

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

# PC X

# MAGAZIN

II.ÉVF. 11.sz. 1995.  
NOVEMBER

244 FT





# PC-X

## November

### NEM UNATKOZUNK...

Én persze igen. Itt ülök Sütivel a kiürült szerkesztőségben, a többiek kinn izzadnak a Compfairén. (Na jó, nem unatkozom, van mit csinálnom.) A kiállításon biztos nagy a nyüzsgés, hiszen nyakunkon az év vége, özönlének a Karácsonyra szánt programok. Most készült el CD-X 2.0-ás verzió (és már dolgozunk a következőn, a Karácsonyi CD-X-en), sikeresen átalakítottuk a lapot (nektek is tetszik ugye?), megváltunk néhány trehány szerzőtől, szóval zajlik az élet. Kaiser Péter barátunk nem tartozik a kirúgott írók közé, egyszerűen nem tud időt szakítani az írásra. (Pedig a fa-testápolón kívül már minden rábeszélési formát kipróbáltunk. Azért csak nyugi, nem fejeztük be a sorozatot, Péter csak pihizik egy kicsit – lassan engedni fog az unszolásnak!) A 3D Studio rovatot most más 3D-s programok váltják fel. Így tehát, aki még nem ismerné: bemutatkozik Gaborca, aki a Lightwave 3D ismertetésébe vág bele. Változott a Demozóna is: két új szerzőt üdvözölhetünk körünkben. Új rovatunk a VESA programozás – a grafikus kártyák SVGA programozásában segít. Szintén új (bár egyelőre csak ideiglenes rovat) a Corel Home – a Corel Corporation is megpróbálkozik a Microsoftéhoz hasonló multimédiás termékek előállításával, egyelőre nem sok sikerrel. Olvasásra fel tehát, a PC-X most is hozza a formáját, és sok meglepetést tartogat!

- 4 ● Hotline News – hírek innen-onnan
- 6 ● Buried in Time – kalandozás az időben
- 8 ● Space Quest VI – Roger Wilco visszatér
- 10 ● Need for Speed – itt a Test Drive 5
- 12 ● Command & Conquer – ölve vagy halva
- 14 ● Perfect General II – tankos stratégiásdi
- 16 ● Shanghai – a Mah Jongg új ruhája
- 17 ● Tipp-Top – tippözön a laktanyából
- 18 ● Last Bounty Hunter – de nem szárnyas!
- 20 ● PGA Golf '96 – új téli sport: golf
- 21 ● KingPin – BigZoo, a bowling-császár

- 22 ● Witchaven – egy tetszetős Doom-klón
- 23 ● Worms – kukaclogika életre-halálra
- 24 ● Hi-Octane – 98-as ólommentest kérek!
- 25 ● Tekwar / Chronomaster – cyberkrimik
- 26 ● Fade To Black – a Flashback folytatódik
- 28 ● SimTown – városépítgetés gyerekeknek
- 29 ● Biing – kórház a város szélén
- 30 ● Wizard's csodák – Virtua Fighter 2
- 31 ● Film és video – mozipettek novemberre
- 32 ● Music City – Gyu bácsi CD-kedvencei
- 34 ● MS Music Central 96 – zene-böngésző
- 35 ● MS NBA Basketball – kosárkedvelőknek
- 36 ● MS World of Flight – BigZoo repül!
- 37 ● MS Money – pénzügyeink megoldódnak
- 38 ● Demozóna – új fiúk a porondon...
- 39 ● VESA programozás – grafkártya-kódolás
- 41 ● InterNET – behálózó
- 42 ● Aréna – kérdések és pofonok
- 43 ● Dr. MIDI – XX. századi technológia
- 46 ● HW Depo – memóriazavar-elhárítás
- 48 ● Sampler CD – hangminták CD-n
- 49 ● CDi – interaktív Philips szoftverek
- 50 ● Corel CD Home – már ők is kezdik...
- 52 ● English ABC / Astronomica
- 54 ● LightWave 3D – Gaborca a ray-tracerről
- 56 ● Multimédia / MultiABC

 **IDG**  
HUNGARY

Következő számunk 1995. december 4-én, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Címlap: Kondákor László  
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)  
és Turcsán Tamás Péter (Shy)  
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Sütí  
Friss hús: 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: 244 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: 95.0427  
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





Reméljük, így Karácsony előtt is jól jönnek az ajándékok, és szívesen játszotok velünk. Mindjárt a 7. oldalon nyerhetsz egyet az öt demo-CD közül. Ez a játékunk csak előfizetőinknek szól, így hát rendezünk egy kis vetélkedőt azoknak is, akik (még) nem fizettek elő (ezeknek melegen ajánljuk, hogy hamar használják ki az utolsó lehetőséget, és fizessenek elő a

szerű játékról írunk, itt öt Witchaven demo-CD-t nyerhetsz (köszí, CentreGold!). A 30. oldalon a Wizard's szokásos kuponját találod: vágd ki, menj el a Ferenciek terére, ott beváltják. A Filmvilág oldalon az InterCom, a UPI Dunafilm és a Mirax ajándékcsoomagjait nyerheted (pólókat, matricákat, sapkákat, videokazettákat). Gyu bácsi a 33. oldalon szór-

## Egy kis játék...

PC-X-re november 30-ig – januártól az előfizetések árát is helyreigazítjuk, hiszen már másfél éve nem változott!). Aki a leggyorsabban ejuttatja hozzánk írott formában a következő jelszót, az a Time Warner Interactive jóvoltából egy eredeti Primal Rage CD-t nyer. A jelszó: „emberszabású”! A 22. oldalon egy újabb, szerintem fenomenális Doom-

ta szét kérdéseit. Ha helyesen válaszolsz, CD-eket, kazettákat küldünk. A 47. oldalon olvashatod a HW Depo utolsó három kérdését. Hamar küldd be, és még a Computer Karácsony előtt postázzuk azokat a zsetonkat, amelyekkel a PC-X AR(LE)VERESEN licitálhatsz hardware kiegészítőkre.

Jó mulatást!

# 3D ANIMÁCIÓS PÁLYÁZAT!

Ez pedig nem más, mint a várva várt animációs pályázat second edition, azaz a NAGY MÁSODIK PÁLYÁZAT! És most egy kicsit komolyabbra is vesszük a figurát, mert ez a pályázat részben különbözik az előzőtől – a díjak is más jellegűek, és talán másodrendűek.

De ezt majd később, a részletekben. Szóval:

A PC-X Magazin animációs pályázatot hirdet az ABC-FILM Kft-vel és az AQS Kft-vel közös szervezésben. A pályázat témája: Magyarországra jellemző táj, épület, építmény számítógépes animációja. A szervezők a pályaműveket csak CD-n, vagy SVHS videokazettán fogadják el. A file-formátumok CD-ROM

esetén a következők lehetnek: \*.FLC, \*.FLI. A pályázóktól kérjük, hogy az animációhoz mellékeljenek ahhoz megfelelő lejátszó programot. Használható képfelbontások: min.: 320x200 pont 256 szín, max.: 640x480 pont 256 szín. Az értékelést megfelelő videomagnóval, vagy az alábbi konfiguráción hajtuk végre: 486DX2 66 Mhz, 8 MByte RAM, VLB videokártya, 540 Mbyte HDD. Az animációkat – CD ROM hordozó esetén – hard diskről futtatva tekinti meg a zsűri. A pályázatra profi és amatőr kategóriában lehet nevezni. Az animációk beérkezési határideje: **1995. december 10.** A határidőig be nem érkezett pályázatok

az értékelésben nem szerepelnek. A pályázatok kiértékelésének és elbírálásának határideje: 1996. január 29. Eredményhirdetés: 1996. február 1. A nyertesek műveiből a PC-X külön oldalon ízelítőt jelentet meg.

A pályázatra jelentkezni kizárólag a PC-X Magazin 1995. szeptemberi és novemberi számában megjelent jelentkezési lap kitöltésével lehet – a pályamunkával együtt olvashatóan kitöltve kérjük beküldeni. Jelentkezési lap nélküli pályamunka nem vesz részt a versenyen! További információt és a díjak listáját is a két szám egyikében találod meg!

# DEMOPÁLYÁZAT!

## TUDOD, HOGY MÁR CSAK KÉT HÉT VAN HÁTRA A DEMOK BEKÜLDÉSÉIG?

Csak emlékeztetőül a PC-X Demopályázatáról: a beküldött remekművek a decemberben megjelenő CD-X-en kapnak helyet. Ezért tehát a legkésőbbi határidő, mikor elfogadjuk a demokat: **1995. november 15.** A CD-X mellett minden olvasónk kap egy szavazócédulát, amelyen értékelheti a három legjobb demot, introt, zenét vagy 4K intro. Emellett természetesen „szakértő zsűri”, azaz a szerkesztőség és cool barátai is megvizsgálják az anyagokat, majd ennek megfelelően hirdetünk eredményt február környékén. A versenyre bárki nevezhet, aki tudomásul veszi a felsorolt feltételeinket, és persze akinek a műve legkésőbb **1995. november 15-ig beérkezik!** Íme a négy kategória:

1. DEMO COMPO – MAXIMUM 4MB HOSSZÚ, DX2-66-ON TESZTELJÜK, ISMERNIE KELL AZ ELFOGADOTT HANGKÁRTYÁK EGYIKÉT
2. INTRO COMPO – MAXIMUM 64K HOSSZÚ KREÁLMÁNY
3. MUZAX COMPO – MOD, S3M, XM, MAXIMUM EGY MEGÁS ZENEFILE-OK
4. 4K INTRO COMPO – TISZTA KÓD, NO MUSIC PLEASE!

Alapkövetelmény, hogy minden mű saját készítésű legyen – a hamisítókra kegyetlenül lesújtunk! Digitalizált, scannelt részleteket – logikus – nem díjazunk! Nem kell kivágnod semmit, csak egyszerűen felmásolnod a „pályaművet” egy (vagy több) lemezre, mellékelned a csapat (vagy „egyéni vállalkozó”) nevét, elérési útvonalat, telefonszámot, instrukciókat – ha vannak –, és elküldened a címünkre: **PC-X MAGAZIN, 1536 BUDAPEST, PF. 386.** Tudjuk, hogy nem szokványos a kér(d)és, de azért bedobjuk: ha úgy gondoljátok, szívesen vesszük, ha a forráskódot is felajánljátok a közösségnek (igen, a lamereknek, a lemmingeknek és lámáknak is). Az így beérkezett demok között különdíjat sorsolunk ki!

További részletekről és a díjakról az előző, októberi PC-X Magazinban olvashatsz!

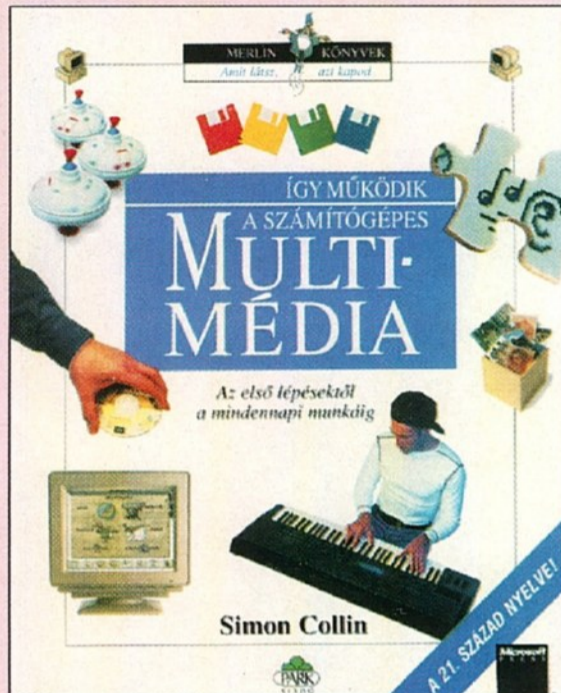




## Így működik a számítógépes Multimedia

A Park Kiadó nem tudja abbahagyni – ne is tegye –, és ismét piacra dobott egy hasznos kötetet. Lapunkban már sokszor olvashattatok a Multimédiáról és arról, hogy ez mit is takar. Nos, a szóban forgó kötet bemutatja, hogyan valósul meg ez a misztikus fogalom a számítógépen. Az első fejezet tisztázza jelentését, és bemutat egy Multimedia PC-t. A következőkben komolyabb vizekre evezünk. Megismerheted azokat a segédeszközöket, beállításokat, melyek gépedet alkalmassá teszik a multimédiázáshoz szükséges hardware és software befogadására. Majd a Windows különleges segédeszközeivel beállíthatod a multimédiás hatásokat.

És most, „Kalandra fel!” – felfedező körutad MIDI-hangok, képek, videoklipek, animációk teszik érdekessé és izgalmassá. Ezek után megtanulhatod, hogyan kell megtervezni és összeállítani egy bemutatót. Az ötödik fejezet áttekintést ad a multimédia-készítő programokról, és elmagyarázza, milyen lépésekkel hozhatsz létre egyetlen bemutatót két különböző szerkesztőprogram segítségével. Az utolsó fejezet tanácsokat ad a felmerülő problémákra, és természetesen tartalmazza azokat a függelékeket, melyek a könyvben való eligazodást teszik igen egyszerűvé. A sorozatban már megszokott segítségkeket itt is megtalálod, és minden esély megvan arra, hogy akit érdekel a téma, az könnyedén kiigazodhat ebben a világban is a Merlin Könyvek most megjelent kötetének segítségével.



Csilla

## Nyertesek

Mr. Chaos telefonja,  
(pantone 251):  
Lajkó Zsolt, Várpalota

MIRAX,  
(Tiszteletlen ajánlat),  
videokazetta:  
Hegedűs László, Óhid  
Szlamka Ferenc, Budapest VIII.

Warner,  
(Batman Forever),  
U2 CD:  
Bánfi Árpád, Nyíregyháza  
Berényi Attila, Budapest XIX.  
Farkas István, Budapest XII.  
Horváth Magdolna, Bp- XIII.  
Joo István, Budapest XII.

PolyGram, (Izland)  
Björk CD:  
Halász József, Szolnok  
Herczeg Ferenc, Újszász  
Kerekes Zoltán, Budapest XIX.

(Cross Road)  
Bon Jovi CD:  
Urbán Tamás, Gyöngyös  
Barabás Tibor, Budapest I.  
Cserkei Attila, Budapest II.

Sony, (6 db)  
dedikált Deep Forest kazetta:  
Tóth Attila, Debrecen  
Kiss Ákos, Budapest XXI.  
Iváncsa István, Budapest II.

BMG, (dadogás, hadarás)  
Scatman CD:  
Kiss Endre, Budapest II.  
Kertessy Károly, Budapest XII.  
kazetta:  
Kotsis András, Budapest XV.  
Markovai Attila, Hévíz  
Orsolyai Balázs, Budapest II.

UIP, (Gyilkos nap, Jurassic Park,  
Zaklatás):  
Hodászy István, Újszász  
Krenák János, Albertirsa  
Latyák Zsolt, Budapest XIX.

Intercom, (Michael Keaton):  
Gyarmati Balázs, Győr  
Kriston Csaba, Budapest XVIII.  
Rokonay Gábor, Miskolc

Vers, fődíj:  
Kakas Szabolcs, Kiskunmajsa  
további díjak:  
Gregus Szilárd, Iklad  
Jámbor Lajos, Pladány  
Karlovič Olivér, Szeged  
Módos Gergely, Hédervár  
Zalatnai Éva, Budapest XX.

Pictur Perfect Golf CD:  
Radnay Szabolcs, Budapest VIII.

Win95:  
Hirth Tibor, Bácsalmás  
Jancsina Gergely, Budapest IV.  
Purak Sándor, Baja  
Török Balázs, Kaposvár  
Oertel Nándor, Lipótvára

## Gyémántszem

A Diamond hardwaregyártó cégecske alaposan kikupálódott és felnőtt röpké egy-két év alatt. A Stealth grafikus gyorsítókártyák pillanatok alatt eljutottak a 32 bitestől a 64-esig, a Stealth Video is gyorsan tarolt a kártyára integrált MPEG modulall. Ami a 95-ös évet illeti, azt hiszem, megállt az eszem – leparkolt, és most onnan néz, mint az autósmoziban... Elmondom, miért: november 1-re datálják azt a Diamond Edge (edzs-nek ejtsd) 3D címzetesh kártyát, amelynek sajtóanyagától kisiklott az agyam.

Az Edge 3D háromdimenziós gyorsítókártya, azaz a felhasználó számára élvezhetővé teszi az eddig „pocsék” grafikai minőségű (vagy sebességű) játékokat (mint például a Nascar, a Descent és tsai). Hagyományosan úgy készülnek a 3D grafikák, hogy poligonokat rajzolnak ki a CPU segítségével, azokat textúrával, satöbbivel pofozzák olyanra, hogy elfogadható szintű látványt nyújtson. Ez persze nem megy megalkuvások nélkül: vagy a grafika lesz túl „szögletes”, vagy a kirajzolása lesz iszonyatosan lassú (így aztán marad a 320x200, 256 színben – broáfl!). Ezen segít az Edge 3D, ami hardverből, real-time rendereli a poligonokat (gouraud árnyékolással) és végzi el a texture-mappingelést (bármilyen bitmap-ből), a görbe felületekre pedig egy speciális, „quadratic texture mappinget” használ (majd csak magyarítja valaki). A 2D grafikák esetében sem marad el a régebbi kártyák teljesítményétől, sőt le is körözi azokat.

Akinek nincs még hangkártyája, ne is vegyen: az Edge ugyanis tartalmaz egy wavetáblás „hangkártyát” is, 16 bites, 50 KHz-ig, 30-50 csatornás (játékok esetében 8-16 lehet csak) satöbbi... Ráadásul a hangmintákat nem ROM-ban tárolja, hanem a PC memóriáját használja erre (ez kényelmes és olcsó megoldás is egyben). A következő menüpont a video-gyorsító, amely lehetővé teszi a video texture-mappingelését, azaz egy mozgóképet könnyedén ráfeszíthetsz egy 3D objektumra.

Softwareből támogatja a true-color MPEG, Indeo és Cinepack formátumokat. Állításuk szerint egy szimpla DX2-es gépen 25-30 fps-sel képes megjeleníteni akár 1024x768-as felbontásban is egy MPEG kódolású filmet – hát erre kíváncsi leszek! Ha még ez sem lenne elég, van a kártyán egy nyolccsatornás digitális és két egyedülálló gameport is, amelyek segítségével használható a Sega Saturn kompatibilis kontrollereket. Hogy minek? Így ketten is játszhatják a Virtua Fightert Windows 95 alatt... Igen, kérem szépen, elkészülnek a Segás játékok lassacskán PC-re is – ehhez már csak egy PCI alaplapú gépre van szükséged, no meg egy kis extra zsetonra, hogy megvedd a Diamond Edge 3D-t. Szándékosan hagytam a legnagyobb örültséget a végére: ára várhatólag 40,000 forint körül lesz!





# Fontos

## Music Vision Part I.

### Party Time!

A sok egyéb hír mellett egy érdekesség. A Csokonai Művelődési Központban szombatonként egy kis klub működik, amely alapvetően egy szerepjáték klub, egész pontosan a PC-X szerepjáték klubja. A játék mellett sok egyéb hasznos dolog vár rád. Például Anonymus barátunk állandó PC-X Game Hotline-t tart. Így, ha valamilyen játékkal kapcsolatos kérdésed van, akkor fordulj hozzá. Ha nagy kedvelője vagy a Shareware programoknak, jó ha tudod, hogy a klubtagok ingyen mehetnek be a számítógépes börzére. Szóval, szombaton 9-kor találkozhatunk a Csokiban. Ja, és hogy a legfontosabb dolgokról is szóljunk. Shadowrun és AD/D party rendszeresen van, egyéb játékszerek (Rolemaster, Cyberpunk, MERP...) pedig igény szerint előfordulnak. Hogyan is találsz oda? A 25-ös és a 70-es busz Eötvös utca Arany János utca sarki megállójától 1 perc gyalog.

A pontos cím:  
**Csokonai Művelődési Központ**  
**XV. ker. Eötvös utca 64-66.**  
**Telefon: 169-04-95**



# News

Az idei Comptair igazi CD dömpinggel lepte meg a hazai számítógép-rajongókat. Sok hasznos és érdekes darab is volt a kínálatban, ezek közül a bajai Profi-Soft Manóka-land című oktató programjával a következő számban részletesebben is foglalkozunk, hiszen igazi kuriózzumnak számít ez a gyerekeknek szóló multimédia program. Szintén sokak számára lehet izgalmas a Vision-X által kiadott CD a Music Vision Part I. Főleg zenészeknek ajánlott a beszerzése, mert igazán nekik szól, bár szerintem a laikusok is találnak rajta sok érdekességet.

A legegyszerűbb zenei segédprogramtól, a profi zeneszerzőkig mindenféle formátumokat találsz rajta. Midi file-ok, wav-ok, és hasonlók egy CD-n. Nem csak demók, hanem dokumentációk, driverek is helyet kaptak az igényes válogatásban.

### Más

Lassan már a csapból is 3D animáció folyik. Ez most valahogy nagyon divatos lett a reklámstúdiók, játék-fejlesztők körében. De ismerjük-e az általunk használt programokat, kihasználjuk-e lehetőségeiket? A PC-X információi szerint körülbelül három hét múlva jelenik meg az első 3D-Studio könyv, végre magyarul. A könyv ára 2000 Ft alatt lesz. A kiadója pedig az AMIGÁ-s múltjáról közzismert Arany Sándor. Sajnos még csak a kéziratot láttuk, de amint megjelenik azonnal bemutatjuk a művet részletesebben is.

## PROGSI NEWS

Van itt még hely egy kis pletykálkodásnak, híreknek. A Time Warner például egyesült a Warner Interactive Entertainmenttel (WIE), és mostantól kezdve Európában összevont erővel hirdetik az ígét. A Primal Rage sikerei után hamarosan jön a Bitmap Brothers kezei közül a „Z” („magyarul” Zed) és a Sensible World of Soccer.

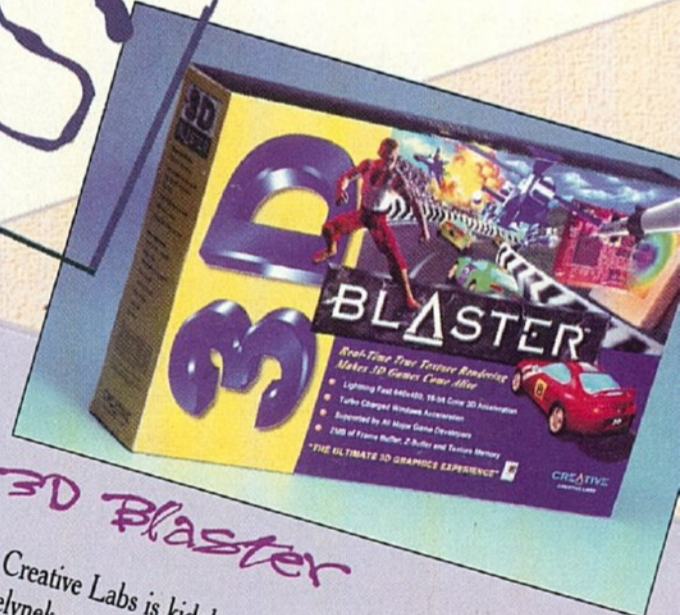
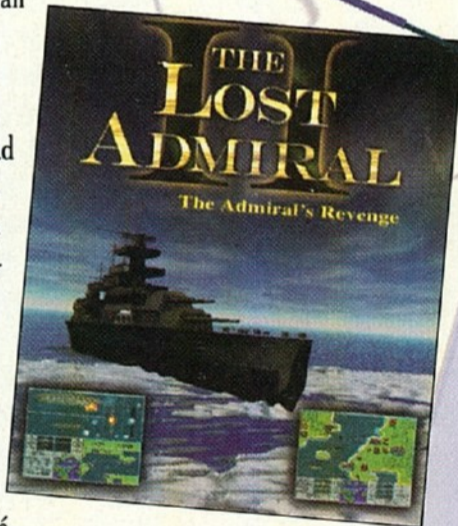
A Mirage látja el az American Lasergames (ALG) és a Quantum Quality Productions (QQP) európai képviseletét ezentúl. Az ALG Mad Dog típusú lövöldözős játéka nagy anyagi haszonnal (és hírnévvél) járnak, s mivel a Mirage meglehetősen erőtlennek tűnik mostanában, jól jön a háznál egy kis siker. A Last Bounty Hunter-ről és a Perfect General II-ről e számunkban írunk, jön a Lost Admiral II, a Battle in Time, a Gamegun is új erővel hódít PC-n, szóval jó „beruházásnak” tűnik.

A viszonylag ismeretlen Multimedia Ventures „The Multimedia Yearbook '95” címmel jelenteti meg azt a CD-t, amely a multimédia fogalmával kapcsolatos kérdésekre adja meg a választ. Technológiák, számítógépek, programok, ismertetőik, trendek, komoly cikkek és tanulmányok, interjúk, terméklistán, szóval minden, ami egy komolyabb érdeklődésű, elsősorban a multimédiából élő üzletember számára kell.

Jön a Micromachines II: Do it Yourself (Csináld magad!) kiegészítése. A Construction Kit segítségével magad építhetsz pályát (hogy ezt miért csak most adták ki?). Ha nem tetszettek az eddigiek, most saját ízlésednek megfelelően rajzolhatod át a térképeket...

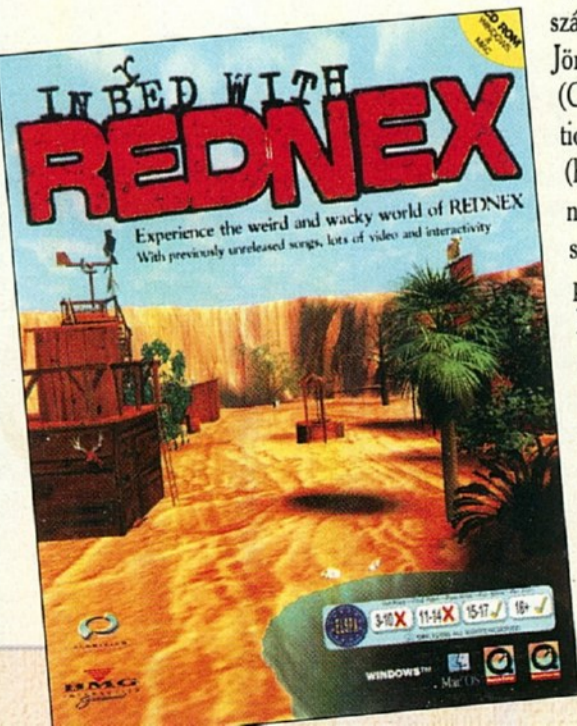
Beindult a BMG Interactive, és végre megérkezett az első interaktív zene: In B(r)ed with Rednex. Sok baromság, yuhhé, tehéndobálás, 3D Rednex, új, eddig még kiadatlan számok, bővebben a következő számunkban írunk róruk...

Beindult a BMG Interactive, és végre megérkezett az első interaktív zene: In B(r)ed with Rednex. Sok baromság, yuhhé, tehéndobálás, 3D Rednex, új, eddig még kiadatlan számok, bővebben a következő számunkban írunk róruk...



## 3D Blaster

A Creative Labs is kidolgozta azt az eljárást, amelynek segítségével gyorsabbá és élvezetesebbé tehető a háromdimenziós képi megjelenítés. A 3D Blastert az ECTS-en mutatták be, és ha elolvasad a Diamond Edge 3D cikket, mindent megtudtál róla. Na jó, nem pontosan, de a lényegét tekintve ez is 3D gyorsítókártya: poligonrajzoló sebessége (egy sokszöget sok ki-200,000 háromszögből állítasz össze, ugyebár) 25 millió pixelt rajzol ki szekundumonként, hardverből támogatja a kód-effektust és a texture anti-aliasingot (ettől lesz olyan szép film mindig is tudta, hogy kell eladni egy kártyát, például a Daytona grafikája). A Creative Nascar, a Magic Carpet, a Flight Unlimited is rejtőzködik a dobozban.





KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

**SZÁMOMRA MINDEDDIG ISMERETLEN CÉG, ISMERETLEN JÁTÉKÁNAK, MÉG ISMERETLENEBB FOLYTATÁSÁT NYOMTÁK A KEZEMBE A SZERKESZTŐSÉGBEN, AZZAL A JELSZÓVAL, HOGY TEGNAPRA LEGYEN KÉSZ. A MÉRETEKRŐL CSAK ANNYIT, HOGY MINDÖSSZE 3 DARAB CD-T FOGLAL EL.**

# Buried in Time

vagyis lenyomott egérgombbal visszük a játéktérre, és ha ott használható az aktuális szituációban, akkor a képe megváltozik (általában megfordul), ha meg nem, akkor szépen vissza csúszik az inventoryba. A tárgyak felvétele is hasonló módon, „megfogással” történik. Egyébként akár mennyi tárgy lehet nálunk, mert a felvett dolgok egy ún. null időzónába (nem tudom mi akar ez lenni, de legalább jól hangzik) kerülnek, így se súlyuk, se kiterjedésük nincs.

A következő fontos dolog a játéktér feletti üzenetablak. Itt jelennek meg a figyelmeztetések valamilyen veszélyre, vagy bizonyíték jelenlétére, úgyhogy érdemes odafigyelni rá.

Oldalt, a nyilak felett van még a Biochip Display, ahol az aktuális Biochip funkciói fognak megjelenni. Ezeket majd a Biochipek tárgyalásánál leírom.

Amiről még nem szóltam, az a játéktér alatti dátumkijelző (gondolom működése mindenkinek egyértelmű), és a mellette lévő kis piros lámpa, ami villog, ha üzenet kerül a fenti üzenetablakba.

tani a mozgás sebességét, valamilyen Flickert, ami fogalmam nincs micsoda, azonkívül lehet még játékállást menteni, tölteni, pause-olni és kilépni a játékból.

– *Jump Biochip*: ezzel lehet az időben ugrálni. Négy múltbeli helyszín van, ami elvileg a TSA által az 5-ös ügynöknek (ezek volnánk mi) kiadott küldetéseket jelenti. Ezekre a helyekre kell menni, de nem csak azt kell elvégezni, ami le van írva, mint a küldetés célja, hanem bizonyítékokat is kell gyűjteni. Egy helyszínrre csak akkor tudunk ugrani, ha már előtte elolvastuk a küldetés célját. Ott van még a Recall menüpont, a jelen időbe való visszatérésünk segédeszközeként szolgál.

– *Translate Biochip*: ez csak Walkthru módban van. Különböző nyelvű feliratok lefordítására szolgál.

Mielőtt még belekezdenék a végigjátszásba, van itt még néhány billentyűzet funkció, amiket nem árt ismerni:

CTRL + S: a játékállás kimentése.

CTRL + O: a játékállás betöltése.

CTRL + P: a játék lepause-olása.

CTRL + Q: kilépés a Windowsba.

CTRL + a Biochip első betűje: aktivizálja a Biochipeket.

CTRL + valamelyik irány: gyorsmozgás.

Még valami: én sajnos csak a könnyebb módot használtam (idő hiányában a nehezebbre csak belekezdtem), de aki bátrabb és Adventure-ön játszik, annak is segítség lesz a leírás.

Most már viszont tényleg vágjunk bele!

Ha a Play Introt benyomva hagytuk, akkor a következő izgalmas eseményeknek lehetünk szemtanúi: mi magunk visszajövünk a jövőből, és figyelmeztetjük saját magunkat, hogy leszünk szívekességyűjteni valamiféle bizonyítékot (fogalmam sincs mit kéne bizonyítani). A következő pillanatban megkapjuk a ruhát a jövőbeli önmagunktól (még mond valamit, hogy elrejtett bennünk? néhány információt), elrejtőzünk, és már jön is egy másik ügynök letartóztatja – az orrunk előtt – jövőbeli énünket, azt híven, hogy mi vagyunk azok (és még igaz is van!). Ezek után az időruha elrepít a jövőbe, megkapjuk az irányítást, indulhatunk a kalandokra.

A játék jövőbeli énünk lakásán indul (egész jól kikupálódott azóta). Nézzünk körül! Először is érdemes benézni abba az üvegházszerről valamibe (elé kell állni és lefelé nézni, akkor kinyílik). Ha körbemelegyünk, felvehetünk egy távirányítót, és ha beleülünk egy székbe, megnézhetnénk egy-két érdekes dolgot, de nálam itt (is) hibát jelzett a program, ezért én kénytelen voltam lemondani erről az élvezetről. A szobában van még a bárpulton egy érdekes golyó – amivel jól lehet szórakozni –, meg még sok matatni való (a nagytóval lehet valamit jobban szemügyre venni, a kézzel meg használni), azonkívül az egyik polcon egy minket formázó figura, amiben érdekes információk vannak elrejtve (nem kell feltörni, elég csak meghallgatni). Sok érdekes dolgot elmond arról, hogy mi is folyik itt, és elküld infót gyűjteni. Rögtön kezdjük meg időugrásaink sorozatát, és látogassunk el Dr. Farnstein laboratóriumába, 2247-be.

Az űrállomáson össz-vissz két irányba mehetünk a folyosón (Adventure-ön kicsit bonyolultabb, mert ott még az állomáson kívülről indulunk), az egyik irányba közel van egy ajtó, de az egyelőre még zárva van. Induljunk el a másik irányba! Az oldalra nyíló ajtókkal ne törődjünk, úgysem tudjuk kinyitni egyiket sem. A folyosó végén menjünk be az ajtón, majd tovább egyenesen. Ekkor eljutunk egy mesterséges gravitációs terembe (zöld hatszögek), ahol át kell keveredni a túlóldalra, majd ott a következő ajtón besétálni. Menjünk beljebb a szobába, és beszélgessünk az AI-vel (mesterséges intelligencia). Feltesz egy kérdést, hogy körülnézhet-e az adatbankunkban. Mondjunk neki igent, erre természetesen megtalálja a róla szóló adatokat a küldetés leírásában (mármint azt, hogy nem túl fényes jövőre számíthat). Ezek után megkér, hogy vigyük őt is magunkkal az üres Biochipek. Most is válaszoljunk igennel, és hogy az ígéretünket meg is tudjuk tartani, már csak be kell jutnunk a Nexusba. Ez a szobában található három ajtó egyike mö-



Az ismeretlen világ első képei...

Térjünk vissza a főmenühöz. Gondolom a New Game felirat senkinek nem okoz gondot (akinek mégis, az gyorsan lépjen ki a játékból, mert úgysem érti meg a szövegeket). Az alatta lévő Adventure és Walkthru gombok a játék két nehézségi szintjére utalnak, ahol az Adventure a teljes nehézségen történő játék, míg a Walkthru-ban több segítséget kapunk, és egynemely logikai feladványt vagy megkönnyítettet, vagy teljesen kivettek a játékból. Az ezek alatt lévő két gomb (Play Intro/ Skip Intro) azt állítja be, hogy a játék előtt lejátszsa-e az előzményeket vagy sem. A Restore Game-mel lehet betölteni a játékállásokat (érdemes gyakran mentetgetni). És végül a képernyő alján a Credits gomb szolgál a írók nevének újbóli megmutatására (csak szolgálna, mert nálam mindig hibát írt ki), míg a Quit a Windowsba való kilépésre.

Ha már ideig eljutottunk, akkor leírom a Biochipeket és funkcióikat. Ezek az aranyos kis ketyerék előre megírt kis programokat tárolnak (kb. a mai Promoknak felelnek meg), amelyek speciális lehetőségekkel látják el az ugróruhát. Vegyük őket szép sorjában:

– *Blank Biochip*: ez egyelőre még üres, nincs benne program.

– *Cloak Biochip*: egy rejtőzködő program. Valahogy megkavarja a ruha fényvisszereflektálását, amitől tökéletesen láthatatlannak leszünk. Egyetlen apró bökkenője a dolognak, hogy ha elrejtőzünk, akkor a ruha letiltja a mozgást, mert különben nem működne tökéletesen az álcázás.

– *Evidence Biochip*: a nevéből is adódóan ez fogja gyűjteni a bizonyítékokat. Jobboldalt két funkciója van, a Locate és a Review. Az előbbi aktiválásakor megjelenik egy célkereszt, azzal kell megkeresni a bizonyítékokat (a kereszt alakja megváltozik, ha valamit talált).

A Review-val a már összegyűjtött bizonyítékokat nézhetjük meg újra.

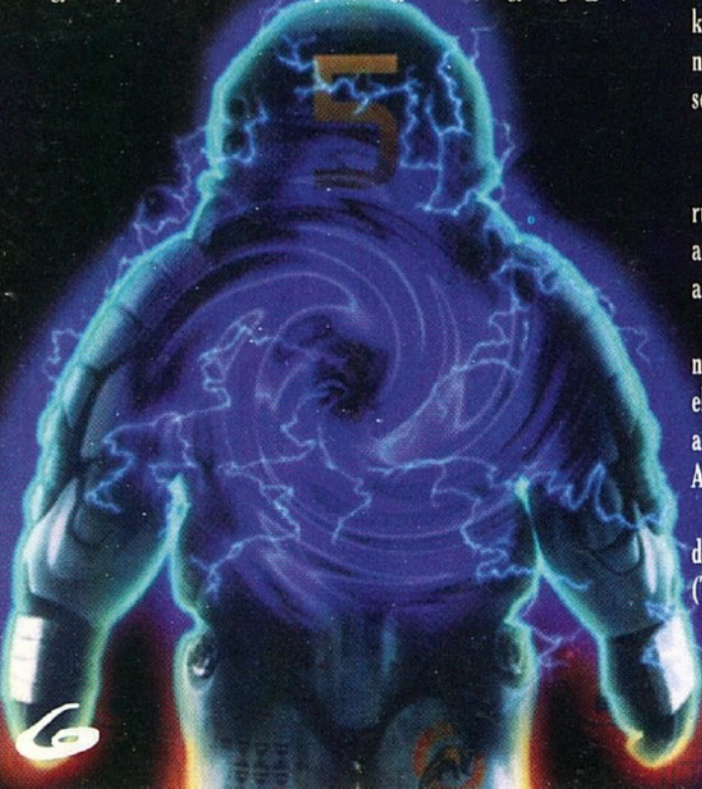
– *Files Biochip*: ezzel lehet belépni a ruha adattárába, ahol mindenféle információkat olvashatunk a háttérrel, a többi TSA (Temporal Security Agency – Időbiztonsági Ügynökség, vagy valami ilyesmi) ügynökről és az ugróruháról.

– *Interface Biochip*: az I/O menüt szimbolizálja. Be lehet állí-

A program windowsos. Érdemes 640\*480-as felbontással játszani, és nem több, mint 256 színnel, mert tény, hogy szebb 16 millióval, csak a programon nem lehet végigmenni, mert (lehet, hogy csak az én gépem ilyen magasan kvalifikált) a hangokból kb. minden harmadik betűt lehetett érteni. Az megint más kérdés, hogy az amerikaiak miért hiszik azt, hogy ha egy vérbeli amcsi kendő mögöl, plusz még számítógéppel tovább torzított hangon beszél, akkor azt szegény és boldogtalan hazánkfia is maradéktalanul érti. Egy szó mint száz, igazán kirihatták volna a szövegeket, amit elmormoltak. Hab a tortán, hogy mindent csak egyszer mondanak el, úgyhogy még csak ismételtetni sem lehet. Na mindegy, ennyi pozitív bevezető után vágjunk bele...

Miután végignéztük az összes készítő és kiadó cég logóját (a Presto Stúdióét érdemes egyszer végignézni – nekem tetszett), majd az írók nevét, bejelentkezik a főmenü.

Az Interface Overview bemutatja a szkafandert. Belép a játékképernyőbe, és sorban elmutogatja a gombokat (persze ékes angol nyelven). Ha már itt tartunk, én is elmondom. A képernyő bal alsó sarkában vannak a mozgató nyilak. Amelyik narancssárga, az aktív, amelyik szürke, az nem, tehát nem is érdemes vele próbálkozni. A föl-le gombokkal tudunk fölfelé és lefelé nézni, az jobbra-balrával körbefordulni (általában 90 fokként), míg az előre nyíllal abba az irányba megyünk a következő pozícióig, amerre épp nézünk. A képernyő alsó részén, középen található a nálunk lévő tárgyak listája (kezdetben csak a Biochipek; ezekről majd később szolok egy-két szót). A nyilakkal tudunk közlekedni közöttük, a középen lévő nagytó rövid leírással lát el az aktuális tárgyról. Némely tárgyat úgy lehet használni, hogy szimplán rákattintunk a képére, de gyakoribb, hogy megfogjuk,



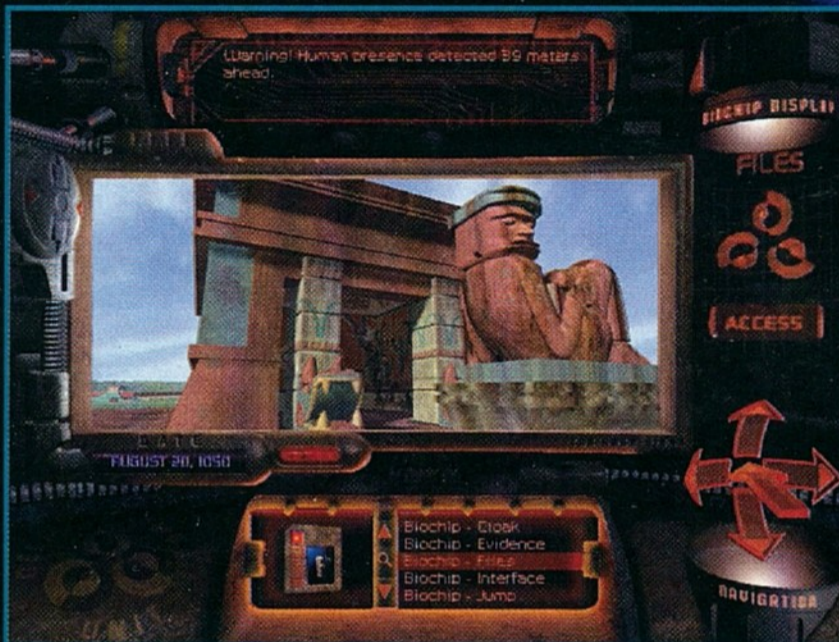


gött rejtőzik. Álljunk az ajtó elé, nézzünk fel, pötyögiük be a vésznyitó biztonsági zárjának a kódot (a gép megmondja, egyébként: 32770). Miután felnyílik a fedél, meghúzzhatjuk a kart, és már ki is nyílt az ajtó. Bent menjünk csak előre, és amikor elérkezünk az agyba, ott Arthur (ez lesz a neve) szépen betölti magát az üres Biochipbe. Erről annyit érdemes tudni, hogy két funkciója van: a Help, ami hasznos tippeket nyújt a megoldandó feladatokhoz; és a Comment, amely szimplán csak kommentárokat ad a képen látható dolgokhoz (pl. a maják mire használták ezt meg ezt az épületet stb. – csak az általános műveltséget gyarapítja, nem muszáj meghallgatni). A szobából viszont már nem tudunk kimenni, úgyhogy kénytelenek leszünk egy időgráshoz folyamodni. Ugorjunk újra a Farnstein Labba, és akkor megint a kezdőfolyosón találjuk magunkat. Most a változatosság kedvéért a másik irányba induljunk, ahol Arthur kinyitja nekünk az eddig zárt ajtót. Kapunk egy robbanó töltetet, majd mehetünk előre a fülkébe. Nyomjuk meg a zöld gombot, majd a túldalalon szálljunk ki. A lifttel menjünk két szintet felfelé (a középső megállónál egy oxigén-feltöltő van, de ezen a szinten ez még nem érdekes). Fent szálljunk be a másik utazófülkébe, újra tapadjunk rá a zöld gombra, és a rövid utazás után megint szálljunk ki. Jobbra az első ajtón menjünk be. Egy hasonló helyre jutunk, mint ahol felvettük Arthurt. Nézzünk körül – egy-két zöld gömböt láthatunk. Amelyik mellett kírja, hogy valami nem stimmel, ott nézzünk le és vizsgáljuk meg a kis műszert a bal oldalon (nagyító). Fent a tekercest addig állítsuk, míg az oldalsó zöld lámpa megnyomására ki nem írja, hogy Positive Response (ha jól emlékszem ez 11 KHz-nél fog bekövetkezni). Ekkor klikkeljünk a zöld gombra, és az Evidence Biochip rögzíti, mint az első bizonyítékot. Ezzel kész is az első időzóna, mehetünk a következőbe. Ez mondjuk legyen a Da Vinci Studio, 1488-ban.

Mikor megérkezünk, egy toronyszobában találjuk magunkat. Forduljunk meg: egy ajtóval állunk szemben, ami a leghevesebb próbálkozásainknak is konokul ellenáll. Nézzünk le, majd forgassuk el a kulcsot a zárban – így talán könnyebb lesz. Miután kimentünk, a program automatikusan kinagyítja a másik tornyot, ahol érdekes módon egy másik TSA időgró ruhába bújtatott pacák kódoz. Miután ezt is rögzítette az Evidence Biochipünk (ez is automatikus), visszamehetünk a toronyba. Balra indulva, az üzenetablakban elkezd ptyegni az üzenet, hogy valami ebbe a korba nem illő dolog van a közelünkben. Szépen nézzünk körbe, és a Locate funkcióval pásztázzunk végig minden négyzetcentimétert. A padlón fogjuk megtalálni a keresett bizonyítékot, egy nagy piros folt melletti kis piszok formájában. Miután ezt is regisztráltuk, menjünk körbe.

