra a program nem sokat változott a hármassal, de ha alaposabban megvizsgáljuk az új funkciókat, rájövünk, hogy a beépített rutinokon keresztül a program számtalan új eszközzel bővült. A négyes verzió új lehetőségeket nyújt a karakteranimációk, 3D segédprogramok és valós környezetbe illesztett animációk készítésének területén.

3D Studio 4-es változatának újdonságai közül a három legfontosabbat tekintjük át: a kamera kontroll és gyors előnézet modult (Camera Control and Match Perspective, Fast Preview), a fordított kinematikus szerkesztőt (Inverse Kinematics) és a 3D Studio programnyelvet (Keyscript).

gomb lenyomásával hívható meg. A 3D Szerkesztőben a parancs hatására a Kamera kontroll, a Keyframerben a Gyors előnézet funkció jelenik meg.

A beépített modul segítségével a kamera nézetről kiszámított

nézetablakban megjelenő kiszámított képen ellenőrizhetjük a kamera paramétereinek változását. A nézetablakban Phong, Gouraud, Flat vagy Wire számítási módon

lasztott kamera nézeten keresztül, előnézeti képet számíthatunk ki. Közvetlenül a nézetablakban lejátszhatjuk az animációt, és a sebesség növelése érdekében lemezre is létrehozhatunk előnézeti FLI vagy FLC file-t.



képet készíthetünk a nézetablakban.

A parancs hatására megjelenő kapcsolótáblán megváltoztathatjuk a kamera célpontját, nézőpontját, perspektíváját és irá-

nyát. A kamera paramétereit egérrel lehet szerkeszteni de a finom beállításokat a kurzorral vagy közvetlenül számértékek megadásával is elvégezhetjük. Szerkesztés közben a kamera



#### 2. Fordított Kinematika

A fordított kinematikus modul jelentősen megnövelte a Keyframer animációs képességeit. Nézzük meg közelebbről, mit is takar ez az elnevezés.

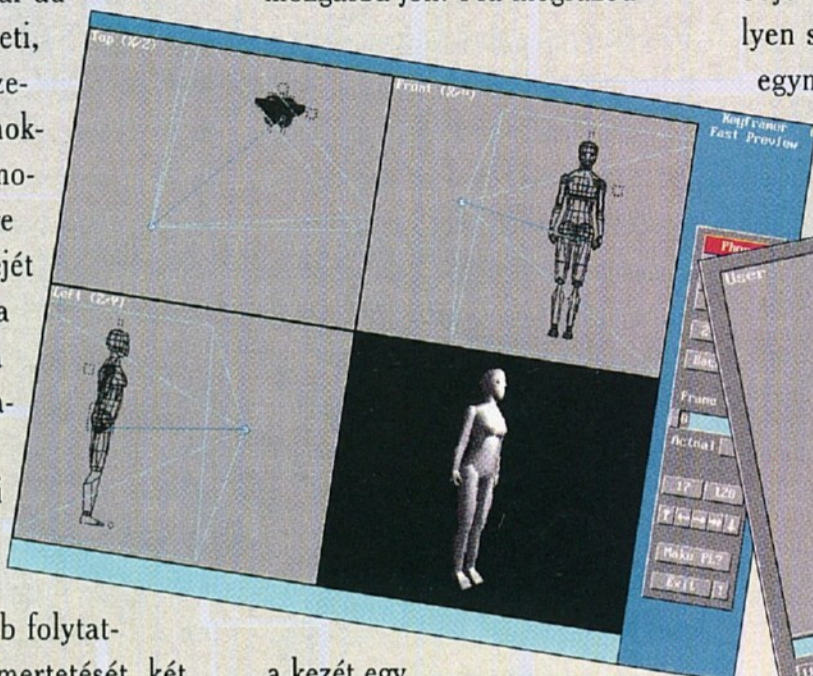
A beépített modul segítségével megfelelően összekapcsolt objektumokat lehet tetszőlegesen elemüként fogva úgy mozgat-



ni, hogy az elem mozgása az egész testre hatással legyen. Egy ember modell esetén a kéz mozgását az egész kar automatikusan követi, vagy ha egy összeláncolt objektumokból álló ember modellt egy biciklire ültetünk, a lábfejét hozzárendeljük a pedálhoz, elég a biciklit meghajtani és a lábak mozgása követni fogja a lábfejek körmozgását.

Mielőtt tovább folytatom a modul ismertetését, két dolgot tisztázni kell. A 3D Stúdióban használható hierarchikus rendszert már megismertük. Segítségével a Keyframerben objektumok között hozha-

segítségével az utolsó elem (a példában a legelső ujjperc) mozgásának hatására az egész kar mozgásba jön. Ha megrázod



a kezét egy ember modellnek, a kéz mozgását követni fogja az alkar, a könyök és a felkar; erőteljes mozdulat esetén az erőhatás végigvonulhat egészen a lábujjakig.

melyik kapcsolódik a másikhoz. A második, egyben legfontosabb dolog megadni, hogy az objektum lánc egyes elemei, milyen szabadon mozoghatnak egymáshoz képest, azaz definiálni kell mozgásuk korlátait.

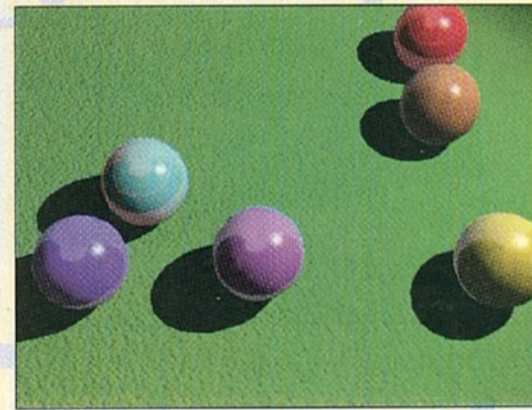
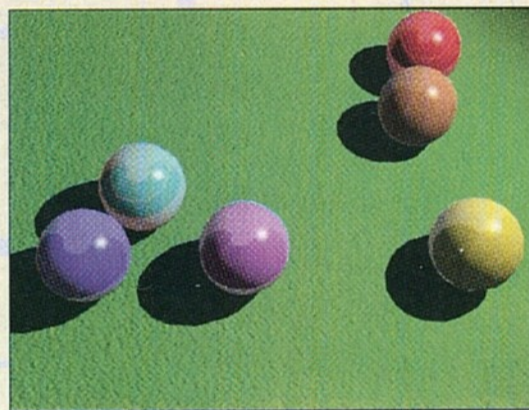
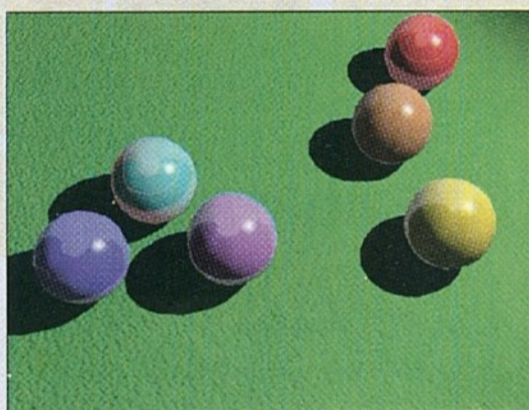


Megadható, hogy pl. az alkar milyen tengely körül, és milyen határok között forgatható. A beállítások a Joint

esetében. Az objektumok forgatási határait X,Y,Z tengelyre definiálhatjuk. Az illusztráción az IK\_WOMAN.3DS modell és az IK\_DINO.3DS objektum látható.

A fordított kinematikus modullal kétféleképpen lehet animációt létrehozni: automatikusan és interaktívan. Az automatikus számítás esetén a programnak meg kell adni, mely objektumok mozognak, és mely objek-

tumok változnak meg a mozgás hatására. A program automatikusan kiszámítja az alkalmazott test minden egyes objektumának helyzetét és irányát. Például egy gyalogló



tunk létre több generációs gyermek-szülő kapcsolatot. A fordított kinematikus modulban egy újfajta objektum kapcsolatot kell megismerni, a kinematikus láncot (Kinematic Chain).

Ennek segítségével definiálni lehet a mozgás szempontjából egymásra hatással levő objektumok sorozatát.

Pl. csípő-comb-lábszár-lábfej-lábujj. A kinematikus lánc csak folytonos lehet, ellentétben a hierarchikusan összekapcsolt objektumokkal.

Például, ha egy ember modellt vizsgálunk, a törzs objektumhoz a felkar kapcsolódik a vállon keresztül, a felkarhoz az alkar, az alkarhoz a kéz... egészen az ujjakig. A fordított kinematikus modul

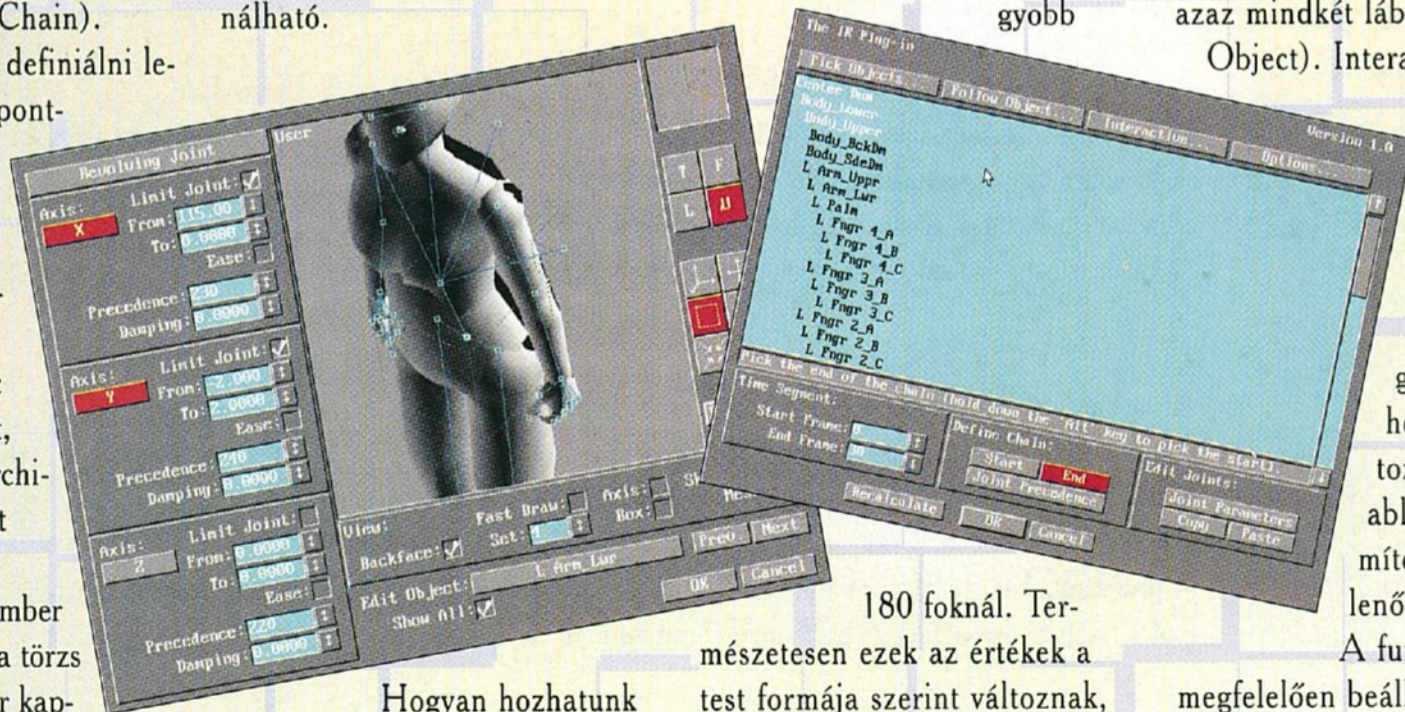
A programmodul a Programs menü IK parancsával vagy az F8 billentyű lenyomásával indítható. A funkció természetesen csak a Keyframerben használható.