A túldalalon találunk egy furcsa szerkezetet két kallantyúval. A fordító chippel fordítsuk le a feliratokat. A egyik kapcsolót toljuk el az Unlock irányába, a másikat meg a Downba (mindkettő lefelé van). Még körbenézélődhünk a szobában, de én semmi érdekeset nem találtam. Ezek után menjünk középre, és ahol az a kereszt alakú valami van, ott forduljunk el jobbra, nézzünk le, és klikkeljünk a keresztúdra. Miután leértünk a földszintre, menjünk ki a toronyból, odakinn pedig jobbra. Két lépés múlva, jobbra lent a földön találunk egy kötélcercset. Ezt akár fel is vehetjük. Miután az ajtó zárva, próbálkozzunk a továbbhaladással. Eljutunk annak a toronynak a tövébe, ahol láttuk a másik ügnyököt. Különösebben nem meglepő, hogy az ajtót bezárta maga mögött, így valamilyen más utat kell keresni. Forduljunk meg és menjünk be a szemben lévő ajtón. Egy nagy csarnokba jutunk, ami kb. úgy néz ki, mint egy XV. századi tárgyközből berendezett technikai tárlat. A szemben lévő ajtót felejtjük el, az arra a körfolyosóra visz, ahonnan jöttünk, csak éppen a tornyunkkal szembe. A bal szélén felvehetünk

egy ún. Siege Cycle-t. Ezzel a ketyerével gazdagabban menjünk tovább középen, majd ki a hátsó ajtón. Kijutunk a hátsó kertbe. Itt sok mindent ki lehet próbálni, de ami érdekes, az a terep leghátsó sarkában van. Menjünk el az ágyú mellett, aztán be balra, és már meg is van a kissé nyilpuskához hasonló szerkezet. Ujjunk rá, és a két tekerővel állítsuk be úgy az irányzékot, hogy pont a torony ablakára nézzen (so- kat jobbra és kettőt le), majd húzzuk meg a középső kart. Ez kilövi a kötelet, ami megakad a tornyon. Menjünk a gép elejéhez, rakjuk fel a kötéltre a biciklit, szálljunk föl rá és tekerjük föl magunkat a toronyba. Mivel kézfék nem volt a biciklin, ezért miután leszálltunk róla, visszagurul a kötel alá. Bátoran nyissunk be, de sajnos már csak az időgrás villanását látjuk, tehát a pacákról lemaradtunk. Na nem baj, azért



Sajnos ez a világ mindenhol szines, szélesvásznú...

nézzünk körül. Ahogy belépünk a jól ismert csipogás csapja meg fülünket. Itt valami nincs rendjén. Az Evidence Biochip Locate funkciójával keressük meg a földön a kis fehér valamit a papír mellett. Kiderül, hogy valamilyen szűrő, amelyet bármilyen kamerához hozzá lehet erősíteni. Nosza, mi se maradjunk ki az élvezetből, rakjuk fel. Nem történik semmi. Keressük tovább. Jobbra egy lépéssel újabb csipogás. Emeljük fel a könyvet az asztalról, és kukkantsunk bele. Ekkor derül ki mire is jó a Lens Filter. Megtanít a „sorok között” olvasni. Ezzel vége ennek a küldetésnek is, de ha nagyon akarunk, még maradhatunk, felvehetünk egy emberi szívet a szekrényből, és megnézhetjük, miért nem jött le nekünk a lift a torony aljába. Valaki elég rendszeresen befékezte. Ha már kinézeltünk magunkat, ugorjunk egyet, méghozzá a Gaillard kastélyba 1204-be.

Ez a terep már nem annyira elhagyott, tudniillik épp ostromállapot van. Egy torony tetején materializálódunk, pont egy védő közvetlen közelébe, így nem túl meglepő, hogy kiszúr minket. Az már viszont igen, hogy őt is kiszúrják lentről, méghozzá egy nyilvesszővel. Miután összeesik, húzzuk ki a hátából a nyilat, neki már úgyszincs szüksége rá. Az megint más kérdés, hogy a döfést a mellebe kapta, hátrafelé tántorgott, aztán mégis hasra esett, és a nyíl a hátából áll ki. Egyetlen út vezet innen tovább, az is a torony belsejébe. Az első kiállónál menjünk balra, majd ott jobbra ki az ajtón. Ha kinn rögtön jobbra megyünk, találni fogunk egy meglehetősen retyó szerű képződményben (legalábbis nekem annak tűnt) egy vasmacskát, amit ne hagyjunk ott. Utána menjünk vissza az ajtóhoz, és ott egyenesen előre. Egy idő után eljutunk egy sarokhoz, ahol forduljunk be. Kilövik előtünk a falat, így le tudunk ereszkedni a törmeléken a földszintre. Nézzünk be a jobbra

lévő házba. Itt egy téglalatti titkos rekeszben találunk egy kulcsot, amit vegyünk magunkhoz. Ekkor menjünk tovább. A Locate-tel találhatunk egy meglehetősen gyanús lábnyomot a vízparton. Kísértetiesen hasonlít a mienkre. Valaki már megint előtünk jár. A vízcsatornánál hasznosítsuk a ruhát, hiszen az úrban is jó volt, valószínűleg itt sem fog szivárogni. A túldalalon dobjuk fel a vasmacskát, majd sietve másszunk fel rajta, különben megajándékoznak egy tehénnel (szó szerint; mint a Gyalog galoppban). Szerencsés felérkezésünk után rejtőzünk el a Cloak Biochippel, mert különben elkapnak. Miután elmentek, elkezdhetünk kutakodni. A falon a szőnyeg mögött van egy kapcsoló, aminek funkcióját még nem sikerült kiderítenem. A szekrényen viszont van egy érdekes kis titkos rekesz, amibe pontosan beleillik a kovácsműhelyben talált kulcs. Tehát az itt lévő valaki kivette. Valószínűleg előtünk járó barátunk. Nem ártana sietni. Menjünk le a lépcsőn, az első kilépőnél megtaláljuk a hadműveleti tervet, a torony keresztmetszeti rajzával együtt. Figyelmünket megragadja a pince alatti kis titkos szobácska. Valószínűleg oda rejtették a kincsek. Gyerünk oda. Lent meglepjük fiatal barátunkat, amint épp egy ládánál ügyködik. Sietve elteleportál, mi pedig – szintén sietve – menjünk oda a ládához és nyissuk ki a kulccsal. Ereszkedünk le, majd menjünk egyet előre, amerre lehet, és ott keressük meg egy keresztet, az lesz a következő bizonyíték. Ezzel ez a küldetés is készen van, de mint máskor, most se rohanjunk el, hanem a létra mellől vegyünk fel a ládából még egy marékra való aranypénzt. Most már mehetünk az utolsó helyszínre a majákhoz, Chichén Itzába, 1050-be.

Az áldozati házaacskában vegyük fel a kerámiatálat. A feliratokat lefordíthatjuk, a tárcsákat tekergethetjük – elvileg naptár: a kicsi azt jelenti, hogy hányadika van (minden vonás 4-et ér, minden pötty egyet), a nagy tárcsa meg azt, hogy milyen hónap. Ezen a szinten nem kellene. A kinti szobor kezébe rakjuk be a tálat, és már zuhanunk is lefelé az „alvilágba” (még szerencse, hogy csak kb. 4 méter mélyen van). Menjünk bátran előre. Négy ajtót találunk, az első jobboldaliról sétáljunk. Mivel ez a háború istenének kapuja, gondolom elég egyértelmű, hogy vagy a robbanóanyagot, vagy a nyilat kell berakni a jobboldali rekeszbe, hogy az ajtó kinyíljon. Mivel az előbbi akkortájt még nem nagyon ismerték, próbálkozzunk a nyállal. És csodák csodája, az ajtó ki is nyílik. Menjünk beljebb, és vegyük fel a koponyát a földről. Nyissuk ki az üres száját, tegyük bele a koponyát, és már mehetünk is tovább. A terem legvégén felvehetünk egy érdekes alakú követ.

Egy másik ajtónál a rekesz kísértetiesen hasonlít ehhez a köhöz (mellékesen van ott még egy bizonyíték is), de egy kő kevés, még kettő kellene. Menjünk a harmadik ajtóhoz, ahol aranyat kell adni, hogy kinyíljon. Menjünk be, át a folyosón, de a hidon már ne, mert ott bezárnak egy csapdába. Inkább másszunk le az oldalsó kötélen (ott van egy kis karikához kikötve). Ott felvehetjük a második követ is. Most már csak a harmadik ajtón kéne bejutni, a harmadik köert.

Na és itt akadtam el. Egyszerűen nem tudtam kitalálni, mi a fenét kell ajánlani az Esőistennek, hogy beengedjen. Ha valaki kitalálja, megírhatná nekem a szerkesztőség címére.

Meg kell vallanom, nem rossz program. A grafika szuper, a hangok is elég jók. Egyszóval jól el lehet vele szórakozni.

Pelace

**A CentreGold jóvoltából öt Buried in Time demo CD-t sorsolunk ki azok között, akik a lehető leggyorsabban eljuttatják előfizetési szelvényük másolatát a szerkesztőségbe a következő jelszóval:**  
„Az élet nem habostorta...”

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

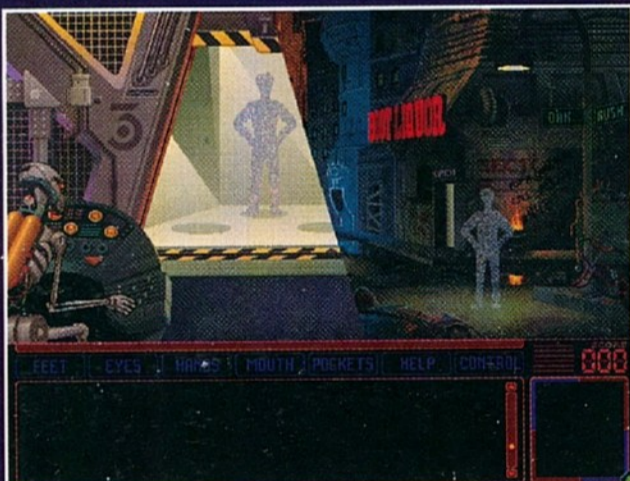


**KALANDJÁTÉK****GAME-PORT**

**HOGY IS NEVEZEM – TALÁN LÁMPALÁZNAK? IGEN, AZT HISZEM EZ A JÓ SZÓ. KICSIT LÁMPALÁZASAN KEZDTEM NEKI A SPACE QUEST 6-NAK, MERT NEM TUDTAM, HOGY ÁLLJAK HOZZÁ. NO, NEM TECHNIKAI GONDJAIM VOLTAK, HANEM SEJTELMEM SEM VOLT, HOGY MIT GONDOLJAK A JÁTÉKRÓL. ARRÓL MÁR NEM IS BESZÉLVÉ, HOGY TÖBBFÉLE ELLENKÉZŐ VÉLEMÉNYT HALLOTTAM.**

Egyik áradozott az előző részek poénosságáról, a másik szidta mint a bokrot, mert nem tudta végigszendvedni. Hogy tisztuljon egy kicsit a kép, én is körbejártam a témát. A Space Quest széria 1986-ban indult, első epizódjának címe (ha minden igaz) The Sarien Encounter volt. Egymillió példányban készítették, és gondolom mindet elkapták, mert rá egy évre 1987-ben megjelent a második epizód Vohaul's Revenge alcímmel. Ezután szabályosan két évente adták ki az újabb és újabb epizódokat: Pirates of Pestulon (1989), The Time Rippers (1991), The Next Mutation (1993), és végül Roger Wilco and the Spinal Frontier (1995). Mindegyik Sierra forrásból ered, amit én a minőség garanciájának tekintek, mivel bennük még nem csalódtam.

Az SQ6 természetesen CD-n jelenik meg, SVGA felbontású 3D renderelt grafikával rendelkezik, három nyelven játszható, akár Win-



**Idemegyek, odamegyek, mégsem kopik a lábam...**

dows, akár DOS alatt! Ebből következik, hogy hardware igénye is komolyabb: nem árt hozzá egy 486-os gép, 8 MB RAM, egy minimum duplasebességű, de inkább gyorsabb CD-ROM olvasó, gyors grafikus kártya és egy jó monitor.

Hogy kavarjak egyet a Microsoft fakanalával, megnéztem az SQ6-ot Windows 95 alatt is. Így egy merőben más installációban gyönyörködtem: sierrás színvonalhoz híven már az installálás elején is hangot kaptam a képek mellé! Ezután, a játék elindítása előtt, a tesztel megnézhettem, milyen gyors lesz a játék. Az ikonok létrehozásánál kellemes meglepetésben volt részem, kaptam két demót is, még hozzá AVI formátumban. Az egyik egy Torin's Passage nevezetű játékról tartott hangoskép bemutatót, sok szépet és jót elmondva a cég munkájáról, a másik a Woodruff nevezetű játékról szólt, és szintén sok jót ígér.

Hősünk egy húszon-akárhány év körüli, kajla tekintetű, szőke, magas, izmos... minék szaporítani a szót, Roger Wilco kapitány. Aki ismeri az első öt részből, annak nem kell bemutatni, akinek pedig nem volt hozzá sze-

rencséje, az hamar megismerheti – nem mindennapi körülmények között!

Üvegcsörömpölések, durranások és puffanások közepette Roger Wilco betántorog, vagy inkább bevászorog egy lámpa fénykörébe. Arcán zaklatott bosszúság látszik, ez annak tudható be, hogy mindenek keresztlésesett amíg beért a kihallgató terembe. A szobában teljesen sötét volt, csak később derült ki, hogy bírósági tárgyalás előtt állt.

– A Star Con meghozta döntését! – közölte egy vészjósló hang – Bűnösnek találtott posztja elhagyásában, a Star Con tulajdon felelőtlen kezelésében, szerepelt az SQ5-ben, valamint összebarátkozott egy magas rangú nővel (blablabla)... Akar valamit mondani, mielőtt kihirdetjük az ítéletet?

– Nincs humorérzéketek?

– Ha semmi értelmeset nem akar mondani, akkor együttes vélemény által, a szövetség elleni bűntények elkövetése miatt, nem bízunk meg többet. A kapitányi rangot megvonjuk öntől, többé nem tisztje a Star Connak.

Az ítéletet rögtön végrehajtották: Wilcoról két másodperc alatt – nem éppen kesztyűs kézzel – letépték a kapitányi ruhát, elővilantva izmos felsőtestét. Nem segített a pír sem, amely előtötte hősünk arcát, a kesztyűk letépték róla az álzsmokat is. A hang folytatta:

– Érdemeire való tekintettel, visszaszállítjuk régi munkahelyére.

– ?

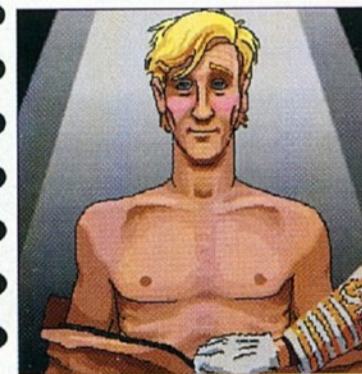
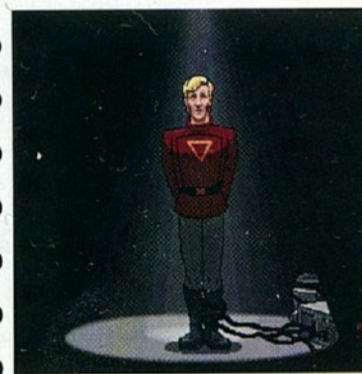
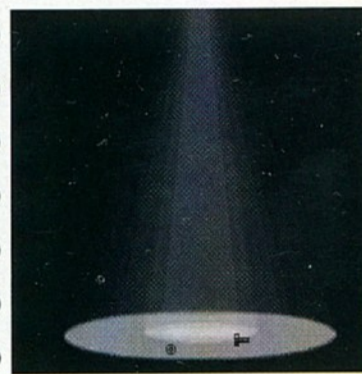
– Másodfokú takarító lesz a SCS DipShip 86-on.

Intermezzo: a Galaxis túlsó peremén egy hűvös női hang fejevadászokat izzít Roger ellen. Intermezzo vége. A kép visszavált az SCS DipShip 86-ra, ahol Roger éppen takarít egy sugárveszélyes porszívóval, de nem ez a lényeg. A kapitány közli a legénységgel, hogy leszállnak a Polysorbate 60-on.

Sajnos a teleport időközben bedöglött, így némiképp meglepődtem, mikor megérkezéskor derékig betonba ágyazva találtam magam. Annak a kétbalkezes teleporternek pont az utca közepére kellett odarondítania engem. Tehetetlenségemben (miután egyelőre nem tudtam szabadulni kényszerű börtönömből) jobbnak találtam körülnézni az utcán. Körös-körül mindent szemét borított, több helyen tűz lángolt, láthatóan eluralkodott a káosz. Az utcán csak néhány dülöngélve járó robot nyikorgott, ez adta az ötletet tervemhez: meg kéne kérni az egyiket, hogy rángasson ki a csávából. Legnagyobb bánatomra nem kommunikáltak velem, ezért első dühömben megragadtam a hozzám legközelebbit, és megkapaszkodtam benne. Ha én nem mehetek, te is maradj – gondoltam, még az ujjaim is belefehéredtek, úgy szorítottam, mire egy hatalmas rántással kihúzott a gödörből. Természetesen mindkettőnk részéről óriási taknyolás lett a vége, de mit bántam én. A lényeg, hogy kiszabadultam.

Első izgalmamban észre sem vettem azt a biciklironcsot, ami „börtönöm” mellett hevert, most viszont annál alaposabban vettem

# SPACE



szemügyre. Egy SECURIT kártyát találtam rajta, amit alaposan megvizsgáltam. Rém randa humanoid pofa fényképe nézett velem farkasszemet, de ettől eltekintve jó lett volna saját hasznomra fordítani. Elindultam tehát fényképészt keresni, hiszen minden normális városban van ilyen. Találtam is egyet a következő sarkon, ráadásul sikerült egy szőrös orángután előtt szerencsésen besliszsolnom. Volt nálam némi aprópénz, így nem okozott gondot lefotóztatnom magam. Még szinte ki sem értem, a majom máris bevágódott mögöttem, majd hangos csámcsogás hallatszott bentről, azután néma csend. Illetlen böffentés után a fényképészbódé megnyalta a száját, lábakra emelkedett és elinalt, én pedig áldottam a sorsot, hogy a bódénak nem engem támadt gusztusa megenni. Később megdöbbenve láttam a majmot az utcán kóborolni, azt viszont nem tudtam elképzelni, hogy ő ette meg a bódét. Lehet, hogy szegényes a fantáziám?

A fényképet ráragasztottam az igazolványra, majd elindultam felfedezni a környéket. Először egy kocsmába botlottam, ahonnan hívogató zene szűrődött ki. Beléptem, majd megtorpantam. A Csillagok Háborújában látott kocsmá jelenet jutott eszembe. Többblábú, többfejű, többkezű emberek, humanoidok és még ki tudja milyen lények sokaságának képe fogadott. Csak egy baj volt: nem volt fegyverem, és Obi-van Kenobi sem volt mellettem, hogy megvédjen az esetleges atrocitásoktól. Fületem behúva furakodtam át a tömegben, amely nem látszott kötekedő társaságnak. Igyekeztem alaposan körülnézni, de nem láttam semmi érdekeset, így rendeltem a négykezű kocsmárosától egy koktélt. Éppen csak nem rúgott seggbe, olyan szívélyes volt. Arra gondoltam, ideje, hogy bevessem tekintélyemet. Előhalásztam a SECURIT kártyát, és a képebe másztam vele, csak hogy tudja ki itt a főnök. Ezek után kenyérre kentem a kocsmáros, majd rendeltem nála egy speciált. Szinte négy kézzel tisztelgett, majd rohant mixelni. Amíg háttal állt a szerencsétlen, belopakodtam a pult mögé, hátha találok valami használhatót. Egy hűtőre letem, kinyitottam, majd alaposan átkutattam. Szerencsére nem fagyasztott hullák voltak benne, csak néhány üveg és egy jégkockatartó. Ezt rossz szokásomhoz híven elloptam, és

elindultam megnézni, hogy mi van a bár végében. Egy lépcső vezetett lefelé és egy lift fölfelé. Leosontam a lépcsőn, de csak egy raktár volt odalent néhány láda borosüveggel (az egereken és pókokon kívül). Miután itt semmi érdekeset nem találtam, fölsattogtam a lifttel az emeletre, ahol néhány vendég vízpipázott, és egy robot felszolgáló ugrolta őket körül. Felmutattam az igazolványt, erre az egész banda fénysebességgel menekült. Felvettem az ott felejtett pipázócsöveket, majd én is angolosan távoztam.

Az utcán elkaptam egy Blaine nevű fickót, akit kétszer kellett megpiszkálnom, hogy egyáltalán szóba álljon velem. Elég mogorván in-



# OWESTB

dult a beszélgetés, de megcsilllogtattam 10 pontos mosolyomat, amire bukott az ürge. Elmondta, hogy ő üldöz valamit, mégpedig egy endodroidot (????). Sajnos hiba csúszott a számításhoz, és a droid túllépett programján. Kicsit megvadult, és néhányan ezt nem éltek túl. Ötven buckazoidot ajánlott, ha sikeresen elkapom. Adott egy gyors személyleírást is (barna Kojak kabát stb.), majd a működésével kezdett traktálni. Folyékony fémből van, és nem lehet megállítani. (Folyékony fém??? Mintha a Terminátor zenéje csengett volna fülemben.) Elindultam tehát terminátor barátunk keresésére. Az utcán senki sem állt szóba velem, még egy ácsorgó piros lámpás néni sem, akit pedig köztudottan meg sem kell szólítani, mégis ragad az emberre. Bementem egy Stuff feliratú boltba, de csak egy bányász találtam (ezt a tevékenységet az orrában és a füleiben végezte), majd benéztem a néni melletti szálloda halljába és a játékkerembe is. Mondanom sem kell, hogy nem találtam meg, viszont sikerült néhányszor kikapnom a Stooge Fighter 3-ban. Elmentem tehát az utolsó lehetséges helyre, a Boot Liquorba, ahol találkoztam ET-vel, meg a papájával. Elkeseredésemben (ugrott az 50 buckazoid) visszamentem a bárba. Hoppá, zárva a pince ajtaja. Berúgtam az ajtót, és mit találtam? A terminátort. Felajánlotta, hogy vagy eltisztulok a környékéről, vagy kifordít a bőrből. Na várj csak barátocskám, hamarosan nem leszel ilyen vidám! Kifelé menet arra még volt időm, hogy a földön fekvő vascövet feleljem. Ezután felmentem a pipázóteraszra, és a nitrogént tartalmazó gömböt a falig cipeltem, majd nagy nehezen rákapcsoltam a kiálló falicsonkra. Megnyitottam a szelepet, és máris áramlott kifelé a gáz, amit csak a pincébe kellene vezetni, ehhez azonban szerelni kéne a bárban is. A kiszolgálót hülyére véve, immár századszor rendeztem egy italt. Amíg ő mixelt, addig én serényen dolgoztam. Először is megnyitottam a hűtő melletti csapat (balról a harmadik). Mikor ezzel megvoltam, eltörtem a csövet, és azzal a csővel, amit anno a pipáról szedtem le, az áramló nitrogénhez kötöttem. Ha minden igaz, akkor odalent a barátom sóbálványt játszik. Lelebegtem a lépcsőn, és a megfagyott droidot a vascóval darabokra vertem. (Frosta la kista, baby). Ujjongásra nem volt időm, mert ezt valakik, valahol, valamikor megszívták – úgyhogy mielőtt feléledt volna, összesöpörtem a darabjait és elindultam megkeresni Blaint. Kint várt rám a kapu előtt, de nem fogadta el az összesöpört darabokat, mert félt, hogy nála olvad fel. (Fulladj meg, én döglök meg mi?) Az egészet belevagdostam a jégkockatartóba, és beleraktam a mélyhűtőbe – természetesen a felszolgálót megint félvezettem. Megrendeltem az italt, hogy eltereljem a figyelmét, de most sem ittam meg. Mikor kellőképpen megfagyott, kivettem és odaadtam Blainnek, aki végre kifizette az elmaradt 50 buckazoidot. Vagányosan akart távozni, de alig ért a bárba, az endodroid összerakta magát, és kicsínálta az egész társaságot. Ez viszont már nem az én asztalom – gondoltam kajánul, és elhúztam a csíkot...

Az utcán sétálva azon gondolkodtam, mihez kezdek a pénzzel, de ez a gondom hamar megoldódott, mert találkoztam Elmoval. Elmo egy közönséges részeg, de mint ilyen, igen sok mindent tudhat. Talán egy üveg pia megoldja a nyelvét, ezért ellátogattam Pa Conshohkezhöz (ő az, aki ET-t tart háziállatnak), és vettem tőle egy üveg...! (Ez Elmo kedvence.) Kifelé me-

net már láttam, hogy Elmo már nem járkal dülöngélve, hanem a kövön ül, nem messze attól a helytől, ahová a szerencsétlen teleporter engem bekövezett. Odaadtam a piát, mire adott egy halat (mi a fenének?) és cheatet a játékkerem új játékaéhoz, a Stooge Fighter 3-hoz.



Irány a játékkerem...

A játékot párban kell játszani, hasonlít egy kicsit a Mortal Combatra, de cheat nélkül nem lehet megcsinálni. A cheat: ABBACACA. A kódot akkor kell bepötyögni az egérrel, amikor a harcvasalásra kerül a sor. Az új fegyverrel könnyű a győzelem. Halálra nyúztam ellenfelem, majd a nyereséjében leszurkolta nekem a 300 buckazoidot. Úgy gondoltam, ideje újabb kalandba keveredni, ezért lementem a szállodába. A két gyanús izomgúrú egyén még mindig újságot olvasott, de nem értem rá törődni velük. Kifizettem a 300 buckazoidot (rablók!!!), mire a manager felengedett Bill Shatner szobájába. A lent kapott mágneskártyával kinyitottam a megadott számú ajtót, ám ekkor lassan nyílni kezdett a liftakna ajtaja, és megjelent az eddig lent olvasgató két hústorony. Hogy az a..... nyugi csak semmi pánik!

Pánikra tényleg nem volt időm, mert a két behemót fölém tornyosult, és beráncigált valahová. Egy szobában tértem magamhoz, hátrakötözött kézzel. Nigel átballagott a szemben lévő szobába, Singent pedig bezárta mögötte az ajtót, majd felakasztotta a kulcsot egy szögre, majdnem a fejem fölé. Hátrakötözött kézzel odakúsztam a szög alá, és egy jól irányzott rúgással lerúgtam a kulcsot. Sajnos a csörrenésre felfigyelt és megfordult. A leesett kulcsot felvette, majd az övére tűzte, én pedig kétségbeesetten kutattam szabadulásom módját. Ott követett el hibát, hogy ezek után nem figyelt eléggé rám, helyette visszaült számítógépezni. Újra munkához láttam, visszacsúsztam a szög alá, és azt is lepiszkáltam. Hátrakötött kézzel elég nehéz kiszabadulni, de végül is sikerült. Csak azt kellett kitalálnom, hogyan szabaduljak meg ettől a behemóttól? Már korábban is feltűnt, hogy a tarkóján egy nyitott elektromos panel látható. Talán ha áramot vezetnek a fejébe ültetett központi egységbe... Leakasztottam a falról a Polvis feliratú plakátot, és leterítettem Singent mögé a falra. A cipőm éppen megfelelt a célnak, így amikor

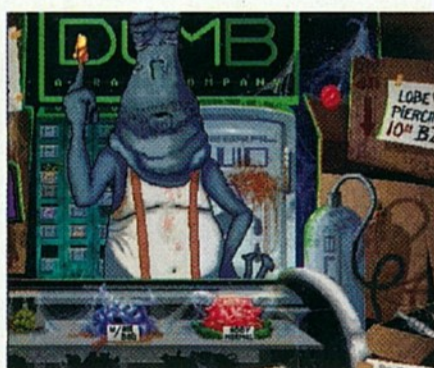
táncolni kezdtem a szőnyegen feltöltöttem statikus elektromossággal. Tervem remekül haladt. Ezután lenyomtam egy láza tockost szegény Singentnek, mire őt kirázta a „hideg”, és eldőlt mint egy doboz OMO (a tisztaság átható ereje). Gyorsan összededtem gondolataimat és felszerelési tárgyaimat, ami a következőkből állt: egy datacorder és egy burlesque feliratú chip, majd leakasztottam Singent övéről a kulcsot. Tekintve, hogy semmi más szökési lehetőség nem volt, ezért az ajtónyitó kártyát használva átmentem a másik szobába, megkockáztatva, hogy Nigel észrevesz. Valóban ott ült és számítógépezett, nem nagyon törődve velem, mert mögötte egy elektromos ajtó volt, amin nem lehetett kimenni. Nigel melletti dobozban találtam egy másik chipet, így a két áramkört kombinálva kaptam egy harmadikat. Ez beraktam a fejébe, mire teljesen bedilizett, örült táncba kezdett, elhagyva felszerelését és ruháit. Úgy kell neked – gondoltam, miközben felvettem Nigel övét. Két dolog volt rajta: egy Personal Grooming Assistant és egy Damping Field Actuator. Az Actuatort használva megszüntettem az elektromos ajtót, így kijutottam a teraszra... (Még egy kis cheat a rendíthetetlen játékosoknak! A számítógépszalagon található egy doboz, amiben megbúvik egy CD. Ez a lemez fontos a továbbjutáshoz, viszont csak gyötrelmes keresőmunkával lehet megtalálni.)

Idő és hely hiányában ennyi, de engedjétek meg néhány tippet a játékhöz:

- Nézd mindennek a humoros oldalát!
- Tanulj meg angolul, vagy vegyél szótárt!
- Akivel lehet, beszélj, ha nem lehet, verd ki belőle!
- Fedezd fel a terepet, mindent nézz meg alaposan (a legkisebb dolognak is szerepe lehet)!
- Amit lehet, fogdoss meg, vagy nézz meg az inventoryban, és próbáld kombinálni a többi tárgyal. Ha nem megy, szedd szét, aztán kombinálj!
- Ne keress logikát semmiben, mert úgysem találsz!
- Erődet ne fitogtasd, mások úgy is erősebbek, inkább dumáld ki magad, és használd az eszedet! (Most mondtad, hogy verjem ki belőle! – TRF)

Időközben szert tettem egy SQ4-re, úgyhogy kicsit összehasonlítanám a kettőt. Első ránézésre úgy tűnik a Sierrások kifogytak a poénos ötletekből, legalább is az előző részekhez képest. Nem azt mondom, hogy egyáltalán nincs, de az inkább a szövegben mutatkozik meg, nem a képből. A játékot erősen megnehezítették, cheat nélkül egyes részek elég meredek voltak. A hang és a grafika rengeteget javult, az irányítás pedig fantasztikusan kulturált lett. Összességében jó benyomást tett rám, sok vidám percet szerzett. Lehet csinálni az SQ7-et (úgyis ez a szerencseszámom).

Júpi & Guska



**SPACE QUEST 6**  
SIERRA

386, 8 MB RAM, 40 MB HARD DISK, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 6.0

JÓ HANGEFFEKTUSOK, TRÉFÁS GRAFIKA, JÓ JÁTSZHATÓSÁG, NEHÉZ MÓKA.

NEM LEHET CHEAT-ELNI, NAGY HELYIGÉNY.





**SZIMULÁTOR**

**GAME-PORT**

ÁLDASSÉK AZ ÚR NEVE!  
 ÁLDASSÉK, MERT MEGADATÉK  
 NEKÜNK AZ IBM KOMPATÍBI-  
 LIS PERSONAL COMPUTER.  
 ÁLDASSÉK AZ Ő NEVE, MERT  
 A NYOLCADIK NAPON  
 MEGTEREMTÉ REÁ AZ AUTÓ-  
 VERSENYT, ÉS VÉGEZETÜL  
 ELJÖVÉN A PERC, MIKOR A  
 MESSIÁS MEGMUTATÁ AZ  
 UTAT, MEGMUTATÁ A NEED  
 FOR SPEEDET! HALLELUJA!

# Need for

ahhoz, hogy ilyen felbontás mellett már ne gondolkozzunk a pixeleken: ehhez az is hozzásegít, hogy nem aféle „gagyí” videokat, képeket digitalizáltak be, hanem gondosan válogatott, művészeti szempontból is megfelelő háttéranyagot gyűjtöttek.

A világ nyolc leggyorsabb utcai autója közül választhatsz: Ferrari 512TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX7 Turbo, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911



**E**nyém lesz, oh yes! Yes, YES, YESS! Már az enyém is, nem adom senkinek, enyém-enyém-enyém, kisajátítom, megszem, csak hogy másé ne legyen! A Need for Speed ugyanis nagyon jó, tökéletesen beváltotta a hozzá fűzött reményeimet – a grafika elképesztő, a hangok imádnivalók, ráadásul a játék is rendkívül élvezetes!



Tessék kapaszkodni, kézfékes forduló jön!

Mielőtt elcsöpögne a monitorom és a billentyűzetem, talán kezdjük ott, hogy VESA kompatibilis videokártya kell hozzá. A főmenü ugyanis 640x480-as felbontásban tárul elénk, és már ez is grafikai műremek; minden apró részletet, a menüket, a videokat rendkívül igényesen tervezték és rajzolták meg. A 256 szín talán már elegendő is

pályán elsőként végzel, kapsz egy hetedik, bonus tracket. A hatféle pályán négyféleképp versenyezhet. Single Race esetén a hét másik típusal mérheted össze (ló)erődet a kiválasztott helyszínen, de megoldható az is, hogy mind a hét ellenfél ugyanazt a típust vezesse. A Tournament végigvezet mind a hat pályán (vagy ha ügyes vagy, meg-

Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1 és Dodge Viper RT/10.

A készítőik nem elégedtek meg az autók fotóival, adatokat is közölnek. Mindegyikről többféle képet kapunk, megtudhatjuk az autó méreteit, súlyát, megnézhetünk videokat, de természetesen a „forróbb” dolgokat is elárulják: gyorsulás, fékhatás, sebváltómű (persze azért nem túl részletesen), sőt még a kocsi történelmét is bemutatja. Szóval volt még a CD-n hely, csináltak hát egy kis „multi-médiát”.

Hat pályán versenyezhet, ezek közül az első három nyitott, vagyis valamilyen útrészlet: városban, tengerparton és havas hegyekben. A pályák három-három szakaszból állnak, ezek mindegyikét meg kell nyerned. A másik három lehetőség zárt versenypálya, itt körbe-körbe száguldozva élheted ki magad.

Ha mind a hat pályán elsőként végzel, kapsz egy hetedik, bonus tracket.

A hatféle pályán négyféleképp versenyezhet. Single Race esetén a hét másik típusal mérheted össze (ló)erődet a kiválasztott helyszínen, de megoldható az is, hogy mind a hét ellenfél ugyanazt a típust vezesse. A Tournament végigvezet mind a hat pályán (vagy ha ügyes vagy, meg-

kapod a hetediket is), míg a Time Trial kiválasztásakor csak az óra ketyeg. Vérbeli Test Drive-osok úgyszólván a Head To Head választják majd, ahol egyetlen ellenfél a vetélytárs. Ilyenkor megelégnék a forgalom, teherautók, vasárnapi mazsolák lepik el az utakat, és hál' Istennek a zsaruk sem alszanak. Még szerencse, hogy autónkba építettek rendőr-elhárító csipogót, így ha kedvünk tartja, lassíthatunk is. De sokkal izgalmasabb, ha átlépjük a 65 mérföldes sebesség-határt, és lelépünk a szirénázó zsaruk elöl. Ha nem vagyunk elég kemények, elfog és alaposan megbüntet. Ha már visszaesők vagyunk, lazán pisztolyt szegeznek ránk: „kezet a motorháztetőre”, és lecsuknak. A legizgalmasabb opció, hogy a Head To Head kiválasztásakor lehetőségünk van modemen vagy soros kábelén keresztül összekötni két gépet.

Természetesen külön menü segíti a grafika felbontásának, részletességének, a hanghatások finomságának beállítását. Ezek jó része játék közben is megvalósítható az „F” gombokkal – tulajdonképpen még egy „egyszerűbb gépen” is élvezhető nagyfelbontásban a játék, ha egy-két „felesleges” (nem az, hiszen ez mind az élethűség rovására megy) opciót kikapcsolunk. En DX2-80-on VRAM-os videokártyával, 4x-es sebességű CD-ROM-mal játszottam, de 640x480-ban már akadozik (esetleg kikapcsolok egy cso-



Nem csúnya a főmenü...



# Speed



Így fest az egyik zárt pálya

Ja igen, a féknyomok ott maradnak az úton... Ha pedig sikerült egészen szép bukást produkálnod, érdemes visszanézni a Replay-jel. Itt választhatsz a kameraállások közül, de megnézheted azt is, mit csinált eközben az ellenfél.

A játék azért mégsem nyerte meg teljesen a tetszésem: valahogy a szimuláció még mindig nem tökéletes (pedig közel járnak már a fiúk). Nem hiszem, hogy egy Lamborghini Diablo kettesben csak azt produkálja, amit a program mutat (kettesbe váltáskor nem is csikordulnak meg a kerekek) – nem jök a gyorsulás hangjai sem. Arra viszont ügyeltek a készítőik, hogy induláskor és fékezéskor beleng egy picit a karosszéria, egy-egy nagyobb karambolnál tökéletesen érzed, hogy súlya van a kocsinak (például felborítja a másikat is, és a gravitáció függvényében áll vissza a talpára – vagy újra fejre), de ha közel mész az út széléhez, lelassul. Miért ne mehetnék ki a fűre, csúszhatnak meg rajta, vagy ütközhetnek neki mindegyik betonfalnak (a korlátoknak például simán nekicsúszhatnak)? Szóval valahogy nem mindenben elégítették ki az igényeimet – ettől függetlenül életem legjobb PC-s autós progija. Tűkön ülve várom a Screamer-t és a Formula One Grand Prix 2-t!

Mr. Chaos

mó látványos opciót, és akkor megint megszűnik az élvezet). Be lehet azt is állítani, hogy menet közben (attól függően, hogy mennyi a bonyolult objektum) magától változtassa a rajz részletességét. Aki azonban igazán jól akarja érezni magát egy efféle „digitális Porsche“ ülésé-

ben, az Pentiumon futtassa a Need for Speedet.

Ugyanitt, az Optionsben állíthatod be az automatikus sebváltót, ABS-t (ha az adott típus fel van szerelve vele), a hangerőt és térhatású hangokat, élőbeszédet. Ha kényelmetlennek talárod az irányító gombok elhelyezését, megváltoztathatod, de a modemre, soros portra vonatkozó paramétereket is itt állíthatod. Na, most már eleget paramétereztünk, talán nyomjuk végre a gázt!

Yeah, ne csak a gázt, hiszen a H-t nyomkodva üvölt a duda, hadd szóljon hát, úgyszincs semmi értelme (a füle botját se mozdítja senki, bár téged ledudálnak, ha elállod az útjukat). Amatőrök most ne nézzetek ide: a Space a kéziféket húzza be – külön mulatság 180-as tempónál, kanyarban használni.

Ilyenkör heveny füst és fülsértő csikorgás közepette piruetteket ír le a kocsik – lehet gyakorolni a rendőrkanyarokat...



Vigyázz ha jön a vonat – ja, ez felüljáró...



**NEED FOR SPEED**  
ELECTRONIC ARTS

DX2-66, 4 MB RAM, 8 MB  
HARD DISK, SB, GUS, ROLAND  
DOS 5.0 (PENTIUM AJÁNLOTT)

PÁRATLANUL IGÉNYES  
KIDOLGOZÁSA, DÖGÖS  
HANGOK!

SOK A KÉP, ÍGY  
SOKAT TÖLT!

PC-X TOP



**STRATÉGIA**

**GAME-PORT**

**ABBAN – GONDOLOM – EGYETÉRT VELEM MINDEN STRATÉGIÁKEDVELŐ EGYÉN, HOGY A WESTWOOD CÉGNEK MÁR NEM KELL BIZONYÍTANIA: TÖB-BEK KÖZÖTT A DÜNE II-VEL MÁR ÁLLÍTOTTAK EGY MÉRFÖLDKÖVET A „JÁTÉKTÖRTÉNELEMBEN”. NEM UTOLSÓSORBAN AZÉRT VÁRTUK ANNYIRA A C&C-T, MERT KÜLÖNFÉ-LE FÓRUMOKON OLYAN HÍREK TER-JEDTEK, HOGY MAGASAN VERI A NAGY ELŐDÖT! ANNYI BIZONYOS, HOGY A „DÜNE II” KATEGÓRIÁT TO-VÁBBRA IS A WESTWOOD URALJA...**

**A** az ember kibontja a dobozt, két CD és egy kis könyvecske kerül elő belőle. Gondolom az előbbi a kalózok nagy „öröme”, ugyanis meglehetősen drága lesz a másolás (megjegyzem a két CD teljesen tele van, így szerintem érdemes lenne akár az eredeti is beszerezni, miután a kezdeti lelkesedés lelohadt, és az ár kissé leapadt. A másodlagos jótéteményről nem is beszélve: esetleg lesznek további hasonló színvonalú programok is...). Eme lírai bevezető után térünk át arra, mit is tartalmaz a könyvecske (tapasztalt Dűne II profik nyugodtan átgorhatják ezt a részt, a két játék irányítása ugyanis annyira hasonló, hogy ez nem fog problémát okozni).

Az telepítés körülményeiről összefoglalóan annyit mondhatok, hogy körülbelül ilyennek kellene lennie minden installáló programnak! Az intró is kimondottan szépre sikeredett (ebbe beleérttem a rengeteg video-animációt is). Ez sem rontja tehát a már kialakult pozitív véleményt, pontosan olyan, amilyet egy jó CD-s játéktól elvár az ember.

Ezek után viszont már azzal a szemérmetlenül bonyolult kérdéssel találjuk szemközt magunkat, hogy kinek az oldalán is szálljunk be a háborúba? A GDI (Global Defence



**Szebb, jobb, de mégis csak Dűne 3?**

Initiative), azaz a jó fiúk, avagy a Brotherhood of Nod, azaz a kevésbé jó fiúk oldalán? Választásunk annyiban befolyásolja az eseményeket, hogy a két oldalnak lényegesen eltérő technológiái (egységei és épületei) vannak, ami a stratégiánk alapos átgondolását és a körülményekhez igazítását követeli majd meg.

A játék kezelésére nem sok szót érdemes vesztegetni: ha bármin rajtatartjuk a kurzort néhány másodpercig, akkor a gép kiírja, hogy mi is az. A kijelölt egységgel mozoghatunk a bal klickkel meghatározott célterületre, illetve egy ablakot is kijelölhetünk (ha lenyomva tartjuk a gombot), így egyszerre

# COMMAND & CONQUER

több egységet is irányíthatunk. A Dűne II-höz hasonlóan kell felhúznunk az épületeket szép sorban (és persze minél inkább előrehaladunk a történetben, annál több technológiát kapunk), természetesen nem feledkezve meg az energiaellátásról (csík jelzi a játékképernyő és az épület-ikonok között), és a megfelelő védelemtől.

Újdonság, hogy bizonyos egységekkel gyalogosokat is lehet szállítani (pl. szállító helikopterrel), ilyenkor apró kis zöld négyzetek jelzik a bent lévő egységek számát. Egyes esetekben (pl. harci helikopternél) hasonlóképpen jelzi a program a lőszer (rakéták) mennyiségét is.

Három gomb található még a képernyőn. A **Repair** az épületek javítására szolgál (az ikon csavarkulcsra vált), amíg van pénzünk nyugodtan klikkeljünk kissé megviselt állóeszközeinkre. A **Sell**-el eladhatunk épületeket (például amiket elfoglaltunk az ellenségtől – itt ilyen lehetőség is van!), míg a **Map** a térkép léptékének változtatására szolgál, ha van már radarkészülékünk és megfelelő mennyiségű energiánk is hozzá (hasonlóan a Dűne II-höz, itt is a radar energiája megy el először). A képernyő tetején megbúvó **Options** és **Sidebar** gombokat nem ismertem, ezek elég egyértelműek – mint tulajdonképpen az egész irányítás... Slussz! Ennyit érdemes tudni a kezelésről!

Nézzük vázlatosan (azért nem teljesen részletesen, hogy a gépkönyvben is maradjon újdonság) a különböző csapattípusokat és épületeket:

## Közös (GDI és Nod) épületek:

**Construction Yard:** a bázis alapja, ezzel fogjuk a többi épületet felhúzni. Egy autóval a nekünk tetsző helyre tehetjük...

**Power Plant:** az alap energiaellátó egység. Többnyire ezt érdemes először építenünk.

**Advanced Power Plant:** ugyanaz, kissé fejlettebb formában.

**Refinery:** tibérium-finomító. Magyarul egy tibérium-pénz konverter. Egyben 1000 egység tibériumot is képes tárolni.

**Silo:** plusz tároló 1500 egység tibériumnak.

**Turret:** közepes hatótávú védelem, elsősorban páncélosok ellen. Gyalogság ellen nem túl hatékony...

**Communications Centre:** radarközpont és térképnézegető (ld. korábban Map gomb).

**Repair Facility:** a harcban megviselt járművek (és repülő szerkezetek) megjavítására alkalmas – némi pénzért cserébe.

**Sandbag Barrier:** homokzsák védelem. Pont annyit ér, amennyit elvárunk tőle...

**Chain Link Barrier:** szögesdrót. Ez sem túl erős...

**Concrete Barrier:** kőfal. Ez már egy tankot is megállít rövidebb időre!

## GDI épületek:

**Barracks:** gyalogsági kiképzőhely.

**Guard Tower:** géppuskaállással felszerített torony. Gyalogosok ellen kiváló.

**Advanced Guard Tower:** rakétavédelem. Durva...

**Advanced Communication Centre/Ion Cannon:** a radaron kívül kapcsolatot tart egy kedves kis műhoddal is...

**Weapons Factory:** a gépesített egységek előállítására szolgál.

**Helipad:** helikopter leszálló (az alapkiépítésben egy helikopter is benne van, de

ezt persze külön is építhetünk, így több helikoptert használva egy leszállópályához). A bevetések utáni fegyverfeltöltés itt történik.

## Nod épületek:

**Hand of Nod:** elit gyalogsági kiképző a Brotherhood részére. A Barracknak felel meg, csak itt természetesen többféle egységet képezhetünk (ld. Nod gyalogos egységek).

**Sam Site:** légvédelmi rakétaállás. A GDI a levegőben erős – ez a fegyver némileg kiegyenlíti az esélyeket.



**A stratégák hónapokig feledhetik az egyéves uborka-szezont...**

**Weapons Delivery Runway:** repülőtér. Funkciója ugyanaz, mint a GDI gyáranak, vagyis páncélos egységek beszerzése.

**Obelisk of Light:** igen erős lézervédelem, de csak földi egységek ellen.

**Temple of Nod:** a Brotherhood számítóközpontja. Valamilyen titkos fegyverről is keringenek mendemondák.

## Közös (GDI és Nod) egységek:

**Minigun Infantry:** géppisztolyos egység. Az ellenség gyalogosai ellen van némi értelme...

**Rocket Infantry:** rakétás (RPG-s) gyalogság. Igen jó páncélosok ellen is!

**Engineer:** mérnök (vagy inkább utász). Ellenséges épületek elfoglalására jó, viszont sajnos fegyvertelen...

**MCV (Mobile Construction Vehicle):** a bázisunk alapjait (Construction Yard) rakhatjuk le vele.

**Harvester:** tibérium begyűjtő szerkezet. A finomítóhoz jár egy, de külön is gyártható.



**A D-Day megkezdődött...**





A hid túl messze van, vagy talán mégse?

*Hoover Craft*: légpárnás szállító. Fegyvertelen.  
*Chinook*: szállító helikopter. Szintén fegyvertelen.

### GDI egységek:

*Grenade Infantry*: kézigranátos egység. Meglepően hatékony álló ágyútoronyok ellen és tankok ellen sem rossz, ha el tudunk ugrálni a láncfalpak elől...

*Commando Infantry*: hangtompítós puskával felszerelt elit egység. Szerintem a legjobb küldetésben 1(!), azaz egy ilyen emberkével kellett betörni az ellenséges bázisra (egy szállítóhelikopter azért volt még a gyors menekülésre).

*Humm-Vee*: terepjáró egy 7.62-es géppuskával a tetején. Gyengén páncélozott, gyalogosok ellen jó.

*APC (Armoured Personal Carrier)*: páncélozott szállító harcjármű, közismert nevén pöszke. Gyalogosok szállítására használatos (ki gondolta volna!), és egy gyenge géppuska is oda van biggyesztve a tetejére.

*M1A1 Abrams Tank*: 120 mm-es ágyúval megáldott közepes tank. Erősebb, mint a Nod hasonló kaliberű páncélosa.

*MLRS*: rakétás egység. Csak távolra hatásos, és nem túl erős a páncélzata.

*X66 Mammoth Tank*: két 120 mm-es ágyú és rakétavető. Erős...

*Orca Aircraft*: az általam helikopternek becézett repülő valami. Ha nincs SAM a közelben, nagyon hatásos!

*A-10 Warthog*: napalmbombázó egység. Csak megadjuk a célt és kész (a túloldal).

*Gunboat*: meglehetősen erős rakétákkal felszerelt vízi egység.

### Nod egységek:

*Flamethrower Infantry*: lángszórósok. Ocsmány fegyveres gyalogság, járművek és épületek ellen is. Főleg, ha a túloldallal vagyunk...

*Assault Cycle*: csapásmérő (?) motoros egység. Én inkább a sebességére hagyatkoznék (menekülésnél)...

*Dune Buggy*: szintén nem túl erős (egy géppuskával felszerelt), de gyors egység. Az előbbivel együtt remekül alkalmazható civilek irtására...

*M2-F Bradley*: 70 mm-es ágyúval ellátott könnyű tank (vö. M1A1 Abrams).

*Mobile Artillery*: tüzérség. Nagy távolságra hatásos minden ellen, de viszonylag gyenge és közelre rosszul lő (mint az MLRS rakétás egység a GDI-nál).

*Flame Tank*: ha a lángszóró ocsmány fegyver volt, akkor mit szólunk ehhez?

*Stealth Tank*: rejtőző tank rakétákkal felszerelve. Amíg nem tüzel, addig nem lehet észrevenni...

*AN-22 Cargo Plane*: szállítórepülő (páncélos egységeket hoz a repülőtérré).

Milyen tippet is lehetne adni egy ilyen játékhoz?

A fő tipp: kezdjél el játszani vele!

Melléktipppek (elsősorban a GDI szempontjából, mert most velük nyomulok):

– itt már ügyeltek a készítőik, hogy az épületekhez kis „udvar” is tartozzon, így ne lehessen teljesen zárt bázist építeni. De azért itt is előfordulhat, hogy olyan szerencsétlenül rakjuk le az épületeket, hogy nem tudunk rendesen manőverezni egységeinkkel. Persze utólag már nincs mit tenni, de ha

rendszeresen beteszünk egy-egy homokzsákot az épületek közé, akkor elkerülhetjük a problémát (építeni ugyanis csak másik épület mellé lehet, de a homokzsák annak számít).

– általában érdemes 300-400 pénzt tartalékolni sürgős javításokra (egyszerre több dolgot is javíthatunk: épületeket és egy járművet. A gyalogság sajnos fogyóeszköz).

– egyszerre több dolgot is lehet gyártani, ha az különböző helyeken történik. Például nyugodtan képezhetünk gyalogosokat, gyárthatunk tankot, és építhetjük a bázisunkat egyszerre.

– a gép nem javítja a legtöbb egységét, csak ha annak az állapotát már „sárgává” vált. Ezt úgy lehet kihasználni, hogy a bevezető támadást például csak egy helikopterrel végezzük (ez garantáltan nem irtja le mondjuk egy ágyútorony felét, mert csak 5 rakétája van), és utána ugorhatunk neki még négygel...

– a légitámadásoknál (helikopterrel és repülővel is) csak a célpontot jelölhetjük ki! Tehát az elküldött helikoptert már nem tudjuk visszahívni (hacsak a célja meg nem semmisül, de akkor is magától jön vissza), még akkor sem, ha hirtelen a semmiből egy SAM elkezd rá tüzelni.

– amelyik egység tüzel, az ezzel elárulja a pozícióját. Az erdőben megbúvó ágyútoronyok orra előtt elkacsázva, azok elárulják magukat és mehetnek a pilóták...

– a felderített ellenséges egységek gyakran megindulnak a bázisunk ellen, ha az őket felfedező egységünket kinyírták. Persze, ha a kinyírás nem sikerült, hanem mi szaladunk haza, akkor is jönnek szépen utánunk (egyenesen az őrtornyok ölelő kebelére).



Pellus, lassan mi is szeretnénk kipróbálni...

– tibériummezőn nem érdemes áthajszolni a gyalogosokat, mert szépen sebződnek! Ez persze a másik irányba is eljátszható: egy tankkal körbeszálomozhatunk egy ilyen mezőn, amíg csak az őt támadó gyalogosok el nem hullnak...

– a tankokkal és harvesterekkel is taposhatunk embereket, de sajnos a gép elég jól kerülgeti a láncfalpakat!

– ha megtámadjuk az ellenfél harvesterét, akkor ezt általában komoly megtorló támadások követik (vagyis kirajzik mindenki védeni az értékes gépet). Erre legyünk felkészülve, és jó nagy erővel csapjunk oda, hogy utána még legyen mivel visszavonulni...

– ha a lángszórós meghal, a tartalva felrobban, ami némi kényelmetlenséget okozhat a közelben lévő saját társainak is...

– az alaptaktika itt is hasonló, mint a Dűne II-nél volt: elsősorban az ellenfél harvestereire koncentráljunk, egyrészt mert elég drága pótolni őket (és nem lőnek vissza), másrészt mert tibérium nélkül nincs pénze az ellenfélnek, és így nem tudja pótolni az egységeit.

– ha az előbbi taktika nem működik (például ágyúk védik a harvesteret), akkor próbáljuk „elkapni” a Construction Yardot. Ha ez meg-

semmisül (általában a bázis tőlünk legtávolabb eső sarkában van), akkor már nem tudja az ellenfél újraépíteni a lerombolt épületeit (hacsak nincs két Construction Yardja, de ez nem túl gyakori).

– ha még ez a taktika sem működik, akkor álljunk tankokkal a lerombolt épület helyére (azért tankkal, mert annak van esélye, hogy ki is bírja valameddig, de végszükség esetén gyalogos is jó), így ott nem lehet építeni. Én általában SAM-eknél alkalmaztam a módszert, amíg a helikopterrel ki nem nyírtam a Construction Yardot. Utána már csak mézszárlás volt az egész...

– általában a folyamatos mozgás jó módszer arra, hogy ne (nagyon) találjanak el – sajnos ezt több egységgel művelni meglehetősen nehéz. Bizonyos esetekben persze ez sem vezet célra – a lézertorony például mindig megtalálja a célját...

– ha a videon nem bírtuk megérteni pontosan a küldetést, az **Options** menüpont alatt ismét elolvashatjuk a **Restate-tel** (egyébként a video is megnézhető).

– későbbi küldetéseknél már nem biztos, hogy érdemes azonnal lerakni a bázist! A védhetőség szempontjait most nem emlegetem, de a bányászati szempontok is fontosak (vagyis érdemes tibériummező mellé települni).

– a helikopterhez érdemes leszállót is venni (plusz 300 egység pénz), és ezeket egymás mellé tenni, mert így könnyebb lesz csoportos bevetéseket indítani...

– a NOD lézertornya ellen a legegyszerűbb védekezés, ha elvágjuk az energiaellátását. Ebben az is beletartozik, hogy a nagyobb energiaszűrőket sem lőjük ki (csak a torony után)...

– a tibériummezők szépen terjeszkednek, ha nem irtjuk ki őket teljesen az adott helyen. Ha egy „blossom tree” is van a környéken, akkor a folyamat kissé gyorsabb...

Talán az eddigiekből is kiderült, hogy „nékem teccik”. A grafika csodaszép, beleértve a videoanimációkat is, amelyek teljes képernyőn szintén szépen futottak (dupla sebességű CD-ROM-on is elég jó volt). Külön hangsúlyoztam az installálás minőségét...

A zene és az effektek is jók. Elismerést érdemel, mert a hangkártya driverek működnek (bár csak elmondható lenne ez mindegyik programról). Több hangkártyát viszont nem kezel a játék (kézzel nem próbáltam buherálni, lehet, hogy megoldható lenne, de minek?). Egyetlen apró probléma akadt: GUS-on a zene időnként recsegní(?) kezdett, bár ezt lehet, hogy csak az én gépem produkálta...

A játszhatóság az örök fekete bárány! De itt az sem volt probléma – ugyan a Dűne II-höz képest eget verő újdonságok nem találhatók a programban, de egy-két új típusú egység (szállító gép), kifinomultabb kezelés, a küldetések nagyobb variációja (néhol még elágazás is van a történetben, vagyis többféleképpen is elfogadja a gép a teljesítést, nemcsak az ellenfél teljes kiirtása a cél – de ez legyen meglepetés!) mindenképpen a C&C javára írandó. Emellett természetesen a CD lehetőségeit rendesen kihasználó keret: a küldetések elmagyarázása, a különféle betétek, az egységek bemutatása mind nagyon szépre sikeredett. Mindez ráadásul viszonylag elviselhető áru gépen hajlandó is futni – sajnos a sok elszállt agyú programozói munka között ez is külön elismerést érdemel.

Összefoglalva: egy kimondottan jó CD-s játékról van szó, amelyet bátran merek ajánlani minden stratégiaőrültnek (sőt nemcsak nekik!)



COMMAND CONQUER  
VIRGIN

486SX, 4 MB RAM, 3 MB  
HARD DISK, SB, GUS, ROLAND  
MS MOUSE, DOS 6.0

AZ EGÉSZ MINDENESTÜL  
(GRAFIKA, JÁTSZATHATÓSÁG)

MI LESZ, HA ELFOGYNAK  
A KÜLDETÉSEK?  
NÉHÁNY HANGKÁRTYÁT NEM KEZEL.



STRATÉGIA

GAME-PORT

# PERFECT GENERAL II



„A CSIKORGÓ LÁNCTALPAK MÉLY SEBEKET SZÁNTOTTAK DOMBSÁG LÁGY ARCÁBA. A TÁMADÁS MEGKEZDÖDÖTT, NEM VOLT VISSZAÚT. GYŐZELEM, VAGY HALÁL! AZ EGÉSZ AKCIÓ EGY ZENIÁLIS TERVRE ALAPOZÓDOTT, AMELY EGY, A VILÁG TALÁN LEGZENIÁLISABB KATONAI KOPONYÁJÁNAK AGYSZÜLEMÉNYE VOLT... A TÖKÉLETES HADSEREGET, CSAK TÖKÉLETES HADVEZÉR VEZETHETI. A PERFECT GENERAL, ÍGY EMLEGETÉK, AMÍG EGY SZÉP NAPON MEG NEM JELENT LEGNAGYOBB VETÉLYTÁRSA. MINDENT TUDOTT AMIT Ő, SŐT MÉG TÖBBET IS...”

Nem spóroltak a következő folytatásra, vagy küldetés lemezre. Végre addig játszhatunk valamivel, ameddig jólesik, s nem jelenik meg tíz nyeszlett ütközet után a Congratulations... Game Over felirat. Sőt a QQP hamarosan kiadja a Scenario discet és

Generalban nemcsak támadó szerepben tetszeleghetünk, hanem a sokkal nehezebb védekező pozíciót is kiválaszthatjuk. Nem mondom, hogy ez nem izzasztja meg jobban az embert, de általában sokkal izgalmasabb, nagyobb kihívást jelent a túlerővel szembeállni, mint az amúgy is jól felszerelt rohamcsapatainkkal gyors hadi sikereket aratni. Természetesen teljesítményünket összevethetjük más játékosok eredményeivel is.

Noha igazán semmilyen nagy újítást sem dobtak be a tervezők, a Perfect General az, amit a csomagolás ígér, s a funkciók, miszsiók tényleg benne is vannak a programban, méghozzá korrekt módon.

Mindezek mellett nem teszi fel magát csak egy kicsit a winyóra, így segítve azt is, hogy még a munkánknak is maradjon hely. Ritkaság számba megy, hogy a hangszóróink nemcsak nyomorult recsegéseket hallatnak, hanem egészen emberi hangot – azaz

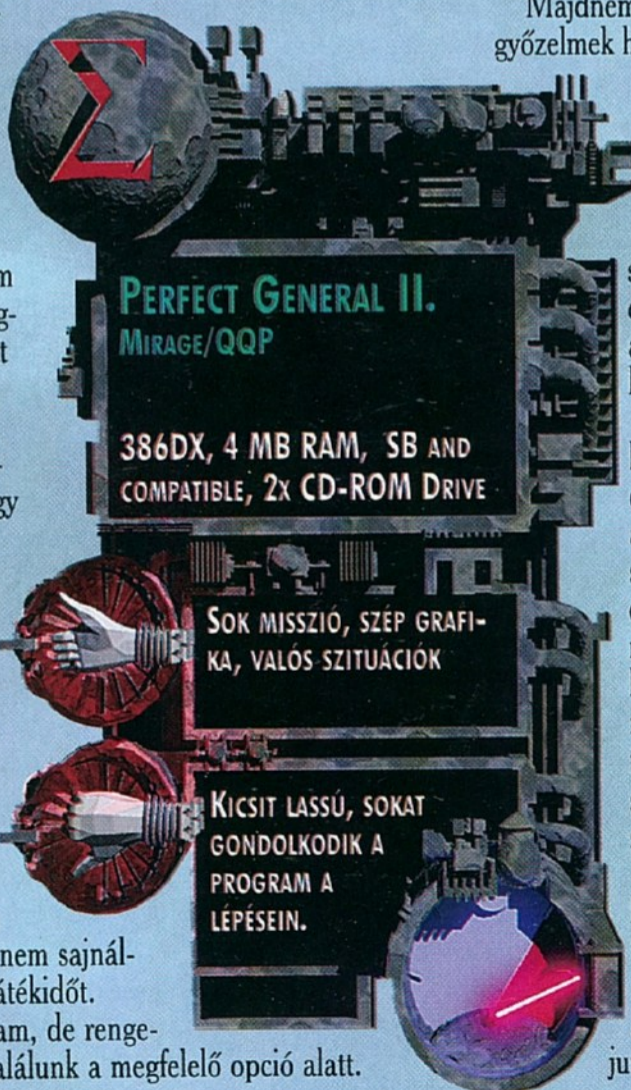
valóságos csatazajt – adnak ki magukból. Az sem mellékes, hogy a programhoz járó kézikönyvek nem csupán a telepítés útmutatói, hanem sok hasznos adattal, táblázattal segítik a játékost a jobb eligazodásban. A legizgalmasabb, hogy két színes kis könyvecske csak a miszsiókkal és azok térképeivel foglalkozik.

A miszsiók között találunk történelmileg hiteles és fiktív hadi szituációt egyaránt, de azt gondolom, a játék számítógépen mégis mindig megma-

A stratégák figyeljék most soraim, mert ez a cikk különösen nekik szól. A megszállottaknak, akik a fegyverropogás és lánctalpcsőrgés keserves hangjait többre értékelik a ray-tracing műanyag világok hazug illúzióinál. Akik számára a világ nem több, mint egy nagy térkép, és a rajta masírozó tömegek sem jelentenek egyebet, mint bábukát egy gigantikus sakkjátszmában. Ahol a győzelem adrenalin hullámainak megszerzéséhez vezető út igencsak rögs, és nem biztos, hogy három byte elegendő a végső csatákhoz. Lássuk, miről is van szó?

A képlet egyszerű. Végy egy jó grafikus, és készíts egy jól gondolkodó gép-ellenfelet, máris rengeteget fogsz eladni programodból... De mégsem olyan egyszerű, mert a „Risc” óta nem lehet ebben a témában igazán nagyot alkotni.

Vagy a grafika silány, vagy az ellenfél olyan puhány, hogy nem is érdemes megtámadni. Ez itt most nem így van, s noha a lapban már olvashattál a nagy testvérről, a Command & Conquer-ről, itt valami másról is szó van. A CD-n megjelent játék nem csak azért érdekes, mert jó, hanem mert a programozók nem sajnálták tőlünk a játékidőt. Nem számoltam, de rengeteg miszsiót találunk a megfelelő opció alatt.



PERFECT GENERAL II.  
MIRAGE/QQP

386DX, 4 MB RAM, SB AND  
COMPATIBLE, 2x CD-ROM DRIVE

SOK MISSZIÓ, SZÉP GRAFIKA,  
VALÓS SZITUÁCIÓK

KICSIT LASSÚ, SOKAT  
GONDOLKODIK A PROGRAM A  
LÉPÉSEIN.

Frontvonal a város szélén...

a Map editort is. S ha még ez sem lenne elegendő a jóból, az amerikai kiadó 96 nyaráig további 5-6 hasonló témájú programmal lepi meg a stílus rajongóit. Szinte hihetetlen.

Ha néhány szóban kellene összegeznem a Perfect General erőseit, talán három tulajdonságát emelném ki: izgalmas, változatos és könnyen kezelhető. Nem hiszem, hogy ennél többre lenne szükség egy ilyen kategóriájú programban.

Majdnem minden tökéletes, mert ha unnánk a győzelmek halmozását, az öt külön-

böző nehézségi szint az igazán megszállottaknak is csemegét jelenthet. Ismervén az impossible módban játékosok mazochizmusát, tudom, hogy most itt van az a játék, amire oly sokáig kellett várniuk...

Sok érdekes harcscenariót találunk, bár a feldolgozás nem részletezi a fegyverek és felszerelések típusát, mégis úgy érezzük, hogy kellő mélységben beleavatkozhatunk az események menetébe, azon a szinten is, hogy képesek vagyunk megkülönböztetni a tüzérséget a gépesített lövészekről.

A designerek jól oldották meg az értékelést is. Egyrészt körönként kapunk pontokat a stratégiai fontos pontok megszerzéséért, illetve megtartásáért, másrészt a végső kiértékelésnél egy rendfokozattal jutalmazza működésünket. A Perfect



Frontvonal a város szélén...



Folyómenti csatározások... (Veszteségeink: az első danár)

rad az illúzió és a valóságtól elvonatkoztatott szimuláció szintjén. Nem is baj, hiszen ki játszana örömmel egy Boszniában játszódó stratégiai játékkal. En minden bizonnyal nem szívesen tennék ilyet. Talán ők is inkább csak a monitorukon puffogatnának, az lenne ám az igazán Perfect General...

Shy



# VADI ÚJ MEGRENDELŐLAP!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy az alábbi, megváltozott megrendelöt gondosan végigbongérok, és ennek megfelelően cselekszem. Azaz: megrendelem a PC-X Magazint, mert azóta is imádom, hogy pont 1 éve megjelent. Továbbá: köll a CD-X is, mert van CD-RONCS-om, és kapóra jönnek a legújabb játékok, demók, leírások stb. 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. Ígérem, hogy ezen őszinte beismerés alapján körültekintően töltöm ki és fizetem be a mellékelt csekket, vagy küldöm vissza a megrendelöt a szerkesztőségnek (PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386)!

Komolyra fordítva a szót: mivel eléggé lassan örül a posta többtonnás malomkereke, kidolgoztunk egy remek módszert, amivel a leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Néhány sorral lejjebb találsz négyfajta (4 és 1/2) előfizetési lehetőséget – a megfelelő összeget véd rá a lapban található csekkre (ilyenkor a megrendelöt NE küldd el!), gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, és add fel (ha többre is előfizetnél, add össze az összegeket, és írd rá a csekk hátára, mik az óhajaid)! Ha ez a módszer nem tetszik, töltsd ki e megrendelöt, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Még egy fontos megjegyzés: ha már előfizetőnk vagy, kérünk, ne fizess most elő! Ha lejár az előfizetésed, mindig automatikusan küldünk új előfizetési csekket! (Ha régebbi PC-X számokat szeretnél megvenni, lapozz a 39. oldalra, ott találsz külön megrendelöt!)

**1.** PC-X előfizetés egy teljes évre (1944 Ft):

most nincs pénzem, csak fél évre (972 Ft):

**2.** CD-X Magazin egyéves előfizetés (3200 Ft):

(évente 4 számunk jelenik meg)

**3.** CD-X egyszeri megrendelés (1070 Ft):

(1995. októberi szám)

**4.** A PC-X összes megjelent száma (1100 Ft):

(1994. szept. – 1995. július, 11 db)

Áraink az ÁFÁ-t és a postaköltséget is tartalmazzák! Előfizetési akciónk 1995. november 30-ig tart! Ha addig se fizetsz elő...?!

Nevem: ..... Címem: .....

## Computer Karácsony 1995

December 9-10. 9-19 óráig

a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége Székházában  
Budapest, VIII. Puskin u. 4.

A rendezvény védnöke az Automex Kft.

A Csokonai Művelődési Ház az idén már 12. alkalommal várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget országos kiállítására. A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni, az év slágere a multimédia, a hangsúlyt mi is ezek lehetőségeinek bemutatására helyezzük! Várjuk a cégek, fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötletei, kiállítási helyet biztosítunk. Lesz program cserebere, ahol saját fejlesztésű programok cseréjéhez biztosítunk asztalt, melyet már előzetesen lefoglalhatnak.

Szoftverek, hardverek és szakkönyvek között válogathat az érdeklődő, természetesen a karácsonyi ajándékát is megvásárolhatja. A Csokonai Művelődési Ház munkatársai és a társrendező KKDSZ az idén is megtesznek mindent, hogy kellemesen töltsék a kiállítók és a vendégek ezt a két napot. Ha a rendezvénnyel kapcsolatban bővebb felvilágosítást kér, hívja Tóth Lajost a Csokonai Művelődési Házban. Telefon: 169-0495, fax: 189-2240

A Computer Karácsonyon természetesen a PC-X is kiállít, így várunk minden kedves érdeklődőt, olvasót, játékos kedvű PC-X rajongót. Előre láthatólag a Computer Karácsony második napján, délelőtt rendezzük meg a nagy bulit, a HW Depo hardware-játékának végső fordulóját, a PC-X ÁR(LE)VERÉST! Részletek a 47. oldalon!

A CD-X harmadik, mindent elsöprő száma (igen, az, amelyiken a demopályázat is rajta lesz) akkorra jelenik meg!



LOGIKAI JÁTÉK

GAME-PORT

**SZERINTEM EZ AZ A JÁTÉK, AMIVEL VALAMILYEN FORMÁBAN MINDENKI TALÁLKOZOTT. VELE KAPCSOLATBAN ILLIK MEGEMLÍTENI NELS ANDERSON NEVÉT, AKI – TUDTOMMAL – AZ ELSŐ, UGYANAKKOR A LEGISMERTEBB ADAPTÁCIÓJÁT KÉSZÍTETTE, EZ VOLT A MAH-JONGG, AMI SZÁMOMRA MA IS PONT UGYANAZT AZ ÉLVEZETET NYÚJTJA, MINT ÖT ÉVVEL EZELETT.**

Később persze jöttek a „klónok“, különböző formában, különböző mintákkal. Windows alá is írtak legalább egy tucatot, volt köztük néhány egész jól sikerült darab és egy-két elég silány. Egy dolog nem volt eddig: Windows 95-ös verzió. Most már van!

Nemrégiben a Fury3 kontra Terminal Velocity vitában azt találtam mondani, hogy a Windows 95 mint új játéplatform, eléggé megkérdőjelezhető. Nos, az Activision azóta rácafojt erre a kijelentésemre, két ízben is. Először a Pitfallal rukkoltak elő, s bár eddig még csak Chaos tuningolt gépén láttam futni, leesett az állam, hogy ilyen grafika, ilyen simán működik Windows alatt. A Shanghai

ezzel szemben nem egy kimondottan erőforrás-emésztő program, viszont gyönyörűen van megcsinálva!

Nagyon röviden a játék alapjáról azok számára, akik mégsem ismerik: adott egy halom mintás cserép valamilyen alakzatban lerakva. A feladat a képernyő megtisztítása. A cserépeket mintá szerint, párokban lehet levenni, az egyetlen megkötés, hogy csak „szabad“ cserép szedhető le. Egy cserép akkor „szabad“, ha jobb vagy bal oldalán, illetve felette nincs másik. Tulajdonképpen ennyi az összes szabály, s bár ez így első hallásra nagyon egyszerűen hangzik, bizony elég komoly koncentráció kell ahhoz, hogy egy halmot leszedjen az ember! Bonyolítja a dolgot, hogy néhány mintából négy darab van egy halomban, ami azt jelenti, hogy két egyforma szabad cserép kevés az örömhöz; levehetjük őket, de ki tudja, hogy a másik kettő például nem egymás fölött van-e? Ha igen, akkor annak a játéknak annyi!

A Shanghai: Great Moments egész megjelenésénél fogva kiemelkedik az eddigi adaptációk közül. Elkészítésekor az Activision kihasználta a Win95 grafikai és multimédia lehetőségeit egyaránt, így sikerült egy igazán hangulatos verziót létrehozni. Nagyon szép a cserép minták kidolgozása (különösen az eredeti mintázat). A háttérben mindig az adott készlethez kapcsolódó képek jelennek meg, s ehhez illő aláfestő zene szól. Egy-egy pár levételekor a mintához kapcsolódó rövid animáció vagy filmrészlet látható. A játék során nem vagyunk egyedül: induláskor csatlakozik hozzánk

# 上海大 moments

## GREAT MOMENTS

Rosalinda Chao, aki elmeséli a játék szabályait, illetve később hozzá fordulhatunk segítségért, taktikai tanácsokért.

A Shanghai az eredeti játék négy különböző változatát tartalmazza. A Classic Shanghai a megszokott – fent elmesélt – szabályok szerint játszódik. A Great Wall egy érdekes változat: a cserépek téglaszerűen falat mintáznak, amelynek két oldalán, illetve az „ablakoknál“ vagy „ajtóknál“ találunk szabad cserépet. Ha kiveszünk egy olyat, amely felett van másik, akkor az lehullik, hiszen nincs, ami tovább tartsa. Ezzel az indirekt bottal felszabadíthatunk, illetve lezárhatunk cserépeket, ami új szintet visz a játékba, másfajta gondolkodást kíván. Az Action Shanghai a számítógép, illetve az idő ellen játszunk.

A kiinduló állapot egy viszonylag egyszerű, kevés cserépből álló forma, viszont a számítógép adott idő elmúltával egy-egy cserépet véletlenszerűen hozzáad! Ez a játék három fokozatban játszható, a fokozatok között az idő intervallumban van a különbség. A negyedik variáció a Beijing, amely egy másik érdekes elemmel bővíti: a hagyományos módszer mellett vízszintesen vagy függőlegesen mozgatva, a bezárt párokat egymás mellé illetve is szedhetünk le cserépeket!

Ezzel természetesen nincs vége, a négy alapvariációt tovább variálhatjuk: játszhatjuk őket egyedül vagy párban, tournament és úgynevezett „contemplation“ módban. Két játékos esetén is két lehetőség van: a „Count Down Timer“, amikor a játékosok felváltva vehetnek le párokat, mindkét játékos megadott ideig gondolkodhat, ha az alatt nem sikerült párt találnia, akkor a másik következik. A „Count Up Timer“ ennek az ellentettje: mindkét játékos órája nulláról indul, és nincs meg-

köve a gondolkodási idő: a végén az győz, aki kevesebb időt használt el. Tournament módban, ha egyedül játszunk, háromszor kell végigmennünk a négy játéktípuson – Classic, Great Wall, Beijing, Action sorrendben –, így összesen tizenkét halommal kell megbirkózni! Két játékos is játszhat tournamentet, ekkor négyszer kell végigmenni a Classic, Great Wall, Beijing trión; Actiont ugyanis nem lehet ketten játszani. A „contemplation“ mód a Shanghai és a memória játék keveréke: a cserépek hátukkal felfelé fekszenek a képernyőn: így nem csak megtalálni kell egy cserép párját, de emlékezni kell arra is, hogy hol volt az eredeti!

A játék során különböző segítséget kérhetünk és kaphatunk: visszavonhatjuk az előző lépést, összekeverhetjük a fennmaradt cserepeket, hátha egy lezárt cserép így kiszabadul, kerekeshet a gép párokat, megnézhetjük az összes hátralevő lépést, röntgen üzemmódban benézhetünk egy-egy cserép alá, megnézhetjük, hogy milyen mintájú és hány darab van még hátra. Ezenkívül kérhetünk tanácsot Rosalindtól, aki vagy egyszerű, könnyen érthető, vagy mélyebb, elgondolkodtató stratégiával ajándékozik meg. Tournament módban és két játékos esetén ezek a segítségek természetesen nem működnek!

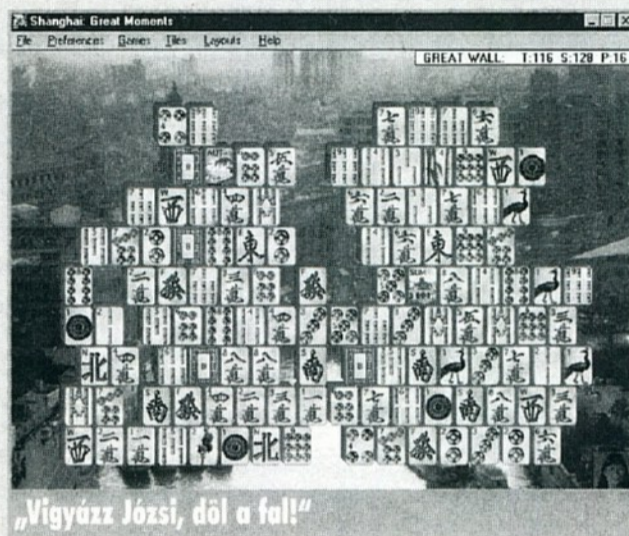
Akinek ez még mind nem elég, az tovább variálhat! A Classic Shanghai tizenhárom különböző alakzatban lehet játszani (hagyományos, homokóra, kocka, Ying-yang, gonosz szem, piramis, kastély, tektonikus (?), híd, csomag, jégtörő, skorpíó és négy sarok), a Great Wallt pedig játszhatjuk öt ablakkal (lukak vannak a falban), öt ajtóval (lukak vannak a fal alján), vagy egyenes falal (nincsenek lukak). Az alakzatokon kívül variálhatók a cserépkészletek: ki-

lenc különböző készlet közül választhatjuk ki, hogy melyikkel akarjuk játszani az adott játékot. Aki azt hiszi, hogy ez pusztán esztétikai kérdés, az nagyot téved: egy-egy készlettel jóval nehezebb játszani a képek vagy a színek hasonlósága miatt. A választható kilenc készlet a következő: Mah-Jongg (a hagyományos), az úr felfedezésének nagy pillanatai, a tudományos fantasztikum nagy pillanatai, románcok nagy pillanatai (?), nagy pillanatok a művészetben, nagyszerű emberek, nagy pillanatok a zenében, nagyszerű feltalálók, felfedezők, nagy események. Természetesen minden készlet minden cserépéhez külön-külön animáció, film stb. tartozik! Ha sikerül leszednünk az összes cserépet, a program egy hosszabb filmrészlettel ajándékozik meg,

amely az éppen kiválasztott cserépkészlethez kapcsolódik.

Hosszan kerestem valami negatívumot a játékkal kapcsolatban, de nem találtam. Egyetlen dolog miatt morogtam csak: a doboz alján a minimum feltételek között szerepel a Windows 95, így hát kénytelen voltam másfél órát áldozni a régi Windows letörlésére, a rendszer backupra, Win95 telepítésre, Office telepítésre (valamiben a cikket is meg kell írni) stb. Ezután kinyitottam a dobozt, kivettem a CD tokból a füzetet, amelyből kiderült, hogy a játék telepíthető Windows 3.1 alá is, tehát aki még a régi Windowst használja, az is bátran megveheti magának!

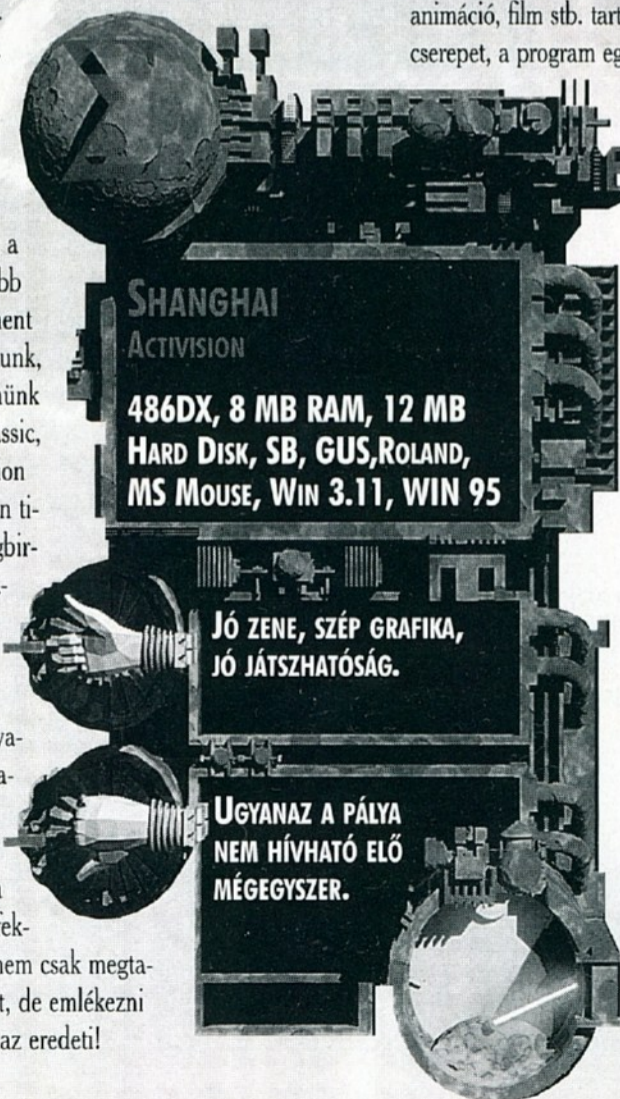
A Shanghai kidolgozottságáért, játszhatóságáért és élvezhetőségéért, valamint stabil futásáért csillagos ötös jár az Activisionnek. Ezek szerint tényleg lehet Windows 95 alá játékot, ráadásul jó játékot (!) fejleszteni, csak ahogy azt már eldalták: az egyiknek sikerül, a másiknak nem!



„Vigyázz Józsi, dől a fal!“



A Shanghai-ban található játéktípusok...



SHANGHAI  
ACTIVISION  
486DX, 8 MB RAM, 12 MB  
HARD DISK, SB, GUS,ROLAND,  
MS MOUSE, WIN 3.11, WIN 95

JÓ ZENE, SZÉP GRAFIKA,  
JÓ JÁTSZHATÓSÁG.

UGYANAZ A PÁLYA  
NEM HÍVHATÓ ELŐ  
MÉGEGYSZER.



# Tippp-Top

**VÉGRE TÚL VAGYOK A KIKÉPZÉSEN, S HÁLA ÁCS TAMÁS, PAS PÉTER ÉS FÖLDI PÉTER ÖRVEZETŐKNEK, MEGÚSZTAM EZT AZ EGY HÓNAPOT KÜLÖNÖSEBB PROBLÉMÁK NÉLKÜL. MOST, HOGY LAZÁBBRA FORDULT AZ EGÉSZ ÉLETEM, ISMÉT READY VAGYOK KÖZREADNI EZT-AZT PIRAMIDÁLIS CHEAT-GYŪJTEMÉNYEMBŐL. REMÉLEM SOKAN TUDJÁTOK MAJD HASZNOSÍTANI... TALÁLKOZUNK A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN, ADDIG IS CSAÓ: JON.**

## BLAKE STONE (2.0):

Ha a játékot „radar” paraméterrel indítjuk, a képernyő bal sarkában egy hasznos kis térkép lesz segítségünkre. A „powerball” paraméterrel a cheat mode-ba kerülhetünk, már amennyiben a Jam logónál jó ütemben könyöklünk a bal, illetve a jobb Shiftre. Siker esetén egy kis bippenés a jutalmunk. Próbáld ki a billentyűket, de előttük nyomj Backspace-t.

## DUKE NUKEM 1-2-3:

Backspace+PgDown = teljes felszerelés.

## TERMINATOR 2.:

Amikor a T1000 és a T800 közti harc töltődik, ülj a tűzgombra = sebezhetetlenség.

## CHASE HQ:

Minden pálya elején tartsd nyomva a Space-t egy ingyen nitróért... Elf: állítsd le a játékot „p”-vel, pötyög be a „HIGHLANDER” szócskát, ismét „p”, ezután I: örökélet, E: repülő, M: főnök, S: következő pálya.

## RAPTOR:

Állítsd május 16. hétfőre a géped, és így indítsd el a játékot. Mivel ez a nap az egyik készítő születésnapja, meglepetésben lesz részed (állítólag...)

## SLIPSTREAM 5000:

A menüben írd be a „refinery” szócskát... No comment.

## CYCLEMANIA:

Pénzméker-Hexa editor, CHAMP.DAT sector 0, offset 0-1: átírni 50 C3, az eredmény: 50,000 dollár.

## DARK FORCES:

A legújabb cheat „ápdét”: LADTENTION- Detention Center, LAREMSHED- Ramsees Head Docking Port, LAROBOTICS- Robotic Facility, LANARSHADA- Nar Shaddaar, LAIMPCITY- Imperial City, LAFUEL- STAT- Fuel Station, LAEXECUTOR- The Executor, LAARC- The Arc Hammer (Thanx 4 Misha).

## HELL:

Tartsd lenyomva a bal egérgombot és az Alt-Ctrl-G-t. A password kérdésre a „NATAS LIVE” szóval válaszoljunk. Jutalmunk egy extra „csít” menü.

## INFERNO:

A legegyszerűbb megoldás- „Lazarus”: log in név, „Inferno”: call sign. Mi történik? Nem tudom, de állítólag működik.

## LIONKING:

A címképernyőnél írd be és tartsd lenyomva a „DWARF” szó betűit- Cheat Enabled... L: pályaugrás, H: teljes energia. Sajnos nem mindegyik verzióban hatásos.

## LITIL DIVIL:

Próbáld meg a játékot így paraméterezve indítani: „KmCiNpOcKeT” (!), hatása: F1-re ugrás a játékban. „Nicole”, Shift-P: irány egy másik szoba. „MEANING”, Shift-T: plusz energia. „Donkey”, T: plusz pénz. „Grumpy”, K: plusz kulcsok.

## LODERUNNER:

(Mielőtt bárkinek eszébe jutna rákérdezni, halvány fogalmam sincs ki, vagy mi az a monk... Jon.) Dos verzió: Nyomj „Ctrl-F3”-at a „monk mode” aktivizálásához. A monk irányítása: „T-Y-U/G-H-J/B-N-M”. Tabbal kapcsolgatható a monk. Windows verzió. (1.2) Klikk a főmenü bal felső sarkába, majd írd ne a „CTHULU” szót, az 1.3-as verzióban a „YOG” szót, várd meg a gong hangot, majd a monk irányítása egyezik a DOS-oséval, végül Tab.

## OUTER RIDGE:

A játékot a „-devparm” paraméterrel indítsd, majd a főmenüben az „Alt-Shift-U” billentyű kombinációval a szint-editor részbe kerülhetsz.

## QUARANTINE:

Az alábbi paramétersorral startold a game-t: „-cheater, -infinite, -nocar, -invice”. A játékban az „Alt-Ctrl-F7” megnyomására a legnehezebb helyzetből is ki tudsz vergődni. Kell egy kis pénz? No problem. A teendő csak annyi, hogy a kimentett állást meg kell buherálni. Hogy hogyan? Hexa editor, SAVEEx.GAM. Sector 0, offset 407-408: átírni 0F 27-re.

## STREET FIGHTER 2.:

Egy-két indítóparaméter: „/updownmove” - scrollozik ugrás közben, „/vesa105” - ha bírja a monitorod, a játékot 1024x768x256c-ben élvezheted.

## THEME PARK:

Kezdsénel, mikor a mentendő névre kíváncsi, a „HOZRA” szóval feleljünk, mikor a becenevünket firtatja, ugyancsak a „HOZRA” szó a kulcs. A game-ben a „Ctrl-C” 50.000 dollárt ér, a „Shift-Z” használható az összes fafaját, a „Ctrl-Z” bármilyen üzletet nyithatsz, az „Alt-Z” segítségével akármilyen utat építhetsz.

## CRIME PATROL:

Végtelen élet: Hexa editor, CPEXE és CPSB8.EXE sector 55, offset 439, átírni 48-ról 90-re.

## FLASHBACK:

Új password: „PIXEL” - no ellenség.

## WARCRAFT:

Az utóbbi időben rengeteg újsütetű ismerősöm mondta, hogy a Warcraft milyen „hű de jó” játék, nekik küldön ezt a kis segítséget. (Gondolok itt elsősorban Poptodorov Kirilov Zoltánra.) A cheat mode-ba való jutáshoz a „CORWIN OF AMBER” beírására van szükség. A kódok: „ORC(szint-szám)” - ugrás az x. szintre. „POT OF GOLD” - 10.000 tonna arany+ 5.000 tonna fa. „EYE OF NEWT” - mágikus hatások unlimitálása. „IRON FORGE” - az összes technikai tudás tuningolása. „HURRY UP GUYS” - pikk-pakkra felépíti az építendő motyókat és embereket. „THERE CAN BE ONLY ONE” - egy ütésre meghal az ellenség. „YOURS TRULY” - ha kíváncsi vagy az utolsó szintre.

## CHEAT ROVAT

## GAME-PORT

## OMF2097:

Pénzcsinálás: Hexa editor, SAVEGAME.CHR, a 41,42,43,44. byte-ot átírogatni A0-ra. (2.000.000.000 \$) Más. A gameplay menüben nyomvatartani a „2097”-et, majd kilépni a menüből, visszalépni, az eredmény egy újabb menü (ADVANCED MENU). Játék közben nyomvatartva a „BIG+1-9”-ig valamelyik számot: ütésünk után több alkatrészt „hullik le” az ellenfélről. A „REIN+1-9”-ig az égből hulló áldást kontrollálja. Sok sikert!

## FX FIGHTER SPECIÁLIS MOZGÁSOK LISTÁJA:

A billentyűk jelentése:

U=fel, D=le, F=előre, B=hátra, P=ütés, K=rúgás, B+F=hátra, majd előre, U+P=fel, majd ütés, P+(B+F)=ütés, majd hátra, utána előre, F->B=előre, előre-le, le, hátra-le, hátra.

És most, a szereplők:

**ASHRAF:** F+P- Elbow lunge, F F+P- Luning overhead punch, F D F+P- Forcefield push, F B+K- Handstand kick, F B P- Punch combo, F U+K- Double air roundhouse kick, F+P P P P- Running multi-punch lunge combo, B B- Backflip, B+F+P- Chakra ball, B P- Underhand punch.