Parameters kapcsoló hatására megjelenő párbeszédablakban végezhető el. Pl. az alkar és a felkar által bezárt szög nem lehet kisebb 30, és nem lehet nagyobb

ember esetén létre kell hozni a lábfejek mozgását szimuláló objektumokat, és megadni hogy ezeknek a testeknek a mozgását kövesse a lábfejek mozgása, azaz mindkét láb (Follow Object). Interaktív funkció

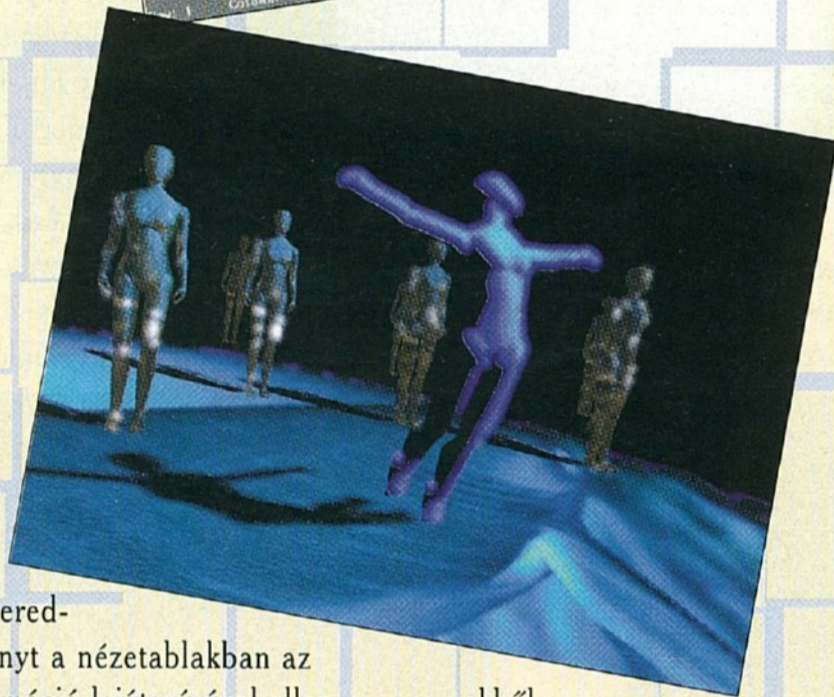
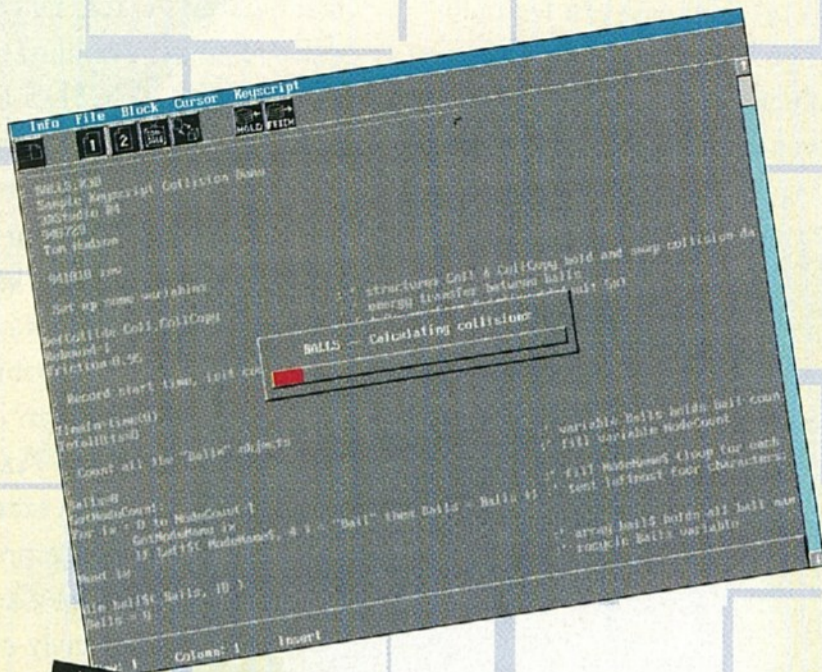
használatkor a felhasználó az objektum elemeit tetszés szerint egerrel mozgathatja, a test helyzetének változását a nézetablakban kiszámított képen ellenőrizheti.

A funkcióval egy megfelelően beállított modellt úgy mozgathatunk, mintha egy élő test lenne. Az interaktív ablakban testhelyzeteket tetszőleges képkockára beállíthatunk,



Hogyan hozhatunk létre ilyen objektumokat? Először pontosan meg kell adni, hogy mely objektumok vesznek részt a mozgásban, azaz

180 foknál. Természetesen ezek az értékek a test formája szerint változnak, pl. ha Paudits Bélát szeretnénk modellezni, lényegesen más határértékekkel kell dolgoznunk, mint mondjuk Bud Spencer



segítségével a saját rutinhoz írhatunk információs és párbeszédablakokat. A Keyscript program a Keyframerben a Program menüből vagy az F9 billentyűvel hívható meg.

A megjelenő szerkesztőben lehet programokat írni, azokat betölteni, kimenteni és futtatni. A Keyscript modul file formátuma \*.K3D. A programhoz több példafájl-t mellékeltek, melyből programozási eljárásokat és rutinokat ismerhetünk meg. Programok betöltése és futtatása a modulban:

1. A Keyscript programmodul elindítása.

2. A példa file betöltése a programszerkesztőbe.

3. Ha a példaprogramhoz tartozik 3DS file, a modell betöltése a 3D Szerkesztőből vagy a Keyframerből.

4. A Keyscript újraindítása.

5. A program futtatása a Keyscript menü Execute parancsával vagy az Execute ikon lenyomásával.

Az illusztráción a balls.k3d program futtatás közben, és a program eredménye kiszámított animáción látható. Befejezésül felsorolom a példaprogramokat, melyeket a programhoz mellékeltek a 4-es változat készítői.

#### A hónap 3DS képe:

Ebben a hónapban Bognár Péter, budapesti olvasónk képét közöljük. Gratulálunk! A következő számban

már a te képed is megjelenhet, ha beküldöd a szerkesztőség címére.

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



74 az eredményt a nézetablakban az animáció lejátszásával ellenőrizhetjük.

### 3. Keyscript

A Keyscript egy felhasználói programnyelv, amellyel a 3D Studio 4-es változatának animációs szerkesztőjét programozhatjuk. A nyelv BASIC ele-

mekből, C programnyelvből átvett adatstruktúrákból és Keyframer parancsokból épül fel. A nyelv segítségével programozhatjuk animációs kulcsok létrehozását, azaz objektum transzformációkat, animációkat. A programnyelv

#### Kezdő szint:

kscript1.k3d  
kscript2.k3d  
kscript3.k3d  
kscript4.k3d  
kscript6.k3d

A program elforgat az x tengely körül egy objektumot 180 fokkal a 15. képkockán.

A program a kamera látószögét (FOV) változtatja az első képkockán 120, az utolsó képkockán 30 fokra.

A program egy objektumot mozgat az x tengelyen.

Minden objektumot elforgat 90 fokkal a saját tengelyei körül.

A kiválasztott két objektumnak létrehozza a metamorfózis kulcsát a megadott kezdő és befejező képkocka alapján.

#### Középhaladó szint:

dialogs.k3d  
lightman.k3d  
pathscal.k3d  
pathman.k3d  
pivot.k3d / pivot2.k3d  
nodehold.k3d / nodeftch.k3d

A program bemutatja hétféle párbeszédablak elkészítésének módját.

A rutin megmutatja, hogyan hozhatunk létre bonyolult párbeszédablakokat, és hogy szerkeszthetünk fényforrásokat.

A programmal az útvonal méretét lehet megváltoztatni a felhasználó által bevitt érték alapján.

Útvonal szerkesztő program.

A programokkal objektumok forgatási pontjának helyét lehet megváltoztatni különböző koordináta-rendszerekben.

Kulcs adatok olvasása és ASCII formátumban lemezre írása.

#### Haladó szint:

robot.k3d  
balls.k3d  
morph.k3d

Robot mozgatása komplex párbeszédablakból, felhasználói adatok alapján.

Objektumok ütközésének kiszámítása, és az ütközés alapján a testek mozgásának kiszámítása.

Segédprogram metamorfózis animációk készítéséhez.

minőségű billentyűs hangszert, esetleg egy master keyboardot, majd az igényeid és lehetőségeid fejlődésének megfelelően, folyamatosan bővítheted hangszerparkodat.

Nemcsak azért érdemes így építkezni, mert nagyságrendekkel kisebb helyen is elférsz, de kezelhetőségi szempontból és

nem utolsósorban anyagi megközelítésből is sokkal jobban jársz. További hangszerek vásárlásánál át kell gondolni, hogy egy beépített billentyűzet –

főleg, ha az jó minőségű – jelentősen megrágítja a hangszert, pedig neked már nem is lenne rá szükséged. Arról nem is beszélve, hogy számos esetben a hangmodul változat jobb paraméterekkel rendelkezik (kezelhetőség, kimenetek száma stb.).

A vezérlésre szánt billentyűzet pedig – mint említettem – lehet akár egy jobb szintű is, hiszen például a Roland JV-90 is messzemenően alkalmas egy nagyobb rendszer megszólaltatására és vezérlésére, de a legkényelmesebb megoldást és a legtöbb

szolgáltatást mégis a

master keyboardok nyújtják, melyek többféle felhasználócsoport számára is készülnek. A legkisebbek, az egyszerűbb számítógépes zenei alkalmazásoknál a hangkártyák megszólaltatására valók. A Roland PC-200 MkII viszonylag kisebb

terjedelmű billentyűzete is már dinamikus, tehát érzékeli a leütés erősségét. Beépített hajlító/modulációs karral rendelkeznek, kezelőszervei teljes MIDI vezérlést biztosítanak, így a programváltások, hangerő és egyéb – a megszólalást befolyásoló – paraméterek egyszerűen elvégezhetők. Az A-30 nevezetű master keyboard körülbelül ugyanezen szolgáltatásokat nyújtja, de a billentyűzete már 76 billentyűt foglal magában és tartalmaz saját memóriát, melyben az általunk meghatározott hangszerek



kiválasztásához (Program change) – hangerő, panoráma stb. – paramétereket is rendelkezünk. Ezen billentyűzetek szolgáltatásai elsősorban a GS szabvány szerint működő hangszerek vezérlésére készültek, de a

akasztható, színpadra készült billentyűzet, az A-30-éhoz hasonló tudással. Kezelőszervei még ebben a furcsa billentyűzési helyzetben is könnyedén használható.

Aztán jönnek a komolyabb darabok: már kereskedelmi forgalomban nem hozzáférhető, de talán az eddigi legjobb master keyboardok a Roland A-50 és A-80 típusok. Az A-50 76 db súlyozott, az A-80 pedig 88 db zongoraszerű(!), súlyozott billentyűt tartalmaz. Mindkettő úgynevezett zónákat képes kezelni, melyekre más-más hangszert és dinamikai érzékenység állítható be.

Több pedálbemenettel, nagy, jól áttekinthető, hatékony vezérlést biztosító kijelzővel rendelkeznek. Bár ez utóbbiak már nem vásárolhatók meg, megjelent az RD-500, a kalapácsmechanikával ellátott billentyűzetet

tartalmazó, igényeseknek készült hangszert. Nem egyszerűen csak master keyboard, hiszen hangja is van. Nagyon szép zongorák, akusztikus és szintetikus hangszerek alkotják a 142 hullámformából álló hangszínkészletet. A hangszínek egyébként a JV-1000-ból, a zongorahangok az SR-JV80-03 nevű bővítőpanelről lettek átvéve. Egyszerre 8 különböző hangszert szólaltatható meg, így komplett hangszerelés is elvégezhető.

A billentyűzet mechanikája egy komoly fejlesztés eredménye, neve PA-4. A nehéz billentyűk kedvelőinek tökéletesen olyan billentést biztosít, mint egy igazi zongora.

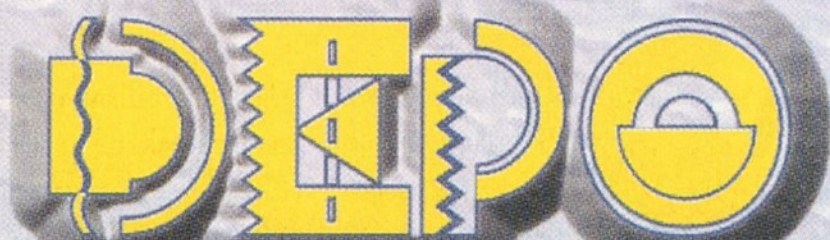
Tehát van választék, csak meg kell tudni határozni, mire is van szükség. Ne feledjük, hogy nem mindig a legdrágább a legjobb.