**CYBEN 30:** F+P- Shock attack, U+P- Flying drop attack, P+(F B)- Lunge punch and spin punch combo, D+P- 2-hit swing punch, D+K- Swing kick, F F+P- 4-hit cyclical punch, B F+P- Flying torpedo attack, F F+K- Roundhouse kick, F B+K- Handstand kick and roll.

**JAKE:** B F+P- Uppercut, F B+P- 3-hit combo, F D+K- Sweep kick, F D+P- Hammer punch, F F+K- High kick, F F+P- Headbutt, F->B+P- Overhead slam, F->B+P- 4-hit combo, F B+P P P P- 4-hit forward and spin punch combo.

**KIKO:** B F+P- Throw star, B B+K- Defensive kick, B B P- 3-hit combo, B D+P- Knee throw, B F+K- Drop kick, B D+K- Handstand face kick, F D+K- Split kick, F F+P- Power punch, F F+P- Double knee slam, F F+K- Lunge kick, F+K- Knee kick, K K K- Triple kick.

**MAGNON:** FD+P- Upward lunge roll, F F K- Earthquake stomp, B F+K- Magma breath, B F+P- Cycle punch combo, F F+P- Uppercut double-punch, B D+P- Get autistic, B+K- Crushing hug, FD+P- Leg toss.

**SHEBA:** F B+K- Foot charge, F+K- Face rake, B+K- Backwards cartwheel, F B+K- Throw opponent, F B+P- Takedown, D+P- Sweep punch, F F+K- Handstand kick and throw, B F+K- Hop roundhouse, B F+P- Punch kick combo, F B P- 4-hit punch.

**SIREN:** F F+P- Flip opponent, F F+K- Rolling kick, U+P- Telekinetic throw, B D+P- Judo throw.

**VENAM:** B F+K- Leg throw, F F+K- 2-hit combo, F+P- Lunge punch, F B+P P P- Spinning punch combo, B F+K- Acid spray, B F K- Leg grab and toss, P+(F B F B)- Combo attack and back toss.



LÖVÖLDÖZŐS

GAME-PORT

**A MADDOG MCCREE ÉS UTÓDAI SOKAK KEDVENCÉVÉ VÁLTAK AZ ELMÚLT EGY, MÁSFÉL ÉV SORÁN. A SZOROZAT KÖVETKEZŐ TAGJA A THE LAST BOUNTY HUNTER – A LEGFRISSEBB STUFF –, AMELY OLYAN GYORSAN ÉRKEZETT EGYENESEN LONDONBÓL, HOGY A BORÍTÁS SZINTE RÁÉGETT A DOBOZRA, A CD KORONGON PEDIG TEÁT LEHETETT FŐZNI.**

# The Last Bounty Hunter

megeteti velünk durranós sétatálcájának trükkjét, de ezt csak egyszer teheti meg, másodjára már nem marad ideje az átverésre, mert az örök vadászmezőkre költöztetjük. Jutalmunk egy zsák pénz, amelyet a seriff ad át, egy újabb küldetés reményével biztatva.

Második páciensünk Nasty Dan. „Sajnos” őt sem sikerül élve leszállítanunk a seriffnek. Egyik emberét a vágatózó ló hátáról kell lelőni, körülbelül 200 méterről (távcsővel sem láttam...). Tanácsként csak annyit, hogy azonnal az elején kell lőni, alaposan elécélözva, mert utána már ő a gyorsabb.

borgózós légkörébe. Épp jókor érkezünk, hogy megmentsünk egy



Ne mutogass, te seriff, mert te is kapsz egy kis ölmet!

A szokásos villámgyors installálás után a demo képei peregték előttem: füst, lövések villanása, halál és egyéb nyalánkságok sorozata. Mindez természetesen az American Laser Games-től (kítől másótól?) megszokott minőségben és színvonalon. Hiába, itt a nagy visszatérések ideje, hiszen újra egy 1800-as évi westernbe csöppentünk. A játék hangulata egyszerűen fantasztikus. Visszagondolva az utolsó live-actionokra, a westernes játékokhoz egyik sem volt hasonló. A kocsmái verekedések, a dohányfüstös levegő, a lóitatóba csobbanó hullák, a berúgott kocsmajáték reccsenése és a vérben fetrengő banditák jajgatása teszi színessé a filmszerű képeket. Kell ezt tovább részletezni? (Nem, mert rosszul leszek – Csilla.)

Mi sem természetesebb, minthogy most is a jó oldalon harcolunk. Nevünkhöz méltóan, vadászva kell elkapnunk négy körözött banditát és bandáját. Persze élve kellene elfognunk őket, de ha elpatkolnak, az sem probléma. Első bajnokunk Handsome Harry, akinek kisdéd bandáját bankrablás közben kapjuk fülön, majd a kaszinóban mérkőzhetünk meg emberivel, ahol meg kellene mentenünk a krupié, egy remekbe-szabott vállövessel. Persze nem hiányozhat a megszokott vadnyugati pisztoly-



Eszem azt a helyes kis pofikádat – köpöd ki a bagót!

párbaj sem, és ha túléltek..., akkor túléltek. Ám diadaléretünk nem tartott sokáig, mert egy felborult szekér kereke mögül egy lesipuskás kilyuggatja az irhánkat. Harry a végén



A bájos hercegnő duplacsővűt ajándékoz – oh, Doom, DOOM!

El Loco egy mexikói pofa, akit szintén köröznék. Jó pénzért őt is likvidáljuk, egy igen egyhangú ütközet során.

Cactus Kid nem tudom honnan kaphatta a nevét, mert semmi köze nincs a kaktuszhoz, lehet hogy gyermekkorában közeli ismeretséget kötött vele, mindenesetre őt elkapni a legnehezebb. Az epizód egy börtönbeli szöktetéssel kezdődik, ahol 6 válogatott ellenféllel kell megbirkózunk, akik ráadásul egyszerre próbálnak támadni. Egy kis lögyakorlattal megakadályozzuk a szöktetési terv egy részét, a börtön előudvarában azonban újabb támadók várnak ránk.

Utunk folytatása a kínai negyeden vezet át, természetesen a stukkerunkat most sem hagyjuk a párna alatt. A küldetés legizgalmasabb részéhez érkezünk, amely igazán próbára teszi ügyességünket. Nyakunkba szakad egy részeg csavargó, akit a kocsmá ablakán keresztül vágunk hozzá. Természetesen az inzultálást nem hagyhatjuk megtorlatlanul, és bevetjük magunkat a kocsmá

felszolgálónót, aki cserébe egy shotgunt nyom a kezünkbe. Ezzel már nőnek esélyeink, bár ellenfeleink keményen próbálkoznak.

Miután a fél kocsmát kiirtottuk, elérkezünk a végkifejlethez. Hogy „szenvedjete” Ti is, nem lőjük le a poént, de annyit elárulunk, hogy kiderül, a hölgyeknek jobban áll a western csizma, mint egyes férfiaknak.

Dióhéjban CSAK ennyit!!!

Remélem hamarosan megjelenik a játék a boltokban, és Ti is osztani fogjátok a véleményünket.

Júpi & Guska

**THE LAST BOUNTY HUNTER**  
MIRAGE/AMERICAN LASERGAMES

**386DX, SB AND COMPATIBLE, MS MOUSE, 2x CD-ROM DRIVE**

**TETSZETŐS GRAFIKA ÉS HANG, MEGY A GAMEGUNNAL, AZAZ RÁKÖTHETŐ PISZTOLY!**

**EGÉRREL JÓ KIS IZOMMUNKA MINDENKIT KILŐNI, LASSAN KEVÉS A 2x CD-ROM**





# MEGJELENT A CD-X 2. SZÁMA!

Benne az ECTS-ről érkezett friss játékdemok, shareware programok és játékok, Microsoft Home bemutató, Fury3 demo, az Other Side különszáma, rengeteg patch és forráslisták.

Ez a jó hír. A rossz hír az, hogy már nagyon sokan jelezték: gondjaik vannak a CD-vel. Nem mindenki ismeri például a tömörítőket, például az ARJ programot, amit a CD elkészítése során használtunk. Nos, az ARJ-vel tömörített állományokkal a következő a teendő:

Hozzunk létre egy üres - átmeneti - alkönyvtárat a winchesterünkön, majd másoljuk át a CD-ről a kívánt programot ebbe a könyvtárba. Ezután adhatjuk ki az ARJ x PROGRAMNÉV parancsot, amely kicsomagolja a tömörített állományban levő programokat. A kicsomagolás közben a felmerülő kérdésekre válaszoljunk az Y gomb megnyomásával (a program általában arra szokott rákérdezni, hogy létrehozhat-e új alkönyvtárat. Mivel ezt csak indokolt esetben teszi, nem érdemes neki nemet mondani!).

A CD-X menüprogramja futásához VESA kiegészítést igényel (ez a grafikus kártya SVGA felbontásának kezeléséhez szükséges), ami vagy már benne van a grafikus kártyákban, vagy lemezen adják mellé. Ha mégsem adnák, akkor javasolt az UNIVESA vagy UNIVBE programok használata. Ezeket letölthetitek különböző BBS-ekről, de elérhetővé tesszük az IDG BBS-en is!

A másik, visszatérő probléma az egér. Már az első CD-X-nél is hangsúlyoztuk, hogy a keretprogram csak 100%-ig Microsoft kompatibilis egérrel és meghajtóprogrammal működik. Ez magyarul lefordítva azt jelenti, hogy az egér kétgombos üzemmódban van, a driver pedig - optimális esetben - a Microsoft 8.20-as (ami mellesleg a 6.21-es DOS-nak része, a 6.22-esnek már nem!), nem

túl optimális esetben egy ezzel funkciószinten kompatibilis program. Félreértés ne essék, nem a mi egyéni heppünk, hogy csak így fut a CD-X keretprogram. Az ok roppan egyszerű, egyedül a Microsoft egérmeghajtó funkciói vannak széleskörben dokumentálva, ez ma már akár szabványnak is tekinthető. Arról nem tehetünk, hogy a kedves egyéb-egérgyártók nem igazodnak ehhez, de nem is publikálják a sajátjukat!

A telefonálók többsége arra panaszkodott, hogy ugyan megjelen az egérkurzor, de nem mozgott. Sőt, volt akinél ugyanezt a fent említett MS driverrel csinálta a program. Tudjuk, hogy ez senkit nem vigasztal, de higgyétek el, a programot legalább egy tucat különböző konfiguráción (különböző egereken és SVGA kártyákon) teszteltük - nekünk működött. Még Shy egerével is, pedig az az első CD-X-en rendesen eltolta a karaktereket! Elnézést kérünk azoktól, akik így végképp lemaradnak a keretprogram használatáról, nekik azt tudjuk javasolni, hogy a CD-X alkönyvtárban a TABLEN.DAT állományokat tanulmányozzák, ezek az állományok tartalmazzák témakörök szerint csoportosítva a CD-n található programok nevét és rövid leírásukat, ahogy az a keretprogramban megjelenne.

Szeretnénk elkerülni az ehhez hasonló további problémákat, s ebben számítunk a ti segítségetekre is! Kérjük, hogy speciális egérmeghajtókat küldjétek fel az IDG BBS-re, így azzal is kipróbálhatjuk a készülő programot! Továbbá hamarosan fel fogunk tenni a BBS-re egy rövid egérteszt programot; akinek van kedve, töltsé le, és futtassa le saját konfigurációján, majd írja meg, hogy mit tapasztalt. Előre is köszönjük a segítséget!

The Richfielder

SyQuest  
TECHNOLOGY

EZ - 135

az elérhető  
cserélhető  
rugalmas merevlemez  
otthonra is!

SyQuest

135 MB

EZ-135I IDE drive +1 db lemez : 35.000,-

EZ-135 135MB-os lemez : 3.500,-

As árak az ÁFA-t nem, maghajtóra 2 év,  
lemezre 5 év garanciát viszont tartalmaznak!

itt kapható a hordozható  
adathordozó



Advanced Network Technologies.  
1067, Bp., Szondi u. 29.  
tel./fax: 131-5354, 269-4428

## Kedves Barátom!

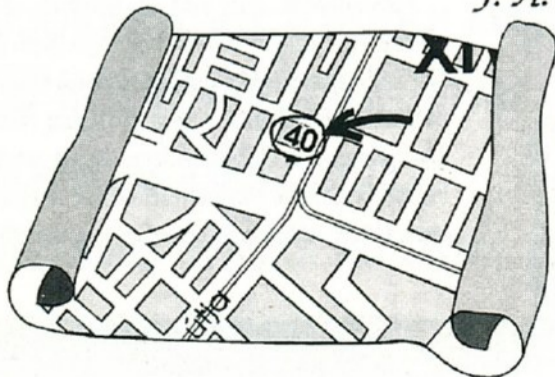
*Kérlek, bocsásd meg öreg és hűséges társadnak, hogy csak így, a távolból kérem újfent segítséged. Rokonaim nyüstölése és szomszédaim szakadatlan unszolása azonban nem teszi lehetővé, hogy a magam módján -komótosan- nyomozzam ki kérdéseikre a választ.*

*Természetesen megértem aggályait, hiszen az én unokáim is minél előbb szeretnék tudni annak a számítógép üzletnek a címét, ahol december 6-án (Hétfőn) beszerzési áron lehet majd számítógépet és alkatrészeket vásárolni, a készlet erejéig.*

*Levelemhez mellékelten küldöm azt a térkép-darabkát is amit a napokban találtunk egy halálra gázolt anyagbeszerző markában.*

Legmélyebb tisztelettel:

J. H. Watson



## KoBAK

PC CD CLUB

1942 Pacific Air War	3,990	Novastorm	3,670
Alone in the Dark 3.	4,490	Outpost	2,990
Apache	4,490	PGA Tour Golf 486	3,990
Arc of Doom	3,670	Phantasmagoria	8,990
Armored Fist	3,990	Primal Rage	8,850
Battle Beast	8,290	Privateer	3,280
Bioforge	3,990	Quarantine	3,990
Bureau 13	3,990	Rebel Assault	4,990
Chessmaster 4000	3,990	Red Baron	3,990
Clockwerx	3,990	Renegade	3,990
Command&Conq.	7,990	Rise of the Triad	3,990
Com Advent. Starship	2,200	Rugby World Cup	3,990
Creature Shock	4,490	Sakura	1,210
Cyberia	3,990	Savage Warriors	4,990
Cyclemania	3,990	Sea Wolf	3,130
CYBERWAR	6,300	Shadow of Darkness	3,990
Descent	3,990	Shanghai : Great M.	3,990
Doom II	4,490	Simcity 2000 Coll.	3,990
Earth Siege,Blown A.	4,490	Sim Town	4,490
FIFA Soccer	3,990	Sink Or Swim	1,440
Fighter Wing	3,990	Skin At Big Horn	9,330
Flight Unlimited	4,990	Space Pirates	3,990
Fortress of Dr.Radiaki	3,900	Star Trek 25th	3,670
Freddie Fish	3,670	Syndicate Plus	3,280
Full Throttle	3,990	Tank Commander	3,990
Harpoon II Deluxe	4,490	Terminal Velocity	4,490
Hi-Octane	3,990	The Daedalus Enc.	4,990
Inca II.	3,990	The Grandest Fleet	3,990
Indycar Racing	4,390	The Psychotron	3,900
Inferno	3,990	Theme Park	3,990
International Soccer	1,440	Tornado	4,490
Johnny Mnemonic	4,490	Transport Tycoon	3,990
Kingdom	3,990	U.S.Navy F.	4,490
Kyrandia 3.	4,490	USS Ticonderoga	4,490
Little Big Adventure	3,990	Under a Killing Moon	5,640
Lost Eden	3,990	Virtual Vegas	3,990
Mad Dog I-II.	3,990	Werewolf vs. Com.	9,330
Magic Carpet	3,990	Wing Commander II.	3,280
MechWarrior2	4,490	Wing Commander III.	5,990
Megarace	2,490	Wings of Glory	3,990
Megarace, Bloodnet	4,490	World Atlas V.5.0	2,990
NBA Live '95	3,990	X-COM II	3,990
NHL Hockey '95	3,990	X-WING Collector's	3,990

A közölt árak tartalmazzák az Áfát.

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

1024 Budapest, Margit krt.29/B.

T: 325-0484 T+F:136-2483



## SPORTSZIMULÁTOR

## GAME-PORT

**CHURCHILL SZERINT: „A GOLF NEM MÁS, MINT EGY LABDA ELJUTTATÁSA EGY TÁVOLI LYUKBA, AZ ARRA LEGALKALMATLANABB ESZKÖZZEL.” A GOLF NAPJAINKBAN MÉGIS AZ EGYIK LEGNÉPSZERŰBB SPORT – LEGALÁBBIS TÖLÜNK KICSIT NYUGATBARRA –, ÉS A PROFI GOLFJÁTÉKOSOK KÖRÜBELÜL ANNYIT KERESNEK, MINT A PROFI TENISZEZŐK. ENNEK A NÉPSZERŰSÉGNEK, VALAMINT AZ EGYSZERŰ, MÉGIS LÁTVÁNYOS MEGVALÓSÍTHATÓSÁGNAK KÖSZÖNHETŐEN SZINTE MINDEN JÁTÉKKÉSZÍTŐ CÉG KÖTELESSÉGÉNEK ÉRZI, HOGY ELKÉSZÍTSEN EGY GOLFPROGRAMOT.**

**I**gy nem is volt igazán meglepő, hogy Mr. Chaos az ECTS-ről hazaérkezvén két golfprogramot is a kezembe nyomott: a Gametek cégtől a Hole in One-t, az Electronic Artstól pedig a PGA Tour 96-ot.

A két programot megtekintve arra az elhatározásra jutottam, hogy a Hole in One-t inkább csak megemlítem, ugyanis az EA legújabb golfjával nem igazán van egy nagyságrendben.

A PGA szinte minden tekintetben „körbefutja”, egyedül az igénytelensége írható a javára, ugyanis egy mezei 386-oson 4 MB RAM-mal vidáman elfutkorászik, míg ugyanezt nem igazán mondhatjuk el az EA termékéről. Szóval a Gametektől egy nagyon szép kísérlet volt a Hole in One, de a 320x200-as, 256 színű grafika ma már egy kicsit avittnak tűnik, főleg, ha közben olyan programok jelennek meg, mint a Picture Perfect Golf vagy a PGA Tour 96. Akkor térjünk is át inkább ez utóbbira!

A PGA Tour Golf 486-ról idén márciusban már írtam, mégis úgy érzem, érdemes kicsit hosszabban beszélnünk a Tour 96-ról, mert igen jelentős változáson ment át a program egy év alatt. (Arról nem is beszélve, hogy Csilla talán elnézőbb lesz ezzel a cikkel és nem fogja olyan barbár módon használni a Del gombot.) (Én nem, de TRf igen! – Csilla)

Az Electronic Arts legújabb (legalábbis a cikk írásakor még az) programja egy CD-t foglal el, de már most felkészítettek a későbbiekben megjelenő kiegészítések – elsősorban új pályák – fogadására. Annak ellenére, hogy maga a játék DOS alatt – ráadásul védett módban – fut, a CD-n található egy windowsos telepítő program is, felkészítve a Windows 95-re, a főkönyvtárban megtaláljuk az autorun.inf-et is. Az installálás során nagyon tág határok között adhatjuk meg, hogy mit akarunk áttenni gyorsabb elérés céljából winchesterre, és mit akarunk a CD-n hagyni. Az, hogy átmásoltunk-e valamit vagy sem, csak az elérési- és a betöltési időben jelent különbséget, de mindkét esetben a program valamennyi szolgáltatását igénybe vehetjük. A választásainktól függően a PGA Tour 96 minimum 2 megát (ha semmit sem jelölünk ki), maximum 108 megát (ha mindent kijelölünk) foglal el.

Márciusban még nagyon morogtam a program sebességére, de úgy látszik mások is, mert rá sem ismeri. A különbségekről csak annyit, hogy a tavaszi közel

# PGA tour 96

## ELECTRONIC ARTS

10 perces „lyukváltás” most öszre 1/2-1 percre csökkent. Arról nem is beszélve, hogy a menet közbeni váltások ideje szinte a nullára csökkent. Az ütések után rögtön láthatjuk az eredményt, sőt még a „becsapódás” helyéről megnézhető ismétlés is azonnal indul. Ami nem változott, az a kép és a hang minősége, de ezekről eddig is csak felsőfokban beszélhettünk. A kép majdnem eléri a Picture Perfect színvonalát, ami nem kis szó, hiszen a PGA nem digitalizált képekkel dolgozik, hanem ő maga állítja elő a tájat. Amiben viszont a PGA felül is múlja LYRIQ termékét, az a játékosok megjelenítése. Ha például a tizennégy profi játékos valamelyikét választottuk ellenfélnek, vagy belebújtunk valamelyikük bőrébe, akkor az ő jellegzetes mozdulataikat láthatjuk az ütések alatt és után.

De mi az, amiben több vagy jobb lett a PGA a Tour 486-hoz képest? A legfontosabbról, a grafika sebességéről már beszélhettünk. De azért ezen kívül is tartogat egy-két meglepetést a program. A CD-n két, a valóságban is létező golfpályát kapunk: a világ egyik leghosszabb pályáját, az Avenelit (Potomac, MD) és az egyik legfestőibbet, a kaliforniai Spyglass Hillt (Pebble Beach, CA). A választást megkönnyítendő mindkét pályáról egy pár perces, látványos videofelvételt tekinthetünk meg. Amikor a játékosok között válogatunk, akkor is a száraz adatokon (mennyit keresett eddig golfbal, hány Tourt nyert, milyen nagyobb versenyt nyert az elmúlt években stb.) és

vagy 18) lyukat. A harmadik játékmód az ún. meccsjáték (Skins Game), amikor egy-egy lyuk megnyeréséért kapunk pontot, és ezeknek a pontoknak a száma dönt. A negyedik típus a „széllövés” (Shot-out), ahol mindössze három lyukat játszik

négy ember. Hogy melyik az a három, azt a program sorolja ki. Az adott lyukat legtöbb ütésből befejező játékos kiesik, így a harmadik lyukon már csak ketten játszanak, ők döntenek az első hely sorsát. Végül, de nem utolsósorban, lehetőségünk van egy tornát végigjátszani. Ilyenkor az

adott pályán egy, kettő vagy négy kört kell mennünk úgy, hogy 58 PGA TOUR profi játékos ellen kell játszani. Ha négykörös a verseny, akkor a második kör után a legjobb 40 megy csak tovább, a többiek elbúcsúznak a további játéktól. (Ha a 40. helyen holtverseny alakulna ki, akkor mindannyian továbbmennek.)

A játék kiválasztása után (vagy már előtte, a sorrend nem kötött) azt kell megadnunk, hogy a kettő közül melyik pályán szeretnénk játszani, majd azt, hogy kik. A játékot maximum négyen játszhatják egyszerre. Ugyanis a pályán egyszóval legfeljebb négy játékos tartózkodhat a golf szabályainak megfelelően. Ebbe a négybe az is beleszámít, ha „meghívunk” magunk közé egy profi játékos is. Ha most játszunk először, akkor fel kell írunk a nevünket az igazolványunkra, össze kell állítanunk golfásaink tartalmát (14 ütőt vihetünk a pályára a putterrel együtt), és meg kell adnunk néhány paraméterünket. Például, hogy milyen szinten játszunk (kezdő, amatőr vagy profi), milyen szinten kérünk segítséget a caddie-től (lie – figyelembe veszi a javaslatainál, hogy milyen terepen van a labda, distance – csak a távolságra figyel, off – nem segít), a közeli (néhány centi) labdákat egy ütésért automatikusan begurítja-e a program (Tap-in, régebben Gimme), hajlamosak vagyunk-e néha-néha újra kísérletezni egy-egy rossz ütés után (Mulligan), melyik elütési ponttól akarunk indulni (a piros van a legközelebb a lyukhoz, míg a kék a legtávolabb), akarunk-e időnként nyesni (Waggle), és melyik nem profi játékosra hasonlítunk leginkább.

Ha mindez megvan, akkor már indulhatunk is a pályára! Mielőtt elütünk a labdát a tee-ről, válasszuk ki, melyik ütőt használjuk. Ezt megtehetjük a C és Shift-C billentyűkkel, illetve úgy, hogy az ütőt mutató kis körbe az egér bal vagy jobb gombjával kattintunk. Ezután adjuk meg az irányt a nyilakkal (vagy kattintunk a pályára), majd azt, hogy meg akarjuk-e pörgetni a labdát valamelyik irányba (Shift és nyilak). Ha mindez megvan, nyomjuk meg a Space-t (vagy kattintunk a Swingre), várjuk meg, amíg a csík eléri a kívánt ütéseket (ha a caddie be van kapcsolva, akkor egy szürke csík jelzi a javasolt erőt) és nyomjuk meg ismét a Space-t, végül amikor a fekete csík eléri az „ütőív” legalsó pontját, ismét nyomjuk meg a Space-t. Ha túl korán nyomjuk meg, akkor a labda balra fog csavarodni, ha túl későn, akkor jobbra. Ez van amikor hasznos, de néha igencsak bosszantó. A sikeres és kevésbé sikeres ütések után kérhetünk ismétlést a Replay gomb valamelyik szélére kattintva, illetve a felfelé és lefelé mutató nyilakkal.

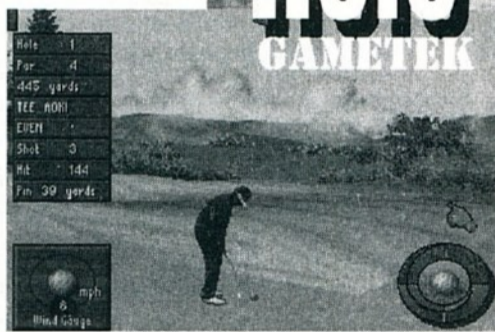
Elmondhatjuk, hogy a PGA Tour 96 szerintem az egyik – ha nem a – legjobb és legszebb golfprogram jelenleg a piacon, ráadásul az összképet a digitalizált hangeffektusok (például a parton a tenger állandó zúgása), valamint Rob Hubbard, Marc Farley és a Lieblich Sound Design zenéi teszik még kellemesebbé. Szóval ennél élvezetesebb már csak az lehetne, ha ugyanezeket a pályákat személyesen játszhatnánk.

Giraffe



# Hole in One

## GAMETEK



fényképeiken kívül egy-egy rövid videofelvételt is megtekinthetünk róluk.

Sőt, minden lyukról ún. fly-by-t is kérhetünk, amikor is a program egy renderelt animációban mutatja be a pályát az elütési ponttól a greenig, miközben egy rövid kommentárt is meghallgathatunk. A játék során hasznos szolgáltatás, hogy az ütések alatt – ahogyan a TV közvetítésekkor – PIP (picture in picture) módon láthatjuk a labdát abból a pontból, ahová megérkezik és felülnézetből (bár ez kevésbé jellemző a TV-ben). Még mielőtt elütünk a labdát, a pályát bejárhatjuk oly módon, hogy a felülnézeti képen lévő kis piros nyilat megfogjuk és mozgatjuk az egér segítségével. Ahogyan mozgatjuk ezt a nyilat, úgy látjuk egy kis képen a pályát az éppen aktuális pontból.

Ahhoz, hogy elkezdhessünk játszani, egy-két dolgot be kell állítanunk. Először is azt, hogy mit is szeretnénk játszani. Ugyanis a PGA Tour Golf tudása nem merül ki a gyakorlás és a „hagyományos”, ún. ütőjátékban, hanem öt különböző játék közül választhatunk. Először természetesen van a gyakorlás (Practice), amikor bemelegíthetünk, megismerhetjük az egyes lyukakat, kitapasztalhatjuk az ütések rafinériáit. Másodsor választhatjuk a már említett ütőjátékot (Stroke Play). Ennél a játéknál az a cél, hogy minél kevesebb ütésel – de legalábbis kevesebb, mint ellenfeleink – teljesítsük a megadott számú (9



# KINGPIN

SPORTJÁTÉK

GAME-PORT

**NEM HISZEM, HOGY LÉTEZIK MÉG OLYAN SPORTÁG, AMELYBŐL NE CSINÁLTAK VOLNA MÁR VALAMILYEN SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOT. NEM KERÜLHETTE EL A SORSÁT A TEKE (BOWLING) SEM, AMENNYIBEN EZ SPORTNAK TEKINTHETŐ. SZERINTEM INKÁBB EGY OLYAN JÁTÉK, MELYBŐL SZOKTAK NÉHA VERSENYEKET IS RENDEZNI.**

**N**agy előnye, hogy ebben nem kell kilométereket gyalogolni, mint pl. a golfban, ezért a játékosok és a közönség közelebb kerülhet egymáshoz. Jó, tudom, egészséges a szabad levegőn való séta, főleg ha azt a golfpályákon rendszeresített elektromos kisautókkal végzi az ember... A teke másik pozitívuma, hogy csak egy kicsi tehetség kell hozzá, viszont nem igényel mindenféle testi adottságokat (szekrényváll, fatörzsláb, bikanyak, kocside-rék stb.). Legfőképpen azonban jó alkalom arra, hogy ismerősök, jó barátok összegyűljenek, lehörpöljenek egy-két láda jóféle seritált, miközben gurítanak, vagy szurkolnak; vagyis kellemes, hangulatos időtöltés.

A TEAM 17 jóvoltából ez a játék most beköltözött a számítógépünkbe (sajnos a sör nem fért mellé, ezért azt magunknak kell biztosítani). Hála a fejlesztő gárdának, nem akartak a játékból többet csinálni, mint amennyit lehet. Nincsenek 10 perces bevezető filmek, CD minőségű hang-

hatások, a legutolsó sláger-szerző által kreált kísérőzene, renderelt grafika. Van viszont egy alig másfél megabyte méretű progi, amivel akár hat vállalkozó személy is játszhat egymás ellen bowlingot.

A játék menete nagyon egyszerű, minden körben két gurítással a lehető legtöbb fát kell eldöntenünk. Egy játék tíz körből áll, természetesen az a győztes, aki a tizedik kör végére a legtöbbet ütötte.

Ha valakinek egy körben már az első gurításra eldőlt az összes bábu, az még leguríthatja a másodikat is, ennek eredménye pedig hozzáadódik a tarolásért kapott 10 ponthoz. Ha valaki egymás után több körben is ledönti mindet, annak jutalom-pont jár, egymást követő tarolások pedig még job-



Jó „gurítás” volt: dőlnek, mintha részek lennének!



Ennyi sör után legalább látnám, melyik pálya az enyém!

golyósúly, póló színe.

A súlynak komoly szerepe van: a könnyű golyó gyorsan halad, de könnyen félre is siklik. Ahogy emelkedik a súly, úgy válik lassabbá és stabilabbá az útja.

Az egyes gurítások során felülbírálhatjuk az alapértelmezett értéket, ha a helyzet úgy kívánja.

A golyóválasztás után a gurítás erejét kell beállítani, majd a játékos pozícióját oldal-

irányban. Maga a célzás úgy történik, hogy a pálya elején keresztben egy kis mutató mozog folyamatosan ide-oda, s az elengedés pillanatában ennek a helyzete határozza meg, hogy merre fog tartani a golyó (nekem egyelőre legtöbbször nulla ponttal a visszagurító vályúba). Nem kevés gyakorlás és ügyesség kell ahhoz, hogy valaki megbízhatóan, szériában jól

## Megnyílt!!! Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.  
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)  
Tel.: 250-5200/123

FAX: 2505200

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- CD írás rövid határidővel
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed



ban fizetnek. A pontozás a játék eredeti szabályai szerint történik, természetesen a gép végzi helyettünk a piszkos munkát.

A játék során választhatunk, hogy az milyen rendszerben folyjon. A gyengébbek esélyét úgy lehet növelni, hogy a jó játékos előnyt ad a többieknek. A gurítások megkezdése előtt a gép felveszi legfontosabb adatainkat – név, nem, gurító kéz, alapértelmezett

tudjon gurítani. A dolgot még nehezíti, hogy a pálya sohasem tökéletesen vízszintes – hogy milyen a tapadása, s merre húz el, azt a műsorközlő a mérkőzés előtt közli.

Nagyon egyszerű, könnyen játszható játék a KINGPIN, szórakoztató lehet kisebb társaságok számára is. Bár nem kápráztat el grafikával és egyebekkel, viszont a játékra helyezi a hangsúlyt. Csak ajánlani tudom mindenkinek.

BigZoo



**AKCIÓJÁTÉK**

**GAME-PORT**

**A VULKÁNOKON NYUGVÓ CHAR SZIGET MÉLYÉN BUKKANSZ RÁ A MISZTIKUS WITCHAVENRE, Ahol BOSZORKÁNYOK, SZÖRNYEK ÉS FÉLELMETES VADÁLLATOK SEREGE LESZELKEDIK RÁD. SÖTÉTSÉG, VÁRFALAK, VARÁZSLAT, MISZTIKUM, DÉMONOK, BUZOGÁNY – CSAKIS TE GYÖZHETED LE A SÖTÉTSÉG URAIT, CSAKIS TE HOZHATOD EL A VILÁGOSSÁGOT A FÖLD HALANDÓINAK!**

# Witchaven



Izom Tibor fitogtatja muszkliját

maradásra. A nehézségi fokozat beállításával többféle alapfegyver kerül a birtokunkba: tök hülyék számára (ez én vagyok!) a puszta öklön kívül tör, buzogány, íj és kard segít a békés rábeszélésben, nehezebb játéknál csak töröd akad. Ugyanitt beállítható az is, hogy mennyire legyen véres a kaland: ha lekasabolsz valakit, az egyszerűen, hatalmas nyögések közepette is meghalhat, ám véres cafatok is hullhatnak belőle, amikor belemártod a hideg pengét. Én ez utóbbit választottam, már csak a látvány (képzeldétek, van pálya, ahol denevérek csaponganak a fejed fölött!) és a hanghatások (amik nagyon jók!) kedvéért is.

A program büszkén hirdeti magáról, hogy „tökéletesre” fejlesztett mesterséges intelligenciával bírnak a monsterek. Ennek ellenére még a legnehezebb fokozatban is gyilkolják

egymást a szörnyek. Lehet, hogy nem szimpatikusak egymásnak... Mindegy, a lényeg, hogy néha érdemes kívánni, míg elhull a férgese, és csak azután kockáztatni az egyébként rohamosan fogyó energiánkat. Vigyázni kell a földön bűvő repedésekkel is, sok helyütt beszakad alattunk, és a láva jól összeégeti selymes talpacskánkat (hasonló kellemetlenség érhet, ha belezuhanatsz egy szakadékba). Ehhez jól jön az ugrás funkció.

Jól nézz körül minden falon, rengeteg a titkos átjáró, rejtkehely; ezek nagy részében extra fegyvereket, energiát, varázslatot találsz (persze csak ha leküzdöd az elleneket). Kis üvegsék jelzik az itókákat, ezeket eltárolhatod, és akkor használhatod, amikor tényleg kellenek: élet-energia, erő, pajzs, tűzállóság és láthatatlanság.

Írányítás (amit persze tetszés szerint átkonfigurálhatsz):

<b>kurzor:</b>	irányítás
<b>Shifttel nyomva:</b>	rohanás
<b>Altal nyomva:</b>	oldalazás
<b>Ctrl:</b>	használja a fegyvert
<b>Space:</b>	az ajtókat nyitja/zárja
<b>X:</b>	ugrik
<b>C:</b>	guggol
<b>PgDn / PgUp:</b>	fel/lenéz
<b>Home:</b>	középre néz
<b>Tab:</b>	térképet hoz a képernyőre
<b>Enter:</b>	használja a felvett energiapalackot, miegymást az aposztróf ( ` ): varázsol
<b>Ins és Del:</b>	repülhetsz

Okos ötlet, hogy az elnyúlható fegyverek pengéje idővel megsérül, majd használhatatlanná válik. Hasonlóan tetszetős, hogy az íj használatakor a nyílvevők a falba fúródnak. Kihúznom nem sikerült, viszont minden gond nélkül felálltam rá. Gyanítom, hogy lesznek eldugott termek, ahová csak így lehet majd bejutni. Találkoztam ronda, bűdös, tűzokádó sárkánnyal, szabályját csattogtató Izom Tiborral, Tűzköpő Gézákkal, de bizonyára vannak még egy páran, akik megkeserítik majd életem. Az a baj, hogy jómagam nem csípek a varázslat, jobb szeretem a vérbeli csíhi-puhtakat – így viszont hamar kinyuvasztanak (majd szólok Jonnak, írjon cheat-kódokat a Tipp-Topba). A fegyverek (és varázslási képességed) szintje viszont egyre emelkedik (és ezzel a maximális energia- és pajzsszinted is), így erősebben vágunk, illetve például jobb kézzel használod a kardot, ballal pedig a tör – egyszerre.

Valahol a harmadik pálya közepén, éppen egy labirintusban járok, de mivel beleestem egy karókkal tűzdelt verembe, és legutoljára félórát mentettem állást (én balga!), most egy kicsit szünetel a Witchaven.



Cafatok mindenütt, még a falra kenve is!

Még egy plusz adalék: Süti végig a hátam mögött állt, velem együtt püfölte a monstereket, és velem együtt hőkölt hátra a néha tényleg vérfagyasztó, hirtelen érkező szellemektől – pedig a Süti köztudottan HARDCORE Doom-párti!

Mr.Chaos

## DOOM-Hírek!

Ha már a Doom-szerű játékoknál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a Gametek a napokban adta ki a D-1000 levels datalemezét, amelyen 1000 új Doom pálya várja az erős idegzetű harcosokat. További gyomor-lázító kalandot ígérnek, még több gyilkolással, még több vérrel...

A bevezető egy az egyben fordítás a prospektusból, aminek – mint majd minden mai játéknak – semmi köze a valósághoz. Elhiszem, hogy kell kerettörténet még egy efféle Doom-szerű képződménynek is, bár a játékosok 99 százaléka úgysem törődik vele. Csak beiztíjják a hetes fegyvert, aztán „adj neki, Józsikám!”

No, a Capstone által készített Witchaven azért ennél több, és érdekes. Míg a Heretic nem tudott lázba hozni a

Doom II után (valahogy hiányzik az igazi „feeling”, az érzés ezekből a Doom-szerű játékokból), a Witchaven olyan tetszetősre sikerült, hogy szívesen játszom vele. Talán tényleg a Hereticre hasonlít egy kicsit, ám mindössze annyiban, hogy a használható fegyvereken kívül varázslatokat



Gyere, te bűdös! Levágom a farkad egy csorba törrel!

is gyűjthetünk, repülhetünk, fel- lenézhetünk, szóval nagyon barátságos kezelőfelülettel van dolgunk. A játék (a szerzők saját besorolása szerint) akció-kalandjáték azok számára, akik otthonosan mozognak a fantasy-horror témában. A game játszható hálózaton (16 játékosig ez viszonylag újdonság) vagy modemen keresztül is, ezt már megszoktuk a Doom-like játékokban – manapság már-már elengedhetetlen a network opció. Külön érdekesség, hogy nagyfelbontásban, 640x480-ban is játszható. Igaz, az én DX2-80-as gépem nehezen bírkozott meg vele, TRf szerint egyáltalán nem, azaz játszhatatlan. Hiába, itt a Pentiumok ideje... Hozzá kell tennem, Windows 95 alatt futtattam, és még ablakban is elzötyög valahogy (bár a tény, hogy Win95-öt használok, nem befolyásolja a Doomot sem, így pusztán a nagyfelbontásnak „köszönhetően” lassult le).

És most térjünk végre rá a játéokra. Bátran bevallom, hogy sok időm nem volt vele játszani, így egy-két pályát csináltam csak végig, azoknál sem biztos, hogy minden kikaput megtaláltam. A játék menete hasonlít az összes eddigihez: egyre nehezebb pályák, egyre többet kell gondolkodni a végigjátszásukhoz, egyre többet kell a térkép, egyre ocsmányabb szörnyek buzdítanak bennünket a távolban



# WORMS

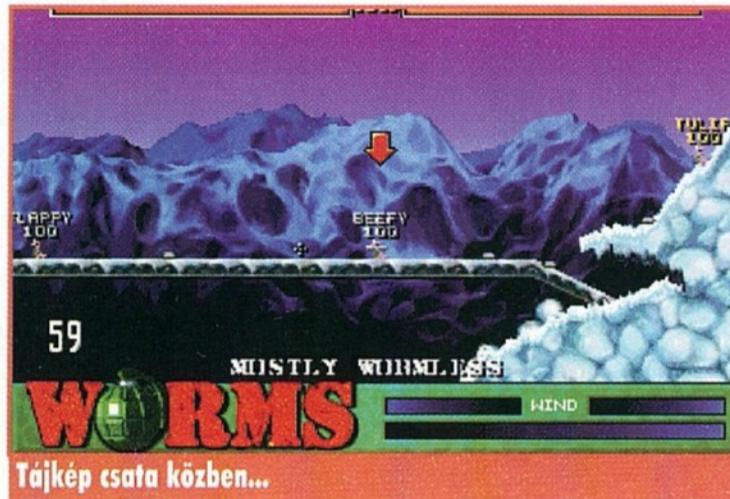
**ABBAN AZ IDŐBEN, MIKOR ELŐSZÖR TALÁLKOZTAM PC-VEL, DIVATBAN VOLT EGY JÁTÉK, MELYBEN TÖBB JÁTÉKOSNAK ÁGYÚVAL (VERÉBRE?) KELLETT EGYMÁSRA VADÁSZNI OLY MÓDON, HOGY AZ EGYES LÖVÉSEKNÉL AZ ERŐSSÉGET ÉS A CSŐ EMELKEDÉSI SZÖGÉT KELLETT BEÁLLÍTANI, MIKÖZBEN FÚJT A SZÉL, S PERSZE RÁNK IS UGYANÍGY LŐTTEK.**

Elmlékszem, sok-sok órát eltöltöttünk barátainkkal párbajozva, s nagyon kellemesen szórakoztunk, bár ebből a külső szemlélő csak az „ízes“ megjegyzéseinket tapasztalhatta. Ez a játék azon kevesek közé tartozott, amely nem csak egy embert, hanem egy kisebb társaságot is képes volt lekötni, magával ragadni. Ezért is sajnáltam, hogy egy idő után mindenki elfeledkezett róla, eltűnt a süllyesztőben.

Szerencsére nem csak én voltam az, akinek néha eszébe jutott és hiányzott, hanem a TEAM 17 csapat egyik tagjának, Andy Davidsonnak is, aki elhatározta, hogy a kor szellemének megfelelő formában felújítja a témát. Így született meg a Worms, az új örület. Még csak előzetes formájában létezik, de már ennyiből igazolódni látszik alkotójának kijelentése: a játék annyira idióta, amennyire csak lehet.

Képzeljük el a világ legveszedelmesebb élőlényei közül a férgeket, amint kézi rakétavetővel a vállukon elindulnak legigázni az emberi fajt! Ugye félelmetes? Miután az inváziós férgék elpusztítására tett kísérletek sorra csődöt mondtak,

hamarosan világossá vált az a tény, hogy a férgeket csak férgék tudják megfékezni. Így most az emberiség sorsa azon a néhány, a humán fajhoz lojális féreg kezében van, amelye-



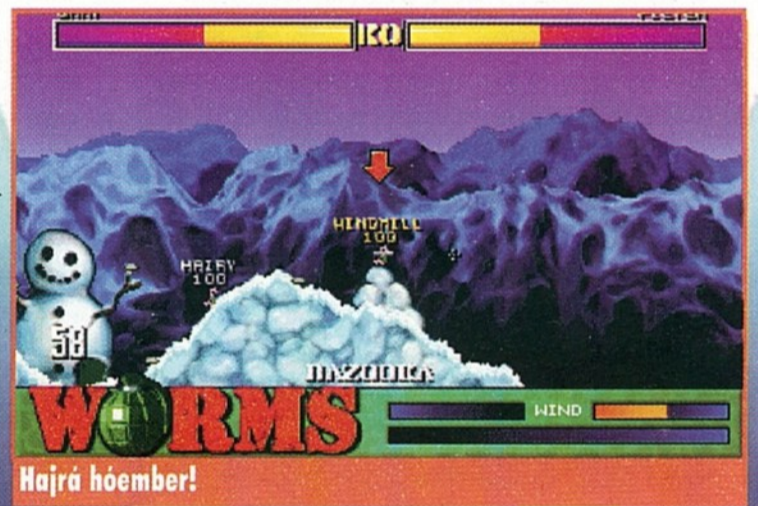
ket mi irányítunk a Worms nevű játékban. A harcok során maximum négy négyfős csapat áll egymással szemben, s próbálja elhódítani az ellenfél pozícióit, természetesen a legegyszerűbb módon: a szembenálló férgék kinyírásával. Alapfegyver a rakétavető, melyhez korlátlan mennyiségben áll rendelkezésre muníció. Ezenkívül használhatunk irányított rakétát, dinamitot, kézigránátot, repeszgránátot, robbanóbirkát és még folytathatnám, hiszen közelharcban sem pusztá – hogy is mondjam – kézzel esnek egymásnak a férgék, s a „Sárkányütés“ az egyik legszelídebb eszköz. A stratégiához hozzátartozik a védekezés is, jelen esetben a menekülés, hiszen egy féreg sem szeret a vadászpuska ikercsővébe bámulni. Ekkor kell előkapni a légkalapácsot, vagy egyszerűen csak utat robbantunk magunknak. A harcot segíti a levegőből néha aláereszkedő fegyverutánpótlás, melynek megszerzése persze mindig újabb konfliktus tárgyát fogja képezni.

Nem is beszélve az olyan trükkökről, mint a gumikötél-ugrás (bungee jumping), légicsapás az ellenségre, híd építése nem átjárható helyeken, valamint teleportálás jobb pozícióba.

Ne gondoljuk, hogy néhány hadjárat lejátszása után megunhatjuk a hadszínteret, mert a tíz helyszínen várhatóan 4.3 billió különböző tájat hozhat létre a program. A látvány egyébként is magával ragadó, a teljes csatatérnek mindig csak egy részét láthatjuk, amelyen az egér segítségével lehet cirkálni. Minden egyes féreg erőpontokkal rendelkezik, melynek mértéke szabadon állítható a játék kezdetekor, ezzel előnyt lehet adni a még gyakorlatlan kezdőnek. Találat esetén ebből az erőpontszámból veszít a delikvens, ha pedig ez lemegy nullára, a kis fickó tudja, mi a dolga, fogja a detonátort, és egyszerűen néhaivá konvertálja magát – helyét ezután már csak egy kereszt jelzi. Fergetes animációval rendelkeznek a kuka-

cok, szinte minden egyes akciójuk képes meglepetéssel szolgálni. Ha egy ideig nem nyúlunk a géphez, kiuntegetnek, hogy legyen már valami, ha megvalaki találatot kap, akkor az a minimum, hogy szerteséjjel repülnek a környékben állók, némelyik fejfel beleáll a földbe, és még sorolhatnám.

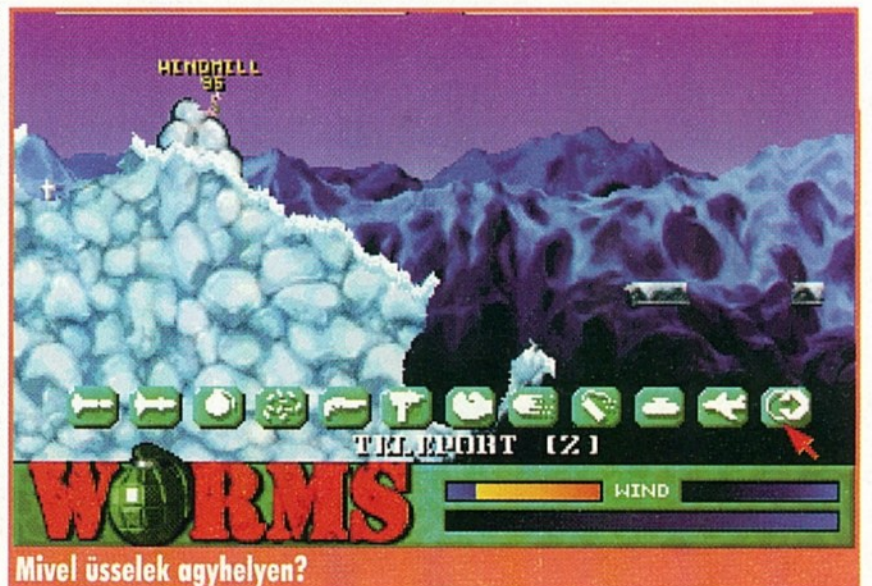
Természetesen nem némafilmet játszunk, a játék atmoszféráját nagyon feldobja a közben hallható kemény zene, a lövések döreje, a kukacok halálsikolya, mindez Sound Blaster és GUS hangkártyákon. A játék végén kapunk egy statisztikai összesítést – ki volt a leghatékonyabb, a legvadabb féreg –, amelyből megtudhatjuk, hogy legközelebb hogyan válogassuk össze kis csapatunkat. Igen, legközelebb, mivel igen nagy a valószínűsége, hogy hamar elkövetkezik a visszavágó, mely után ismét be kell bizonyítani, hogy ki a jobb, aztán megint, aztán megint, aztán megint. Sajnos a sajtó-előzetesben nem lehetett még változtatni a második játékost alakító computer erősségi fokozatát, ennek következté-



ben ne lepődjünk meg, hogy szinte minden lövésük célba talál, míg a miénk csak tapogatózik. A fejlesztők ígérnek, hogy a végleges verzióban lehet szabályozni a gép erősségét.

Minden jel arra mutat, hogy egy nagyszerű, szórakoztató, változatos játék lesz a Worms, remélem mihamarabb megkaparinthatjuk a végleges verziót. Addig is szárazon tartjuk a bazoókát!

BigZoo





**AKCIÓ-SZIMULÁTOR**

**GAME-PORT**

**A XXI. SZÁZAD DEREKÁN JÁRUNK, MIKOR MÁR A FORMA 1 UNALMAS AUTÓKÁZÁSSÁ VÁLTOZOTT, ÉS TELJESEN FELEDÉSBE MERÜLT. HELYÉRE EGY ÚJ AUTÓS VERSENY LÉPETT, A HI-OCTANE. ISMERŐS EZ A KEZDÉS? HOGY NE LENNE ISMERŐS: A SLIPSTREAM 5000 BEMUTATÓJA KEZDŐDÖTT ÍGY, MOST PEDIG ÉPPEN AZ A HELYZET, HOGY A HI-OCTANE EGY AZ EGYBEN SLIPSTREAM. PERSZE NEM FŐBENJÁRÓ BŰN HASONLÓ JÁTÉKOT CSINÁLNI, DE AZÉRT EZ EGY KICSIT TÚLZÁS!**

# Hi-Octane

nem tudunk új fegyvereket venni, csak a régieket felerősíteni. Ezt úgy hajjuk végre, hogy a pályákon elszórt hatszögű piros és narancssárga ikonokat felvesszük. Ha muníciónk, üzemanyagunk vagy pajzsunk gyengül, térjünk be a töltő depókba (mindhárom dologhoz külön töltő tartozik, helyüket megtudhatjuk a térképből), vagy sürgősen lőjünk szét valakit, és a belőle kihulló Bonusokat vegyük fel. Persze szétlőtt ellenfeleink egy idő után regenerálódnak és visszatérnek (hogy megint szétlőhessük őket!).

### Tippek:

– Vigyázzunk a kanyaroknál, ne hagyjuk, hogy kisodródjon a kocsi: előbb kezdjük el kanyarodni.  
– Kockázatos, de bevállaljuk, hogyha valaki hátulról nagyon lövi a se\*\*ünket, kicsit fékezzünk le, hagyjuk, hogy elénk kerüljön, aztán addig lőjük, míg nem füstöl a nyolc csövünk.

– Általában Shantley nevű ellenségünk a teherautót szokta választani, ilyenkor nagyon vigyázzunk, próbáljuk meg öt kilóni, vagy nagyon le hagyni.

– Csak akkor lőjünk rakétát, ha a célzó piros!

– Némelyik pályán le lehet vágni a nagyobb kanyarokat. Például egy folyó vonalát követve.

Szóval, aki megint Slipstreamezni akar, csak más néven akarja hívni, az vegye meg!!

Júpi és El Capo



Aha, ott menekül a piszok – na, majd kap a hátsójába!

**H**at légpárnás kocsik közül választhatunk, amiben segítségünkre van, hogy tudjuk négy fontos tulajdonságát: sebesség, pajzs-erősség, fegyverzet és súly. A gyorsabb kezű versenyzőknek érdemes lenne erős páncélzatú járművet választani, mert a nyakunkba lihegő ellenfelek hamar huzatosá teszik versenyautónkat, ha állandóan mi vezetjük a mezőnyt. A nagy, vastagbőrű teherautót ajánlom is, meg nem is, mert bár erős a pajzsa, lassan gyorsul, kanyarokban könnyen kisodródik és kicsi a végsebessége, de minnek nagy sebesség, ha már nem áll az utunkba senki? Mert az is egy jól bevált taktika, hogy végig csörtetünk az egész pályán, mindent szétlőve, ami mozog.

A pályákon – szám szerint hat – rengeteg ugrató, oszlop és egyéb nehezítés van, ezekre jobb odafigyelni, mert bár összetörni nem tudjuk a kocsinkat, de erősen lelassítja a haladást.

Sajnos nagy hátrány, hogy



### HI-OCTANE

ELECTRONIC ARTS/BULLFROG

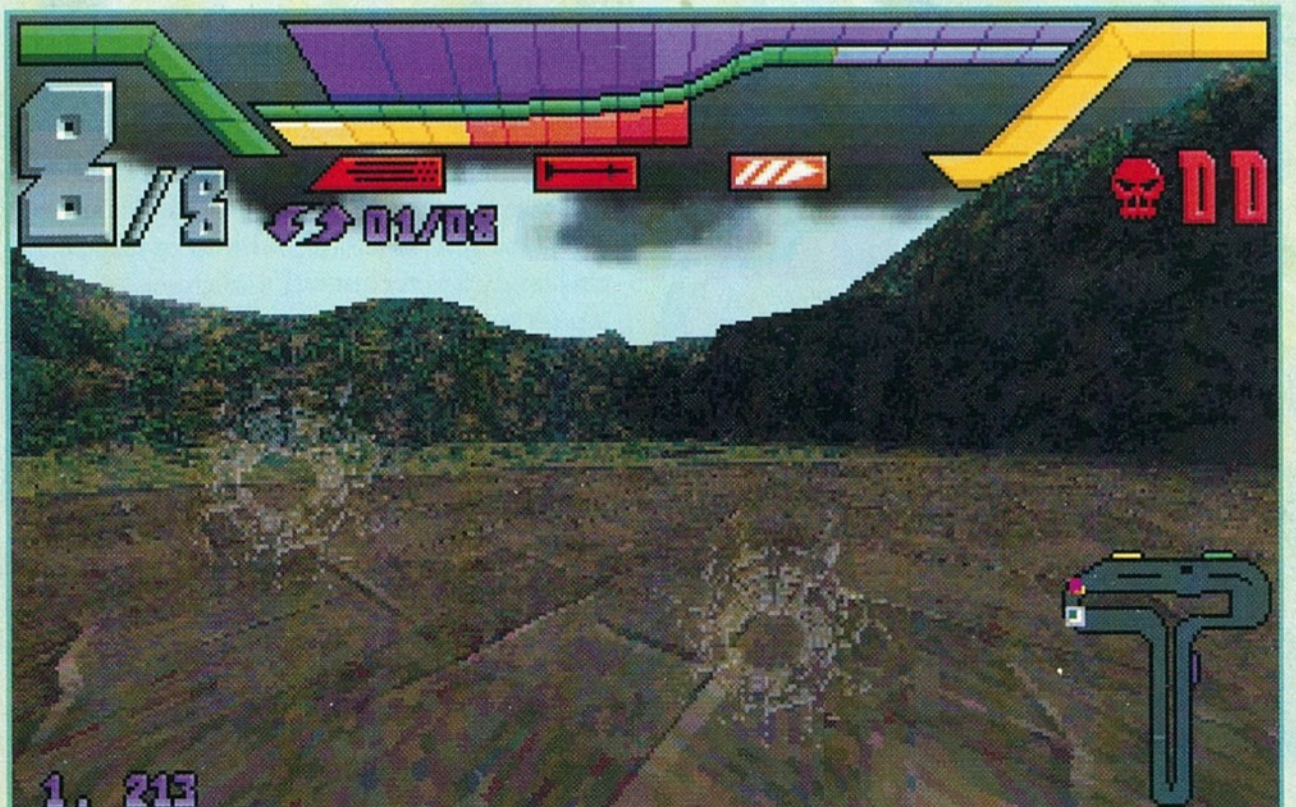
DX-66, 8 MB RAM, 10 MB  
HARD DISK, SB 16, GUS, MS  
MOUSE, DOS 6.0

SZÉP GRAFIKA, JÓ EGY  
KICSIT LÖVÖLDÖZNI.

HOSSZÚ, NÉHA NAGYON  
UNALMAS JÁTÉKME-  
NET. TÚLSÁGOSAN  
SLIPSTREAM.



A grafika szép, látványos, ködös meg minden; három hónappal ezelőtt kellett volna jönnie



A franc, itt valaki nagyon szembelőtt minket... Jó lesz beizzítani a fegyvert...



# Tekwar

**AZ ECTS-EN BESZERZETT DEMO CD EGYIK RÉSE A TEKWAR: ARANYOS KALANDJÁTÉK, JELENTŐS MENNYISÉGŰ LÖVÖLDÖZÉSSEL. MINDENESETRE RÁM ÁLLANDÓAN LÖTTEK. PEDIG MILYEN BÉKÉS VAGYOK, LEGALÁBBIS AZ ANYAFÖLDÖN...**

A bevezető szöveget maga William Shatner meséli el. Megtudhatjuk, hogy a tudósokkal mindig gond van, persze most is körülöttük áll a bál. Két orosz és japán nemzetiségű Nobel-díjas, tehát igen nagy tudós, elcsámborgott. Az is lehet, hogy nem egészen önszántukból mentek el. Miért nem őrzik őket? Ha már egyszer akkora tudósok... Hogy pontosan mi történt, ezt kellene kiderítenünk. Egyetlen halvány nyommal ajándékoz meg minket az ex-T.J. Hooker. Látogassunk el a kórházba, és nézzünk körül. De siessünk, mert nem csak minket érdekel az ügy. Lehet, őket a halott nyom boldogítaná. Tehát csak szaporán!

És hogy kiket riasztottak? Hát persze, hogy minket! A legjobbat akarták, azok pedig mi vagyunk... A játék grafikája kiemelkedő. Tele van digitalizált emberekkel, parkokkal, kamionokkal, szökőkúttal és még ezernyi aprósággal. Határozottan nem rossz. Vigyázni kell a fekete ruhás emberekkel, mert először lönek, azután kérdeznek. A rendőr bácsi is ólommal honorálja, ha stukkerral közeledünk felé. Az elhullott fegyveresektől („mint hullá a hullá...”) Ammo Clipeket zsákmányolhatunk. Könyörgöm, a hado-

retlen tettesek. Az öreg anyabolygó, a Föld vezetői meglehetősen morózusak lettek a hírtől, és riasztották Korda ügynököt. Egy apró probléma azért akadt: Korda ügynök már réges-rég visszavonult. Nincs is kedve reaktiválni magát: már megint a nyugdíjasokat piszkálják... Annyi tehet-



**Aki bújt, aki nem, lövök!**

séges fiatal ügynök szaladgál a Földön és az Ūrben. De a hosszas és kitaró rábeszélés hatására elvállalja a küldetést. Ennek a vezető határozottan örülnek, mert attól tartanak, hogy egy szép napon az egész Univerzumot ellopja valaki, ami azért – valljuk be – elég szomorú lenne. Mi pont a feladat vállalása után csöppenünk a játékba. Segítünk is van ám: egy csinos hölgy-hologram, aki, ha kilépünk az újrágányunkból, repülő „izéként” követ minket, mint a „Földönkívüli Zsaru”-ban a Szem – csak ne hívna állandóan Sugar Popnak! Nagyon érdemes odafigyelni a tanácsaira, sokat segít.

Korda ügynök különböző helyeken mászkálva oldja meg a problémát, tehát ez egy mászkálás játék. A kezelés igen egyszerűre, ám igen pozitíva sikerült. Szinte teljesen egér orientál, a szokásos menüsor a képernyő tetején foglal helyet. A grafika nagyon cool, nem hiába írunk 1995-öt. De miért nem lehet molesztálni az alvó őrt a feszítővassal? Persze, hogy riadót fújhasson! Disznóság.

Korda ügynök különböző helyeken mászkálva oldja meg a problémát, tehát ez egy mászkálás játék. A kezelés igen egyszerűre, ám igen pozitíva sikerült. Szinte teljesen egér orientál, a szokásos menüsor a képernyő tetején foglal helyet. A grafika nagyon cool, nem hiába írunk 1995-öt. De miért nem lehet molesztálni az alvó őrt a feszítővassal? Persze, hogy riadót fújhasson! Disznóság.

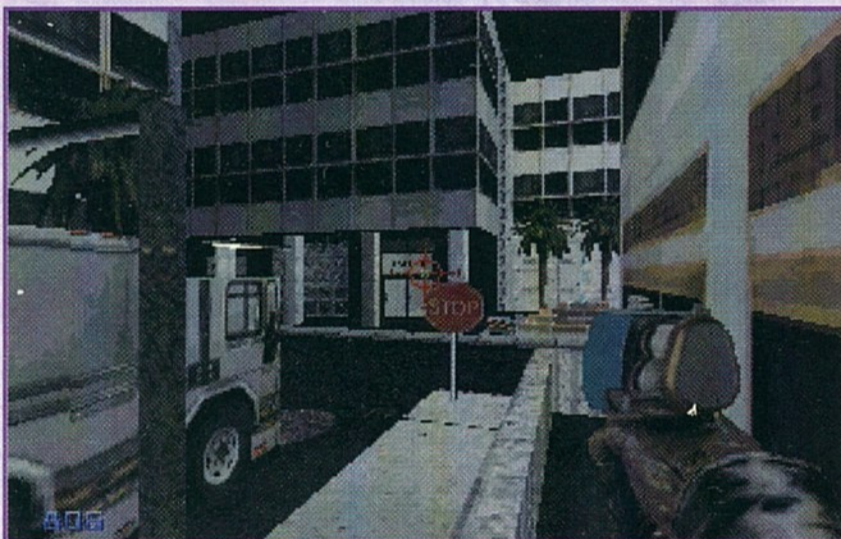


Az egyes helyszínek között ügynökünk saját zsebircikálójával közlekedik, mely mindenféle csúcstechnikával van teletömve. Navigáció, adathalmok, csillagászati térképek, mi szem-szájnak ingere.

Egyszóval jó ez a „mászkál-da”. A hangok is helyénvalók, nekem különösen a hologram hangja tetszik.

Tulajdonképpen minden nagyon szép és jó, csak... Igen. A hardverigény. A minimum DX2-50, 8 MB RAM, VL-buszos videokártya. Ezzel a konfigurációval csak VGA grafika az elérhető, és szaggat is. A zökkenőmentes játékmenetre ajánlott a 16 MB RAM, Pentium és egy jó, PCI sínes videokártya. Szerény véleményem szerint ma Magyarországon nem ez az átlag otthoni „vas”. Vagy mégis? Sokan vannak, akik nem tudnak lépést tartani a „fejlődéssel”. Egyszerűen ez a konfiguráció szerintem már túl drága otthoni játékgépnek. Legalábbis a nagy magyar átlagnak. Viszont, ha megvan a „szükséges plusssz”, egész jól el lehet velük szórakozni.

Trau  
(balko@odin.net)



**Bár Stop-táblája van, a kamion lazán elgázol, ha aláfutsz...**

nászó civileket NEM kell kinyírni! Retorzióval nem jár ugyan a fékevesztett gyilkolászat, csak minnek pazarolni a löszert. Elég nekik a sokk is. A bal alsó sarokban a kék számszor az életerőnköt szimbolizálja. Ami még nagyon tetszett, az a képernyő sarkaiban megjelenő pici monitorok. Ezek igen hasznos segítséget nyújtanak. Szóval ez egy jó játék lesz, ha kijön.

És most beszéljünk a csemegéről. „Ő” lenne a Chronomaster. A lemezen két demo van, az egyik játszható, a másik csak egy szép intro. Természetesen a játszhatót mutatom be. Mint minden jó játéknak, ennek is van „körítő” története. Nem is akármilyen, nekem nagyon tetszett. Arról lenne szó, hogy valaki, vagy valakik lopják a zseb-univerzumokat. De hogy hová pakolják? Bezonyám, ekkor már külön tudomány az univerzum-tervezés. Most kettőt nyúltak le, isme-

Roger Zelazny and Jane Lindskold's

## CHRONOMASTER

“The graphics of Chronomaster are among the best the industry has produced thus far...” —Interactive Entertainment

- Stunning, fully rendered 3D graphics & full motion animation.
- Boundless gameplay with multiple puzzles & non-linear plots with varied endings.
- Intuitive interface for fast-paced gameplay & the ultimate Graphic Adventure

Capstone DigitalForce INTRACORP

DEMO

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS: IBM 485 33 Mhz, 4MB RAM, MS-DOS 5.0, 2x Speed CD-ROM, 3MB HD Space (25MB HD Space For Self-Running Demo), SVGA & Mouse.

Mint minden IntraCorp. játék, ez is látványos és igényes...

# Chronomaster



MÁSZKÁLÓS

GAME-PORT

# FADE TO

**A DELPHINE SOFT AZON KEVÉS SOFTWARE-CÉG KÖZÉ TARTOZIK, AMELYNEK MINDEN EDDIG KIADOTT PROGRAMJÁT AZ IGÉNYES KIDOLGOZOTTSÁG, NAGYSZERŰ GRAFIKA ÉS HANGULAT JELLEMZI. EZZEL AZT HISZEM MINDENKI EGYETÉRT, AKI KORÁBBAN MÁR JÁTSZOTT AZ ANOTHER WORLD VAGY A FLASHBACK CÍMŰ NAGY SIKERŰ ALKOTÁSSAL.**

**W**ár régóta keringtek hírek a folytatásról, amely most végre meg is jelent, s amelyben ismét találkozhatunk Conraddal, a Flashback főhősével. A történet ott folytatódik, ahol az előző rész véget ért: Conrad hibernált állapotban fekszik azon az űrhajón, amelyen előző kalandjai végén elmenekült. Hajóját azonban az ellenséges Morphok feltartóztatják, és hamarosan egy börtönbolygó vendégszereteté élvezheti. Szerencsére egy ismeretlen segítsége révén felszillan a szökés reménye, és egy pisztollyal a kezében Conrad nekiindul, hogy kitörjön abból a börtönből, melyből még senki sem jutott ki élve. Itt kapcsolódunk be a játékba, ettől a pillanattól kezdve – szokás szerint –, csakis rajtunk múlik Conrad, az emberiség, a világ stb. sorsa.

A játék grafikája hatalmas változáson ment keresztül az előző részhez képest, ugyanis 3D-s környezetben mozogva vívhatjuk meg harcunkat. Fantasztikus újítás a programban az ún. „virtuális kamera”, amely hűen követi az akciókat, folyamatosan mozogva a főhős körül, időnként ráközelít, majd eltávolodik, ha szükséges. Mindez filmszerű élményt ad, nagyban hozzájárulva a játék hangulatához. Harci üzemmódban mi magunk állíthatjuk be,

hogy közeli vagy távoli kameraállásból lássuk-e a küzdelmet (F9 gomb). Tanácsosabb a távoli módot választani, mert így jobb a rálátásunk az ellenfelekre is. Másik remek újítás az ellenfelet jelző radar, amely csakis akkor jelenik meg a képernyőn, amikor az ellenség a közelünkben van; egy körön elhelyezkedő piros pont jelzi helyzetét. Ez segít abban, hogy ha megtámadnak ne kelljen összevissza minden irányba forogni amíg megtaláljuk a támadót, hanem rögtön felé-

fordulva, néhány lövéssel atomjaira bonthassuk a szemtelenjét.

Az irányítás elég bonyolultultra sikeredett, de egy kis gyakorlás után bele lehet jönni (a cikk megtalálható a billentyűzet kiosztás). Akiben van némi mazochista hajlam, az kipróbálhatja az egérrel való irányítást is; a G betűvel lehet aktiválni egy ikonmódot, ahol kb. 25 ikon segítségével vezérelhetjük a játékot.

Térjünk rá a képernyő felépítésére! A bal alsó sarokban található műszer a következőket jelzi:

A függőleges sárga csík a védőpajzsunk állapotáról tájékoztat. Ha közel van a nullához, akkor számíthatunk rá, hogy egyetlen lövés halálos lehet.

A pajzs energiáját a Flashbackból már jól ismert energiatöltőknél, illetve a játék során található energia-visszaállító egység segítségével lehet a maximumra visszaállítani. A kijelző mellett található DEV felirattal az éppen használt scanner és védőpajzs típusa látható. Alatta a WEP-nél jelzi a használt golyó típusát, illetve a pisztoly tárában

levő lőszer mennyiségét. Legalul a USE mutatja a nálunk lévő eszközök közül az éppen használható tárgyat.

**A scannerek az alábbiak lehetnek:**

**Map scanner:** alap felszerelés, megmutatja pillanatnyi helyünket a térképen. A játék automatikus térképpel segíti a tájékozódásunkat, amelyet az M gombbal hívhatunk elő.

**Info scanner:** az ellenség aktuális energiaállapotát jelzi. Szerintem nincs különösebb jelentősége, úgymint addig kell löni, amíg a másik ki nem fekszik, kár energiát pocskolni erre a felesleges információra.

**Field scanner:** a padlón lévő kapcsolók (erről még később lesz szó) helyzetét jelzi. Használata közepes energiamennyiséget igényel.

**Energy scanner:** az aktuális szinten levő energiatöltők helyét mutatja.

**Object scanner:** a különféle tárgyakat és felszereléseket tartalmazó szekrények helyét jelzi.

**Háromféle védőpajzstípussal találkozhatunk a játék során:**

**Normal Shield:** alapfelszerelés, az ellenséges golyóktól véd.

**Anti-Radiation Shield:** a radioaktív sugárzástól véd, viszonylag kis energiaigényű.

**Camouflage Shield:** láthatatlanná tesz a Morphok előtt, közepes energiamennyiséget használ fel.

A normált kivéve, az összes védőpajzsot csak addig használjuk, amíg feltétlenül szükséges, mert hamar elfogy az energiánk a felesleges bekapcsolással. Akár harc közben is válthatunk pajzsot, így például ha belépünk egy olyan terembe, ahol már nincs radioaktív sugárzás, kapcsoljuk ki máris.

A játék során fellelhető töltények az alábbiak lehetnek (hatásfok szerinti sorrendben): Normál, Exploding (mindkettő korlátlan számban áll rendelkezésre), Plasma, Heat-Seeking, Armour Piercing, Magnetic Pulse, Advanced Plasma. Mivel nem egy Rambo programról van szó, a pisztolyt újra kell tölteni, ha kifogy a tár. Erre figyelni kell harc közben is, mert kellemetlen meglepetés érhet minket. Az első két tölténytípus kivételével, csak meghatározott számú tár áll rendelkezésünkre; nem árt spórolni a keményebb ellenfelekre.

Nem szóltam még az Inventoryról, amelyet az I betű megnyomásával hívhatunk elő. Itt válthatunk lőszeret, vehetünk más tárgyat a kezünkbe, cserélhetünk védőpajzsot, valamint itt olvashatjuk el a rádió érkező üzeneteket. Ez utóbbiak a végrehajtandó feladatokat tartalmazzák. Megtekintéséhez rá kell vinni a kurzort az üzenetre, és a jobb Shift gombot kell megnyomni. A pajzs, golyó stb. váltásnál, az Enterrel választhatjuk ki az kívánt típusú eszközt a listából.

A kezünkben lévő tárgyat az U betűvel aktiválhatjuk. Bizonyos tárgyak csak a megfelelő helyen működtethetők (pl. detonátor csak ott, ahova tenni kell), míg mások (pl. kulcs) automatikusan felhasználásra kerülnek a szükséges helyen (pl. ajtó).



**Ez egy nagyon csúnya „cyberpoke”!**



# BLACK



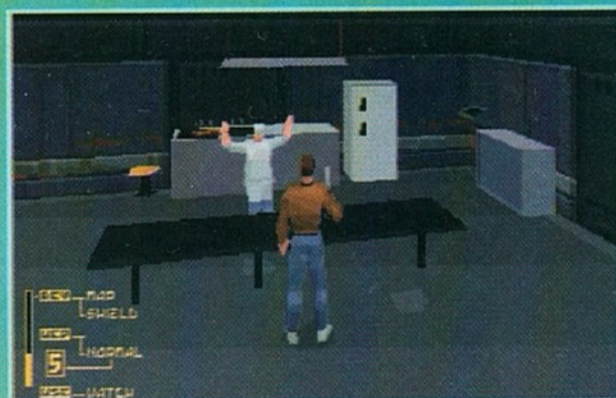
There must be only one...

Az utunkba kerülő szeker-nyeket kutassuk át, mivel itt találjuk a különböző felszerelési tárgyakat. A padlón látható néha egy-egy színes négyzet, ezek alatt rejtőző kapcsolók rálépéssel nyitnak ki egy ajtót, energiafalat, illetve hoznak működésbe egy, a falon elhelyezett rakétavetőt vagy lézergyűt. Természetesen néha ez utóbbiakra is kény-

telenek vagyunk rálépni, mivel nem csak az ágyút kelti életre, hanem esetenként ezzel együtt kinyit egy ajtót is. Találhatunk még elektromos mezőt is, amelyre rálépve kellemes agyképletés élményben részesülünk. Ezeket inkább ugorjuk át. Ugrani lehet álló helyből, vagy járás közben is. Sajnos futás közben nem lehet, amit nem értek, hiszen a Flashbackben erre volt lehetőség, arról nem is beszélve, hogy időnként itt is szükség lenne rá.

Találhatunk még a játék során ún. Acces Paneleket is. Ezeknél nyithatunk ki ajtókat, kapcsolhatunk be különböző járműveket, bejuttathatunk vírusokat a számítógépes rendszerbe stb. Előfordulnak még falon elhelyezkedő kapcsolók, amelyek hasonló funkciót látnak el.

A játékhoz – akárcsak elődjéhez – nagyon nagy türelem és sűrű mentés szükséges, mivel elég könnyen és gyorsan képes elhalálozni az ember. Nyugodtan kaphatta volna a „Halál nemei” alcímet; nem is tudom láttam-e már olyan játékot, ahol ennyifeleképpen lehet feldobni a bakancsot. Ízelítőül néhány: lelőnek, fel-



Sört vagy életet! (Ja, ez nem a kedvenc ivóm!)

robbantanak, robotpók agyonver, sav szétmar, a légnyomás-különbség kirepít az űrbe, a radioaktív sugárzás lebontja arcodat, elektrosokk stb.

A program lehetőséget nyújt arra, hogy barátainknak is megmutassuk, hogyan teljesítettük a kitűzött feladatot, vagy buktunk el és pusztultunk agyon. A főmenüben lévő Play Movie Clip funkció segítségével újra végignézhjük az általunk már korábban megtekintett valamennyi átvezető képet. Ahogy haladunk, úgy bővül a megnézhető filmcsek száma is.

Az elvégzendő feladatokat a rádió érkező üzenetekből, illetve az egyes átvezető képekből ismerhetjük meg. A program jóindulatúan vezeti az embert, elég egyértelműek a feladatok, és mindig pont akkor érkezik segítség, amikor úgy érezzük, hogy most akadunk el (pl. érkezik egy új üzenet).

## Néhány gyakorlati jó tanács:

– A pisztolyunkat csak harci üzemmódba kapcsolva tudjuk használni (jobb Alt).

– Mielőtt harcolni kezdünk, mindig győződjünk meg arról, hogy teljesen tele van-e a tár. Ha csak egy-két golyó hiányzik, akkor is töltsük fel, mert néha ezen múlhat az életünk.

– Ha nem kapcsolunk át harci üzemmódba, és mégis megnyomjuk a tűz gombot, akkor ha éppen van nálunk gránát, azt dobjuk el. A gránát a levegőben úszva pattog a falakon, illetve a különböző tereptárgyakon mindaddig, amíg el nem talál valakit (és ez a valaki akár mi is lehetünk!). Célszerű leguggolva végignézni a gránát útját, amíg az bele nem ütközik az ellenségbe.

– Jó tudni azt is, hogy eldobásnál a gránát biliárdgolyó mód-



Ni-ni, egy tini ninja teknőc! (vagy mégsem?)

jára viselkedik, ezt kihasználva el tudjuk intézni a sarokban fedezék mögött bujkáló rosszfiúkat is.

– Harc közben nem árt alkalmazni a Doomtól már jól ismert oldalra lépéseket, kikerülendő az ellenség lövéseit.

– Amikor egy gyorsan mozgó ellenséggel kerülünk szembe, inkább ne használjuk a lassabb plasma, heat-seeking stb. golyókat, hanem váltunk át a sokkal gyorsabb robbanógolyókra. Így a cél elhibázása esetén le tudunk adni egy újabb sorozatot (persze ehhez szaporán kell nyomkodni a tűz gombot).

– Van olyan feladat, amikor el kell kísérnünk valakit egy bizonyos helyre. Ekkor szaladjunk előre, és tisztítsuk meg a terepet, hogy biztonságban el tudjuk juttatni a kívánt terembe.

## Legfontosabb billentyűk:

8	futás	J Ctrl	tűz
5	járás	Enter	fegyver töltése
2	guggolás	Space	kapcsolók működtetése, ajtó nyitása
4	balra fordulás	M	térkép
6	jobbra fordulás	I	inventory
1	oldalra lépés balra	U	kiválasztott tárgy használata
3	oldalra lépés jobbra	S	mentés
*	kis lépés előre	L	visszatöltés
0	kis lépés hátra	J Alt	űrhajó gyorsítása
7	balra nézés	Esc	főmenü
9	jobbra nézés	F9	közeli és távoli kamera-váltás harci üzemmódban
J	ugrás	P	pause
„“	hátrafordulás	B Ctrl+T	párbeszéd felirat be, ki
J Alt	normál és harci üzemmód váltása		

**FADE TO BLACK**  
ELECTRONIC ARTS

DX2, 8 MB RAM, 16 MB HARD DISK, SB, SB PRO, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 5.0

SUPER VEKTOROS GRAFIKA, JÓ HANGOK, ÖTLETES MEGOLDÁSOK

640x480-AS FELBONTÁSBAN, CSAK PENTIUMON JÁTSZHATÓ!

Összegezve a benyomásokat, nekem az egész programmal kapcsolatban végig deja vu érzésem volt. Hol egy kis Doom, hol System Shock ötletek és megoldások tüntek fel, mindez keveredett a Flashbackkel. Végül is nagyon jó játék a Fade to Black, de hiányoltam azokat az eredeti ötleteket, amik igazán tökéletessé tennék a programot. Ennek ellenére mindenképpen érdemes kipróbálni, mert profi munka elejétől a végéig. A nagy elődöket azonban az egyes látványos megoldások dacára sem sikerült megintatni trónjukon.

Joker

## CONTROLISOFT A CD-ROM FORRÁSA

Alien Legacy	3.272
Jewel of the Oracle	3.992
Bioforge	3.992
Tank Commander	3.192
<b>USS Ticonderoga</b>	<b>3.352</b>
Drug Wars	3.112
Jagged Alliance	3.192
Earthsiege	3.992
King Quest VII	3.272
Slipstream 5000 (Flight Unlimited/Cannon Fodder)	3.272
Cyberia	3.992
Red Baron (Aces of the Pacific/Aces over Europa)	3.992
System Shock (Retribution/Planet Strika/8-ball)	3.992
<b>Dark Forces</b>	<b>3.992</b>
Armored Fist	3.992
Inferno (War Craft/Wolf)	3.992
X-Wing (a teljes CD-ROM kollektívó)	3.992
<b>Wing Commander III (4 CDs)</b>	<b>4.792</b>
Mortal Kombat II	3.192
<b>Mad Dog I &amp; II</b>	<b>2.392</b>
<b>Doom II</b>	<b>2.800</b>
Bloodnet	3.192
<b>Magic Carpet</b>	<b>3.192</b>
US Navy Fighters (Down Patrol)	3.192
Litil Divil	2.392
Fighterwing (Aegis/Aces of the Deep)	3.192
X-COM UFO Defense	3.592
Seawolf (Wolfpack)	2.392
SIM City 2000 (komplett CD kollektívó)	2.632
Colonization	3.992
Creature Shock (2 CDs)	3.992
Renegade	3.672
Fleet Defender Gold	2.872
Descent	2.872
Rise of the Robots (Dr. Radiaki/Street Fighter)	3.592
Lands of Lore (Companions of Xanth)	3.752
<b>Maabus (3 Cds)</b>	<b>3.352</b>
<b>The Big Red Adventure</b>	<b>3.352</b>
Arc of Doom	2.552



<b>Full Throttle</b>	<b>3.992</b>
Starship	2.792
Quarantine	3.912
Novastorm (Delta V)	2.552
Tornado (Air Warriors/TFX/World War II)	3.192
The Vortex: Quantum (3 CDs)	4.792
Wings of Glory	3.432
Body Count	3.432
Armored Fist	3.992
The Labyrinth	2.392
<b>Air Havoc Controller (Zeppelin)</b>	<b>3.592</b>
Firefighter	2.872
Cyclones (Transport Tycoon/Xmas Lemmings 94)	3.992
<b>Alone in the Dark 3</b>	<b>3.992</b>
<b>Little Big Adventure</b>	<b>3.992</b>
Perfect General	3.672
NHL Hockey 95* (hoki)	3.432
NBA Live 95* (kosárlabda)	3.432
FIFA Soccer (foci)	3.432
Nick Faldo's Golf (golf)	1.432
<b>Nascar Racing</b> (Mega Race/Nigel Mansell's)	<b>3.272</b>
3D Home Architect (lakberendező program)	3.992

ÉS MÉG SOK EGYÉB  
MEGLEPETÉS ÁRAKON...

SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTEL IS!  
A kereslet függvényében változó készlet.  
Az árváltozás jogát fenntartjuk.  
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

**CONTROLISOFT**  
Budapest I., (Tabán) Döbrentei u. 19-21.  
**A legjobb áráért hívjon MOST!**  
Telefon: 215-0160  
06(20)421599, fax: 215-7392



**STRATÉGIA****GAME-PORT**

– MAMA, ADD IDE AZ ÉPÍTŐKOCKÁIMAT!  
 – NEM ADOM KISFIAM, MERT A MÚLTOR IS SZÉTHAGYTA ŐKET A SZOBÁDBAN, A NAGYI MAJDNEM KITÖRTE A NYAKÁT MIATTUK. JÁTSSZ INKÁBB APÁD SZÁMÍTÓGÉPÉVEL, VAN RAJTA EGY ÚJ PROGRAM... VALAMI SIMTOWN VAGY ILYESMI...

# SIM town

Kezdjük a SimTown megismerését az építsünk új várost opcióval. Itt kapunk egy nagy pusztaságot – mondván nesze, azt csinálj vele amit akarsz –, amin még egy fácska sem sanyarog. Az okosabb típusú város tervező ekkor végiggondolja, mit is szeretne, és elkészíti a település úthálózatát. Majd mindenféle körülményt számba véve, gondosan tervezett építészeti remekművet alkot. Az általam választott verzió szerint viszont elkezd turkálni az összes fellelhető menüben, megvizsgálja,

látják kárát, s ezt ugye nem akarhatja egyetlen városfejlesztő sem. Ehhez egy elég jó helprendszer áll rendelkezésünkre, amit ajánlott néha fellapozni, és hasznos tanácsait megszívlevé továbbfejleszteni településünket.

Mindenféle egyéb – a SimCityhez képest – újdonság is megjelent a programban. Ezek közül figyelemre méltó, hogy a házak belsejébe is bekukucskálhatunk, s így az épület jellegének megfelelő berendezésű lakhelyeket jobban megismerhetjük.

Egy másik kedves meglepetés, hogy a rendkívül részletes grafika nem öncélú. Sok apróság rejt valamilyen vidám animációt, kedves geget. Egy kattintásunkra a hamburgeres transzparens fröcsögő hangot hallatva lecseppenti a mártását, vagy a szellemkastélyból denevérek repennek elő. Találtam olyan helyet is, mint például az állatkert, ahol öt vagy hatféle dolog történik a megfelelően pozicionált egérkurzor aktiválásakor. Megszokhattuk a korábbi Sim művekben, hogy találunk előregyártott szituációkat is, de magunk is kreálhatunk problémákat, ha már minden nagyon jól megy. Itt is vannak ilyenek, csak a megfelelő menüben kell alaposan keresgélni.

A program lényegesen jobban hasonlít elődeire, mint a SimTower, de ez jelen esetben nem baj, sőt szerintem sokan szeretünk adott sémákra épülő játékokkal foglalkozni, s ilyen megközelítésben most a „Sim” mániások azt kapták, amit vártak...

Nem csak gyerekek tölthetnek kellemes órákat a SimTown előtt, használata ajánlott szülőknek is, hiszen végre egy játék, ahol sem a pénz, sem az erőszak nem befolyásoló tényező.

SimShy

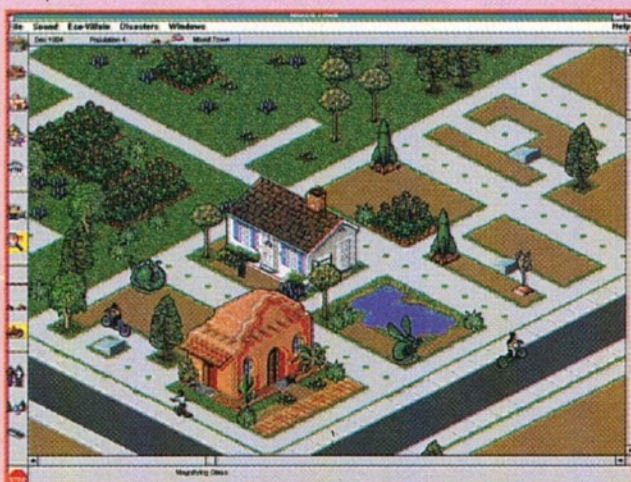
gy lapzárta táján az ember gyakran fantáziál azon, hogy milyen jó is volt gyerekeknek lenni... Semmi stressz, semmi idegesség, csak önfeledt létezés. Hogy is jutott ez eszembe? A dolog egészen egyértelmű, megérkezett a SimTown a Maxistól, és a szerkesztőség becses tagjai egybehangzóan állították, hogy ez megfelel jelenlegi (maximális) szellemi szintemnek... (Hahaha... Mekkora tévedtek!) No de se baj. (Kár, hogy ilyet senki nem állított! – a szerkesztőség becses tagjai.)

Annak rendje és módja szerint megtettem mindent, amit a Windowsos install kívánt tőlem és gépemtől, s máris egy igazán kellemes világba távoztam a szerkesztőség lapzárta és Comfair okozta sokkos állapotából. Milyen jó, hogy mindig is szerettem a SimCity típusú műveket, mert ez sem más, csak gyerekeknek szól. Vagy mégsem? Hát ez a vita még nem dőlt el bennem, de erről inkább majd később.

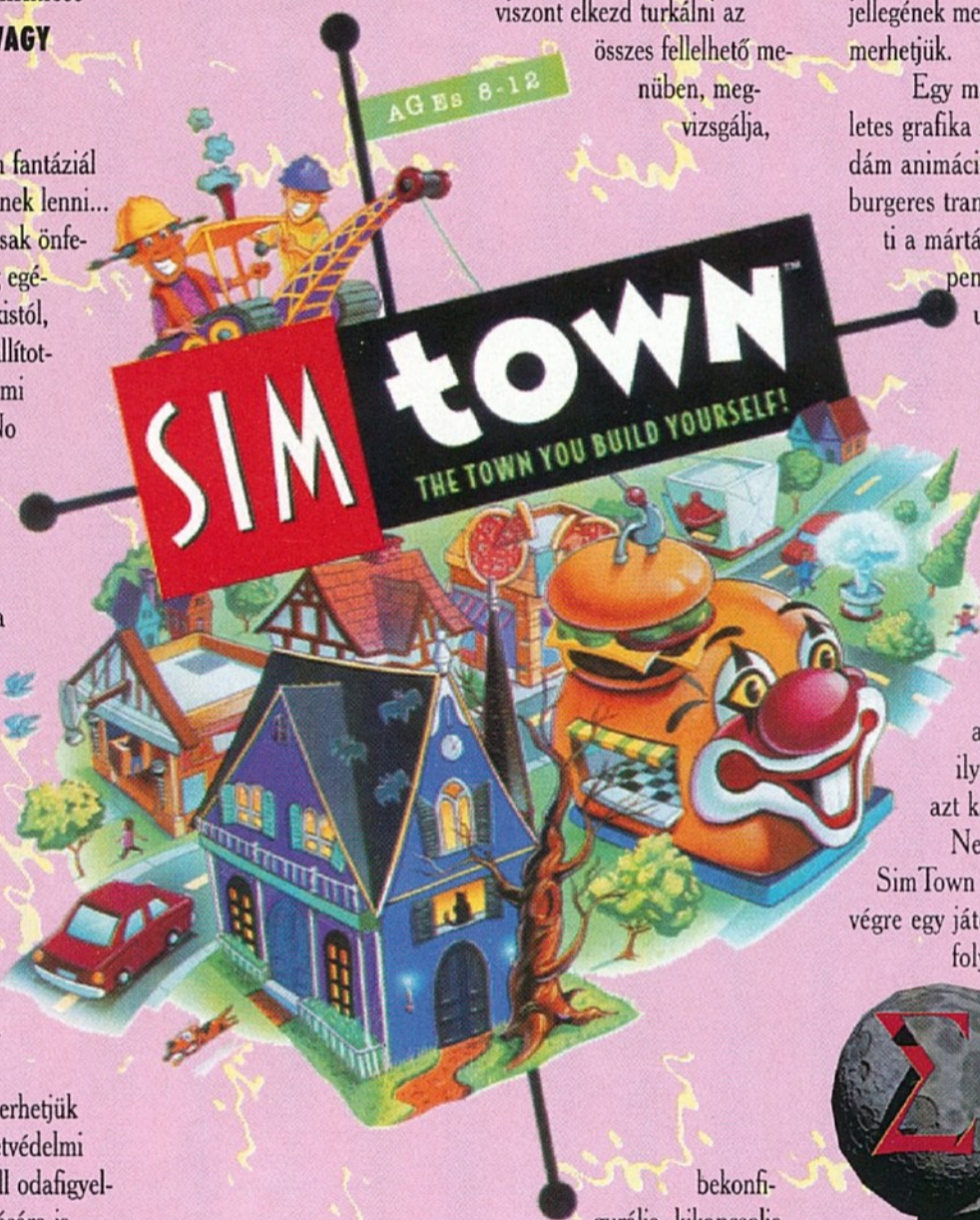
Tehát ott tartottunk, hogy SimCity gyerekeknek, csak sokkal kreatívabb, aranyosabb – és megkockáztatom – a megcélzott réteg fejével gondolkozva poénosabb is. A Maxis játékos formában segít elsajátítani az alkotó gondolkodást, s ennek alapelemeit.