Chrix-Chrax

*Biztosan ismerős az a kép, amikor egy billentyűs, – akár otthon, akár stúdióban, esetleg otthoni stúdióban – egy egész hegy hangszert középen gubbaszt és nagyban varázsol. Valóban, ez baromi izgatón tud kinézni, talán még érdekes játék is, de komoly munkák esetén egyáltalán nem praktikus.*

Minden zenész öröme egyre bővül a választékuk azoknak a hangmoduloknak, melyek gyakran ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtják, mint a billentyűzettel ellátott verziók. Sőt, jó néhány – csúcskategóriájú – hangszert csak modul formájában jelent

meg (pl. Akai és Roland samplerek). A hangmodulok használatára pedig az egyszerű, de nagyszerű MIDI ad lehetőséget. Elegendő megvenned egy jó



Üdvözlét a számítógépek belső világa után érdeklődő olvasóközönségnek. Szeretném le-szögezni, hogy nem lehet újságcikkék útján hardware szakembereket képezni. Célunk csak annyi, hogy némi információval tápláljuk a számítógép utáni érdeklődésben osztozó sorstársainkat. Mindenkit figyelmeztetnünk kell: A gépben történő szakszerűtlen piszkálódás káros a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.

**K**omoly kételyek merültek fel bennem Chaos szellemi képességei vagy a MATÁV vonalainak zavar-sűrűsége irányában. Történt ugyanis, hogy telefonon a következő utasításokat vélttem hallani: „írj nyugodtan két oldalra való anyagot.” Nem akartam elhinni, hogy megtört a jég és kitaró siránkozásom meghallgatásra talált. Lelkesedésemet hamar sikerült lelohasztania az előre meghatározott terjedelmet mindig kökeményen számon kérő, a cikk kurtítására könnyedén parancsot adó szerkesztőnek. Ez csak a duplaszám öröme van így (talán nem, drága Sűrűm - a szerk.), kaptam a már nem annyira szívderítő választ. Mindegy, ebben a 12000 karakterben meg kell kíséreljem a nyári szünet idejére elegendő végiggondolni való információval ellátni a HD (nem a motortípus) olvasóit.

Mielőtt áttérnék a lényegi információközlésre, meg kell említsek egy kérdést, ami régóta foglalkoztat. A rovatot részben az olvasók óhaja hívta létre, konkrétan a „mit kíván a nép” kérdőívek alapján indultunk. Ezért kíváncsi lennék, hogy valójában ilyen lovat akartatok-e? Érdeklődésemnek oka, hogy ismerőseimmel beszélgetve két vélemény – nem hízelgő – volt az általános. Bár mindkettő az információ tartalmat kifogásolta, de teljesen ellen-

tétes irányból megközelítve. Némelyek szerint túlságosan szájbarágós, a dolgok egy része teljesen egyértelmű bárkinek, aki közelebb ment egy PC-hez három lépésnél, és nem kéne számítástechnikai analfabétaként kezelni az olvasót. A másik véleménycsoport szerint (ide tartozik több aktív, szervizes ismerősöm) túlságosan keveset mondok, egy-egy témát csak felületesen érintek. Nem tudom kinek higgyek, de úgy érzem, hogy amíg tényleges olvasói reagálás nem érkezik – kellő mennyiségben –, így a legcélszerűbb folytatni. Ha valóban szájbarágós jelezte, és azt is, mik azok a témák, melyek részletesebb kifejtést érdemelnek. Ha ke-

zenteni kényszerültek a hagyományos üzemi feszültségen. Részben a melegedés miatt, hisz ekkora teljesítménynél a fellépő hőmennyiség károsíthatná a forrasztások szerkezetét. A másik ok: a működéshez szükséges áramfelvétel az üzemi feszültség csökkentésével arányosan csökken. Az áramfelvétel csökkentésére a magasfokú integráltság miatt van szükség, mivel nagy mennyiségű áramot, biztonságosan csak megfelelő vezető tulajdonságú fémeken lehet továbbítani ilyen kis méretekben, és ez jelentősen drágítaná az előállítás költségeit.

Tehát, a hagyományokat félretéve és eltérve a kialakult szabványrendszerrel a tervezés során

tájékozódjon a megvásárolni kívánt processzor üzemi feszültségéről. Amennyiben 5 voltos processzort választ, akkor is szembekerülhet az inkompatibilitás problémájával. Fokozottabban jelentkezhetnek gondok, ha egy csökkentett üzemi feszültségű processzorra esik a választás. Az alaplap típusát célszerű a processzorhoz igazítani.

Semmilyen körülmények között sem szabad 5 voltos alaplapba szerelni csökkentett üzemi feszültségű processzort. Bár az esetek kilencven százalékában a processzoron belüli védelem megakadályozza a túlhajtást, de ilyen durva eltérés károsodást okozhat, és ez nem ké-

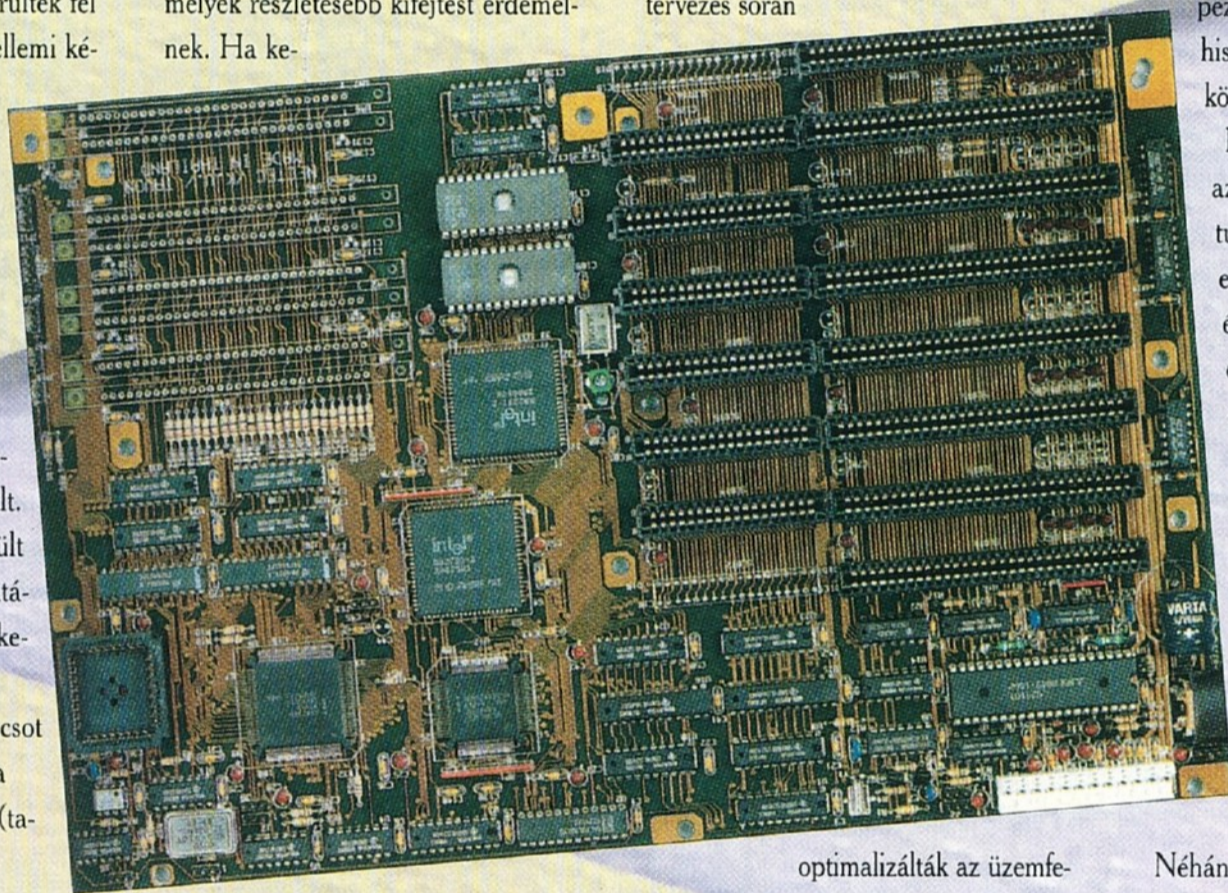
pez garancia érvényesítési alapot, hiszen nem szakszerű használat következtében jött létre.

Ennyi info alapján már akár azt is képzelhetjük, hogy meg tudjuk választani a számunkra elérhető/szükséges processzort és alaplapot, mégis rendkívül érdekes és bosszantó jelenségeket lehet bizonyos összeállítások esetében tapasztalni. Ezt a sokféle hibajelenséget az inkompatibilitás csodái összefoglaló névvel illethetjük. Sajnos ennek a témakörnek csak egy (bár igen idegtépő) részét képezik az alaplap-processzor összeférhetlenségek.

Néhány kiragadott példa azt hiszem elég híven szemlélteti, hogy milyen nem mindennapi jelenségeket produkálhat az inkompatibilitás démona:

- A Windows alatti rajzprogram nem rajzol kört.
- Töredezetten futnak a protected módot használó programok.
- Ha az EMM386 aktív, nem lehet a gombbal kapcsolni a turbót.
- Nem formátál a gép.
- A 120MB-os winchestert 3 gigának ismeri fel.

A lehető legértelmetlenebb hibajelenségeket lehet ilyenkor felfedezni, néha csak időszakos formában (pl.: 10 bekapcsolásonként egyszer) és egyéb esetekben a masina úgy dolgozik, mint a digitális álom.



vés vagy nem egyértelmű az információ, akkor bárkinek szívesen válaszolok levélben, és ha igény van rá a rovatot is részletesebbé lehet tenni.

Ennyi nem áramköri szöveg után ideje lenne belevágni valódi témánk tárgyalásába. Annál is inkább, mert amit a múlt számban megkezdtem, annak igazán érdekes része csak most következik.

Az előző részt a processzorok órajelelének belső szorzóinál fejeztük be. Ezekhez a belső szorzókhöz szorosan kapcsolódik a processzor üzemi feszültsége. Régebben ezzel semmi probléma nem volt, egységesen 5 voltos tápfeszültséget kaptak a procik. Mára már bonyolódott a helyzet, a gyártók csök-

optimalizálták az üzemi feszültséget. Természetesen a processzor klónozási botrányok után nem egyeztek meg követendő értékekben és ennek egyenes következménye, hogy ahány gyártó, annyi feszültségérték.

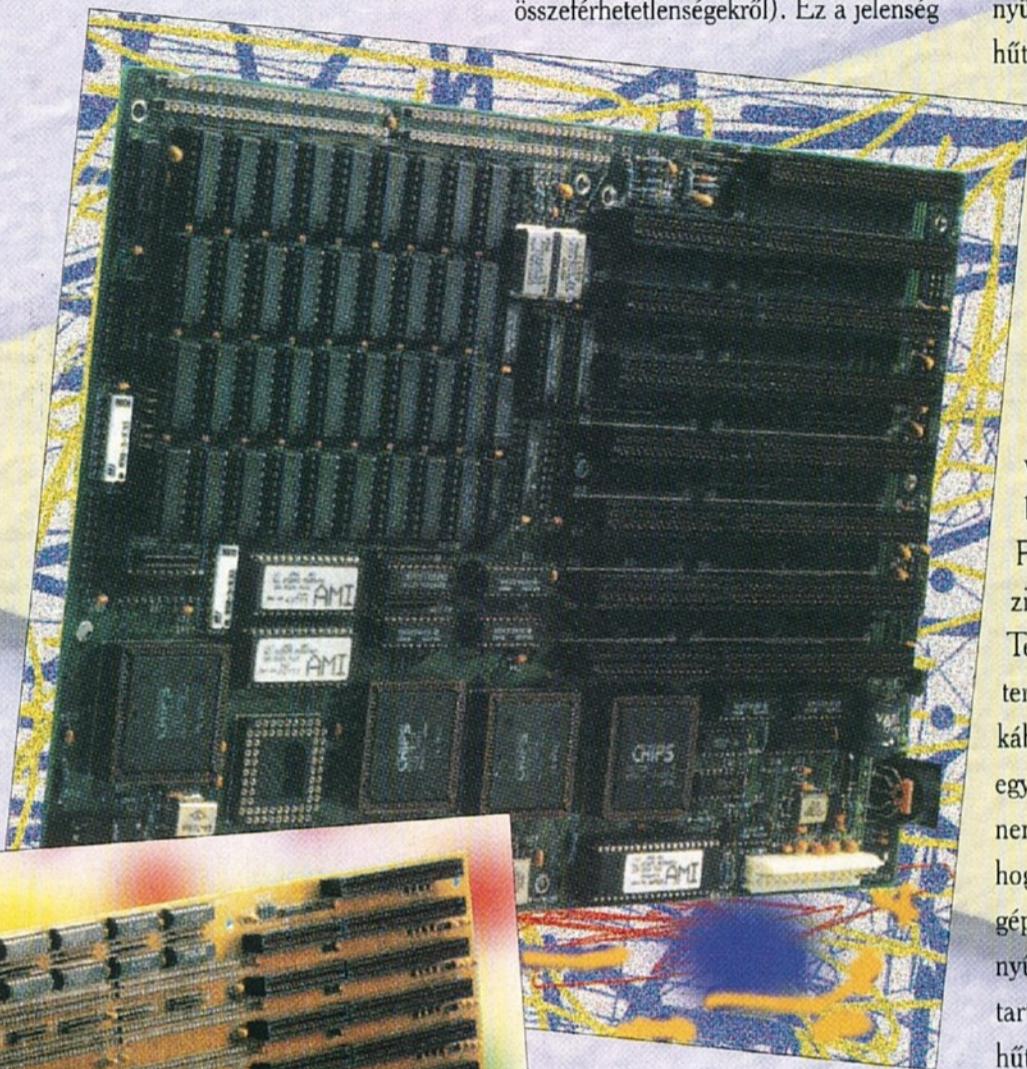
Ez magában is óriási probléma halmazt eredményezhet, de az összevisszaságot tovább növeli néhány gyártó következtelensége. Ugyan a csökkentett üzemi feszültség alapvetően a 4-es sorozatú processzorok sajátja, de megjelentek a 3 voltos kategóriában a 2-es sorozatú processzorok is (természetesen ezek nem Intel típusúak). „Schueren” (gy.k. sűrűn) találkozhatunk ugyanazon a polcon 5 és 3 voltos Dx2-66-tal. Tehát, ha valaki gépe lelkét készülni kicserélni, mindenképpen