Saját városkánk felépítése közben megismerhetjük környezetünk mindennapos gazdasági, környezetvédelmi problémáit. Nem csak a városunk fejlődésére kell odafigyelniük, hanem annak a természetre gyakorolt hatására is.

Folyamatosan figyelniük kell, hogy levegő, víz, erdő, kaja vonatkozásokban helyesen cselekedtünk-e. Nem kell persze ezt ilyen komolyan felfogni, mert mindenben okos tanácsadók segítik munkánkat, s ha el is hibázunk olykor-olykor dolgokat, szinte mindig van lehetőségünk a korrigálásukra is.

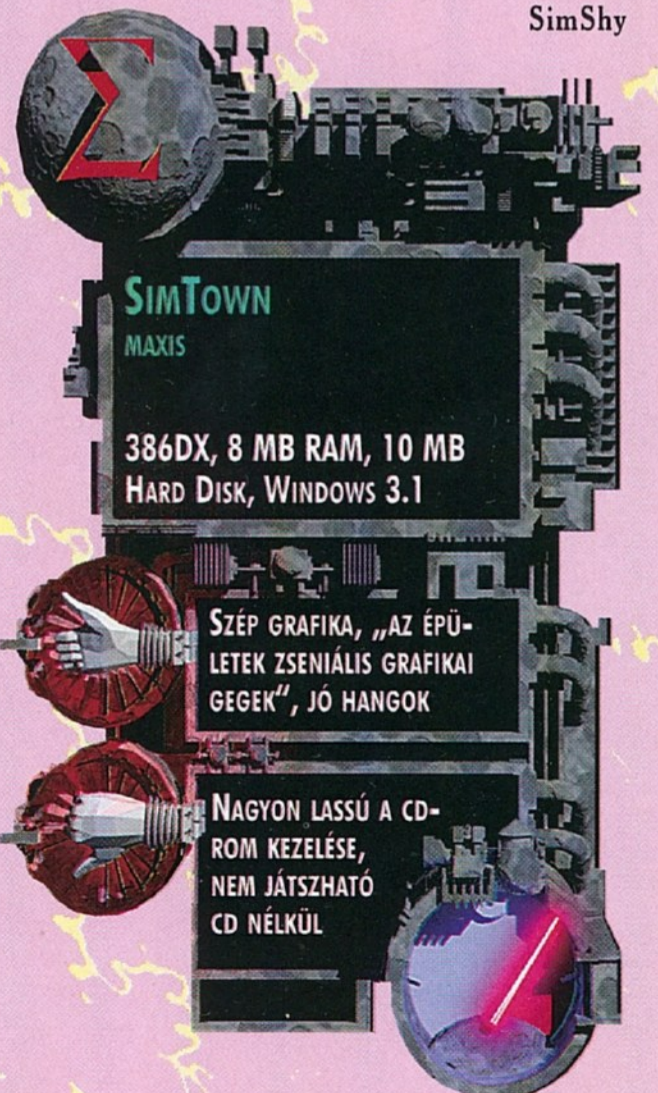


Ez ám a város!



bekonfigurálja, kikapcsolja és átállítja a lehetséges paramétereit. Ezután pedig nagy tobzódások közepette, mindenféle rendszert és elvet félrehajtva, az összes lehetséges építményt vad iramban elkezd kipakolni a pusztába. S a végén izzadt homlokkal lesi az ember, hogy hol hibázott, melyik figyelmetlenségéből adódó problémát javítsa ki először. Most néhány szó arról, hogy miért is olyan jó ez a program. Hát először is azonkívül, hogy szép még intelligens is. S leszámítva a divatos Windows lassúságot (nagyfelbontás, 256 szín), láthatóan nagyon precíz munka áll mögötte. Nem csak ledobom a házat aztán annyi, hanem mint amolyan interaktív játék minden valahogy csinál valamit, mindennek funkciója van, vagy legalább neveléses. Az épületek zseniális grafikái „gegek”. Találunk közöttük kísértetkastélyt, havas tetejű alpesi házikót, mexikói ranchházat, bérházat vagy szupermodern lakótornyot. Hála a magasságosnak, felhőkarcolót egyet sem...

Akadnak viszont mindenféle szolgáltató és ember vidámító létesítmények az egyszerű hamburgerestől, a komplett állatkertig. Nem feledkezhetünk meg a közrend és egészségügy intézményeiről sem. Ha valamit kifelejtünk, természetesen a lakók



**SIMTOWN**  
MAXIX

386DX, 8 MB RAM, 10 MB  
HARD DISK, WINDOWS 3.1

SZÉP GRAFIKA, „AZ ÉPÜLETEK ZENIÁLIS GRAFIKAI GEGEK”, JÓ HANGOK

NAGYON LASSÚ A CD-ROM KEZELÉSE, NEM JÁTSZHATÓ CD NÉLKÜL



# BIING!

KÓRHÁZ MANAGER

GAME-PORT

**IGENCSAK RÉGÓTA NEM HALLOTTUNK SEMMIT A RELINE FELŐL, DE MOST – TÖBBSZÖRI TEMETÉS UTÁN – ISMÉT ELŐBUKKANTAK EGY TŐLÜK EDDIG KISSÉ SZOKATLAN JÁTÉKTÍPUSAL: EGY MENEDZSERPROGRAMMAL. AKINEK A CÉG NEVÉRŐL A PÓKER ÉS RPG PROGRAMOK JUTNAK ESZÉBE (VALAMIKOR AMIGÁN), AZT IGENCSAK MEGLEPHETI EZ A STÍLUSBELI VÁLTÁS (AKÁRCSAK ENDEM). DE A CÉG ISMÉT HŰ MARADT ÖNMAGÁHOZ: A KOMOLY KÜLSŐ MÖGÖTT EGY TELJESEN KOMOLYTALAN SZIMULÁCIÓ BÚJIK MEG, AMI MESSZE NEM AZT JELENTI, HOGY ROSSZ LENNE...**



egpróbáltatásaink mindjárt az introval kezdődnek: egyrészt kétségbeesetten próbáljuk kideríteni, hogy ki tette a dobozba ezt a nyavalyos úrhajós-lövöldözős valamit, másrészt viszont észrevesszük, hogy nyelvi nehézségeink nem lesznek, a program ugyanis ékes német nyelven szól hozzánk (nem kell rögtön félredobni, biztosan lesz angol verzió is, másrészt közepes némettudással a poénok jó részét érteni fogjuk).

Szóval, miután kiderült, hogy az intro nem tévedés volt, csak marketingcélokat szolgált, rögtön a boss szobájában találjuk magunkat. A játék kezeléséről ő fog felvilágosítani. Ha a fejére klikkelünk, elárulja az első tippet: nem ártana telkeket bérelni!

A kép jobboldalán beléphetünk az ügynökségre és vehetünk (pardon, bérelhetünk! hol vagyunk még a vételtől?) mondjuk 10-12 telket. Ezekre érdemes egy előszobát (betegfelvételt), egy raktárat (ez 5 telket foglal), egy várószobát, egy általános orvosi kezelőt és egy fogorvosi kezelőt tennünk. Kezdetnek ennyi éppen elég, ha túléljük az első napot (a játékban hitelezés nincs, mindig minden számlát az adott napon kell rendezni), akkor majd berendezhetjük az idegosz-

tályt, a fekvőbeteg termeket és minden egyebet, ami egy normális kórházhoz kell. A következő lépés a személyzetről való gondoskodás: az újságokban feladhatunk hirdetéseket nővérekre (minden orvosi rendelőbe, valamint a felvevőbe és a várószobába is kell egy-egy), fogorvosra, általános orvosra és raktárosra. Az igényeket érdemes egy kissé fejlebb srófolni (IQ, tapasztalati pontok és – természetesen – a kebelbőség tekintetében), esetleg némi plusz pénzért cserébe. Megjegyzem, hogy a doktorok elég gyorsan fejlődnek (az igényeik is, a fene vinné el!), de pont az első napokban nem nagyon szabad hibáznunk a kezeléseket



korán (legalábbis én így gondoltam). Ha meglátjuk miféle eszközök vannak a piacon, rájövünk, ide tényleg profi doktorok kellenek! Azt is vegyük figyelembe, hogy embereink néha eltűnedeznek (például egy hamburgert enni), és nem nagyon bírnak napi 20 órát dolgozni (ezért hajnali négy előtt ne is állítsuk munkába őket, úgysem jön senki). Azért ez a hajnali négy óra szíven ütött – többek közt ezért sem lettem orvos...

Ha némi alapfelszerelést is pakoltunk a rendelőkbe, kezdődhet a műszak! A legegyszerűbb módszer a képernyő alján lévő elsősegélydoboz figyelése, ha ez megjelenik, akkor valamit sürgősen el kell intéznünk! Szerencsére ilyenkor rögtön a megfelelő almenübe is kerülünk, így tényleg szinte kézenfogva ismerkedünk meg a játékkal. Aki a néha meglehetősen furcsa diagnózisokat lefordítja, az hamarosan megsejti a megfelelő kezelést is! Érdemes megjegyezni: a játék nem orvostanhallgatóknak készült szimulációs célokra, így néha az egyszerű módszerek a hatásosak (például jól farba rúgni az illetőt, majd a számla kifizetése után elbocsátani – volt olyan eset, hogy a program ezt könyvelte el sikeres kezelésnek. Azt hiszen annál a fiatal hölgnél alkalmaztam, aki húsvéti nyuszinak öltözve jött be...).

A különböző brutális kezeléseket (a hangok sejtetik, mi folyhat a rendelőkben) között néha az orvosi műszerek világpiacára is kinézhetünk. Eleinte én komolyan akartam játszani a dolgot, de amikor a fogorvosi fűrész piacán csak légalapácsot lehetett kapni, nekem is kód szállt az agyamra. Ezután a legkomolytalanabb eszközöket kezdtem alkalmazni, egészen sikeresen. Ne fe-

lejtjük el, hogy a beszerzés után az eszközöket el is kell juttatni a megfelelő rendelőbe (az elsősegélydoboznál ez nem gond).

Ha már semmilyen egyéb ötlet nem jut eszünkbe, a nővéreket is felkérhetjük egy kis vendégmarasztaló műsorra – különösen a fogorvosi kezelőben érdemes alkalmazni, mert ilyenkor a férfivendégek a magasabb számlánál kevésbé zúgolódnak. Bár azt is meg kell mondanom, hogy rövid kórházigazgatói tevékenységem alatt, nem nagyon találkoztam olyan

pácienssel, aki örömmel fogadta volna a számlát (az ingyen műsor ellenére). Néhányukat majdnem újra kellett kezelni szívpanaszokkal... De kérem szépen ilyen az egészségügy – speciális ellátásért speciálisan kiállított számlák járnak... Egészségügyi körsétánkat zárjuk néhány kedves becsmértő szóval:

Grafikailag nem volt semmi probléma: a meglehetősen gyenge felbontású intro (ami csak marketingcélokat szolgál), szép 640\*480-as rajzolt grafika követi. Már többször hangsúlyoztam, hogy a rajzolt grafikát igencsak előnyben részesítem a digitalizáláshoz képest, így a program nálam ebből a szempontból jól vizsgázott. A hangok sem voltak rosszak, bár kissé keveselltem a felismert hangkártyák számát – magyarul GUS-ról ne is álmodjunk! Ennek ellenére lehet kísérletezni a szimulációkkal, én az egyszerűbb megoldást választottam: beraktam a soundblastert és így „élveztem” a zenét (mellesleg így is tűrhető a hanghatások).

Végül a játszhatóság. Nem nagyon vagyok oda a menedzserprogramokért. Lehet, hogy az életben élvezni fogom ezt a játékot, de a képernyő előtt eddig nem nagyon tudtak lekötöni ilyen típusú programok. Ennek ellenére el kell ismernem, hogy az általam nem különösebben kedvelt kategóriában találtam egyet, amivel szívesen eljártam (ugyanaz jelenidőben is értendő, ugyanis eddigi tevékenységemet legfeljebb gyengekettes alával lehetne honorálni). Kellemes humor és



Egy komoly orvosi kezelő...

meglehetősen összetettség jellemzi, szóval mindenképpen érdemes közelebbről megnéznünk... Talán nem hazafiás honszeretet (a ReLine ugyanis német cég) vezérelte azt a „néhány” német honpolgárt, aki felvásárolta a készleteket Németországban (is)! Amikor ugyanis szerezni akartunk egyet, mindenhol csak a karjukat tarták szét az eladók: „Entschuldigung! Gibt's nicht mehr!”. Talán ez jó reklám egy jó játéknak...

Pellus

**BIING**  
**RELINE**

386, 4 MB RAM, 7 MB HARD  
DISK, SB, SB PRO, GUS, MS  
MOUSE, DOS 5.0

ÚJ ÖTLETEK, SZÉP GRAFIKA,  
SZUPER POÉNOK, HAMA-  
ROSAN ANGOL VERZIÓ...

SAJNOS KISHAZÁNKBAN  
KEVESEN TUDNAK  
(JÓL) NÉMETÜL...



**WIZARD'S GAME****PREMIER**

**MOST AZTÁN MÁR ALAPOSAN VÉGE A NYÁRNAK, BÁR AMIKOR E SZAVAKAT PÖTYÖGÖM, MÉG JAVÁBAN SÜT A NAP, ÉS MOTOROZNI IGYEKSEM. HA PEDIG LESZÁLL AZ ÉJ, BEUGROM A WIZARD'S-BA DAYTONÁZNI VAGY SEGA RACE-EZNI EGY KICSIT.**

A Sega Race négy példányban ücsörög a Wizard's-ban – össze is vannak kötve, így akár négyen is lehet versenyezni, a Daytonának pedig egy új változata is megérkezett. A két gép nem autóformájú, hanem „sima beülős”, de természetesen itt is lehet ketten együtt játszani. Ha már unod az autóversenyt, ott van néhány verekedős játék; ezeket is lehet ketten játszani, és hasonló jó móka hülyére pofozni a másikat, mint nekilödni a falnak a Daytona hármaspályáján. Amikor először megjelent a Virtua Fighter, tetszetős animációjával mindenkit lefőzött. Erre persze behúzott a Mortal Kombat gárdája is, kiadták a harmadik epizódot – Jon kedvence, szerintem már egy vagyont elvert rá. Még szerencse, hogy hamarosan, talán még idén elkészül a PC-s verzió (no és jön a film is – bár ha

olyan lesz, mint a Steetfigher...?!). Nemrég jelent meg PC-re a Primal Rage, ahol ósálatokkal kell megküzdened – természetesen a kivégzések itt sem maradhatnak el, véres, horrorisztikus jelenetek zárják egy-egy „állatka” életét. Aztán ott van a Killer Instinct, ahol a legváltozatosabb figurákkal birkózhatsz – ninja harcosokkal, „fordult farkasokkal”, rézbőrű testvérekkel, tüzeberrel, csontvázakkal köthetsz szorosabb ismeretiséget. Az FX Fighter-t



bakancsokkal, mire ő lefejt, aztán a kötélről a gyomromban landolt, de amint valódi ellenféllel kerültem össze, kipofozott a ringből. Ezt is „ésszel” kell játszani, meg kellene tanulni, mi gomb mire való... Gomb aztán van bőven...

Hogy adjunk még egy utolsó esélyt a feelingnek, behajtottunk egy rakás zsetont az Eroszmisz Revulúsió mittoménmicsodába, két marokra fogtuk a gépfegyvert, és lekszaboltunk félmillió elleneséget. Lehet gránátot, tűzgolyót dobni a jónép közé, de a lényeg, hogy sebesen adagold az ólmot. Hasonló csemege az Aliens is (a Giger által megálmodott,

(a játéktérmi gép után PC-n is van már – a szeptemberi számunkban írtunk róla) még nem láttam a Wizard's-ban – helyette ott a Virtua Fighter update-je, a Virtua Fighter 2. A karakterek rajzolata és a hátterek sokkal szebben kidolgozottak (pont akkora előrelépést mutat, mint a Virtua Racing után a Daytona – a megszokott vektoros grafikát a texture-mapping váltotta fel, így életszerűbb), a mozgások és animációk is látványosabbak (speciel Jon a Tekkent jobban preferálta: tény, hogy szebbek a figurák, bár szerintem az animáció és a mozgáshűség a VF2-ben jobban sikerült). Ha már így benne voltunk a bunyózásban, kipróbáltuk a Wrestle Maniát is; én győztem, de csak azért, mert gyorsabban tudtam össze-vissza nyomogatni a gombokat (lehet, hogy innen a „káosz” név?). Látványos meneteket nyomtunk le, eleinte jópofa volt, ahogy beletalpaltam Jon arcába a

kedves kis állatkák ellen), amit sajna nem találtunk meg a Ferenciek terén – biztos átvitték az Oktogonra... A Wendy's mellett nyitott meg az új Wizard's, ahová új gépek, és a régi-ek egy része került át. Ha például Virtua Racezni akarsz, az Oktogonra menj, de a Quasar még mindig a Ferenciek terén van – naná...

Mr. Chaos



## WIZARD'S AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

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

**A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:**

## QUASAR LÉZERJÁTÉK

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

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN  
A FERENCIEK TERÉNÉL**

**ÉZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR  
1995. DECEMBER 24-IG,  
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ  
A WIZARD'S-BAN!**



## Dumb és Dumber dílibogyók (Dumb and Dumber)

Rendező: Peter Farrelly, Flamex, December

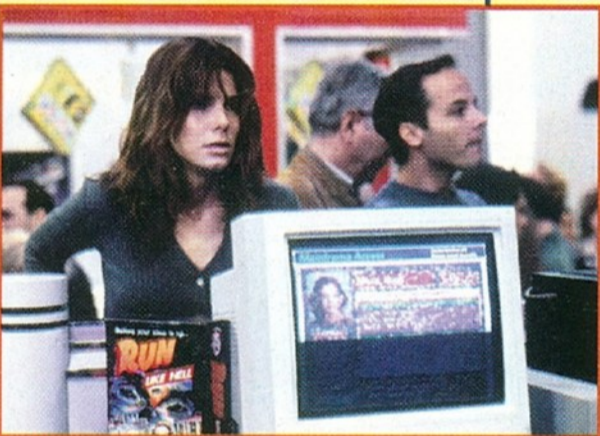
Ha látták már naiv embert a világon, akkor ők valamennyit felülmúlják. Dumb Christmas (Jim Carrey) maga a butaság, ráadásul alig valamiből tengeti életét. Most épp sofőr, egészen addig, míg egy gyönyörű hölgyet nem szállít a reptérre, és ott rögtön bele is szeret. Szív-szerelme elhagyja bőröndjét, melyet bakugrások és baklövések közepette próbál meg visszajuttatni számára. Közben állásából kirúgják, a repülőtérre összetört autó miatt. Nohát, micsoda véletlen! A kedvese keresésében közreműködik legjobb barátja, a kutyaideomár Dumber Dunne (Jeff Daniels). Legfőbb összetartó erejük a közös kukac-tenyésztési biznisz, valamint rendkívül alacsony IQ-juk. A két főhős útnak indul igen furcsa kutyás-furgonjokon. A baj, ha éppen nem csőtül zúdul rájuk, akkor valószínűleg alszanak vagy megfagytak. Sikerral jár-e küldetésük? Ki tudja... Az igen híres Jim Carrey megint nagyot alakított. Jó pár humor-áradat után már mindenki azt hitte, hogy úgysem tudja megkontrázni. (Once Bitten, Állati NyomoZOO, Mask...) És mégis: amit társával, Jeff Daniels-szel (Arachnophobia, Féktelenül, Gettysburg) művelnek, az maga a röhej... azaz tökély.



## Száguldó Erőd (Under Siege 2)

Rendező: Geoff Murphy, InterCom, November 23.

Amerika, a technikai csodák világa. Egy olyan műhold kilövéséhez készülnek, melyen a legfejlettebb elektronika és hadászati lőfegyver utazik. Coloradóban ezzel párhuzamosan egy személyvonat suhan. Travis Dane-nek, a briliáns elméjű, de betegesen mániákus technikusnak sikerül hatalmába kerítenie az irányítást mind a vonaton, mind a műholdon. Segítségére van egy jól felkészült zsoldos csapat, s a vonattal mozgó, bemérhetetlen irányítóközpont. Dane-t az édes bosszú hajtja. Ő fejlesztette ki a műholdat, és most úgy érzi, méltánytalanul bocsátották el. Meghökkenítő tervet eszelt ki. Feletteseit megsemmisíti a Pentagonban, méghozzá az egész környékkel és a Pentagon alatt elhelyezkedő reaktorról együtt, minek hatására velük pusztul Washington D.C., a főváros is. Egy tényezőre azonban nem számítanak. Az egyik tús, Casey Ryback (Steven Segal) nem csak a szakácművészet hódolója, hanem a minőségi bunyó és az akciók mestere is.



## A hálózat csapdájában (The Net)

Rendező: Irwin Winkler, InterCom, November 9.

Angela Benett (Sandra Bullock) rejtelezésre szakosodott software-specialistaként egy nagy informatikai cég munkatársa. Otthon dolgozik, ezért a komputer kulcsfontosságú eszköz az életében: számítógépes hálózaton keresztül tart kapcsolatot nemcsak munkatársaival, de barátaival és kevés ismerősével is.

Számítógépen rendel pizzát, intézi ügyeit, vásárol repülőjegyet közelgő mexikói vakációjához. Legjobb barátja érdekes információt tartalmazó lemezt juttat el hozzá. A lány eseménytelen üdülése Mexikóban, a tengerparton döntő fordulatot vesz. Megismerkedik egy szimpatikus ismeretlennel, majd – maga sem tudja hogyan, de engedve a csábításnak – annak jachtján tölti az éjszakát. S ekkor elszabadul a pokol. Le akarják lőni, de szerencsésen elmenekül, motoros gumicsónakja azonban nekicsapódik egy sziklának, s néhány nap múlva egy kórházban ébred. Papírok és pénz nélkül nehéz hazajutni. Szállodájában kiderül, kijelentkezett, s a munkahelyén se hiányolják, hiszen valaki dolgozik helyette! És ez még csak a rémálom kezdete. Törlik a számítógépes adatnyilvántartóból, körözés alatt álló prostituáltként jegyzik személyét. A titok az Internet hálózatban és az új biztonsági Gatekeeperben van. A nyomok a legmagasabb kormánykörökbe vezetnek.



## Apolló 13

Rendező: UIP Dunafilm, November

Igaz történet a híres-neves Apolló 13 szerencsétlen, de végül jól végződő esetéről, a 70-es évek elején. A három pilóta és pótpilóta – Armstrong utazása óta –

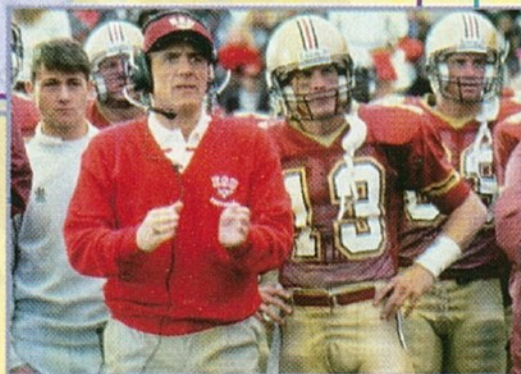


fokozott tempóban készül a Holdsetára. De nemcsak ők izgulnak. Családjuk, gyerekeik, ismerőseik is büszkén, de nem minden kétkedés nélkül beszélnek a közelgő eseményről. Vajon nekik is sikerül-e? Az utolsó, kilövés előtti pillanatok izgalmában az egyik pilóta megbetegszik. Helyette egy tartalékos ugrik be, s így újra hárman vannak: Kevin Bacon, Tom Hanks, Bill Paxton. A kilövési bonyodalmak után minden jónak tűnik. Azonban egy műszaki hiba miatt a leszálló holdkomp meghibásodik, az oxigén szint hirtelen lecsökken, s a CO2 (széndioxid) szűrők megtelnek. De nem csak az űrhajón van nagy kavargás, hanem a Földön is. Aki számít valamit, az mind itt van. A repülésirányító csak azért nyugodt, mert kedvenc mellénye van rajta. A feladat pedig nem kisebb, mint megőrizni a sorozatot, hogy amerikai még nem halt meg Holdutazás közben. Lehet, hogy mégis valahogy összejön...

## Féktelen folyó (River's Edge)

Rendező: Tim Hunter, Mirax Video

Mélyen elrejtett titokra derül fény az amerikai kisvárosban: egy főiskolás srác megölte a barátnőjét, és a lány csupasz holttestét otthagyta a kisváros melletti folyóparton. Hirtelen felindulásból történt, vagy csak szórakozásból? A kisváros fiataljainak mindez jó alkalom a balhézásra és az ismerkedésre. De a veszély mindvégig körülöttük ólálkodik. A gyilkos köztük van. A Féktelen folyó szereplői között találjuk Keanu Reevest és Dennis Hoppert a Féktelenül című film sztárjait, valamint Crispin Glovert (Vissza a jövőbe).



## Út a csúcsra (The Program)

Rendező: David S. Ward, Mirax Video

Sam Winters (James Caan), a kemény és rátermett futbaljátékos két szezont a lelátókon töltött, mivel nem kapott munkát egyetlen csapatnál sem. Amikor rábízták a keleti parton lévő egyetem fiataljainak edzését, mindössze annyi utasítást kapott, hogy meg kell nyerniük a bajnokságot – segítséget még ennyit sem. Nem nézi jó szemmel, hogy az egyetem vezetése több millió dollárt elkölt Joe Kane (Craig Sheffer), a legjobb játékos reklámozására egy nagyszabású sajtókampányban. Joe a ránehezedő nagy nyomás alatt állandóan balhékba és verekedésekbe keveredik, és felfüggesztése veszélyeztetheti a csapat esélyeit. A következő probléma akkor merül fel, amikor Brnyiarski, az agresszivitásáról híres védőjátékos felszed egy kollégista lányt, és meg akarja erőszakolni. Mielőtt Winters kihajtaná a csapatból, a lány apja visszavonja a vádat. Később rá kell jönnie, hogy a doppingszerekkel felpumpált játékos nélkül csapatának semmi esélye a győzelemre. A rengeteg baj és krízishelyzet ellenére Winters mindent elkövet, hogy srácaiból a kíméletlenül kemény edzésprogram végére a legjobb játékosok váljanak, akik képesek erejükön felül teljesítve megszerezni a végső győzelmet.

### InterCom:

Mi volt az Under Siege 2 első részének magyar címe?

### UIP Dunafilm:

Tom Hanks többszörös Oscar díjas színész. Mely filmekért kapta?

### Mirax:

Mi volt Keanu Reeves és Dennis Hopper legutóbbi mozi filmje?

### Flamex:

Jim Carry melyik filmje után lett világhírű színész?



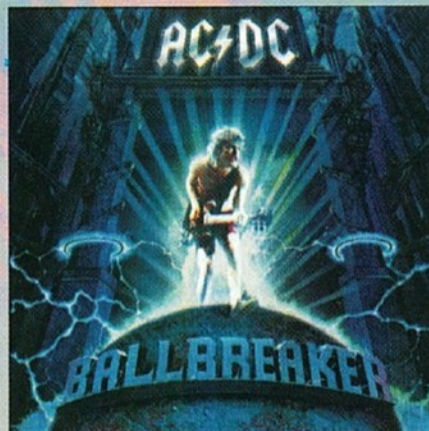


# MUSIC CITY

DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI

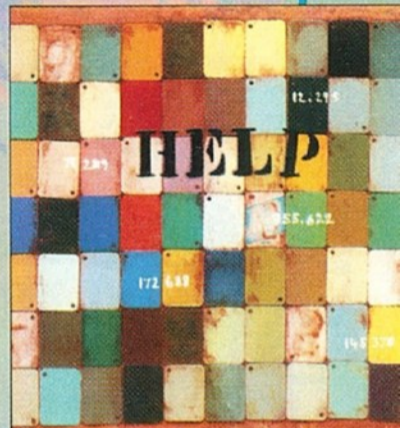
## AC/DC - Ballbreaker (Warner)

Ez a bizonyos törőlabda egy, főleg tőlünk nyugatra és Amerikában használatos fal-, illetve épületbontási eszköz megnevezése. Nos, az AC/DC zenéje még 1995-ben is ugyanolyan épületeket és falakat elsöprő lendületű, mint ahogy az egy ilyen falbontó eszköz hatásától elvárható. Mit is mondjak még a fiúkról? Régi dobosuk, Phil Rudd visszatért a bandába, Brian Johnson még mindig a legérdesebb hangú énekes a világon, Angus Young pedig még mindig terpeszben araszol (a la Chuck Berry) a színpadon. A zene pedig ugyanaz az az AC/DC, mint 5, 10, 15 évvel ezelőtt! A zenére leginkább jellemző az első nótá címe: Hard As Rock...



## Help (PolyGram)

Ennek a lemeznek a zenei anyaga 6 nap alatt készült el, ami új világcsúcs. Hétfőn hajnalban még egy hang sem volt felvéve, szombaton pedig már 380 ezer hanghordozó a boltokban volt. Első napon egyből 72 ezer darab el is kelt, és a siker azóta is töretlen. Minek is köszönhető ez? Brian Eno producer vezetésével neves angol művészek arra szövetkeztek, hogy a boszniai háború gyerekeinek megsegítésére gyűjtsenek sok-sok pénzt. Az album MINDEN nyeresége a WarChild segélyalapba folyik, amely mozgó pékséget, mozgó gyermekklinikát működtet, takarókat, gyógyszereket küld Boszniába. A lemezen közreműködnek: Blur, Portishead, Orbital, Sinéad O'Connor, Stereo MCs, Manic StreetPreachers...



## Bornai Tibor - Mágus (Sony Music)

Az év magyar meglepetése! Ugye mindenki emlékszik még a KFT néven futó, legendássá vált zenekarra? Nos, Bornai Tibor a KFT. tagja volt; billentyűsként, szerzőként, illetve énekesként. Emellett 1985-től ő írta, illetve kísérte Koncz Zsuzsa albumait is. Talán ez a múlt is hozzásegítette ahhoz, hogy életének ez a második szólóalbuma igazi remekbeszabott, mély gondolatiságot tükröző lemez lett. A hétköznapi élet gonoszságainak filozofikus megközelítését hallhatjuk a korongon, amely főleg az elesetteknek, csüggedőknek, depressziósoknak ígér támaszt. Vagy ahogy Hamvas Béla mondta: „Mindenes azé, aki azt odaadja”. Bornai Tibornak elég sok mindene lehet...”

Bornai Tibor

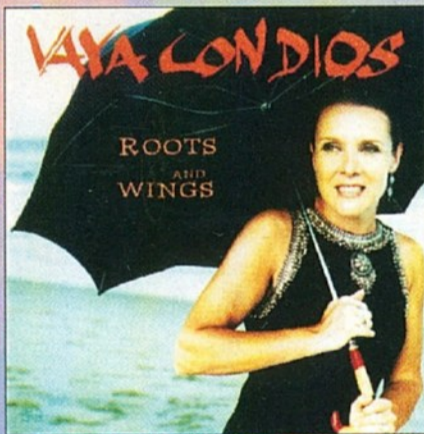


Mágus

## Vaya Con Dios - Roots & Wings (BMG)

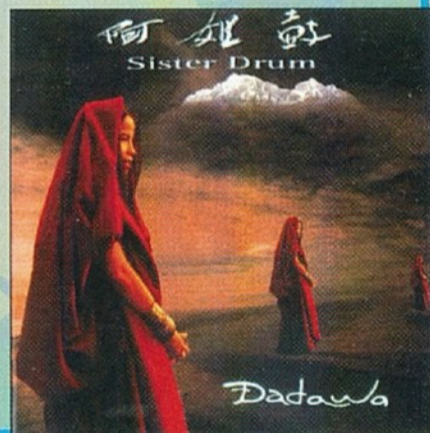
A spanyol nevű belga együttes előző, 92-es lemezével nem kevesebb, mint 37 arany és platinalemezt érdemelt ki szerte a világban. Ez leginkább Dani Kleinnek, az együttes szép énekesnőjének köszönhető, aki nem mindennapi egyéniségével emberek millióit ejtette rabul.

„Szerintem két alapvető dologra van szükséged az életben” – mondja Dani – „ezért kapta a lemez a Gyökerek és Szárnyak címet”. Az első siker máris kézzel fogható: a Don't Break My Heart, amelynek klippjét Indiában, egzotikus majmok közreműködésével vették fel, máris előrestartolt a slágerlistákon. Az egész lemez egy mondat jellemezhető igazán: utazás a Földtől az Égig.



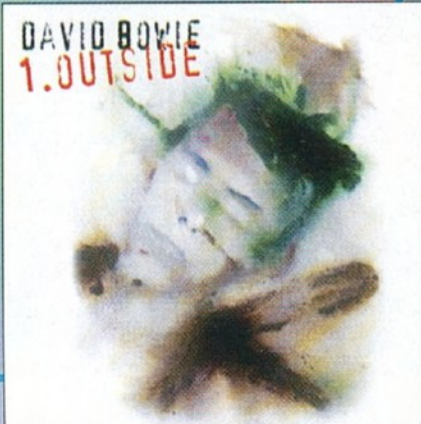
## Dadawa - Sister Drum (Warner)

Ez egy különleges korong: a kínai szellem méltóságát ünnepli ez a zene. Dadawa az, aki Kínában ismert és elismert énekesnő volt, nagyvárosok csalogató fényeinek köréből kiszakadva elutazott Tibetbe, hogy megtalálja azt a zenét, amit valójában énekelni szeretne. A hölgy igen különleges hanggal rendelkezik: finoman és természetesen mozog a fejjéből ki és be. Belső tulajdonságait használja, hogy a természet és az emberi világot egyesítse, új értelmet adva jelentésüknek. Ebben HE Xuntian, egy Shanghai zeneprofesszor volt segítségére, aki maga is ismert komponista Kínában, és ki szeretné vezetni a kínai zenét a megműveletlenség kényeszerű állapotából.



## David Bowie - Outside (BMG)

Mi bizony szeretjük David Bowie-t! És nem véletlenül: egyrészt mindent felülmúló időtállósága, másrészt a benne fellelhető sok-sok különféle David Bowie miatt. Sokféle hangon tud énekelni: az egyik dalban egy 14 éves lány, a másikban egy elhanyagolt 78 éves, a harmadikban pedig egy 46 éves futurista zsarnok. Ez azt is jelenti egyben, hogy olyan zenét játszik, amely egyszerre érdekelhet fiatal, középkorú és idősebbeket is. Az album tulajdonképpen egy még be nem fejezett napló, egy film, amit a hallgató a saját fejében játszhat le. 1977-től kezdve, egészen napjainkig szól ez a különös film, amely igaz élvezetet nyújt.



## Gyu top Seven CD's

- Pink Floyd - The Dark Side Of The Moon
- Rush - 2112
- Styx - Paradise Theatre
- Tomita - Pictures At An Exhibition
- Yngwie J. Malmsteen - Fire & Ice
- Mike Oldfield - Tubular Bells II
- Genesis - Selling England By The Pound

### Csilla kedvence:

Soho Party: Szállj!

### Mr. Chaos kedvence:

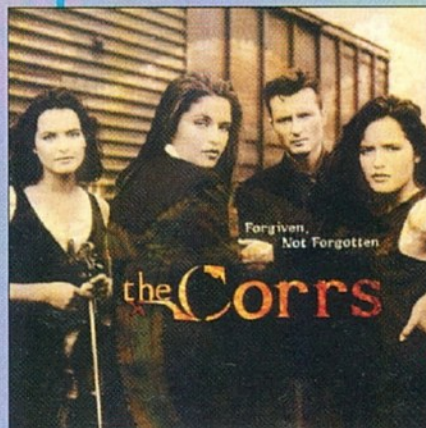
Metallica: ...And Justice For All

### Süti kedvence:

Prodigy: Music For The Jilted Generation

## The Corrs - Forgiveness, Not Forgotten (Warner)

Különleges zenekar a The Corrs, ugyanis négy tagja mind-mind a Corr vezetéknevet viseli! A borítón balról-jobbra Sharon, Caroline, Jim és Andrea található. Három gyönyörű ír lány és egy jóképű ír férfi alkotja ezt az igazi ír hagyományokon alapuló zenét játszó csapatot. A klasszikus akusztikus hangszerek, hegedű, bodhran, gitár, ónsíp fontos szerepet töltenek be a hamisítatlan,



tisztán akusztikus hangzás létrejöttében. Az Erin Shore c. szerzeményben a kelta dobok szólamát Bill Whelan, a mai ír zene egyik legismertebb nagysága hangszerelte. Ír zenéért rajongóknak melegen ajánlott! De másnak is...



## Joe Satriani – Joe Satriani (Sony Music)

Az úr a mai rock-gitározás egyik meghatározó egyénisége. Nevét egy lapon emlegetik Yngwie J. Malmsteennel vagy Vinnie Moore-ral. Neves kortársa, Steve Vai nemrég jelentkezett egy igen invenciózus gitáralbummal, így itt volt az ideje, hogy Joe Satriani is új lemezzel örvendeztessen meg minket. Nagyonbár instrumentális hard-rockot tartalmaz az album, amelynek legjobb műfaji besorolása az, ha annyit mondok csak róla: teljesen „joesatrianis” hangzású, briliáns (rock)gitározást, kimunkált bravúrdarabokat tartalmazó lemez ez is. Ajánlom minden rockgitározást kedvelőnek, illetve Szekeres Tamás rajongónak!



## Soho Party – Szállj (BMG)

Mindenki azt remélte, az első lemez után Sajtburger, vagy ilyesmi lesz a második címe (amihez egy jó kis csócsa járulhatott volna a sajtótájékoztató). Végül is a magyar dance-floor scene eme jeles képviselői más címet választottak, az előzőnél sokkal jobban kiforrott, jobban szóló lemezükhöz. Most már Betty Love kisasszony is velük énekel, akire bátran felnézhetünk, hiszen úgy 190 centi magas lehet. Persze ettől még ugyanolyan attraktív, sőt! A zenéről mit is írjak? Szerintem a táncoskedvűeket érdekli leginkább a korong, ugyanis a Soho Party sem akar semmi mást: kellemesen megmozgatni minket, hadd szálljunk a táncparketten!



## Takáts Tamás Dirty Blues Band – Húzó az igát (PolyGram)

Takáts Tamás, aki a Karthago énekeseként került a köztudatba, majd pályafutását a csúcson levő Eastben folytatta, későbbiekben piszkos blues zenekart alapított. Ez irányú tevékenységének második albumát tartom kezemben, amely a legősibb blues elemekből táplálkozik. Semmi szuperteknológia, vagy szokásos ellenfelem, a szemletechnika használata! Csak gitárok, dobok, herflik és igazi klubhangulat, söriz a szájbán, fejek ingatása a blues ritmusára, felszabadult beszélgetések emlékei, igazi „beindulós” koncertek jelei... Ezek az érzések rohantak meg a lemezt hallgatva, amely borzasztó ősi blueselemeket tartalmazva húz bennünket előre.



## Még néhány ígéretes CD:

### Toto – Tambu (Sony Music)

A lemez borítója különös érdekesség: egy igazi papírkötésű ponyvaregényre hasonlít (ára 35 cent). Néhány ajánlat: The Road Goes On, The Turning Point, az instrumentális Dave's Gona Skiing, vagy az If You Belong To Me. A Toto az a legendás zenekar, amely lemezről lemeze mindig képes megújulni és megújítani a west-coastot...

### D:Ream – World (Warner)

Teljesen elborítottak a jobbnál-jobb Warneres anyagok, így D:Reamnak sajnos csak itt jutott hely. A kamerával hadonászó dance típusú zenész igazi UK dance stílusban táncoltat meg minket: Shoot Me With Your Love, The Miracle stb...

### Nelson – Because They Can (BMG)

A mai rockzene legszuperebb ikrei a lányosan hosszú hajú Nelson testvérek. 1990 után új lemezzel jelentkeztek, ami dallamos, invenciózus rockzene, lányszívdobogtató és mégis oly kellemes mások számára is.

### Levellers – Zeitgeist (Warner)

Zeitgeist német szó, jelentése rejtély számomra, ugyanis németből kissé rosszul állok. Valamilyen kapcsolatban állhat az idővel ez a zenekar, amely amolyan igazi ír folk-rockot játszik legújabb lemezén. Ajánlat: Fantasy, 4. A.M., Exodus, The Fear. Country és keltarajongók imádni fogják!

### Red Hot Chili Peppers - One Hot Minute (Warner)

Egy kedves kislány zongorázik ennek a dögös, grunge lemeznek a borítóján, melyen a lassan élő legendává váló vörös, csípős chili paprikák megmutatják merre is halad a 90-es évek rockzenéje. Nekem legjobban a szájmodulátoros gitárjáték tetszett.

### Tower of Songs – The Songs of Leonard Cohen (PolyGram)

Don Henley, Elton John, Billy Joel, Tori Amos, Sting, Peter Gabriel, Aaron Neville, Suzanne Vega, Willie

Nelson, Trisha Yearwood, Martin Gore, Jann Arden ad elő egy-egy Leonard Cohen szerzeményt, saját stílusában ezen a roppant érdekes lemezen.

### The Symbol – The Gold Experience (Warner)

Symbol (amit nem bírok lerajzolni) valaha a dicső Prince névre hallgatott. A korongon legfantasztikusabb felvételeinek gyűjteménye hallható: The most beautiful Girl In The World, Dolphin, Shy, Gold stb...

## Játék:

### Sony Music

Nemsokára a boltokban a Kimnowak új lemeze. Mi a címe a Tűz van babám c. slágerük angol verziójának? A szerencsések ezt az albumot nyerhetik.

### BMG

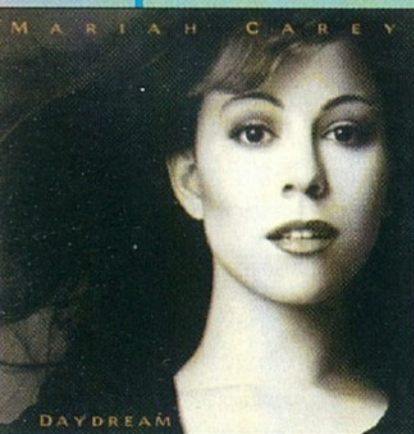
Hevesi Tamás új lemeze az Abo-Abo címet viseli. Mit jelent ez a kifejezés? A nyertesek megnyerhetik az albumot.

### PolyGram

Itt az új Ace of Base lemez. Ezúttal azt kell megsaccolni, az előzőből hány példány kelt el? A legjobb saccolók ezt a lemezt nyerik.

### Warner

1. Honnan származik a Simply Red név? A nyertesek Simply Red Maxikat nyerhetnek.
2. A Red Hot Chili Peppers tagjai közül ki magyar származású? A jutalmak RHCP kazetták!



## Mariah Carey – Daydream (Sony Music)

Álmaim elsőszámú hölgy-előadója újabb fantasztikus albummal lepett meg. Régi, kitartó olvasóim már tudhatják, ismerhetik azt a titkos vonzalmat, amit ez iránt a nem mindennapi énekesnő iránt érzek (persze tisztán zeneileg!). Új lemeze is méltóan követi az előző albumok által már jól kitaposott ösvényeket: zseniálisan csodás éneklés, fülbe-mászó slágerek, szívbemarkoló balladák hallhatóak.

A hangzás pedig még mindig utólráhetetlenül egyedül! Erősen valószínűsíthető, hogy ez az album is megközelíti majd a Music Box 24 milliós eladásait, hiszen a hangzás megmaradt, az énekesnő még mindig fantasztikus, és egyre többen szeretik őt!

## Ritchie Blackmore's Rainbow – Stranger In Us All (BMG)

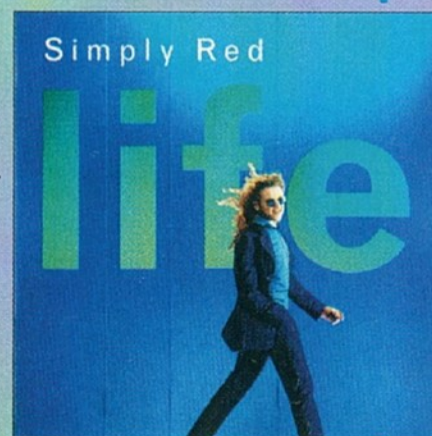
Gyermekkorom újabb példaképe, hön imádtott zenekara a Rainbow. Vezetője Ritchie Blackmore, aki amikor épp nem a Deep Purple-ben zenél, akkor mindig csinál egy-egy Rainbow albumot. Ez szám szerint a 13. Nem is ez benne a szenzációs, hanem az a gitárvarázs, ami a Black Masquerade című dalban elhangzik, Csajkovszkij klasszikus Hall Of The Mountain Kingjének ihletett feldolgozása, az első Rainbow lemezen is elhangzott Still I'm Sad újra feldolgozása, a Stand And Fight blues hangzása, az Ariel éteri csengése. Ez a lemez ízig-veig Rainbow! Ha valaki, valaha is kedvelte ezt a sűrűn változó összeállítású rockbandát, ezt a lemezt ne hagyja ki!



## Simply Red - Life (Warner)

Lapozgatom a sajtóanyagot, mit is írhatnék Mick Hucknall-ról, a bongyor hajú szupersztárról, aki leginkább Simply Red néven ismert a nagyvilágban. A 9 millió példányban eladott előző lemez, a Stars után Mick Hucknall nem fél a folytatástól:

„Valamilyen furcsa ok miatt, ez sosem okozott problémát nekem” – mondja – „hiszen ezen sosem gondolkozom. Ez ugyanaz, mintha arról beszélnék, hogyan fogod megélni életed következő napját. Belevágsz és csinálod, nem? Én nem tétovázom, csinálom!” Micknek igazán sok félnivalója nincs is. Az 1991. óta eltelt 4 évben zenéje nemigen veszítette el aktualitását, csak versenytársai koptak ki mellőle...





**MICROSOFT HOME****PREMIER**

**NEVE A JÖVŐT SEJTETI, TARTALMA A JELENT ÉS A RÉGMÚLTAT TÁRJÁ ELÉNK A VILÁG KÖNNYŰZENÉJÉNEK TERMÉSÉBŐL. A MUSIC CENTRAL 96 A MICROSOFT HOME SOROZATÁNAK ÚJABB TAGJA, IMMÁR TELJESEN WINDOWS 95-RE ÍRVA, NINCS IS MELLÉKELVE 16 BITES VERZIÓ. AZ IGASZÁGHOZ HOZZÁTARTOZIK, HOGY MÉG CSAK EGY BÉTA VERZIÓ ÁLL RENDELKEZÉSEMRE, DE VÁRHATÓAN NEM LESZ LÉNYEGES ELTÉRÉS A VÉGLEGES KIADÁSBAN.**

# MUSIC CENTRAL 96

vannak emelve azok a szavak, amelyekre klikkelve át tudunk ugrani az ahhoz kapcsolódó cikkhez. Így pillanatok alatt nagy időt és távolságot lehet bejárni, az ABBA-tól a ZZ TOP-ig. Külön egybegyűjthetjük és böngészhetjük az információkhoz mellékelt lemezborítókat, képeket, hangokat, videorészleteket, igaz ezzel elveszítjük a felfedezés örömet, mikor csak úgy, szabadon császálunk a cikkekben.

Bár egy CD-n kiadott adatbázis általában már nem bővíthető, azért vannak kivételek. Aki rendelkezik modemmel és elszántsággal, az naprakész információk birtokába juthat a Microsoft Networkön keresztül. Meg kell állapítanom, hogy ez veszélyes szolgáltatás, mivel elfedi a felhasználó elől azt, hogy modemen keresztül kommunikál, elfeledtetve ennek költség kihatását, amely nem kis megdöbbenést okozhat, mikor megérkezik a telefonszámla. Tehát bánjunk csínján a on-line rendszerekkel! A másik dolog, amit nem szabad elfelejteni, hogy az alap adatbázis a CD-n helyezkedik el, azonban minden frissítés már a merevlemezre igényel helyet, amely egy médiaklippnél számottevő. Én ezt a rendszert csak a következő CD kiadásáig eltelt időszak áthidalására tudnám el-

képzelni, de sajnos nem tudom, hogy mi a Microsoft hosszú távú terve az ilyen alkalmazásokkal (nem ez az egyetlen) kapcsolatban. Ami viszont szimpatikus szolgáltatás, hogy az on-line rendszeren keresztül meg lehet ren-



Imádom azt a pasast; azt, ott jobbról a másodikat...

A program tulajdonképpen egy elektronikus „kicsoda”, kihasználva a média adta lehetőségeket. Tartalmát tekintve inkább Gyú bácsi keze alá való, remélem megbocsátja, ha egy kicsit belekontárkodom szakmájába. Az egész alapja egy hatalmas adatbázis, mely mintegy 8.000 előadóról, szerzőről, s ezek mintegy 60.000 albumáról nyújt valamilyen szintű ismeretet. Ez minimum egy életrajz és egy diszkográfia, továbbá egy vagy több kép, audio- vagy videoklipp. Természetesen mindehhez fejlett keresési rendszer társul; kereshetünk dal- vagy albumcímre, előadó nevére, az egyes cikkekben előforduló szavakra, kifejezésekre, valamint ezek kombinációjára. Érdekes szolgáltatás hasonló stílusú, jellegű, egymáshoz valamilyen módon kapcsolódó személyek (előadók, együttesek, szerzők) keresése, ahol a kapcsolás szorossága is állítható, szűkítve, ill. tágítva ezzel a keresési kört.

Az egyes szócikkek eltérően az igazi „kicsoda”-tól, bő lére vannak eresztve, s a szövegben hipertext-szerűen ki-



Valahogy így fest a főmenü, ahonnan indulhat a keresés

delni azokat az albumokat, amelyek megnyerték tetszésünket (mivel ennek gyakorlati kipróbálása némi nehézségbe ütközik, ezért csak a programban látott információk alapján tudom ezt állítani, ebből következően elnézést kérek az esetleges félreinformálásért).

Egy adatbázis értékelése során a legfontosabb szempont a tartalma és annak minősége. A fentebb említett számok is jelzik, hogy egy nagyon részletes, szinte mindenkire kiterjedő információmennyiség lett felhalmozva. Sok-sok érdekes és új dolgot tudott számomra mutatni, bár megint hivatkoznom kell arra, hogy én csak műkedvelő vagyok ezen a téren. Mindenesetre meglepődtem, mikor kiderült, hogy például kedvenc énekesnőm, Susanne Vega már jól ismert volt nagy sikerű Solitude Standing című albuma előtt is (ezen hallható a Tom's Dinner c. szám is, amelyet techno feldolgozása tett igazán népszerűvé). Élmény látni egy filmrészleten James Brown-t amint a Baby, Baby, Baby c. számát énekl, vagy Jerry Le Lewis élő rádióműsorában a Great Balls of Fire-t; Fats Dominot, amint gömbölyű hasára engedve gitárját, elereszt egy fergeteges laza szót, hogy csak a nagy öregeket említem.

Természetesen a közelmúlt előadói is megtalálhatók minden mennyiségben, csak a legfrissebb zenekarok, albumok dalok nincsenek rajta érthető okokból (erre van az on-line szolgálat).

Azonban csalódás ért, mikor egy ma toplistán lévő szám kérdését szerettem volna megválaszolni a program segítségével, nevezetesen, hogy Ki a fene az az Aliz? (Who the fuck is Alice?). Egyedül egy válogatás lemezen sikerült megtalálni az eredeti számot – Living Next Door to Alice –, de az előadóról, a Smokie-ről, egy árva szó sem olvasható sehol, pedig volt más sikerszámuk is. Hozzá kell tennem, hogy ez az egyetlen dolog, amibe bele tudok kötni tartalmilag, minden egyéb más, amit kerestem, sikerült előbb-utóbb fellelni.

Mindezt összevetve, könnyűzene-rajongóknak és azzal hivatásszerűen foglalkozóknak (pl. újságíróknak) hasznos lehet, utóbbiak valószínűleg nagyra tudják értékelni a naprakész frissítés lehetőségét. Mindenesetre nagyon gyors modemet ajánlok mellé. Kíváncsian várom a végleges verziót, és hosszabb távú terveimben szeretném kipróbálni az on-line szolgáltatásokat is, hiszen előbb vagy utóbb nálunk is elérhetőek lesznek.



Ki ne ismerné a Thunderstrike vagy a Big Gun című lány dallamot? De hol az a kedves sapkás, éneklő úriember?

BigZoo



# NBA

## MICROSOFT COMPLETE NBA BASKETBALL GUIDE 1995-1996

**KÖRÜLBELÜL LAPUNK MEGJELENÉSÉVEL EGY IDŐBEN, NOVEMBER 3-ÁN MEGKEZDŐDIK AZ AMERIKAI PROFI KOSÁRLABDA BAJNOKSÁG, A NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION, VAGY MÉG ISMERTEBB NEVÉN AZ NBA ÖTVENEDIK SZEZONJA. A MICROSOFT PEDIG MÉG A KEZDÉS ELŐTT KIADJA A COMPLETE NBA BASKETBALL GUIDE MÁSODIK, JAVÍTOTT KIADÁSÁT, AMELYBEN MÁR AZ 1994-95-ÖS BAJNOKSÁG ADATAI IS MEGTALÁLHATÓK.**

**M**aga a program is valamennyire megváltozott, de ez nem annyira a külsőségeken, mint inkább abban nyilvánul meg, hogy immáron – a Windows 95 jegyében – a 32 bites változata is megtalálható a CD-n. Amely CD egyébként majdnem „csontig” tele van, hisz több mint 620 MB-nyi adatot, képet, hangot és animációt tartalmaz. Ennek több mint a felét az a 127 AVI teszi ki, amelyben a játékosok, fontosabb események videoklippjei találhatók.

A főmenü nem sokat változott: mindössze a „Daily” tűnt el, amely ugyebár az előző verzióban az amerikai és kanadai felhasználóknak nyújtott lehetőséget a legfrissebb eredmények és statisztikák letöltéséhez és megtekintéséhez. A Microsoft ezt a szolgáltatást kivette a programból, ugyanis az eredményekhez ezentúl bárki hozzáférhet, aki belép a Microsoft Networkre. (Sajnos az MSN árai ismeretében ez ugyanazt jelenti, mint tavaly: nem sokan fogják használni kis hazánkból.)

A másik hat menüpontból öt – a Players, a Teams, a Records, az Almanac és a Chronicle – változatlan maradt, míg egy új – a Hoopla – a Trivia játékot takarja, egy kis meglepetéssel kibővítve. Nézzük meg, hogy érdemes-e upgrade-elni az előző változatot, nyújt-e annyi többet a program?

A Players név némi leegyszerűsítése annak, amit takar. Ugyanis nem csak az aktív és a visszavonult játékosok adatait találjuk meg ebben a több mint 1000 tételt tartalmazó adatbázisban, hanem edzőkét, csapat-vezetőkét és tulajdonosokét, játékeztetőkét, sportújságírókét és szakkomentárokat, illetve a kosárlabdázás amerikai úttörőit, mint amilyen például Abe Saperstein volt, aki a 30-as évek közepén létrehozta a mai Harlem Globetrotterst. A keresést hét ún. szűrővel egyszerűsíthetjük (már ha nem

név szerint keressük), amely között megtalálható például a foglalkozás (játékos, edző stb.), a csapat (ha valaki több csapatban szerepelt, akkor mindegyiknél megtaláljuk), a poszt (center, védő vagy támadó) vagy a magasság. Így elég könnyen megtudhatjuk, hogy a jelenlegi játékosok közül ki a legkisebb, illetve a legnagyobb. A legkisebb játékos Muggsy Bugues (Charlotte Hornets) a maga 158 cm-ével, öt követi holtversenyben Keith Jennings (Golden State Warriors) és az 1986-os zsákolóbajnok Anthony „Spud” Webb (Sacramento Kings) 168 cm-rel. A legmagasabb a romániai

vendégmunkás, Georghé Muresan (Washington Bullets) 228 cm-rel, a második Shawn Bradley (Philadelphia 76ers) 225-cel, végül a harmadik az Eindhovenben született „holland óriás” Rik Smith (Indiana Pacers) „mindössze” 220 cm-rel.

A Teamsben nem sok újdonságot találunk. Természetesen a csapatok statisztikái között megtaláljuk immáron a 94-95-ös év adatait is, és megnézhetjük a két kanadai csapat – a Toronto Raptors és a Vancouver Grizzlies – rövid történetét. (Már legalábbis a végső verzióban, mert a bétában csak egy „dummy file” található.)

Az Almanac is csak a legutolsó év adataival bővült, ami nem is igazán meglepő, hiszen az előző évek történelmét náluk nem szokás rendszeresen újrainni. De a kosárlabdázás örülteinek érdemes megtekinteni a 94-95-ös évad összefoglalóját, így például az Award and Honorst. Innen tudhatjuk

**MICROSOFT HOME**

**PREMIER**

– és érdekesség, hogy a második Shaq lett 58,3%-kal. A büntetőket a legbiztosabban – 93,4%-kal – Spud Webb (Sacramento Kings) értékesítette. A legtöbb lepattanót Dikembe Mutombo (Denver Nuggets) szedte, összesen 1029-et, míg a legeredményesebben a liga „legszívesebb egyénisége”, a Pistonszal már kétszer is bajnokságot nyert Denis Rodman (San Antonio Spurs), ő meccsenként 16,8 lepattanót gyűjtött. Az NBA legjobb tolvaja idén Scottie Pippen (Chicago Bulls) volt, hisz meccsenként átlagban 2,94-et, összesen 232 labdát lopott el. Viszont érdekesség,

hogy az eladott labdák listáján is előkelő helyet foglal el, hisz a 313 rossz labdával a vezető Glenn Robinson (Milwaukee Bucks) mögött a kétes értékű második helyet sikerült megszereznie. A legtöbb gólpasszt John Stockton (Utah Jazz) adta, ezzel megelőzte az örök ranglistán Magic Johnsonst.

Meg is érkezünk a rekordok világába, ahol szintén sok-sok változást hozott ez az év. Például a három pontos dobások terén a jelenleg is aktív játékosok dominálnak. Steve Kerr nem csak az ez évi legpontosabb dobó lett, hanem átvette a vezetést Drazen Petrovictól, míg a sajnos korán elhunyt Petrovic mellé feljött másodiknak a másik chicagói irányító, B. J. Armstrong. Az dobott pontok táblázatán Moses Malone feljött a harmadik helyre, valamint sikerült a legjobb tízbe beverekednie magát Dominique Wilkinsnek, aki viszont idén már Görögországban folytatja a pontgyűjtést. Robert Parish viszont megelőzheti a legendás Kareem Abdul-Jabbar, hiszen ha idén a „Darazsak” színeiben 67 mérkőzésen pályára lép, akkor több meccset játszik, mint a „sky-hook” mestere. De jelenleg még Abdul-Jabar tartja hét kategóriában is a rekordot: blokkok, mezőnykísérletek, mezőnykosárák, játékok, pályán töltött percek, faultok és pontok száma. Ezen trónok közül kettő nagyon inog, hiszen a legtöbb mérkőzést várhatóan Robert Parish, míg a legtöbb blokkot Hakeem Olajuwon még a 95-96-os idényben átveszi.

A krónikák között sok újdonságot nem találunk, mivel sem a kosárlabdázás, sem az előző ligák, sem az NBA történelme nem változott meg az elmúlt egy év alatt. A cikkek közé belekerült néhány érdekesség, mint például ki a tíz legjobb center, támadó, illetve védő játékos, és az NBA tömör szabálykönyve helyett, immáron egy bővített kiadást találunk a részletes szabályokkal.

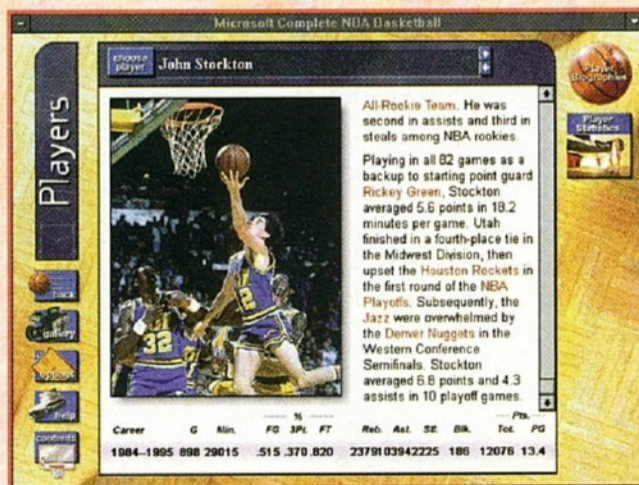
A végére maradt a „Hoopla”, amely – mint már említettem – egyrészt a Trivia quiz játékot takarja, amelyben az NBA-s ismereteinkről adhatunk számot, és egy kellemes meglepetés, ami nem más, mint hat látványos és az átlagosnál hosszabb videoklipp (csak az a hat AVI majd 70MB). Az első a csodálatos gólpasszok, a második a szép blokkolások, a harmadik a látványos zsákolások, a negyedik az okos és néha meglepő megoldások gyűjteménye, az ötödik a kisebb-nagyobb bakik bemutatása, és végül a hatodik az 1994-95-ös bajnokság rájátszásának legjobb pillanatait mutatja be, természetesen az év utolsó kosarával, amit Hakeem Olajuwon dobott az Orlando Magicnek.



meg például, hogy az alapszakasz legjobbjának David Robinsont (San Antonio Spurs) választották, a döntő legjobbjának Hakeem Olajuwant (Houston Rockets), míg az All Star Games MVP díját Mitch Richmond (Sacramento Kings) zsebelte be. Az év edzője a Los Angeles Lakerst irányító Del Harris, az év újonca holtversenyben Grant Hill (Detroit Pistons) és Jason Kidd (Dallas Mavericks), a legtöbbet fejlődő játékos Dana Barros (Philadelphia 76ers), és a legjobb hatodik ember Antony Mason (New York Knicks) lett. A liga legjobb ötöse körül is sok érdekességet találunk. Ugyanis a legjobb ötösbe – amelynek tagjai Scottie Pippen,

Anfernee Hardaway, David Robinson, Karl Malone és John Stockton – olyan játékosok nem kerültek be, mint például Shaquille O'Neal vagy Hakeem Olajuwon, aki ráadásul csak a harmadik ötösbe fért be. Sok érdekességet tartalmaz a League Leaders is. Ezt a részt böngészve megtudhatjuk, hogy Shaq volt az idény legeredményesebb játékos, összesen 2315 pontot „szórt”, ami 29,3 pontos átlagnak felel meg. A legtöbb hárompontost, 217-et John Starks (New York

Knicks) dobta, viszont a legpontosabban 52,4%-kal Steve Kerr (Chicago Bulls). Mezőnyből egyébként a legpontosabban Chris Gatling (Golden State Warriors) dobott – 63,3%



**A liga minden titkát megtudhatjuk...**



MICROSOFT HOME

PREMIER

**KÖRNYEZETÜNKNEK SZINTE NINCS IS MÁR OLYAN RÉSZE, AMELY NE KÖSZÖNNE VISSZA VALAMELY MICROSOFT HOME TERMÉKBEN, LEGYEN AZ AKÁR A TERMÉSZET, AKÁR EMBER ÁLTAL ELÉRT VÍVMÁNY VAGY MŰVÉSZET. NEM KERÜLHETTE EL SORSÁT A LEGNAGYOBB ÁLOM, A REPÜLÉS SEM.**

# World of Flight

van egy szárny, ami fenntartja, meg van valami motor, ami húzza, esetleg tolja, ez az alaphelyzet. Aztán van, akit nem a szárny, hanem a felszálló meleg levegő tart fenn, van akinek nem kell motor a folyamatos haladáshoz és a többi. Láthatjuk a műszereket, amelyek nélkül lehetetlen volna mondjuk egy Boeing óriásgépet egyáltalán levegőbe emelni, és láthatjuk pl. a futóműveket is egy nagyon érdekes filmen, amely ezek tesztelését mutatja be. Azt hiszem, nem sokan láttunk vörösen izzó keréktárcsával guruló gépet, pedig csak annyit történt, hogy a felszállás előtt lefékeztek.

Sok-sok ember áldozatvállalása, néha halált megvető bátorsága kellett ahhoz, hogy minél jobb, gyorsabb, magasabbra hatoló, nagyobb hatótávolságú repülőeszközök szülessenek. Ezekről a pionirokról külön megemlékeznek a készítőik. Látható pl. Chuck Yeager korszakot meghatározó repülése, amikor elsőként „áttörte” a hangfalat. Sajnos az előzményekről nem sok szó esik, pedig az is érdekes történet, hogy Yeager a nevezetes bevetés előtt nem sokkal, egy este mulatni volt a feleségé-

tén láthatunk összeállítást: pl. egy F-14 sorozatú vadászgép röntgenrajzát, amely feltárja, a gép állítható nyilazású szárnyának technikai megoldását, bekötését. (A menet közbeni állítás technikailag nagyon bonyolult feladat, talán ezért is van, hogy a nálunk is üzemeltetett MIG-23 sorozatú gépek szárnya csak fix pozícióba állítható, s ezt a pilóta végzi. Mindez az amerikai gépen a sebesség függvényében automatikusan, és szinte fokozatmentesen történik).

A harci gépeken kívül nagyon fontosak és főleg titokzatosak a nagy magasságokban repülő különféle felderítők, melyek közül az amerikai Blackbird (feketerigó) mutatkozik be földön és repülés közben egyaránt, valamint a hidegháború főszereplői, az atomtölteteket hordozó stratégiai bombázó óriásgépek generációi: a B-52-es, a B-2B, a TU-20, a TU-160-as. Ezeknél már csak a legmodernebb lopakodó gépek veszélyesebbek, precíziós találati pontosságukat és fantasztikus túlélő képességüket megint csak az Öböl-háborúban ismerhettük meg.



Valóban kissé szebbek lettek ezek a vasmadarak...

A mióta (kevés kivétellel) lejtöttünk a fáról, sóvárogva tekintünk a kék ég felé, lessük a madarak szárnyalását, melyet a szabadság jelképeként tekintünk. Szerencsére ez a sóvárgás elvezetett néhány fantasztikus koponyát azokra a felismerésekre, amelyek révén végül is magasba emelkedhetünk.

Számos multimédia kiadvány jelent meg eddig is ebben a témában, ezeknek többsége egy specifikus ágat, a katonai repülést emeli ki, amely piaci szempontból jó döntés, hiszen a harci repülő a haditechnika legnépszerűbb eszközei. A repülés azonban – bár kétségtelenül sokat köszönhet a katonai fejlesztéseknek – nem csak katonai célokért folyik. Erre gondoltak a Microsoftnál, mikor megtervezték a repülést bemutató programjukat. Aki profi repüléstechnikából és fizikából, az ne várjon túl sokat ettől a műtől. Nem lexikon jellegű összállítás, bár megtalálhatók benne bizonyos technikai- és teljesítmény-adatok, nem ezen van a hangsúly. Nem traktát fizikai képletekkel a felhajtóerő és egyéb hatások keletkezéséről, ami nem jelenti azt, hogy nem mond semmit a működéséről. Amit kínál, az egy ennél sokkal egyszerűbb, átfogóbb kép az ember és a repülés viszonyáról, és ennek hétköznapjairól.



A repülés szerelmeseinek feltétlenül ajánlott...

vel és lovaglás közben megsérült, bordája törött. Ezt a sérülést – bár korlátozta mozgásában – letagadta, hogy ne hátráltassa a kísérleteket, s az ominózus napon is még sérülten ült a gépbe. Azt sem árt megemlíteni, hogy Yeager, mint az amerikai hadsereg repülősztye, az alapfizetésén kívül egy árva centet sem kapott a berepülő feladatok végrehajtásáért. Úgy gondolták, hogy ez belefér a szolgálati kötelességek sorába, és ezzel a pilóták is egyértelműen (talán csak a családtagok nem).

Az úttörők sorába természetesen beletartoznak a Montgolfier fivérek az első hőlégballonnal, Lilienthal az első siklógéppel, a Wright fivérek az első motoros repüléssel, sőt még Leonardo da Vinci is helyet kapott ember hajtott repülő szerkezetének vázlatával. Rajtuk kívül a számos neves vagy már ismeretlen hős találunk, akik a világunkat dúló háborúkban kifejlesztették és sikeresen alkalmazták a légi harcot, ezzel megalapítva egy új, korszerű fegyvernemet, a légierőt.

A katonai repülés ebben a kiadványban is túlnyomó szerepet játszik, népszerűségéhez valószínűleg hozzájárulnak a hipermodern technológia elsősorú sikerei az Öböl-háborúban, melyről szin-

teretanyagból, amit a CD hordoz. Még élvezetesebbé teszi a böngészést a rengeteg filmbejátszás. Nekem az egyik kedvencem a repülőter és a légirányítás bemutatását illusztráló két jelenet az Airplane című komédiából. Persze a hanghatások is megteszik a magukét, külön ki kell emelnem, hogy végre egy program, amely sztereóban szólal meg – nem is akárhogyan.

Aki megunta a csellengést a multimédia útvesztőben, az idegenvezetőt fogadhat. Ők egy-egy repüléssel kapcsolatos szakmát képviselnek, s annak tükrében mutatják be magát a repülést. Találunk közöttük légiutas-kísérőt és vadászpilótát, repülőmérnököt és -szerelőt, légi-irányítót és így tovább. Gyakorlatilag az idegenvezetés során ugyanazokkal az információkkal találkozunk, legfeljebb más sorrendben és tálalásban.

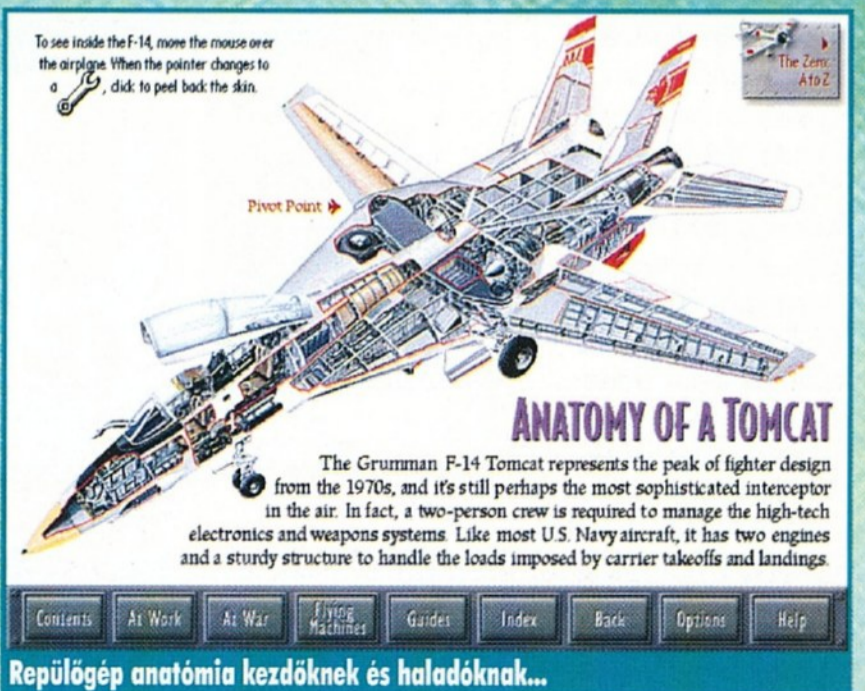
Szűkebb környezetem tudja, hogy elfogult vagyok a repüléssel szemben, ennek ellenére, megpróbálok tárgyilagosan értékelni a kiadványt. Véleményem, hogy izléses, szórakoztató, érdeklődést felkeltő mű, nem hatol tudományos mélységekbe, de igyekszik közel vinni az emberekhez a sokféle repülő szerkezeteket és nem utolsósorban a pilótákat. Én szívesen megtartanám.

BigZoo



Az Öböl-háború aktuális repülő erődjei...

Három témakör köré csoportosítja mondanivalóját. Bár a sorrend nem kötött, azért célszerű a repülő szerkezetekkel való ismerkedéssel kezdeni, a „Repülő Masinák” című fejezetben. Itt megtudhatjuk, hogy hogyan is működik ez a vacak: ugye



Repülőgép anatómia kezdőknek és haladóknak...



# Microsoft Money

for Windows 95 Version 4.0

**A NÉPSZERŰ HOME-SOROZAT OTTHONI MUNKÁT SEGÍTŐ DARABJAI (WORKS, PUBLISHER) EGYMÁS UTÁN JELENNEK MEG ÚJ, WINDOWS 95-ÖS KÖNTÖSBEN. A MICROSOFT NEMRÉGIBEN JELENTETTE MEG PÉNZÜGYI PROGRAMJÁNAK, A MONEY-NAK 4.0-S VÁLTOZATÁT.**

**A** megjelenés előtt némi port vert fel, hogy a Microsoftnak nem sikerült megvalósítania az Intuit céggel való együttműködését. E művet eredetileg az Intuit saját, sikeres pénzügyi programjának, a Quickennek megszerzésére irányult, s meghiúsulása folytán a Microsoft kénytelen volt a korábban ugyancsak másodvonalbeli Money 3.0-t versenyképessé turbózni. Nem csupán verziófejlesztésről volt szó, hanem az Amerikában igen kedvelt, otthonról modemen végzett bankszámlaműveletek lehetőségének teljeskörű beépítéséről is. Olyan komplex rendszert kellett alkotni, amely egy átlagember összes felmerülő pénzügyi tevékenységét képes nyomon követni és nyilvántartani. Mindezek miatt nagy kíváncsisággal indítottam el a teszt példányt, amelyet a Microsoft Magyarország KFT bocsátott rendelkezésünkre. A telepítés szabványos, 2 kis HD-s floppyról történik. A célmappa megadása után winchesterünk 8,5 megabyte-tal lesz soványabb.

Indítás után az egyik legszebb programfelület tárul elénk: a Money leginkább egy CD-s multimédiára emlékeztet, bőrmappa mintázatú háttérrel, nagyméretű, izgalmasan tarka ikonjaival. Induláskor a CONTENTS-ben találjuk magunkat, és ha még nem lenne számlánk, egy wizard udvariasan megnyit egyet számunkra, igényeink szerint. A számlák részint a valós élet pénzmozgásait tükrözik (pl. mennyit költünk számítógépes játékokra, PC-X Magazin előfizetésekre stb.), részint pedig a tényleges banki számlák otthoni „másolatai”, hogy mindig tudjuk, hogyan állunk pénz dolgában. Ezután eldönthetjük, mivel kívánunk foglalkozni. Nyolcféle lehetőségünk van:

**ACCOUNT REGISTER:** a főkönyv. Itt könyvelhetjük el bevételeinket és kiadásainkat, és vonhatjuk meg a mérleget egy adott számla állásáról. A műveletekhez könnyen kezelhető űrlapokat kell csupán kitöltenünk, az összesítés automatikus.

**PAYMENT CALENDAR:** a kifizetések naptára. Segítségével beütemezhetjük a különféle, rendszeres pénzkidobások esedékességét, s ha eljő az idő, a Money könyörtelenül figyelmeztet bennünket kötelességünkre (pl. el ne felejtjük megvenni a havi buszbérletet vagy befizetni az adót).

**ONLINE SERVICES:** az új Money titkos fegyvere; a modemes pénzügyintézés. Milyen szép is lenne, ha nem kellene hosszú órákat sorban állni, ha betenni vagy kivenni akarunk holmi összeget. Ha az USA-ban használjuk a programot, mindez néhány kattintást jelent egy wizard ablakában. Sajnos, a magyar pénzügyintézetek egyelőre még nem szerepelnek az adatbázisban, de remélhetőleg ez csak átmeneti állapot...

**ACCOUNT MANAGER:** a számlakezelő. Áttekinthetjük összes létező számlánkat, megvizsgálhatjuk éves pénzmozgásukat, törölhetjük, módosíthatjuk őket, vagy éppen újakat hozhatunk létre.

**INVESTMENT PORTFOLIO:** saját, házi brókerirodánk. Érdekléseink, értékpapírjaink nyilvántartására szolgál, természetesen egy Investment számlába foglalva őket. Ha részvényeket vettünk, pénzünk egy részét értékpapírba vagy jövedelmező vállalkozások támogatásába öljük, akkor itt számíthatjuk ki, hogy milyen árfolyamingadozások vezetnek a meggazdagodáshoz.

**REPORT & CHART GALLERY:** kimutatások készítése pénzügyeinkről. Öt témakörben, 26-féle előregyártott jelentést használhatunk fel, és további 50 saját jelentéstípust is kimunkálhatunk a Favourites címszó alatt. Ezáltal akár papírra is vethetjük bevételeink/kiadásaink alakulását, havi bontásban, színes grafikonon ábrázolva.

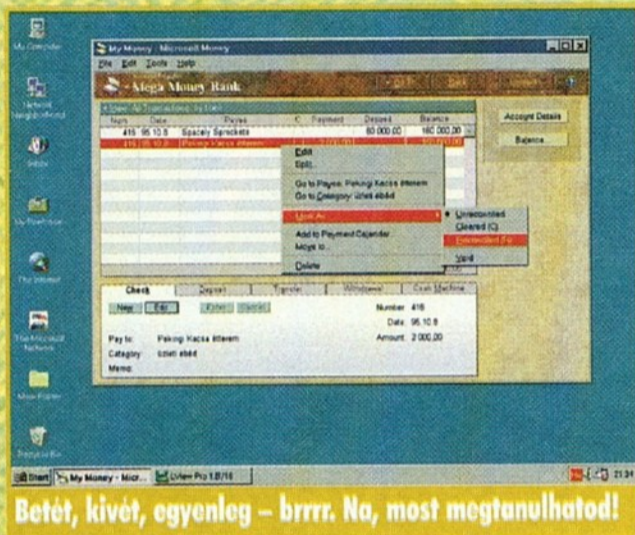
**PAYEES & CATEGORIES:** a kuncsaftok és a pénzműveletek kategóriáinak nyilvántartása. Payee lehet bárki vagy bármilyen cég, akinek mi fizetünk, vagy akitől pénz áll a házhoz. Ha rendszeres kapcsolatban állunk ilyen tényezővel, itt komplett adatnyilvántartást vezethetünk róla, telefonszámokkal, címmel stb. A Categories (és a Subcategories) segít láttatni, hogy mi az ördögbe dobjuk ki a pénzünket tulajdonképpen, illetve milyen címszó alatt folyik be számláinkra a jövedelem.

**PLANNING WIZARDS:** a Money is jól el van látva a legendás wizardokkal, azaz varázslókkal. Itt öt nagy varázsló várja a parancsainkat, hogy teljes pénzügyi tervezéssel, számításokkal segítsen kalkulációinkban. A Loan Calculator kölcsönügyleteink kedvező alakításában jeleskedik. A Mortgage Planner jelzőszámításokban segít. A Savings Calculator a megtakarításokról ad teljesebb képet. A Retirement Planner gondol öreg napjainkra, és kigazdálkodik, mennyit kell most spórolnunk ahhoz, hogy tervezett időben a tervezett összegecske üsse majd fáradt markunkat. Az Interest Estimator a százalékok reklámbüvéletében szédülőket támogatja a legkedvezőbbben megtérülő kamatkonstrukciók kiválasztásában.

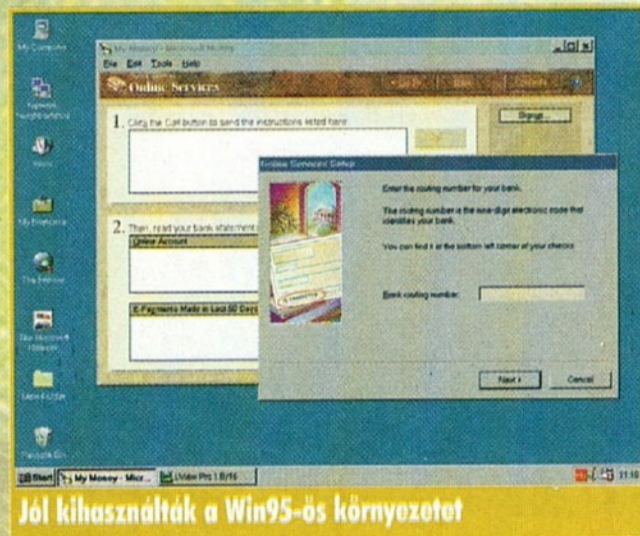


A nyolc tevékenységi kör természetesen temérdek további apróbb, részletes feladatra bontható. Számos különböző szemszögből is vizsgálhatjuk az adatokat, összegeket és rengeteg összehasonlítást tehetünk. Lehetőségünk van arra is, hogy saját csekkjeinket magunk nyomtasuk ki (már ha USA-beliek vagyunk...). Mivel a program Windows 95 alá készült, természetesen mindenütt alkalmazhatjuk a jobb egérgombot, hogy a felbukkanó helyzetfüggő menükhöz jussunk. A Help a Microsofttól már megszokott módon mindenre kiterjedő, bőbeszédű és könnyen érthető.

Érdekessége és erénye a programnak, hogy átvette a Windows 95-ben bevezetett Accessibility funkciókat. Ez a kifejezés olyan megoldásokat takar, amelyek egyrészt leegyszerűsítik az adatbevitel és adatelérés műveleteit, másrészt a hátrányosabb helyzetű felhasználóknak is lehetővé teszi a munkát. Ha pl. begépeljük egy korábban már használt fogalom vagy tényszerű nevének első 3 betűjét, a többi a SmartFill magától kitölti. Ha a korábban hasz-



Betét, kivét, egyenleg – brrrr. Na, most megtanulhatod!



Jól kihasználták a Win95-ös környezetet



Hát ez tényleg inkább valami jópofa multimédia, mint könyvelés...

nált teljes nevet beírjuk, a SuperSmartFill az összes hozzá tartozó számlamezőt kitölti. És hogy a vetélytárs Quicken se maradjon ki a szórából, a Money képes a Quicken QIF file-ok beolvasására és konvertálására is.

Bár a Money jellegénél fogva a komoly, gazdasági programok közé tartozik, a Microsoftnak mégis sikerült egy közérthető, könnyen kezelhető és rendkívül esztétikus formába öntenie az amúgy száraz, unalmas pénzügyi gazdálkodást. Azoknak is érdemes kipróbálniuk, akiknek egyelőre alig van számon tartani való garasuk, mert a rendezett egyéni pénzgazdálkodás és a gazdasági fogalmak világa általa gyorsan és könnyen megismerhető. Ezt a lehetőséget manapság kár lenne kihagyni!

Ema Nynton

37

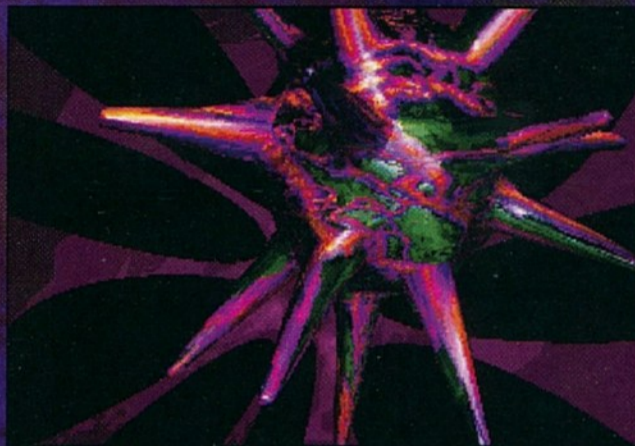


**DEMOZÓNA****PREMIER**

# Demozóna

**AKI A SCENE NAGYOBB TÖRTÉNESEIT FIGYELEMSEL KÍSÉRI, AZ MÁR A NAGY ESEMÉNY ELŐTT IS IZGATOTTAN TALÁLGATOTT, KI LESZEN A GYŐZTES, LESZ-E MAGYAR HELYEZÉS, VAGY EGYSZERŰEN CSAK KIVÁNCSIAN VÁRTA AZ INDULÓ PRODUKCIÓKAT.**

hanem phongol (ez persze realtime), de gyönyörű. Miután ennyi embert (2 db) megdicsértünk, ideje a saját grafikusunk, Kal válát is megveregetni, hiszen a grafikai compón 6. lett Morph című képével. Már mindenkinek fáj a háta, válla a sok veregetéstől, ezért foglalkozunk a győztes demoval is, amely a The Party '94-en is nyertes NOOON csapat újabb alkotása, a STARS [Wonders of the World] című demo. Ez a kreálmány nem ússza meg szárazon, itt és most alaposan felboncoljuk. (Ez a rovat végül is erre való.) Ja, egy figyelmeztetés: a boncolás során a rutinok magyarázata azt tartalmazza, ahogyan az illető effektet mi megvalósítanánk, ez pedig adott esetben eltérhet a Nooon codereinek megoldásaitól, hiszen egy effekt kivitelezéséhez számos út vezet. Essünk neki!



textúrát is rendelünk. Az egy polygonhoz tartozó textúrát az object pontjainak normálvektora alapján metszi ki. A rovar távozása után a kép alján belibben egy gömbszerű, sugárirányú kitüremkedésekkel rendelkező object, amely gyönyörű phongolt textúrával rendelkezik. Tesz néhány tiszteletkört, forog, miközben igen szép fényjátékot bámulhatunk. Az előbbi rutinhoz hasonlóan készíthetjük el, csak a tálalás módja más. Ezen effekt elmúltával, a bevezetőben

már megtekintett képeket torzítja, húzza, vonja (csúri, csavarja). Miután helyreállt a kép, egy commanche landscape-en száguldhatunk. Az eredetihez képest a különbség csupán az, hogy ez szépen feltekerve tunnelt alkot, amely a későbbiekben még csavarodik is. Az eredeti landscape receptje: adott egy térképünk, amit előzőleg mi magunk készítettünk el, ízlés szerint. A térkép minden pontjához rendelünk magasságot és színt. Ahhoz, hogy ezt a képernyőre kirakhassuk még két táblázat

szükséges, az egyik a zoomfactort, a másik pedig a pontok helyzetét határozza meg. A kirajolás két módon lehetséges: hátulról előre, vagy előlről hátrafelé. Az előbbi az egyszerűbb, az utóbbi a gyorsabb megoldás.

**E**z a Nagy Esemény nem más, mint az ASSEMBLY'95, amit már négy éve hagyományosan Helsinki-ben rendeznek meg. A rendezvényre (majdnem) minden országból eljönnek a jelentősebb csapatok, megmutatván a világnak, mit is lehet kihozni az egyre nagyobb órajelű pléhdobozokból (természetesen nem a csomagolt uzsira vagy a tüzes vízre gondolok).



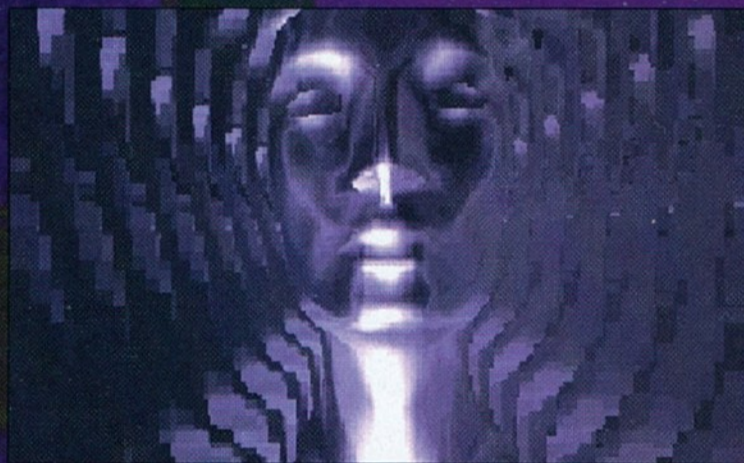
Komolyabban szólva, az idei Assembly messze az eddigi legnagyobb a scene történetében. A szervezőgárda összetétele lényegesen nem változott, de átalakult hivatalosan Assembly Organizing Teamm, és teljes erőbedobással a party szervezésével foglalkozott. Ez egyrészt előny, mivel így az egész jobban szervezett, nagyobb szabású. Másrészt sok csapat veszét okozza, hogy mindinkább üzleti jellegű lesz.

A kinti eseményekről mind élő szóban, mind videón sok anyagot kaptunk, mivel Melan barátunk (aki egyébként designer és organizer funkciókat lát el csapatunkban) is résztvevő volt, és hazatérte után részletes beszámolót tartott. Az előző hosszúra eresztett bevezető után ez a cikk akár Party report is lehetne, de kinek bánatára, kinek öröme, inkább az igényesebb produkciókkal törődünk.