Ezek egy része kiküszöbölhető lenne a megfontolt választással, melynek alapkövetelménye, hogy az egyik elem ismeretében válasszuk ki a másik alkatrészt. Célszerűbb a processzorhoz választani az alaplapot, mivel ez utóbbi olcsóbb. A helyzet teljesen egyértelmű, ha a választott processzor típusa Intel. Mivel az IBM kompatibilis PC-hez, a fejlesztésben az Intel az élharcos, az alaplapok kialakításánál általában ebből a típusból indulnak ki. Néhány dolog miatt nem mindig erre esik a választás. Elsődleges ok talán az ár, hiszen nem elhanyagolható különbségek vannak az egyes gyártók termékei között (volt példa 11000 Ft-os különbségre, ez pedig egy gyengébb alaplap ára is lehet). Másik szempont a feladathoz való választás, pl. a Cyrix processzorok belső koprocesszora bizonyos alkalmazásokban jóval felette teljesít az azonos típusú Inteléknak.

Azonban mindenképpen figyelembe kell venni, hogy mennyire elterjedt a processzor fajta, mivel ha nem találunk alaplapot hozzá, akkor maximumán levélnehezék funkcióját töltheti be. Így igazandiból három gyártó termékei jöhetnek szóba. Mint már említettem az Intel gyártmányú processzorok a legbarátságosabbak kompatibilitás szempontjából, de az árakban ez meg is látszik. Az AMD készítette processzorok architektúrájukban szinte teljesen megegyeznek az Intel típusokkal (szoktak is pereskedni), a közép kategóriájú alaplapok már általában hiba nélkül lekezelik a kisebb eltéréseket, az igazán minőségi termékeken pedig külön típusként beállítható. Tehát az AMD elkegyeztetve Intel beállításokkal (bár kicsit lassabban), de kulturáltabb alaplapokon, a valóban optimális beállítást megadva, egyenlő teljesítményt képes nyújtani. A Cyrix által készített processzorok jelentősen eltérnek az imént emlegetett két típustól. Ennek következtében általában ezzel a típusal kapcsolatban lehet találkozni az inkompatibilitásból, illetve hibás beállításból létrejövő hibajelenségekkel. Amennyiben a Cyrix valamelyik típusára esik a választásunk mindenké-

pen meg kell tudni, hogy az alaplap képes-e egyáltalán fogadni az ilyen gyártmányú processzorokat, ennek leggyorsabb módja, hogy átnézzük a kiválasztott alaplap típus leírását. Alaplaponként változnak a beállítás formái, de abban mindenképpen megegyeznek, hogy a

sokat kibír, és messziről jött ember akkor hazudik, ha nem jönnek rá. Célszerű tehát megkérdezni, hogy az adott alaplapot és processzort kipróbálták-e már egymással, és milyen tapasztalatokat szereztek (lehetőleg attól, aki javítja a hibás gépeket, hisz neki vannak első kézből információi az összeférhetetlenségekről). Ez a jelenség



(típusonként) általános érvényű, tehát már az 5 voltos processzoroknál jelentkeznek. Az inkompatibilitás másik összetevője a csökkentett tápfeszültségű (továbbiakban: CsT) processzoroknál jelentkeznek. Oka az egyértelmű szabvány hiánya. Ugyanis az Intel gyártotta CsT processzorok 3.3 voltos feszültségre vannak optimalizálva, a AMD-nél ez 4 volt, míg a Cyrix esetében 3.6 voltos feszültség az optimális.

következőket kell figyelembe venni: a processzor típusa (sx-dx-dx4), órajele (25-50), a gyártó, valamint, ha a típusnál nincs dx4 és szabályozható a feszültség, akkor a kívánt érték. A gyártók esetében, ha nincs más lehetőség csak Intel, akkor Cyrix processzorral ne is kísérletezzünk. Egyes alaplapoknál találkozhatunk az M6 és M7 megjelöléssel, ez Cyrix-sx(M6) és Cyrix-dx(M7) processzorokat takar. Sajnos nem lehetünk biztosak, hogy a megfelelő alaplapot választjuk, ha csak a leírásra támaszkodunk, mivel a papír

Amennyiben az alaplapon nem határozható meg a feszültség pontos értéke vagy a CsT processzor gyártója, akkor az alapértelmezett 3.3 Intel feszültséget adja le. Elméletben nem okozhat problémát, ha az optimálisnál alacsonyabb a tápfeszültség. Itt azonban nem elmélettel, hanem a számítástechnikával állunk szemben (amire Murphy törvényei fokozottan érvényesek), jelentkezhet teljesítmény visszaesés vagy újra szembe találhatjuk magunkat az inkompatibilitás csodáival. Akárcsak az előző problémánál, itt is a körültekintő

típusválasztás az egyetlen megoldás szellemi és testi épségünk vagy számítógépünk állagának megőrzésére.

Amennyiben sikeresen kiválogattuk a processzort és a hozzá való alaplapot, már sínen vagyunk. Bár a processzorokhoz szorosan kapcsolódik még egy kérdés, ami a nagy teljesítményű lapkák fontos kiegészítője. Ez a hűtőventilátor, ami minél szorosabban kapcsolódik, annál jobban hűt. Aki már turkált gépben, közvetlenül kikapcsolás után (mert bekapcsolt gépben nem illik) érezhette, hogy a proci teljesen úgy viselkedik, mint a nagymama cserépkályhája. A melegedés 386-os esetében 70-90 Celsius fok, de egy 2-es vagy 4-es sorozatú processzornál akár 170-200 fok is lehet, egy friss-meleg Pentium simogatása pedig megegyezik egy égő cigaretta dédelgetésével. Természetesen minél kisebb a szabad terület a processzor körül, annál inkább feltűzeli magát. A védelem leggyorsabb módja, ha a kábelezést nem a processzor felett vezetjük át, hogy némi szabad levegőhöz juttassuk gépünk esztét. A komolyabb teljesítményű processzorok (dx2-től felfelé) élettartamuk megnöveléséhez igénylik a hűtést. Pentiumot nem szabad hűtés nélkül üzemeltetni, a 90-MHz és nagyobb órajelű erőmű pedig aktív hűtést igényel. Azok a processzorok, amelyeket gyárilag felszereltek hűtőbordával, nem igényelnek további hűtést. A sima kerámia felületűek viszont megérdemelnek egy ventilátort. Ennek felhelyezése előtt érdemes némi hőt jól vezető anyaggal bekenve (pl. szilikonszír) tökéletesíteni a ventilátor felfekvését. A ventilátor maga is lehet hiba forrása, ugyanis ha kikopott a tengelye, kibrángathatja a foglalatból a processzort vagy az állandó rezgés miatt sérülhetnek belső forrasztásai (a processzornak). A csapágyas ventilátornak a bekapcsoláskor egyre szaporábban kattanó hangja van. Amennyiben van ventilátor a processzoron, figyeljünk rá, hogy lapátjait ne akadályozza semmi (belógó floppy kábel, a kutya csontja stb.), ugyanis pont ettől lesz a legkönnyebben csapágyas.

Most végre legalább egy témát sikerült végigrohanni. Kérdéseiteket várom a PC-X címére.

Schuerue

A jövő zenéje?

# Multimédia

Legutóbb arról volt szó, hogy nem tudunk mit kezdeni azzal a nagy adatárammal (5-30 MB/s), ami a videoátvitelhez kellene, ezért ravaszkodni fogunk. Álljunk meg egy percre! A mozgóképek tömörítéséhez először ismernünk kell az állóképek tömörítési módszereket. Ennek két oka van. Először ugyanis általános célú tömörítő algoritmusokat fejlesztettek ki, mivel a cél általános tartalmú adatok tömörítése volt. Ilyennel biztos találkozhatunk már, amikor a „stacker“-es wincsit vitték a szervizbe. De a Microsoft is levette már a stackert repertoárjáról, mert kiderült, hogy nem ő írta (azóta, ha Billy fellép, sokszor „Alt-F4“ transzparensekkel fogadják, például CeBIT '95.).

Laszacsán rájöttek, hogy vizuális és audio adatok tömörítésekor az általános redundancia tulajdonságok mellett speciálisak is vannak. Hogy senki se kételkedjen, elmondom például, hogy egy digitalizált kép általában nem tartalmaz erős kontrasztokat, viszont nagyobb felületeket nagyon hasonló színnel, igen. Ha ezt és hasonló tulajdonságokat ki tudnánk használni, akkor kevesebb adattal is jellemezhetnénk egy képet. Ezután mozgóképek esetén figyelembe vehetnénk, hogy egy film nem minden kockáján van teljesen új információ, hanem objektumok mozognak bizonyos sebességgel (ha snitt van, akkor pechünk is egyben).

Ezek után nézzük először az általános tulajdonságokat. A tömörítési algoritmusoknak sok érdekes tulajdonsága van. A legérdekesebb talán, hogy mekkora a tömörítési arány, azaz hányadára lehet összenyomni az eredeti adathalmazt. Erre általános számot nem lehet adni. Állóképekre

valahol 100 körül van a felső határ, az alsó mondjuk legyen 2. Létezik azonban egy nagyon fontos tulajdonság, amivel meg kell ismerkednünk. Vannak veszteség nélküli (lossless) és veszteséges (lossy) tömörítő eljárások. Az előbbi nem rontja a kép minőségét, tehát a tömörítés után a kép teljesen visszaállítható, az utóbbi viszont sokkal nagyobb kompressziós arányt ad, de gyengébb lesz a minőség. Multimédia alkalmazásokban mind a kettőt használják: stúdiókban, speciális, minőségérzékeny rendszerekben inkább a veszteségmentest; otthoni felhasználásra készülő programokban, szórakoztató elektronikai eszközökben (pl. Video on Demand) inkább a veszteségest. Egy fontos dolgot meg kell jegyeznetek: „mindent-tömörítő” nem létezik (ez hasonló a „mindent-ragasztóhoz”)! A tömörítés mértéke mindig a tömörítendő információ tartalmától függ. Egy „Budapest By Night” képeslapot egy biten is el tudunk tárolni, és a tömörítési arány csak attól függ, hogy mekkora képeslapot sikerül készítenünk és mekkora felbontással digitalizáljuk be. Ez az eljárás viszont már pepita képet úgy tömörítene, hogy megnövelné a tárolandó információt, ugyanis hozzáfűzné az előző jelölőbit inverzét, azaz, hogy ez nem a „Budapest by Night” kép. Ezek után remélem, nyugodtan feltehetem a kérdést: „mennyi a maximálisan elérhető tömörítési arány?”, és mindenki azt fogja válaszolni, hogy ez a kérdés butaság. Ugyanis, ha az eljárás veszteséges, akkor azért értelmetlen, mert nem lehet definiálni, hogy mi az a minőségromlás, ami még megengedhető. Tegyük fel, adsz nekem egy képet, hogy tömörítsem. Én visszaadom a tömörített file-t, a kitömörítő algoritmussal együtt. Amikor alkalmazod ezt, akkor

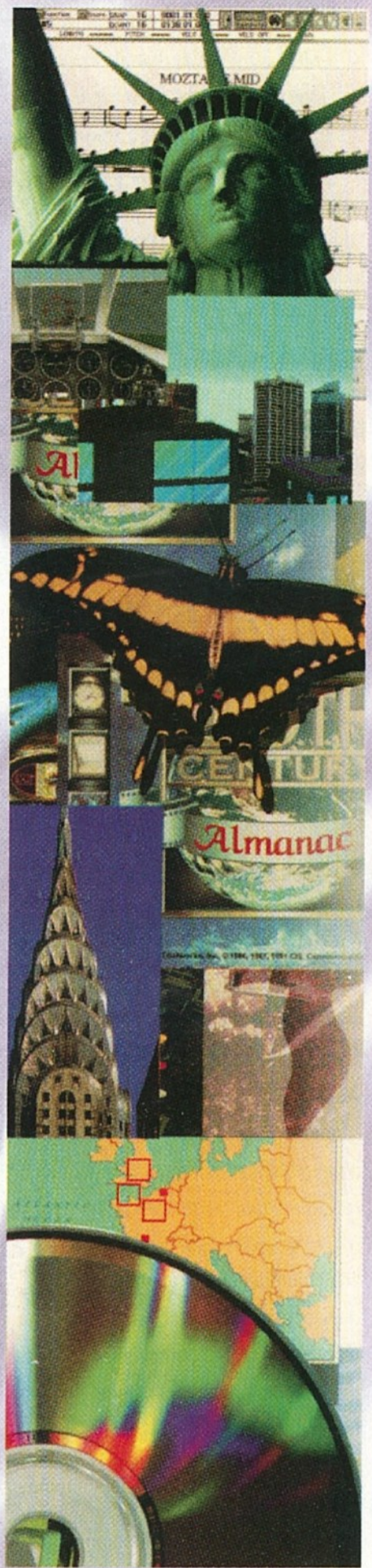
egy ébenfekete képet kapsz vissza, és elkezdesz panaszkodni, hogy Te nem ezt a file-t adtad nekem, azon egy szép ... volt. Én erre azal érvelek, hogy ez egy nagyon jó tömörítő, mert az eredeti file-t nagyon kicsire összenyomta, de sajnos ennek az a hátránya, hogy veszteséges, azaz rontja a minőséget. Erre már igazán ideges leszel, mert semmit nem látsz rajta. Én mindig csak azt válaszolom, hogy nézd csak meg jobban azt a képet...

Érdekesebb a téma, ha veszteség nélküli a tömörítés. Az elején feltett kérdésről ad abszurdum bizonyítással lehet megmutatni, hogy értelmetlen, azaz nem létezik olyan eljárás, ami minden digitális információt veszteségmentesen egy határ alatt tömörít. Legyen ennek bizonyítása az e havi kérdésem. Segítségképpen elárulom, hogy úgy kell elindulni, hogy az adott tömörítőnek minden N bites információt legalább N-1 bitre kellene összenyomnia.

Még egy fontos tulajdonságot meg kell említsek, aminek a jelentősége igazán csak a mozgóképek-nél fog érződni. Ez a szimmetria, ami annyit jelent, hogy mekkora ráfordítás kell a kép tömörítéséhez és mekkora a kitömörítéshez. Ha a ráfordítások mértéke megegyezik, akkor szimmetrikus az algoritmus, ha nem, akkor aszimmetrikus. Azt hiszem nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy az aszimmetria mindig a kitömörítésnél jelent kisebb ráfordítást.

A tömörítő és kitömörítő algoritmusok kitalálásánál eddig mindig arra kellett figyelni, hogy közönséges gépeken is alkalmazható legyen, tehát ne igényeljen speciális hardvert. Az számított jó módszernek, ami szoftverből kényelmesen megoldható volt. Manapság, a VLSI chipkészítés kezd igen olcsóvá válni, így akkor sem riadunk vissza, ha speciális hardverhez kell nyúlni.

Vizsgáljuk most meg a tömörítési alaptéchnikákat, hogy azok alapján megérthessék a kialakult és elterjedt szabványokat. Tételizzük fel, hogy a kép digitális



formában, RGB vagy YUV színtérben kódolva áll rendelkezésünkre. A következőkben az egy pixelre (átlagosan vagy pontosan) jutó bitek számát bpp-vel (bit per pixel) fogom jelölni. A legegyszerűbb tömörítés az úgynevezett csonkolás, hivatalos nevén vektor kvantálás (az RGB és YUV hármas ti. egy vektort határoz meg a színtérben). Ez csupán annyit jelent, hogy a true-color RGB színteret cellákra osztjuk fel, és minden azonos cellába eső színt ugyanúgy kódolunk. Ennek az lesz a következménye, hogy az

egymáshoz nagyon közel eső színeket nem lehet megkülönböztetni, de a komponensenkénti 8 bit helyett például 5-öt használunk csak. Ezt RGB555-nek hívjuk (15 bpp), ami 32Kszín (32768, HiColor) megjelenítésére alkalmas. Hogy alkalmazkodjunk a számítógép bájtos világához, abból RGB565 lesz (16 bpp, 65535 szín, HiColor), azaz a zöld komponenst jobb felbontásban digitalizáljuk. Ez sem véletlen, hiszen a zöld komponensnek a legnagyobb a világosság tartalma, és a szem arra érzékenyebb, mint a színekre. Mégis, sokszor a 32Kszínnél (RGB555) maradnak, mert a fennmaradó egy bit fontos célokra (pl. keying) használható. A vektor kvantálás veszteséges tömörítés, bár 64Kszín esetén még nagyon jó marad a minőség.

Egy másik egyszerű kompressziós technika az indextábla (CLUT - Color Look Up Table, paletta) használata, melynek mérete általában 256 szín (de bármennyi elképzelhető, 128, 64, 16, 4 még használatos), ekkor 8 bpp a felbontás. Ennek lényege, hogy megpróbáljuk kiválasztani azt a 256-féle színt a true-color térből, amivel a legjobban közelíthető a kép; ez nyilván veszteséges tömörítés. Ezután a kép pixelei csupán indexei lesznek egy táblának, ami a konkrét színt megmondja. A tábla 768 bájtot foglal el. Ezt a technikát gyakran alkalmazzák, mert nagyon egyszerű és jó eredményt szolgáltat. Megjegyzendő, hogy az indextáblás kép általában képfeldolgozásra nem alkalmas, arra true-colort érdemes használni.

A harmadik egyszerű technika a futamhossz (RLE - runlength) kódolás. Ha egy szín többször előfordul egymás után (pl. nagy felületek), akkor egyszer leírjuk, hogy melyik az és aztán csak azt, hogy hányszor fordul elő. Ez a technika CLUT, számítógép által generált grafika, rajzfilmek esetén nagyon jó az eredménye, de általános kép esetén nem. Ennek egyszerű oka: az előbb említett tí-

pusú képek viszonylag kevés színnel dolgoznak, ha viszont árnyalatok fordulnak elő egymás mellett, azzal az RLE nem tud semmit kezdeni. Az RLE veszteségmentes tömörítés.

A negyedik általános kódolási technika a statisztikus (Huffman, forrás) kódolás, ami veszteségmentes. Itt egy színt annak megfelelően kódolnak, hogy hányszor fordul elő a képen. Ha sokszor, akkor kevés biten, ha kevésszer, akkor hosszabban. Ennek részleteibe most nem megyünk bele, ez súlyos kódelmélet, ugyanis a kódoknak visszafejthetőnek kell lennie, és ez nem egyszerű, mert a dekódoló szegény, „alapkiépítésben” nem tudja, hogy hol van vége az egyik kódznak és hol kezdődik a másik, hiszen a hossz mindig más.



Az interpolációs technika már egy ravaszabb dolog, mert a látásunk fiziológiáját használja fel. Interpolációnak nevezzük azt a folyamatot, amikor kevesebb információt tárolunk, és a hiányzókat a meglévők segítségével számoljuk ki. Például, ha van egy görbénk, elég ennek bizonyos pontjait eltárolni, megjelenítéskor azokat összekötve előáll a görbe. Persze itt is sok szabadságunk van, hogy egyenessel vagy valahányad fokú polinommal stb. kötjük össze a pontokat. Ha egy képnek nem tároljuk el az összes pontját, az nem tömörítés, csupán önkényes információ-csökkentés. Viszont, ha a YUV modell bizonyos komponenseit alulmintavételezzük, az már tömörítés. Hogyan is működik ez? Vesszük a 24 bpp-s YUV jelet (ez ugye a CCIR szabvány

szerinti 4:4:4-es digitalizálás eredménye), az Y jelet meghagyjuk eredeti felbontásában, de az U és a V jelet horizontálisan és vertikálisan is négyszeres alulmintavételezésnek vetjük alá, azaz 16 pixel U és V értékét csak egyszer kell eltárolnunk. Ez annyit jelent, hogy egy pixel U és V komponensére átlagosan  $(8+8)/16=1$  bit jut. Összesen 9 bpp-es tömörítést értünk el, ami igaz, hogy rosszabb a CLUT 8 bpp-jénél, de itt mind a 16.7 millió szín szabadon használható! Ez egy veszteséges tömörítés, de az eredménye kiváló.

A következő nagy osztály a prediktív (jósoló) technikák alapul, mert aki a jövőt meg tudja jósolni, annak hatalmas előnye van, és ez nincs

másképp a tömörítés világában sem. A jövőt a következő pixel vagy sor jelenti. Ha eltároltunk egy adott pixelt, akkor a szomszédosat nem kell teljes mértékben eltárolni, csak a kettő közötti különbséget, hiszen a következő pixel értéke függ az előzőtől, és a különbség általában kicsi lesz, amit kevesebb biten is veszteség nélkül eltárolhatunk. A legegyszerűbb algoritmus a DPCM (különbségi, differential PCM). Egy pillanatra meg kell azonban szakítanom a magyarázatot, mert éppen most néztem át az összes számot és a PCM sehol sem szerepel. A PCM (pulse coded modulation, impulzus kódolt moduláció) csupán amennyit jelent, hogy a digitalizált kód, mint amplitúdó (nagyság) hordozza az információt (ez nem mindenhol van így). Szóval a DPCM-nél a kód nem

amplitúdót, csupán amplitúdókülönbséget hordoz. A különbséget elég a 8 helyett pl. 4 biten tárolni, így 4 bpp-es tömörítéshez jutunk, megőrizve a 8 bpp dinamikáját. Csakhogy van ám olyan eset is, amikor nagyon különböző színek határára érkezünk, ilyenkor túlsordul a 4 bit (slope overload) és bizony 16 pixel is kell, míg visszaáll a helyes szín (ha addig nincs drasztikus változás). Ehhez a módszerhez hasonlít az Amiga HAM módja. Mielőtt sokan felhördülnének, még egyszer elmondom, hogy nem ugyanaz, csupán hasonlít. Ez azonnal szembetűnik, ha háromdimenziós koordináta-rendszerben ábrázoljuk a színvektorokat. Mindkét esetben bejelölhetünk részt, amelyen belül kell lennie a következő pixel színvektorának. A DPCM esetében ez egy 4 bit élű kocka, középpontjában az előző pixellel. A HAM módban három szakaszt kapunk, melyek rendre párhuzamosak a tengelyekkel és tartalmazzák az előző pontot.

A túlsordulás miatti torzítást csökkenthetjük, ha az ADPCM módszert alkalmazzuk. Lényege, hogy a lépésköz annak megfelelően változik, hogy mennyire változik az adott helyen a jel, azaz mekkora a kontraszt. Például, ha egy fekete-fehér átmenetet kell kódolnunk, akkor a lépésközt maximálisra vesszük, azaz a 4 bit a maximális tartományt átfogja. Az átmenet után a lépésközt újra csökkentjük, hogy a finom változásokat újra kódolni tudjuk. A probléma ott van, hogy hogyan válasszuk meg a mindenkori lépésközt. Erre általános receptet nem lehet adni, többféle implementáció létezik, de ezekbe most nem megyünk bele, mert a DPCM és ADPCM eljárásokat csak korlátozottan alkalmazzák képek tömörítésére. Egyik oka, hogy ha egy hiba lép fel valamilyen kódban, akkor az az összes következő pixelre „rányomja a bélyegét”, ugyanis a hiba kumulálódik (tárolódik és tovaterjed). Másrészt a nagy torzításokat elkerülő tömörítés csupán 2:1, azaz

12 bpp, ha truecolorból indulunk ki. A tömörítésnek mégis nagy a jelentősége, mert hang (beszéd) tömörítésére megfelel, amit gyakran ki is használnak. Ennek oka a beszéd természetében van, amit most nem fogunk ecsetelni.

Nagyon fontos tömörítési részhez értünk el: a transzformációs kódolásokhoz. Már a neve is elég sejteltetés, de jelentése sem egyszerű. Azért megpróbálkozunk vele, mert a mostanság divatos tömörítések (JPEG, H.261, MPEG) ezt alkalmazzák (többek között).

A transzformáció magában nem veszteséges, de az alkalmazott algoritmusoknak ez csupán egy része, és éppen ez a lépés segít eldönteni, hogy mi az, ami a kódolás szempontjából fontos, és mi nem, éppen ezért elhagyható. Nézzünk egy egyszerű példát.

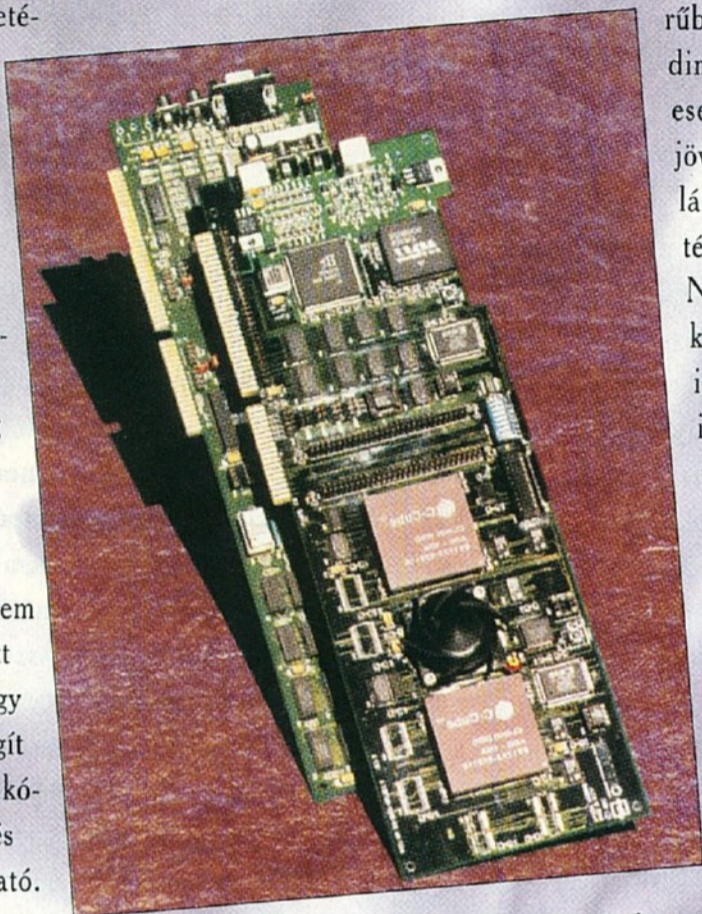
Egy képet osszunk fel 22 darab négyzetre. Vegyünk egy ilyen négyzetet, rendre az X0, X1, X2 és X3 cellákkal. A transzformáció eredményeképpen egy ugyanolyan négyzetet kapunk, legyenek ennek cellái Y0, Y1, Y2 és Y3. A transzformációs (tömörítő) és az inverz transzformációs (visszaállító, kitömörítő) szabály a következő:

transzformáció	inverz transzformáció
$Y_0 = X_0$	$X_0 = Y_0$
$Y_1 = X_1 - X_0$	$X_1 = Y_1 + Y_0$
$Y_2 = X_2 - X_0$	$X_2 = Y_2 + Y_0$
$Y_3 = X_3 - X_0$	$X_3 = Y_3 + Y_0$

Láthatjátok, hogy a bal felső pixel teljes valójában úgy esett át a transzformáción, hogy nem változott (transzformáció invariáns). A többi pixel helyett viszont csak a bal felső pixellel vett különbségét kódoljuk. Miért jó ez nekünk? Azért, mert ez nem más, mint egy DPCM kódolás, és én azt állítom, hogy mivel a cellák szomszédosak, nem lesz nagy különbség az értékeik között, tárolhatjuk azokat kevesebb biten is (kivéve ugye X0-t). Valójában ez a transzformáció nem nagyon hasznos, mert túl egyszerű, csupán a példa kedvéért mutattam be. Léteznek

azonban olyanok, amelyek nagyon hatékonyan alkalmazhatók.

A diszkrét koszinusz transzformációról van szó (DCT), de ne-hogy emiatt lemondjátok az



újságot, egyáltalán nem olyan vésszes. Először is: mi az a diszkrét? Azt jelenti, hogy egy jel bármilyen értéket felvehet, de csak meghatározott időpontokban vagy a síknak, térnek meghatározott helyein. Ez nem ugyanaz, mint a digitális, ami viszont azt jelenti, hogy bármikor vagy bárhol felvehet értéket, de csak meghatározott értékeket. A különbség óriási, és ennek megértése a digitális technika egyik alapja. Erről az jut mindig eszembe, hogy Mari néni bemegy a Keravillba: „Mondja kedveském, ez most digitális vagy csücsülő képek diszkrétnek is meg digitálisak is. Azért diszkrétnek, mert jól megkülönböztethető önálló pixelekből állnak, és azért digitálisak, mert csak meghatározott színeket vehetnek fel értékül, jobb esetben 224 félérték (az más kérdés, hogy a szemünk számára ez már olyan, mint az analóg). A transzformáció diszkrét, de nem digitális, azaz az érték, amit transzformál és amivé transzformál tetszőlegesen lehet, de az érték helyzete, azaz (x,y) koordinátája adott. Azért írtam időt is az előbb és nem csak helyet, mert ezt a

transzformációt az időben is végre lehet hajtani, ekkor időben lesz diszkrét, azaz mondjuk csak minden 100 milliszekundumban ér-

telmes. Az idővel egyszerűbb a dolog, mert az egydimenziós, a tér a képek esetében kétdimenziós (a jövő század új, értelmes találmánya lesz a DCT a téridő-kontinuumban).

Nos, ezek után mi az a koszinusz és hogy jön ide? Ehhez sajnos fel kell idéznünk Fourier bácsi találmányát, a Fourier-transzformációt, amit a januári számban már próbáltam feszegetni.

Ő azt mondja, hogy (majdnem) minden jel összeállítható különböző frekvenciájú szinuszos jelek összegeként.

Anélkül, hogy ebbe

részletesen belemennénk, ez azt is jelenti, hogy egy jel fel is bontható ilyen szinuszos jelek összegére. A szinuszos jelek közül éppen a koszinuszt választották, aminek szinte semmi jelentősége nincs. A Fourier trafót alapvetően analóg, időben változó jelekre találták ki, de áttehető kétdimenziós, diszkrét esetre is, ekkor lesz belőle a DCT. Mit fog ez jelenteni? Felbontjuk a képünket mondjuk 88 pixelt tartalmazó négyzetekre és ezeken fogjuk végrehajtani a transzformációt. Ha megmaradunk az RGB vagy YUV térnél, akkor ez hirtelen 3+2=5 dimenziós lesz, ami helyett inkább külön végezzük el a transzformációt az R, G, és B, illetve az Y, U és V értékekre, amikor is csak három darab kétdimenziós transzformációt kell végrehajtani. A 64 pixelértéket transzformálva 64 DCT értéket kapunk, ami arról informál, hogy milyen frekvenciából, mennyi van a négyzetben. De hogyan lehet frekvenciát értelmezni a képen? Nagyon egyszerűen. Az idő helyett most van x és y kiterjedésünk. A pepita képnek maximális a frekvenciája, mert a szín(komponens)változás a leggyorsabb, amit a felbontás megen-

ged, tudniillik pixelenként váltakozik a maximális és a minimális érték. Azért nem írok feketét és fehéret, mert már szétbontottuk a képpünket komponenseire, tehát a piros-fekete, zöld-fekete és kék-fekete is pepita. YUV esetén az Y komponens a világosság, tehát az tényleg fekete-fehér pepita, az U és V viszont így nem értelmezhető.

A minimális frekvencia az nulla, azaz amikor nem változik a jel (adott komponense), egyszínű az egész. Tehát ebbe a 64 cellába be- leprésszük, hogy milyen frekvenciából, mennyi van a négyzetben, azaz mennyire változik az adott négyzetben a kép. A legfontosabb dolog, amit sokan nem szoktak megérteni, hogy egy adott adat a négyzetben nem az ugyanolyan helyen levő pixelt jellemzi, hanem mindegyik adat az egész négyzetet. Ha függőlegesen haladunk lefelé a 8 cellán, akkor az ebben az irányban egyre növekvő frekvenciájú komponensek nagyságát (amplitúdóját) kapjuk meg. Ez maximális lesz változó vízszintes vonalak esetén. Ha vízszintes irányban haladunk, akkor a vízszintes irányú frekvenciákat kapjuk meg, szintén egyre növekvő sorrendben. Ezek az értékek függőleges vonalak esetén lesznek maximálisak. Pepita esetén minden érték maximális lesz. Logikus, hogy a bal felső komponens a legkisebb frekvenciát jelképezi: ez a nulla frekvenciás komponens (lásd később). Röviden összefoglalva kis változások a képen csak a kis frekvenciájú (a bal felső sarokhoz közeli) cellák értékét növelik, amíg gyors, kontrasztos változások a magasabb frekvenciájú (a bal felső saroktól távoli) cellák értékét is.

Ettől még nem veszteséges a tömörítés, mivel a DCT pontosan visszaadja az eredeti képet, és még nem is tömörítettünk, mert 64 adatból csináltunk 64-et. Igazából a véges felbontások miatt már most is van egy kis veszteség, de ez még emberi szemmel nem észlelhető. A következőkben meg- nézzük, hogyan lehet ezt alkalmazni tömörítő eljárásokban.

Dr. Doktor

senti@is.twi.tudelft.nl



# Multi-ABC

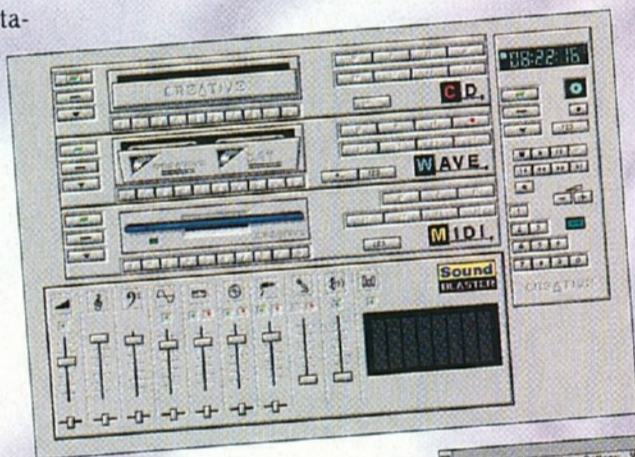
A mostani részben tovább fe-  
szegetjük a Multimédia alapfo-  
galmaid, és egy picit jobban be-  
lemélyedünk a SoundBlaster  
hangkártyákba.

Itt van mindjárt a 8 és 16 bit kö-  
zötti különbség. A 8 bites hang-  
kártyák ma már elavultnak szá-  
mítanak, hiszen egy 8 bites hang jó-  
val kevesebb információt képes hor-  
dozni, mint a 16 vagy éppen 32 bi-  
tes. Ennek következménye, hogy a  
digitalizált hang nagyon zajos lesz.  
Szintén fontos paraméter a minta-  
vételezési frekvencia, ez jelzi  
ugyanis a mintavételek gyakori-  
ságát (tehát egy digitalizálás  
során, milyen gyakran rögzít-  
tünk egy jellemző adatot), en-  
nek értéke 5-44.1 KHz inter-  
vallumban mozog.

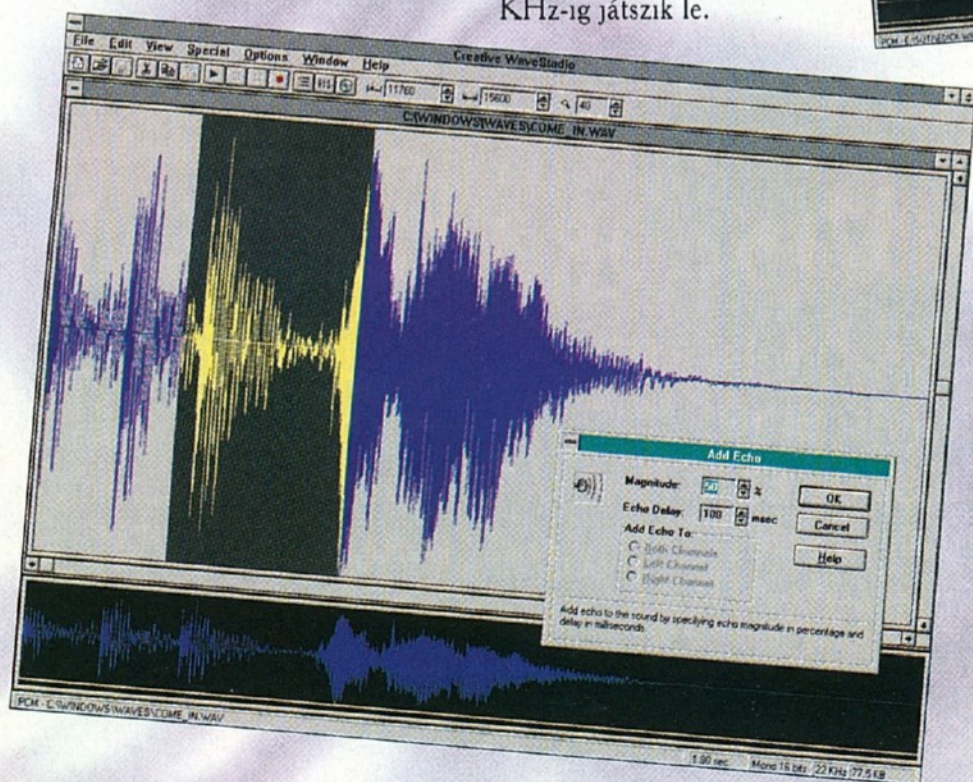
Dr. MIDI nevéből (s cikké-  
ből) mindenki találkozott már a  
MIDI (Musical Instrument  
Digital Interface) fogalmával. Ez  
egy számítógépes zene-szabvány,  
ezen az interface-en keresztül kom-  
munikál a géped mondjuk egy key-  
boarddal. A legtöbb hangkártya  
General MIDI kompatibilis – ezek  
128 különböző hangszert és 6 dobot  
definiálnak 16 csatornán, 32 han-  
gos polifóniával (polifónia –  
egyidőben megszólaló hangok szá-

ma). Eddig a legtöbb hangkártya az  
úgynevezett FM szintézist használta  
a hangok képzésére (OPL2 és 3  
chippek). Ettől ne várjunk csodákat,  
ezeket a hangokat a gép hozza létre,  
valamilyen matematikai úton. Jóval  
finomabb a hullámtábla szintézis –  
ez már (digitalizált) hangmintákkal  
dolgozik. Az eredmény: lényegesen  
élethűbb hangzások, hiszen itt igazi  
hangszerek szólalnak meg ROM-  
ból vagy RAM-ból.

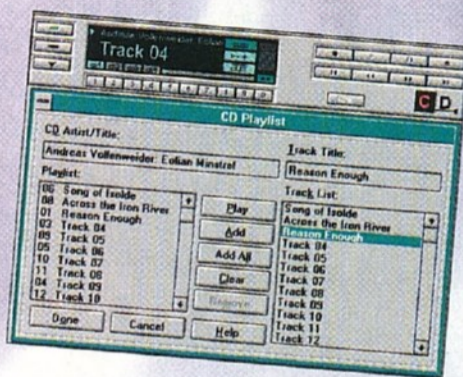
És most lássunk néhány Sound-  
Blaster hangkártyát a földtörténet



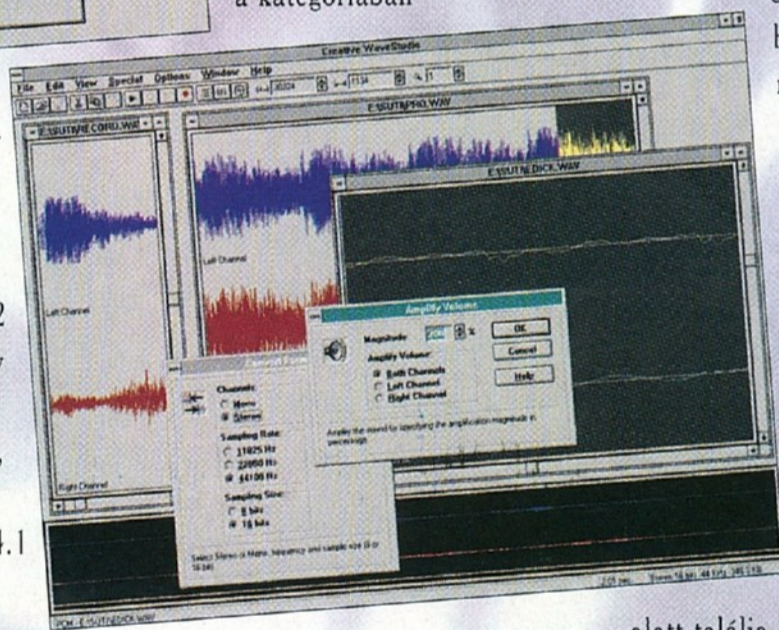
kezdeti korszakától napjain-  
kig. A „sima“ Sound-  
Blaster volt az első úttörő a  
hangkártyák kialakuló pia-  
cán, majd jött a 2.0. OPL2  
FM szintetizátor, MIDI/Joy  
interface, 4 Wattos erősítő,  
vonali és mikrofon bemenet,  
valamint erősített kimenet.  
4-15 KHz-ig digitalizál, 44.1  
KHz-ig játszik le.



Az SB Pro változat hasonló tu-  
dású, csak éppen sztereo, a mintavé-  
teli frekvencia 44.1 KHz-ig állítha-  
tó szoftverből (sztereo hang eseté-  
ben 22.05 KHz-ig). Az FM szintet-  
izátor munkáját OPL3-as végzi,  
amely már élethűbben utánozza a



hangokat. Ezenkívül megjelent az  
első CD-ROM interface is, amely  
Panasonic drive-ok vezérlését oldja  
meg. Az SB16 végre-valahára 16  
biten, sztereóban  
44.1 KHz-en digitalizál. He-  
lyet kapott egy erősítetlen jel  
is a kártya hátulján, így HI-  
FI tornyokra is kiköthető.  
Változott a CD-ROM inter-  
face is, szabvány IDE csato-  
ló került a helyére. Az  
SB16 Pro a legújabb ebben  
a kategóriában



mikrofon is jár hozzá, a CD-  
ROM vezérlőt kiegészítették és  
software-ekkel bővült a kínálat.  
Apropó, software: végre rájöttek a  
hardver fejlesztők, hogy a kártya  
önmagában mit sem ér. Az SB  
sorozatot viszonylag jól felszerelték  
software-rel is. A Wave Studio  
hangszerkesztő program, ahol  
vágathatjuk, keverhetjük, effektusokkal  
„színezzük” a digitalizált hangot.  
MIDI és WAV file-ok, valamint  
CD lejátszására adnak három  
kedves kis programot, amelyeket  
egyetlen „távírányító” segítségével is

működtethetünk. A Mixer ter-  
mészetesen a ki- és bemeneteket,  
hangerőket, balanszot manipulálja.

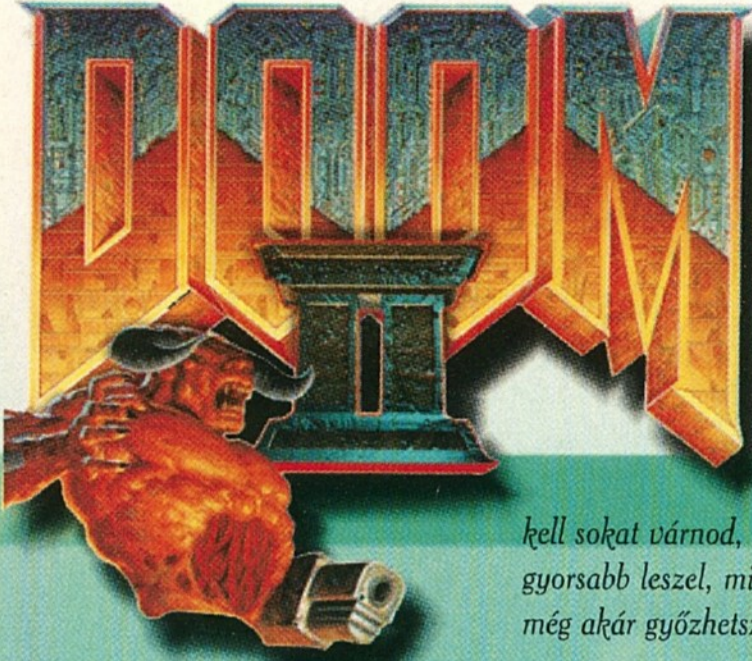
Sokat beszéltünk már a CD-  
ROM-meghajtókról (a PC-X már  
alaposan megvizsgálta a témát  
1995/ januári számában, a 41. olda-  
lon), de azért egy rövid áttekintés  
talán nem jön rosszul. Ez ugyebár  
egy olyan média, amely viszonylag  
nagy méreténél fogva (650 MB) ha-  
mar elterjedt a multimédia világá-  
ban – nélküle sehol sem tartanánk.  
A szokványos CD-ROM-ok csak  
olvasásra használhatók, az írók még  
nagyon drágák ahhoz, hogy otthoni  
használatról beszélhessünk. Mielőtt  
belemennék a kifejezések magyará-  
zatába, okvetlenül szót kell ejtenünk  
a CD-ROM csatolókról. A meghaj-  
tók többsége ugyanis saját vezérlő-  
kártyával rendelkezik, de SCSI,  
SCSI-2 és IDE kontrollerekkel is  
dolgozhatnak. Sok esetben maga a  
hangkártya is tartalmaz IDE CD-  
ROM vezérlőt.

A CD-ROM olvasó két fonto-  
sabb jellemzővel rendelkezik: az  
adatátviteli sebesség és az átlagos  
elérési idő. Mostaná-  
ban egyszeres, kétsze-  
res és négyszeres se-  
bességű CD-ROM-ok  
vannak forgalomban.  
Ezek (nagyjából)  
150, 300 és 600  
kilobyte/sec sebesség-  
gel dolgoznak (de  
vannak már ennél  
gyorsabbak is). Az  
elérési idő (seek)  
azt jelzi, hogy az ol-  
vasófej mennyi idő  
alatt találja meg a kívánt adatot.

Következő számunkban folytatjuk  
a magyarázkodást, és az AWE32  
hangkártyával foglalkozunk bőve-  
ben. Igaz, írtunk már eféle hangkár-  
tyáról, de talán mégis megér egy  
hosszabb misét.

Elnézést kérünk mindazoktól, akik  
vérlázítóan primitívnek tartják eme  
egyszerű nyelvezettel megírt szöveget  
(bár ilyen jellegű kritika nem érkezett  
mindezidáig), de talán így közérthe-  
tőbb a mondanivaló. Biztos ismeritek  
a Ludas Matyi kedvenc mondását:  
egy újszülöttnak minden vicc új!

Mr. Chaos



A pokol párás levegője csapja meg az arcod. Remegő kézzel szorítod egyetlen fegyvered, amihez már így sincs elég muníciód. Gyorsan körülnézel és viszonylagos menedéket keresel tekintetteddel. Elindulnál arrafelé, mikor egy árnyat látsz el-suhanni. Már arra sincs idő, hogy reszketeg ujjal meghúzd a ravaszt. Utolsó emléktöredéked az

árnyék. Nem is csodálom, mivel egy rakéta ütötte át a fejed. A lökéshullámok az agyaddal festették ki a környék falait. Újraéledésedre már nem kell sokat várnod, s ha ügyesebb és gyorsabb leszel, mint az előbb, még akár győzhetsz is.

Az első DOOM-bajnokságot nagy várakozás előzte meg. Mindenki a saját esélyeit latolgatta. Regionális szinten be tudja az ember sorolni magát, de egy országos verseny azért más. S eljött 1995. május 13., 10 óra. Harminchét vállalkozó kedvű fiatal ember és egy lány (Körmendi Edit, Szolnok) rohanta meg a PC-X standját az IFABO-n. A sorsolás és a játékszabá-

lyok ismertetése után végre elkezdődhetett a várva várt öt perces vérontás. A versenyhez tartozó lámpaláz az első körökben nagyon is érezhető volt a versenyzőkön és teljesítményükön. Sajnos a mi hibánk, hogy nem készültünk fel rendezebben, és így, akik égerhez szoktak, azok is rá voltak szorulva a billentyűzetre. A játékban résztvevő egyetlen hőlyget (sok más büszke férfival együtt) az első körben „kilőtték”, így igazán nem tudta megmutatni fantasztikus játéktudását. A versenyek forgatagában csak a legrátermettebbek értek el jó eredményeket; rajtuk nem fog a lámpaláz és nyugodtak tudnak maradni. A jobb tudásúak előbb kiemelkedtek az elért „frag”-juk alapján, és kikristályosodott az élmezőny. A nyol-



cad döntőben már brutális harcok folytak a továbbjutásért. A dobogóért Bódi Zoltán, Feké Zsombor, Péntek Béla és Posta Péter ontotta egymás vérét. A döntő pedig maga volt a küzdelem csúcsa. Péntek Béla a maga nyugodt stílusában megszárolta le az ellenfelet, így Feké Zsombornak csak a második hely maradt. A harmadik kupáért sem volt kisebb öldöklés. Posta Péter sziporkázó tudása a negyedik helyre taszította Bódi Zoltánt. Az elsőnek meg kellett szenvedniük a DOOM-kupákért. Ezek a kegytárgynak is beillő, hányingerkeltő műalkotások Ervin barátunk fantáziáját és mintázó képességét mutatják.

Süti

# DEMOPÁLYÁZAT!

**A PC-X és a CD-X meghirdeti Első Demo és Intro Pályázatát! A tavalyi sikeres grafikai pályázat után idén ismét nagy fába vágthatjátok fejszéteket! A Karácsonykor megjelenő CD-X egy részét a teljesen nyitott országos Demo-versenyre szeretnénk felhasználni, ehhez várjuk a hazai alkotásokat. Eredeti – más versenyen még nem indult –, saját készítésű demokat és introkat várunk (a szakértők kíméletlenül kirostálják a „hamisítványokat”)! Helyszűke miatt a díjakat a szeptemberi PC-X-ben ismer-tjük (nem lesz csalódás, a grafikai pályázathoz hasonló színvonalú díjazásra számíthattok!). Beküldési határidő: 1995. november 15. Részletesebb szabályokat, nevezési feltételeket, pontos kategóriákat a következő, szeptemberi számunkban olvashatsz (nem akarjuk elkapkodni, a nyáron még IX át akarjuk gondolni, de talán addig is elkezdhetitek a munkát...). A zsűrizés ez esetben nem rajtunk, hanem RAJTATOK múlik! Hogyan? A decemberben megjelenő CD-X-en megtalálod az összes (november 15-ig!) benevezett demo-t és intro-t – ezeket kerek egy hónapig tesztelheted, értékelheted. A CD-X mellett egy kis szavazó-cédulát is találsz majd. Ezt kitöltve visszaküldöd, mi kiértékeljük, majd februárban ajándékoztunk zúdítunk rátok.**

**Na, tetszik az ötlet?!**

## ITT A COMPAKTÍV VIDEOKAZETTÁN!

HA LÁTTÁL BENNÜNKET BOHÓCKODNI AZ A3-ON, ÉS TETSZETTÜNK, 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



### AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.

1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel: 268-0885, Fax: 267-8546

## Minden áron versenyben!

Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda! Boltjainkban 40.000 CD közül választhat.

### CD-BYTE

1027 Bp. Fő u. 92.  
Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138

### ASTORIA ÜZLETHÁZ ARZENÁL ÁRUHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6. 1076 Bp. Thököly út 2.  
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463 Tel./Fax: 322-3817

Az első CD-ROM katalógus, mely CD lemezen jelenik meg. Több, mint 1200 lemez címe és részletes tartal-

ma mellett megtalálhatók a CD-k borítói true color és 256 színű változatban is. A teljes lemezkapaci-

tást kitöltő katalógus-adatbázisához 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. A következő szám megjelenése

júliusra várható, melyben számot adunk a legújabb multimédiás hard-

ware és szoftware csodákról, számos írást tartalmaz majd

hihetetlen érdekességekről. **Keresse üzleteinkben vagy**

**bármelyik számítástechnikai boltban!**



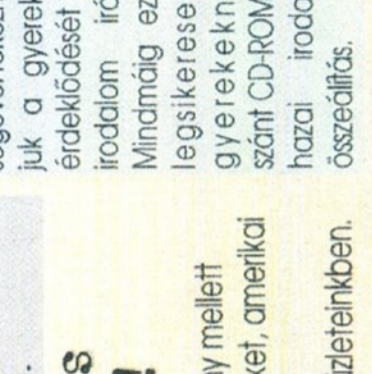
Az első hazai CD-ROM, amely teljes mértékben kihasználja a multimédia nyújtotta lehetőségeket. A CD-n az igényes rockzenét játszó Topó Hungarock Trupp együttes zeneszámai mellett a legkorszerűbb multimédiás fejlesztőrendszerrel készült program szórakoztatja a felhasználót. Teljes képernyős klipet, az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

Jogalkalmazói számítógépes rendszer. A már jól ismert, referenciákkal rendelkező Hatályos Magyar Törvény- és Jogszabály gyűjtemény most egy új, mindenki számára elérhető konstrukcióban kerül forgalmazásra. Frissítés is rendelhető hozzá. Több mint 5000 jogszabály, 1988 óta megjelent Magyar Közlönyök teljes szövege, 30.000 kifejezést tartalmazó tárgy- mutató, egyszerű keresési rendszer.



Ez a CD az angolul tanulni vágyók számára nyújt érdekességet. Tananyagával, leckéivel, tesztjeivel és kiejtés gyakorlatjaival elsősorban az élő, beszélt nyelv elsajátításához nyújt páratlan segítséget. Mindenkinnek ajánljuk, akik szeretnének autodidakta módon tanulni. További lehetőség, hogy mód van arra, hogy a kitöltött teszteket a szerzőknek visszaküldjük, akik kijavítják.

Ezen a CD-n két József Attila verset találunk. A versek (Altató, Bethlehemi királyok) magyar, angol, eszperantó, francia, német, olasz, orosz és szlovák nyelven is elhangzanak, képanyaggal színesítve. A CD-n található játékok és megzenésítések segítségével fokozhatjuk a gyerekek érdeklődését az irodalom iránt. Mindmáig ez a legsikeresebb gyerekeknek szánt CD-ROM-os hazai irodalmi összeállítás.



**Új CD-k, Szuper Árak**  
Dark Forces 5990,-  
System Shock 6990,-  
...heli akciók, nagy kedvezmények

**Postai utánvét**  
Tel.: 267-9919  
1410 Bp. Pf. 185  
Gyors, kényelmes.



**TOSHIBA, SONY 76 E**  
4x SPEED CD-ROM  
DRIVE +  
10 CD LEMEZ  
28.990,- Ft

**BITMAX 885!**  
Már működik.  
NON STOP  
Tel.: 267-9918

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 fiz 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.

Írható CD-lemezek nagy választékban  
1190,- Ft -tól  
TDK, Kodak, Philips



**Hardware-M**  
1067 Bp. Csengery u. 55. Tel.: 132-6841  
**Az olcsó is lehet jó!**  
286-os már 18.000,- Ft-tól  
386-os már 25.000,- Ft-tól  
486-os . . . . . HÍVJON!!!

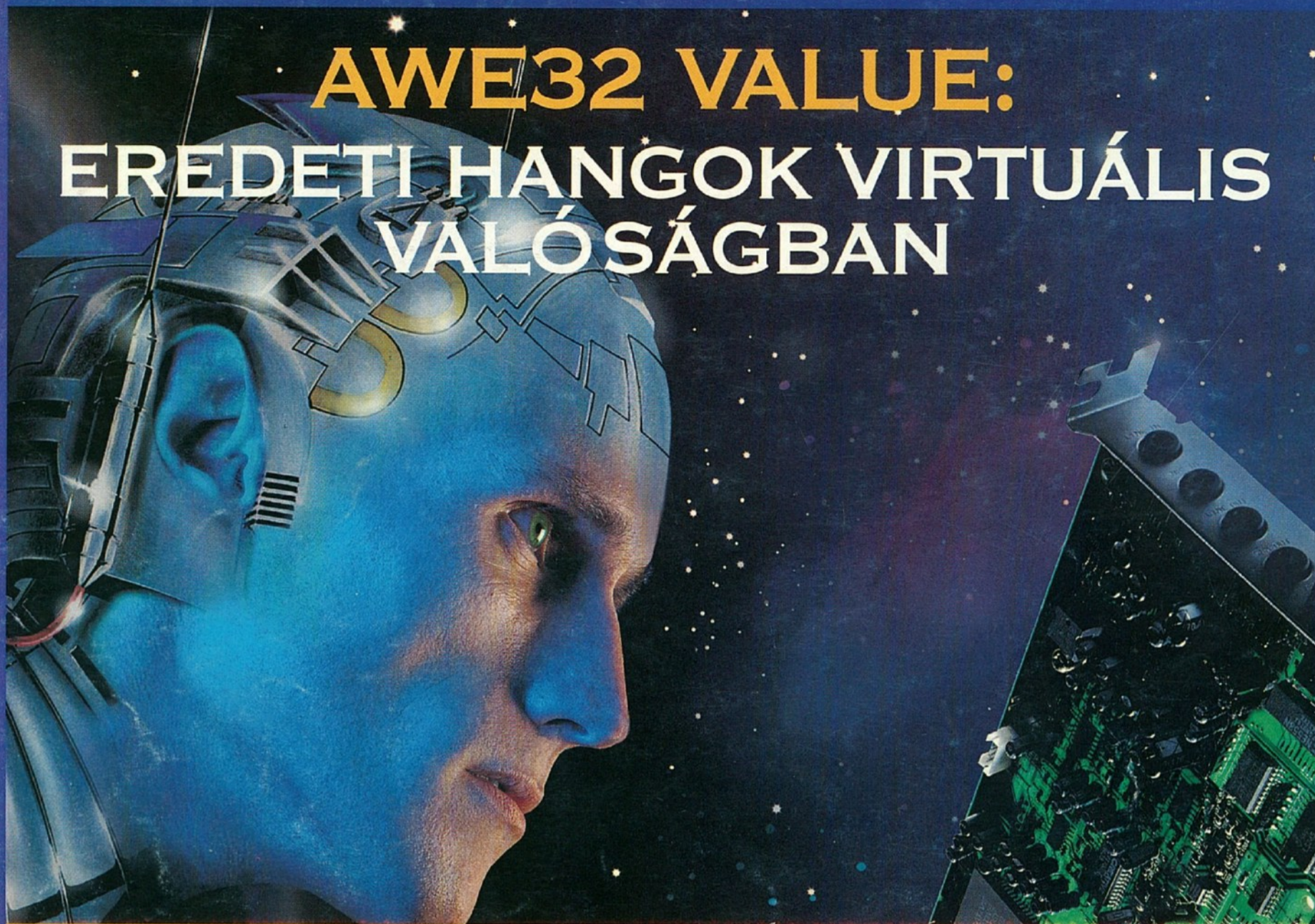
**Hangposta és Faxbank**  
4 ONLINE VONAL  
Tel.: 267-9916

Éjjel-nappal lekérhető naprakész ingyenes információk!

Friss információk a TXT 375. oldalon

Áraink az áfát nem tartalmazzák!

# 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, kórushoz 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 világot 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-adattálmányok vágására és feldolgozására.

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



GRAFI X SHS

H-1388 Budapest,  
Jászberényi u. 72.  
Pf.: 96/100  
Telefon/Fax: (36-1)  
1573-465

KVENTA

H-1067 Budapest,  
Podmaniczky u. 37.  
1384 Bp. Pf.: 707.  
Telefon: (36-1) 269-5262  
Fax: 153-1436, 112-5824

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS

SELECTRADE  
computer

H-1141 Budapest,  
Mogyoródi út 166.  
Telefon: (36-1) 252-6130, 251-7755  
Fax: 252-6130, 251-7988



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16