Mivel eddig magyar csapat jelentősebb eredmény nem ért el, valódi lelkesedéssel fogadtuk a hírt, miszerint a 4K intro kategóriában 4. helyen végzett Tomcat introja, a Chrome. Szerintem ennél többet is megérdemelne, ugyanis 4K-ban egy teljes Ray-tracer található, ami előbb egy klasszikusnak számító (4 gömb, sakktábla alapon) képet számol ki a szemünk láttára (majdnem), továbbá pedig némi időhúzás (számolás) következik, majd egy animációt pakol ki a képernyőre. Tomcat után méltatjuk még Blala (ByTeam) introját is, amely ugyan nem trancel,

Már a kezdetek is igen egyéniek, az elkövetők nevei alatt virágsziromszerűen nyújtózó színes alakzatok forognak. Ennek az elemzését most hanyagoljuk. Utána élénk színekben pompázó parallax tunnel kerül élénk. Receptje: végy egy táblázatot, mely 320x200 wordból áll. Ez fogja meghatározni a felfeszítés formáját. Lényegében a képernyő minden pontjához hozzárendeljük a hozzá tartozó képpont pozícióját. Ha ezután változtatjuk az offszettet, akkor ettől függően mozog a felfeszített kép. Miután a tunnel megállt, bereppen a képernyőre egy „environment mapped” légy, érdeklődve körülnéz, majd távozik. A képernyő sarkában megjelenik a rovar polygonjainak száma (23608), amit vagy elhiszünk,

szükséges, az egyik a zoomfactort, a másik pedig a pontok helyzetét határozza meg. A kirajolás két módon lehetséges: hátulról előre, vagy előlről hátrafelé. Az előbbi az egyszerűbb, az utóbbi a gyorsabb megoldás. Ezután nincs más hátra, mint az előzőekben már leírt módszerrel meggörbítve kipakolni a képernyőre (tunnel). Ezután láthatjuk a demo szerintünk legszebb és leghatásosabb effektjét, a morphol, textúrált, phongolt arcot. A módszer megegyezik az előbbiekben leírtakkal, egyedül a morph a hatalmas újítás, ez teszi látványossá az effektet. (A morph alapja több object, amelyek között átmenetet képzünk.) A következő rutinok az előző módszerek kombinálásából jönnek létre, így ezeket részletesen már nem taglaljuk. A látványosabb pillanatok a mellékelt képeken kaptuk el.



vagy nem. A rutin egészen úgy fest, mint a valódi environment mapping, de tekintettel az előző számra, ez nem igazán hihető. (Amit a demokban environment mappingnek titulálnak, az általában kamulált, bár a valódihoz nagyon hasonlít.) Elkészítési módja: az object pontjaihoz tartozó polygonok normálvektorainak átlagát hozzárendeli a pontokhoz, és ezzel számol. A polygonok kirajolásánál pedig színátmenetet képez a polygon 3 pontja között, ez adja azt a hatást, hogy az objectet lekerekítettnek látjuk. (Ez eddig a phong shading volt.) Ha ebből az environment mappinget akarjuk megkapni, akkor az objecthez

vagy nem. A rutin egészen úgy fest, mint a valódi environment mapping, de tekintettel az előző számra, ez nem igazán hihető. (Amit a demokban environment mappingnek titulálnak, az általában kamulált, bár a valódihoz nagyon hasonlít.) Elkészítési módja: az object pontjaihoz tartozó polygonok normálvektorainak átlagát hozzárendeli a pontokhoz, és ezzel számol. A polygonok kirajolásánál pedig színátmenetet képez a polygon 3 pontja között, ez adja azt a hatást, hogy az objectet lekerekítettnek látjuk. (Ez eddig a phong shading volt.) Ha ebből az environment mappinget akarjuk megkapni, akkor az objecthez



Snowman & O-man /Astroidea



# VESA Programozás

**MINDEN PROGRAMOZÓ SZERETNÉ, HA PROGRAMJAI SZÉP, SZÍNES GRAFIKUS FELHASZNÁLÓI FELÜLETTEL RENDELKEZNEK. A MANAPSÁG ELTERJEDT SUPERVGA KÁRTYÁK KÉPESEK AZ ILYEN IGÉNYEK KIELÉGÍTÉSÉRE, CSAK A GYÁRTÓK NEM IGAZÁN TÁMOGATJÁK AZ EXTRA SZOLGÁLTATÁSOK ELÉRÉSÉT „HÁZI” MÓDSZEREKKEL. EZEN A HELYZETEN SZERETNÉNK SEGÍTENI EZZEL A CIKSOROZATTAL, AMELYBEN ISMERTETJÜK AZ EGYIK SZABVÁNYOSÍTÁSI IRÁNYZATOT: A VESA-FÉLE VBE-T. A SZABVÁNY LEÍRÁSÁT MEGÍZESÍTJÜK NÉMI PC-S TÖRTÉNELEMMEL, ÉS A PROGRAMOZÁSI PÉLDÁK MELLETT KITÉRÜNK A BUKTATÓKRA IS (A SZABVÁNY ELTÉRŐ MEGVALÓSÍTÁSAI, BIOS HIBÁK STB.).**

Kezdjük egy kis történelemmel!

Az IBM PC család a többi személyi-számítógéphez képest igen alacsony szintről indult. Megjelenésekor (1981) kétféle grafikus kártyát lehetett kapni hozzá. Az egyik – az MDA (Monochrom Display Adapter) – egyszerű, monokróm 80x25 karakteres képernyőt tudott kezelni. A változatosságot az emelt fényerő, az aláhúzás, a villogtatás és az inverz megjelenítés adták. Ezt a kártyát főleg vállalati alkalmazásokra szánták. Mivel a megcélzott felhasználók között a magánemberke is szerepelt az IBM terveiben, és a játékprogramok sem festenek valami jól fekete-zöld vagy fekete-ámbra színekben, ezért a másik kártya – CGA (Color Graphics Adapter) – már négy színben tudott 320x200 képpontos képeket megjeleníteni. A szöveges képernyő pedig egyenesen pazar lett, hiszen bármelyik karakter megjelenhetett a képernyőn 8-féle háttérszínen, 16 előtérzínnel. Ennek a kártyának volt még egy 640x200 képpontos egyszínű üzemmódja is, ahol azért a rajzoló színt már meg lehetett választani. Akinek szüksége volt az MDA nagyon éles és kellemes szöveges módjára, de a grafikát sem akarta nélkülözni, az már a PC hőskorában is kétmonitoros rendszert használt, hiszen az MDA békében megfért a CGA-val egy gépben. Azoknak, akiknek ez túl borsos volt, vagy a grafika kellett ugyan, de nem volt elengedhetetlen a színes megjelenítés, ügyes emberek elkészítették a HGC (Hercules Graphics Card – 1982) kártyát, ami teljesen kompatibilis az MDA-val, de már 720x348 képpontos (tehát igen finom) egyszínű grafikát is meg tudott jeleníteni. Később voltak olyan kártyák is, amelyeken kapcsolóval (vagy jumperrel) lehetett váltani az MDA és a CGA között.

Ebben az esztendőben már nyomult minden idők egyik legsikeresebb home computere a Commodore 64 (hardware-ből kezelt grafika, külön hang-chip, 64K RAM stb. és mindez csak 600 dolcsiért!) és az IBM is érezte, hogy tovább kell lépnie. Mivel az IBM malmai még a Mindenhatónál is lassabban őrölnek, ezért csak 1985-ben jelent meg az EGA (Enhanced Graphics Adapter) kártya (csúcsban 640x350 képpont 16 színnel). Az EGA teljesen kompatibilis volt az MDA és a CGA kártyával is. Az EGA kártya két szempontból is áttörést jelentett a videokártyák terén. Az MDA, CGA és HGC kártyák a karakterek bittérképét megváltoztathatatlan módon egy ROM-ban tárolták, ezért nem tudták megjeleníteni az olyan világnyelveket (orosz, kínai, magyar...) karakterkészletét, amelyek az előre elkészített 256 karaktertől eltérő betűket is használtak. Az EGA kártya lehetőséget adott arra, hogy a ROM-ban levő betűkészletet RAM-ba átmásoljuk, és ott kedvünkre átszerkesszük.

A másik jelentős módosítás a VIDEO BIOS. Minden PC rendelkezik BIOS-al, de ebben a képernyőkezelő rutinok csak az MDA és a CGA kártyákat kezelik le. Az EGA új üzemmódokat vezetett be és kibővítette a képernyőkezelő szolgáltatásokat is. Ezt azzal érte el, hogy kihasználta a PC-k egyik igen kellemes (ám később rengeteg zűrzavarhoz vezető) tulajdonságát. A BIOS a PC bekapcsolása után a memória egy bizonyos címétől kezdve nekiáll és megnézi, hogy van-e a rendszerben BIOS bővítés. Ha talál ilyet, akkor készséggel átruhazza rá a bővítés által kezelt megszakításokat. Az EGA kártyán volt ilyen BIOS, és azóta is minden videokártyán megtalálhatjuk az ezt tartalmazó ROM-ot.

Már ekkor megjelentek a piacon olyan gyártók, akik megpróbálták túllépni az IBM-et. Megjelentek a különféle Super EGA, HiRes EGA és hasonló nevű adapterek, amelyek az EGA kompatibilitáson kívül kínáltak nagyobb felbontású üzemmódokat is (640x480, sőt nem ritkán 800x600 képpontos 16 színű módok). Természetesen ahány gyártó, annyiféle üzemmód-számot választott a nagyfelbontású módok bekapcsolásához. A legelterjedtebb programokhoz mellékeltek meghajtókat, de ha valaki saját maga akarta ezeket az extra módokat programozni, akkor azonnal beleütközött a következő problémába: honnan tudjuk meg, hogy az a kártya, amin a program éppen fut, tud-e ilyen felbontású üzemmódot és ha tud, mi az üzemmód-száma. Sajnos a kártyák felismerésére és vállatására sokáig nem alakult ki elfogadott módszer. Minden programozó úgy oldotta meg a feladatot, ahogy tudta. Volt aki a program indulásakor (vagy telepítéskor) megkérdezte a felhasználótól, hogy milyen kártyája van. Mivel a földi halandó még annyira sem értett a holmihoz mint a programozó, ezért megnézte a kártya dobozát és lelkiismeretesen bepötyögte, hogy „Hi-Res EGA”. Természetesen ettől az információtól a program semmivel sem lett okosabb, mivel legalább fél tucat gyártó látta el ilyen fantáziánévvel a kártyáját (Genoa, Western Digital, ATI stb.). A vállalkozóbb kedvűek nekiálltak böngészni az EGA kártya BIOS-át, és a gyártó cég védjegyére; a kártya típusmegjelölésére; a BIOS verziószámára vadásztak benne (általában ez sem vezetett célra). A legmerészebbek az adott gyártó nem szabványos hardware elemeit (regiszterek), vagy speciális BIOS funkcióit próbálták megtalálni. Ez azzal a veszéllyel járt, hogy egyáltalán nem volt biztos, egy másik gyártó kártyája nem akad-e ki, ha ilyen „illegális” módon próbálják elérni. Válahol itt kezdődött a „PC kompatibilis” számítógépek színes kavalkája. „... és lőn világosság.”

1987-ben indult útjára a „gyönyör”! Megszületett a demo- és játékprogram-készítők ma is kedvenc felbontása, a 320x200 képpontos, 256 színű „mode 13H”. Az IBM ebben az esztendőben indította útjára a professzionálisnak szánt PS/2 családját. A Model 25 és Model 30 gépekben (szakítva az eddigi hagyománnyal) az alaplapra volt integrálva egy új típusú kártya, az MCGA (Multi-Color Graphics Array). Ez gyakorlatilag egy CGA adapter, kiegészítve két új üzemmóddal (az egyik az előbb említett 256 színű, a másik pedig egy monokróm 640 x 480 képpontos) és egy újfajta monitormeghajtó módszerrel: az EGA-nál és a CGA-nál a video kimenet ún. digitális RGB volt, itt pedig analóg RGB lett.

A digitális módszernél minden alapszín egy madzagot jelent a kártya és a monitor között, ha a fényességét is változtatni akarom, akkor pedig ahány fényességi fokozatot akarok, annyi plusz madzag kell. Ez a módszer kizárja a színek



finom fokozatban való ábrázolását. Erre találták ki az analóg módszert. Ennél alapszínenként csak 1-1 madzag kell, és az ezen található feszültség nagysága arányos az adott színösszetevő intenzitásával (fényességével). Természetesen abból a szempontból ez a módszer is digitális, hogy az intenzitás (mint bármi más mennyiség is) a PC-ben csak véges számú értéket vehet fel. Ezeknek a digitális adatoknak az analóg feszültségekké való átalakítását végzi a DAC (Digital to Analog Converter), ami szintén kedvelt játszótéren a profi codereknek. Az MCGA képes egyszerre 256 színt megjeleníteni úgy, hogy ezek mindegyikét tetszőlegesen választhatjuk ki egy 262144 színt tartalmazó palettáról! A nagyobb PS/2-es gépekben egy még jobb adapter volt: a VGA (Video Graphics Array). Ez egyesítette az MCGA tulajdonságait az EGA-val, és törvényesítve lett benne a SuperEGA kártyák által már régen támogatott 640x480 képpontos, 16 színű grafikus felbontás. Ezek után elszabadult a pokol! Boldog-boldogtalan (Super)VGA kártyát gyártott, és mindenki jobbat, szebbet akart, mint az IBM. Először csak a 2, 4 és 16 színű üzemmódok felbontását növelték meg (esetenként akár 1280x1024 képpontig is), majd a 256 színű módok következtek, végül a színmélység sem kerülhetett el a sorsát: megjelentek a 32 ezer (32.768), a 64 ezer (65.536) és a 16 millió (16.777.216) színű üzemmódok.

A programozók az SVGA kártyák megjelenése után már végérvényesen lemaradtak a sok tucatgyártó még több tucatkártyájának követésével. Ezt a lehetetlen helyzetet szerencsére átlátta néhány gyártó is, ezért összefogtak, hogy szabványosítsák a SuperVGA kártyák kezelésének néhány lényeges elemét (információnyerés a videoadapterről és az extra üzemmódok menedzselése). Az erre létrehozott szervezet lett a VESA (Video Electronics Standards Association), mely csapat végül is 1989. végére megszületett a VBE (VESA BIOS EXTENSION) ajánlás 1.0-ás változatát. Először úgy látszott, hogy haladni fog a dolog (évente adtak ki újabb ajánlást), de most már jó ideje csend van, a 2.0-ás változat véglegesítése sokat késik. A VBE-nek eddig a következő állomásai voltak:

- V1.0** 1989.10.11 az első verzió
- V1.1** 1990.06.02 újabb üzemmódok és a logikai scanline hosszának változtathatósága
- V1.2** 1991.10.22 újabb üzemmódok és a DAC kezelésnek megoldása
- V2.0** tervezet! teljesen új, hang és multimédia kezelés, Plug and Play támogatás, védett módú (32 bites módban is) interface, lineáris buffertámogatás, nem VGA kompatibilis adapterek kezelése

A következő részben ismertetni fogjuk a VBE koncepcióját, az általa nyújtott előnyöket, és elkezdjük funkcióinak leírását.

**Agis(C)**

Kártya	Megjelenés éve	Max. felbontás	Max. szín szöveges módban	grafikus módban
MDA	1981	720x348	2	nincs neki
CGA	1981	640x200	16/256	4
MGC	1982	720x348	4	2
EGA	1985	640x350	16/256	16
Super EGA	1986	800x600	16/256	16
MCGA	1987	640x480	16/256	256
VGA	1987	640x480	16/256	256
SVGA	1988	1280x1024	16/256	16,7 m



Minden, amit a játékokról tudni szeretnél most a CD-X 2.0-án is olvasható az Other Side rovatban! Sőt karácsonyra ajándéknak...

December 10-én megjelenik az

# OTHER SIDE

önálló CD edition

a közkedvelt lemezújság legújabb kiadványa.

**100% GAME CD!**

Shareware, Demo, Info! Fantasztikus válogatás a karácsonyi játékpiacon újdonságaiból!

Ára: 990 Ft + 80 Ft postaköltség (1070 Ft).

A CD és az ingyenes floppy magazin megrendelhető rózsaszín postautalványon a következő címen:

Other Side Bt., 1399 Budapest, Pf. 701/113

Információ: 2-845-235, 06-60-368-425

A kiadó címe: 1078 Budapest, Hernád u. 35.

**Tengernyi  
SZOFTVER  
és  
CD-hegyek!**



10 pak special edition	6.000	ms flight sim. new york sce.	5.250
11-pack-megapak cd	7.000	ms mozart 1.0	5.660
25 greatest games	2.000	ms musical instruments	5.660
5 star games cd	2.000	ms space simulator 1.0	6.580
astronomica cd rom	8.030	ms strauss 1.0	5.660
berlitz think/talk french cd	19.380	ms stravinsky 1.0	5.660
berlitz think/talk german cd	19.380	ninja high school	2.000
cd-rom workshop	5.000	nyelvmaster angol / német	7.000
chessmaster 4000 turbo cd	3.000	our solar system cd	2.000
complete windows set cd	2.000	recognita go-cr 2.1 win.	11.900
conan the cimmerian cd	3.000	russian ground forces	2.000
dr. communication cd	2.000	russian warships	2.000
dr. games for windows cd	2.000	shareware overload trio cd	3.000
dr music lab	2.000	space and astronomy cd	3.000
dr os/2 gold I.	2.000	spt-gib hangos szótár	8.000
dr. windows cd	2.000	spt-gib ország nagy szótár	16.000
fate of the starlords cd	2.000	technotools cd	2.000
giga games	3.000	the best games of '95	2.000
gst 1st design	2.000	the best internet sw. of '95	2.000
gst pressworks ole2	4.000	tripleplay english cd	4.000
ebcikolpédia	3.992	tripleplay plus english cd	11.260
helyes-e?/ms win+	14.400	tripleplay plus french cd	11.260
internet concourse	2.000	tripleplay plus german cd	11.260
just grandma and me cd	3.000	u.s. air power	2.000
labyrinth of time cd	6.000	u.s. battle tanks	2.000
learn to speak english cd	11.700	u.s. sea power	2.000
lektor dos/win. 4.0	12.000	virtual tarot cd	6.000
linux bible + cd new!!	5.000	win platinum cd	2.000
ms dos 6.22	7.880	windows mate - gold cd	2.000
ms flight sim. japan sce.	5.250	wing commander iii cd	11.390

**szoftver  
ABC**

A Microsoft KIEMELT FORGALMAZÁS

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Ár ÁFA nélkül!

1137 Budapest, Jászai Mari tér 3.  
4024 Debrecen, Vár u. 8.  
Tel: 269-4738  
269-4737  
Fax: 269-4720  
201-8619  
Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.  
e-mail: 100324.661@compuserve.com



## BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIE, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

**00-1-600-204-9516**

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+.

## RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...):

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:  1995/7-8., július-augusztusi:  1995/9., szeptemberi:  1995/10., októberi:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X teljes tavalyi évfolyamát (11 szám) is megveheted 1100 forintért! Lapozz a 15. oldalra!

Nevem: ..... Címem: .....

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



# Internet

INTERNET NEWS

MÉLYVÍZ

**A NEMZETKÖZI SZÁMÍTÓGÉPES HÁLÓZATHOZ, AZ INTERNETHEZ VALÓ CSATLAKOZÁS LEHETŐSÉGEVEL SZERETNÉNK MEGISMERTETNI BENNETEKET ÚJRAINDULÓ ROVATUNKBAN.**

## SHELL TELJES

Ez a szolgáltatás jelentősen kibővített változata a SHELL levelezőnek. A levelezés összességében csak töredékét teszi ki. Ezenkívül használhatjuk még az Interneten való böngészésre (NETSCAPE), file-ok átvitelére egyik gépről a másikra (FTP), valós idejű „táv tere-ferére” más felhasználókkal (IRC), valamint más gépekre való bejelentkezésre (TELNET). Ennél a szolgáltatásnál azonban még mindig terminálként lépünk be az Internet Hungary szerverére. Valamint karakteres üzemmód áll rendelkezésünkre mindössze, tehát sem az FTP-vel, sem a WWW-el nem érhető el hang-, kép-, programfile-ok. Ezek elérése a SLIP szolgáltatással lehetséges.

**A SLIP: Serial Line Internet Protocol**, soros vonali Internet kapcsolat. A soros vonal a számítógépek egyik szabványos csatlakozóját jelenti, amihez általában egeret vagy modemet kapcsolnak. A SLIP előnye így a SHELL-lel szemben az, hogy az Internet grafikus szolgáltatásait, pl. a World Wide Web, képes Windows alatt grafikus módban használni. A SLIP szolgáltatás tartalmaz teljes Internet elérést, grafikus üzemmódban. Megtalálható benne az ismert WWW browser a NETSCAPE, a file-ok átvitelére alkalmas FTP, nyilvános levelek olvasására alkalmas AGENT, a magán levelezést bonyolító EUDORA, a valós idejű távbeszélgetést lehetővé tevő IRC és a TELNET, amely segítségével más távoli gépekre tudunk bejelentkezni.

Alkalmunk adódik arra, hogy képekkel, hangokkal ellátott információkat szerezzünk be bárhol a világból, akár mail (levél), akár „sima” file-ok formájában. A SLIP Windows alatt futó programokkal dolgozik, így lehetőség nyílik arra, hogy a Windows multitaskos jellegét SLIP használata közben is hasznosítani tudjuk, tehát egyszerre lehessen akár a háttérben FTP-zni, amíg „elől” megírjuk leveleinket. Összesen hét alkalmazás futtatható egyszerre, persze ezzel a gépünk sebességét nem növeljük.

A SLIP használata otthon, a felhasználó saját gépén történik, tehát a felhasználó számítógépe a telefonhívás idejére az Internet részévé válik. Az Interneten levő számítógép az összes Internet szolgáltatást egyszerre használhatja.

Mi kell hozzá?

Számítógép egy soros csatlakozóval (pl. IBM, Macintosh, Atari, Amiga, UNIX, VAX), egy modem, amivel a számítógép telefonon keresztül más hasonlóan felszerelt géphez képes csatlakozni, SLIP szoftver (amit az Internet Hungary Kft. a DOS / WINDOWS felhasználónak biztosít), Internet programok és egy Internet szolgáltató.

## UUCP

A UUCP tulajdonképpen szintén levelezést bonyolító szolgáltatás, de ezt nem egy személy, hanem egy cég részére ajánljuk. Ha egy cégnél már létezik egy Novell hálózat és működik belső levelezés, akkor innen már nagyon egyszerű „kitoldani” a hálózatot és elérni vele az Internetet. Tőlünk egy UUCP csatlakozás keretén belül kap egy „waffle” nevű szoftvert, amely a levelek továbbításáért, szétosztásáért felelős. Ezt a szerverre, vagy egy tetszőleges gépre rakjuk fel, oda ahová a modem csatlakozik. Ebben a szoftverben tudjuk állítani a levelek le- és feltöltésének gyakoriságát. Ez az időköz tetszés szerint állítható, a felhasználó cég határozza meg.

A postafiókok száma tetszőleges, a szerver kapacitása határozza meg döntően. A cég email címe a következőképpen alakul: USER@COMPANY.ODIN.NET. A levelek megérkeznek a „waffle”-re, majd az szétosztja őket a „user”-ek között.

## WWW

Ezt a szolgáltatást akkor is igénybe veheti valaki, ha őt magát nem tudják közvetlenül elérni az Interneten. Ezzel lehetőséget adunk arra, hogy bárki tehesen fel anyagot magáról, cégéről, szolgáltatásáról vagy amiről csak szeretne.

Ha valaki saját név használatot kér, akkor ő bárhol a

## Internet a WAN-FORUM'95-ön

*A hálózatkezelés és a WAN-alkalmazások nemzetközi konferenciáját szeptember közepén rendezték meg Budapesten. A kétnapos, reprezentatív szakmai találkozó során több olyan előadás is elhangzott, amelynek témája valamilyen formában az Internettel állt kapcsolatban.*

Ma már egyre többet hallunk az Internetről, mint a jelen és a jövő számítástechnikai kultúrájának egyik alapkövéről. Számos kulcsfogalom került át a köztudatba, de ezzel párhuzamosan egyre nő azoknak a problémaköröknek a száma is, amelyek az Internet használatával kapcsolatosan jelentkeztek. A lehetőségek óriásiak, de csak akkor aknázhatók ki teljesen, ha a felhasználók és a szolgáltatók egyaránt felkészülnek mindezen gondok megoldására.

A konferencián mindezek a kérdések fontos helyet foglaltak el; az első nap délelőttje az Internet jegyében telt el. Az első előadás az Interneten történő üzletkötés lehetőségeit taglalta, kitérve a házi banki műveletekre, az elektronikus fizetési módokra is. Az Interneten, pontosabban annak legdinamikusabb fejlődő részén, a World Wide Web-en (WWW) már jelenleg is számos kereskedelmi cég van jelen. Ugyanakkor e cégek általában megelégszenek azzal, hogy önmagukról, szolgáltatásairól, tevékenységükről adnak információt.

Igaz, vannak olyan vállalkozások, amelyek WWW-oldalukon keresztül akár árúmegrendelést is lehetővé tesznek, de ez a fizetési módok nem kellő összehangoltsága miatt még sok veszélyt és zavarhatóságot rejt magában. Az előadó rámutatott, hogy sok olyan vállalkozási forma szeretne megjeleni az Interneten, amelynek gazdái még nem mérték fel, hogy tulajdonképpen mit is várnak mindentől, s az Internetet csupán új, divatos reklámmédiumnak tekintik. Az átgondolatlan „netesedés” pedig néha többet árt, mint használ. A Neten való megjelenés sok követelményt támaszt, s aki ezeknek nem felel meg maradéktalanul, előbb-utóbb kénytelen lesz szembenézni a csalódással. Külön üzenetet képviselnek azok a cégek, amelyek az Interneten való munkához szükséges programokat fejlesztik, vagy a hozzáférést, a csatlakozást valósítják meg. E vállalkozásoknak fokozottan kell a nagy telekommunikációs cégek képeiben jelentkező veszélyre ügyelniük, s ráadásul egymással is vívniuk kell a konkurenciaharcot.

A következő előadó az Internet biztonsági kérdéseivel foglalkozott. Ez a témakör kényes és szerteágazó problémákat foglal magában, hiszen az Internet hagyományos nyitottságával a bizalmas gazdasági adatok védelme áll, s mindez rendkívül sebezhető elektronikus környezetben. Az előadás során mindenekelőtt áttekintést kaptunk a téma háttértörténetéről, az Internet rövid történelméről, az első híres-hírhedt rendszerbetörésekről, incidensekről, kezdve a jó öreg Captain Crunch alias John Draper esetével (aki 1970-ben már ingyen telefonálgatott, a központok kapcsoló hangjeleit fűttségével emulálva!), egészen minden idők legmeggrösztebb cyberhackereinek, Kevin Mitnicknek idej elfogatásáig. Képet kaphattunk az Interneten leselkedő veszélyekről, amelyek elsősorban a Hálóra kötött gépek rendszergazdáinak okoznak fejfájást, és azokról a biztonsági lyukakról, amelyek sajnos jelenleg is tátonganak az Internet szövedékén. A rendszerekben való biztonsági politika hiányosságai vagy be nem tartása mellett az Internet fő protokollja, a TCP/IP is veszélyek forrása. Az Interneten lévő gépek nagy hányada UNIX rendszert vagy annak valamelyik klónját használja, s számos hozzáértő a UNIX-ot biztonsági szempontból csapnivalónak tartja. A különféle Internetes alkalmazások (smtp, ftp, telnet, stb.) szintén bővelkednek

homepage-e címének beírásával elérhető. Enélkül először az Internet Hungary homepage-re kell rácsatlakozni, majd onnan leágazni az illető cégre, személyre.

(folyt. köv.)

olyan „lyukak”-ban, amelyet egy profi hacker könnyedén kihasználhat. A jelszavakat a felhasználók nemtörődöm módon használják, gyakran nevenségesen egyszerű karakter sorozatokat adva meg jelszó gyanánt, s ezeket hamar ki lehet találni (jómagamnak egy kísérlet alkalmával kb. 5 perc alatt sikerült tízezer-néhány accountra bejutnom egy egyetemi gépen. Vendégként belépve hozzáférhettem a jelszavakat tároló file-hoz, s abban egy elmés keresőprogram tucatnyi felhasználót talált, akik a saját login nevüket használták jelszónak!). A megoldások fejtegetése során azért felcsillant a remény, hogy mégsem vagyunk teljesen védtelenek. Bemutatták a táblázat alapú hozzáférési listákat, a firewall gateway (tűzfal-átjáró) lehetőségeket, amelyek a rendszer belső részeit sáncolják el a látogatók elől, a modemes visszahívásokat, a kriptográfia, az adattitkosítás módjait, algoritmusait és lehetőségeit. Szó esett a biztonságos (abb) szolgáltatásokról (shttp, Privacy Enhanced Mail, Pretty Good Privacy, stb.), illetve a megerősített hozzáférésekről, pl. a biometrikák (ujjlenyomat- és retinaazonosítás) alkalmazásáról is.

Információt kaptunk arról is, hogy hol juthatunk további segítséghez a számítógépes biztonság terén. A legismertebb szervezet a CERT (Computer Emergency Response Team), elérhető az ftp://ftp.cert.org címen. A NIST (National Institute of Standards & Technology) az ftp://csrc.nsl.nist.gov, illetve a http://csrc.nsl.nist.gov címeiken található. A téma iránt bővebben érdeklődőknek ajánljuk figyelmébe, hogy számos levelezési lista, ftp archívum és hírcsoport is foglalkozik effélével:

**Tűzfalak:** mail:majordomo@greatcircle.com, subject:semmi, a levél szövege: subscribe firewalls.

**Biztonsági Lyukak:** mail:bugtraq-request@fc.net

**RISK-Fórum:** mail:risk-request@csl.srl.com

**Usenet Newsgroupok:** comp.security.\* alatt található.

**FTP:** ftp://coast.cs.purdue.edu/pub/ (COAST Security Archive)

A konferenciát az Internet nyitotta, s a második napon ugyancsak az Internet zárta: megismerkedhettünk az Interneten való navigálás rejtelmeivel, a sokféle információ dzsungelében való tájékozódáshoz szükséges eszközök kiválasztásával és használatával. Az Interneten ugyanis olyan hihetetlen tömegű, állandóan gazdagodó információ-mennyiség van, hogy egyrészt ki kell szűrni a bennünket érdeklő adatokat, másrészt ezek között is el kell igazodnunk. Erre szolgálnak az indexelt adatbázisok, illetve a bennük való gyorsan kereső programok, amelyek tematikus gyűjtésben és címszó alapján is igyekeznek mielőbb kikutatni egy-egy információ lelőhelyét. Akik gyors eléréseket szeretnének, az alábbi címeiken kaphatnak útmutatást:

**Internet 50-es toplista:** (benne sok kereső, így a híres Yahoo és a Lycos is): <http://gnn.digital.com/gnn/wic/top.toc.html>

**Webspace find-it (kereső):** <http://www.cam.org/~psarena/search.htm>

**Virtual tourist (utazási információk országokról, városokról):** <http://wings.buffalo.edu/world/>

**All gophers in the world (az összes gopher site):** [gopher://gopher.micro.umn.edu](http://gopher.micro.umn.edu)

**Levelezési listák:** <http://alpha.acast.nova.edu/cgi-bin/lists>

**Newsgroup-cikkek:** <http://www.dejanews.com/forms/dnquery.html>

Mindenkinek jó netsurf-özést kíván

Ema Nynton



LEVELEZÉSI ROVAT

ARÉNA

**HOGYAN LEHET KÖNNYEN, NAGYON SOK PÉNZT SZERZNI? MAI KVÍZMŰSORUNK ERRE A KÉRDÉSRE KERESI A VÁLASZT. MOST PEDIG ÜDVÖZÖLJÜK MŰSORVEZETŐNKET! HÖLGYEIM ÉS URAIM: VLADYIMÍR LEVROV! (OVÁCIÓ ÉS TAPSVIHAR...) IGEN, IGEN. KÖSZÖNÖM...**

**A** létező legmélyeségebb hibéresi üdvözlőmet küldöm Önöknek. Örvezdem, hogy megint ilyen szép számban összegyűltek. Nem is húz-nám tovább az időt, bemutatnám első vendégünket. Előbb azonban szeretném, ha meghallgatnák egy érdekes gyermek-kori történetemet – mert ha nem, akkor a főszerkesztő nyilvánosan kivégez. Értik, ugye? Szóval, történt egyszer, hogy arra gondoltam – a csörgedező anyatej mellett –, mi lenne, ha Tunéziába költöznek? Ott jóval nagyobb az esélyem, hogy jól kereső álláshoz jutok, lesz tanulmányutam és jó egzisztenciám. Ám, ki tudja miért nem így történt. Hát aranyos, nem?

– No, hát ezen kis bevezető után sorstársam és első próbababánk, József következik, Tunéziából.

„Hello Mindenki!

Itt ülök Afrika tetején egy tenyérnyi sziklacsúcson, és PC-X-et olvasok (Már amikor éppen nem írok.) Jogos a felhőrdülés, hogy ez most ki a francot érdekel, de hát a hely varázsa teszi, hogy tollat ragadtam.

Itt csend van. Nagy-nagy csend. „Csak a szél őrzi, amit én, szállva fenn az égen...” de ez más.

Itt csend van. Olyan nagy csend, hogy ha színe lenne, szürkévá válna minden. Mellettem „köszörül” egy G.P.S., persze az is csak csöndben, és csak néha pittyen a kontroller, hogy azt mondja „loss of lock”.

Biztosan be akarja zárni a boltot. Én is ezt tenném a legszívesebben, tekintettel a fél üveg vízemre. Nem tudhatja a szentem, hogy még össze kell görcsölnie néhány Epoch-t, hogy végre legyötörjük magunkat innen. Pedig a távolságunk nem is olyan nagy az autótól; csupán 160 méter. A probléma, hogy ez most itten függőlegesen értendő.

Na ott tartottam, hogy lányos magányomban PC-X-et olvasgatok, amit még kiutazásom előtt sikerült megvenni. A lapról csak annyit, hogy először volt a sötétség, aztán mikro-ez+az, majd sokáig a Computer P., a Byte, aztán fel-tűnt a G./576K., végül eljött a – fene tudja hányadik – nap, és lőn PC-X. És látá az Úr, hogy ez jó. Ezért azóta az Úr nem is veszi meg a többi, mert minek, ha egyszer ebben minden benne van, ami kell a népnek (már-mint az Úri népnek). Itt aztán

# ARÉNA

jöhetnek a superlativus-ok, a füstölt lazacok, de ezt már sokan leírták. Egyszóval: üdvözlöm a HW-rovatot, ami kell ugye. Van játékeszt, „játsszani is enged...” , ugye. És persze Levrov, írassunk, ugye. De ha már fogyasztom a papírt, hadd kérdezzek valamit. SB16-om van, ASP-vel. Ha történetesen csak játékokhoz használom, melyek azok a driverek, amelyek szükségesek a config.sys-ben? Mert ez a hozzá adott könyvekből nem derül ki, s sok program „kiáltozik” a hagyományos memória után.

A másik problémám, hogy ha mi szeizmikus kutatásokat végzünk, aminek az a lényege, hogy csak október 19-én lesz érvényes a repülőjegyem hazafelé, akkor hogy a fenébe lesz nekem PC-X-em!?? He? Can you hear me?! I need a new battery!! (Na jó, ez a Zork-ból van, mert azért itt is van ám DX2/4/6, meg CD-RUM, meg mifene!)

Lassan befejezem, kívánok minden jót, és egyéb nyalni valótlanságot.

Üdvözléssel: A. CONDRIX Ltd. Co. No 406

Ui.: A CD-X-et ki kell venni a tokjából használat előtt?

Ui.: Nagyon érdekel az internet!

Ui.: Nőt akarok!

Ui.: Mi az a Windows?

Ui.: Mindenhol jó, de itt legjobb télen.

**K. József. Bou Salem, Tunisia.**

– Fantasztikus, szuperzenialis, gigantikusan elbűvölő. Köszönöm, József. A felsorakoztatott kérdésekre a választ most rögtön megkapja. A Sound Blasterrel kapcsolatban úgy tűnik, minden kell, ami a CONFIG.SYS file-ban található hozzá, viszont az AUTOEXEC.BAT-ban csak a SET BLASTER=... bejegyzés szükséges. Sajnos, második problémára azt tudom mondani, hogy a repülőjegy nem tartozik a fennhatóságunk alá, viszont az jó hír, hogy legalább egy PC-X-ed már van, mert ezt olvasod. A többi bármikor megveheted a szerkesztőségben (bár ez köztudott). Válaszolva a villámkérdésekre: a CADDY-s CD olvasókba be lehet rakni tokostul a CD-X-et, legfeljebb megdöbbsz. A internet engem például nem érdekel, hanem izgat – ki, hogy van vele. Én gazdasági recessziót akarok! A „windows” angol szó magyar megfelelője: ablakok, egyes nyelvjárásban, rétegyelvben: „ablakocskák anyavaterjónki”, amiből többen nem tudják, milyen is az anya vajú... Mindenhol jó, de legjobb ha folytatjuk a műsort.

Már látom a monitoron Botondot rohanni, Pestről. Elképzelhetetlenül alálassan köszöntöm, kedves Botond.

„Helló kedves PC-X!

Először is remélem megvagytok, senki se lett cápa, motor-csónak, vízibicikli áldozata. Én nem változtam semmit a nyáron, ugyan olyan hülye vagyok, mint eddig. Másodszor a lap 11 napot késett!!! Remélem nem szoktok a késéshez, mert még „elpartolok” tőletek... Eszembe jutott egy vicc! Mi a különbség az élvezet és a döbbenet között?? (9 hónap) Hah! Ha!...

**Gy. Botond, Budapest.**

– Heh, he. Kösz a fantasztikusnál is jobb poént, és az aggodást. Az igazat megvallva az a kis csúszás nem komoly. Végül is több, mint tíz év után is találtak vietnámi harcosokat az erdőkből, amerikaiakra vadászva. Nincs szándékunkban gyakorlattá emelni a dolgot. Akár fátylat is boríthatunk rá. Most pedig lássuk a „Ki lő a céklára” versenyünk első helyezettjét, ezzel a legelvontabb levél kategória győztesét. Nagyon-nagyon-nagyon tapsot Zsoltnak!

„Vodka-Narancsos jó reggelt!

Ezúton szeretnék megrendelni 3 kg karamellát! Vagy karamell BC-t? Nnna! Komolyra fordítva a szót:

TÓZS

KOMOLY

Elég a tréfából!

– Hah, pedig milyen színvonalas is a vicc, szinte izzik a műsor, s a stúdió.

„Csak szerettem volna közölni, hogy két lyuk van az orromon, és még nem nőtt össze a szám. Figyeltem, hogy mindenki dicsekszik az ARÉNA-ban, hogy milyen jó is az ő gépe. Én is leírom a sajátom. Ilyen biztos nincs senkinek sem. Gyök 1745 TYÚ alaplap, 260 Heavy Duck, 4 decibel RAM, van „some lobster”-em.”

– Az ugye a Sound Blaster „néhány homár” típusú szuper herkentyű?

„Igen, és egy aC-Dc ROM-om is van. További extrák: illemtyűzet, Kép Ernő, Széria Mouse, kanál, WC csésze, Teddy maci...”

Lenne egy kérdésem! Ha beküldöm a BOCIBOCI.MOD-ot a zeneíró pályázatra, rá fogtok jönni, hogy nem én írtam?

– Igen (mosoly halom, majd szolid intés a kidobó emberek felé).

„Pfff! Elég ezekből a viccekből. Írok újakat. Épp a szeptemberi számot forgatom, de rájöttem, hogy fejjel lefelé nehezebb olvasni.”

– Mondana valamit maga és a PC-X kapcsolatáról?

„A PC-X számomra az a lap, amely havonta jelenik meg. Csak vigyázni kell, mert hamar elkapkodják a nyitott táskából értékeidet. Én is a képes előfizetői táborába tartozom a buszbérlőnek. Mellesleg, menjen mindenki buszsofőrnek, és akkor ingyen utazhat a buszon. Más! Tegnap felhívtam egy jó barátomat, és a mosógép szólt bele. Kicsit meglepődtem, aztán megtöröltem a fületem, mert tele ment vízzel.

Vége! Viszlát GYROW. (L. Zsolt, Budapest) Ja és Bill Gates szemüvege 95 dioptriás (ezért lett a Win 95.), eléggé elromlott a tavalyi 3.11 óta.”

– Ah, Ja! Das ist schön! Ahogy a francia kolléga mondaná, de nem teszi, mert nem hagyok magamon kívül senkit sem érvényesülni. Csak egy valamit, a műsoridőt. Ennek most a végfele járunk, úgyhogy egy haláli tapsot kérek GYROW-nak, és én búcsúzom. Remélem mindenki a műsorunk fő támogatója által forgalmazott szörpütyös kefekötőt használja, és legközelebb is beugranak egy csevejre, talán komolyabb elbeszélgetésre. Mértéketlenül jó estét kívánok.





# Dr. MIDI

**BIZONY BARÁTAIM, MÍG MI ITT SZÉP CSENBEN MEGNYERTÜK MAGUNK ELLEN AZ FM-KONTRA-PCM HANGKÁRTYACSATÁT, A VILÁG NEM ÁLLT MEG, SŐT... LEGYEN HÁT EGY KITEKINTÉS, HOL TART MOST A SZINTETIZÁTOR-TECHNOLÓGIA, MI-LYEN BERENDEZÉSEKET VÁSÁROLHATNAK A HANG-STÚDIÓK MA!**

**A**z alap-GM modulok (32 polifónia, 4 megabyte ROM) tengerével Dunát lehet rekeszteni (képzavar by GG), úgyhogy velük jobb nem foglalkozni. Most komolyabb dolgokat szeretnénk látni, ezért késlekedés nélkül belevágok, gyártók szerinti csoportosításban.

Elsőként a Kelet-Európát leigázó, meghódító Roland: szintimodelljeiknek most már hagyományosan se szeri, se száma, most viszont mindennek a tetejét nézzük, ami a Rolandnál az XP50 billentyűs cucc (billentyű nélkül, modulban JV1080-nak hívják). Ez a gép 64-es polifóniával indít, és 8 megabyte beépített ROM-hangmintával. Ez utóbbi elsőre nem hangzik brutálisan, de ha hozzávesszük azt a tényt, hogy van négy darab további 8 megás bővítőhelye, meg egy két megás kártyahelye, akkor 42 mega a játék vége, amit még meg kell szorozni a Rolandnál szokásos tömörítőfaktorral, vagyis kettővel. Alles zusammen ugyanez a doboz könnyedén bírhat akár 84 megányi hangmintával is – igaz, hogy ekkor már félmillió forintot hagyunk ott a Roland-dealernél... Szimpátia növelő tényező még a hangprogramok magas száma is, 512-féle van ROM-ba égetve, 128-at meg átirhatunk RAM-ba, ráadásul még mind a négy ROM-bővítőkártyán elérhető a benne lévő 200-250 patch, és vehetünk bele 128 programos RAM-kártyát is, úgyhogy ez sem lesz kis szám, akár 1500 fölé is mehet a kéznél lévő hangprogramok választéka. Az örök ellenlábás, a Korg erre némileg eltérő termékprofillal felel – a 64-es polifóniát itt már kevesebb pénzért, mintegy 140 ezer forintért meg lehet venni egy kis, X5DR nevű modulban, ami 8 mega ROM-mal, és az új időkhöz képest viszonylag kevesebb, 228 programmal bír. Ugyanez a berendezés billentyűben is létezik, minimális felárral, és hozzá kell még azt is tenni, hogy mindkét verzió rendelkezik PC és Mac-interfészsel is, a szokásos soros vonali megoldással. A robusztusabb típusú alkalmazóknak persze kijött (azaz rövidesen – a rendszerszoftware még nincs teljesen befejezve) egy durvább árú szinticsalád is, a Trinity. Kissé érthetetlen, hogy ez a dolog csak 32 hangig polifon, más területeken viszont abszolút kárpótolják a tisztelt felhasználót. Elsőre mindjárt ott a hatalmas touch-screen-es LCD-kijelző, ami példa nélküli a hangszeriparban, és a kezelhetőségben jelentős távlatokat nyithat. Nem hangzik rosszul az indulásként kapott 24 megabyte ROM sem, ami RAM-mal is, sőt 8 megabyte Flash-RAM-mal is bővíthető, ahová Akai-formátumú diszketeket lehet betölteni. A bővíthetőség itt is reflektorfényben van. Az alapgép sequencerét egy panel behelyezésével négy sávú merevlemez hangrögzítővel hizlalhatjuk, csekély összegért vehetünk a gépbe digitális kimeneteket is, és egy százezer forint

alatti bővítőpanel monofón virtuális szintivel gazdagítja a munkaállomást. Ez utóbbi különálló billentyűsként is létezik, Prophecy néven, és a ma előforduló legnagyobb hangtudományon, a fizikai modellezésen kívül analóg szintiket is tud emulálni, illetve ellátták egy fázismodulációs algoritmussal is, ami gyakorlatilag FM-élményt ad, de abból a legjavát – ne a Yamaha OPL2-re gondoljunk. A Korg tehát erőteljesen nyomul, nem úgy, mint a harmadik nagy japán, a Yamaha, aki, miután elsőként mutatta be monofón virtuális szintijét (majd az ezen alapuló verziókat), még mindig adós a beharangozott polifonikus verzióval, a VP-1-essel. Talán lehet, hogy nem is baj, mivel az ára az előzetes információk szerint több millió forint lesz, amennyit ez idő szerint egyetlen más elektronikus hangszerért sem kérnek – kivétel a szintén fejlesztési fázisban lévő Korg virtuális poliszinti, az Oasis (ez egyébként állítólag jobb pillanataiban, ha nem fásarsztják túlságosan, a 192-es polifóniát is el fogja érni – a tényleges érték a processzor pillanatnyi foglaltságától fog függeni).

Mit szól ehhez Amerika? – kérdezném erre, de hát a Korg „virtuális” fejlesztőcsapata amerikai illetőségű; Amerika legfontosabb reprezentánsa, a Kurzweil pedig Ázsiából származik, vagyis semmi sem az, aminek látszik. A Kurzweil egyébként nemrég mutatta be új munkaállomását, amit az előző K2000 nevű után szerényen K2500-nak kereszteltek el. Valójában a gép ugyanaz maradt, tehát 8 mega ROM, ami 28-ig bővíthető, illetve RAM, ami most már nemcsak 64 mega lehet, mint eddig, hanem 128. A polifónián sikerült duplázni egyet, ezzel 48 lett, floppy- és CD-ROM-formátumokból is többet ismer, mint elődje. Bővítés itt is van: mintavevő opció, digitális kimenetek, valamint a beépített effekt processzornál kulturáltabb effektpanellel lehet erősíteni. Ha már effekt, akkor említsük az Alesis-t, akik eddig effekt hagyományaikról voltak híresek, most viszont már szintit is gyártanak, nem is akármilyet: Quadrasynt című, modulban és hatoktávú billentyűvel is megkapható művük 64 hangos polifóniát birtokol, mindezt 16 megabyte-os beépített ROM-ból játszva, ami 24-re bővíthető. Az effektezés méltó az előzményekhez, négy darab

HANGKÁRTYA, MIDI

MÉLYVÍZ

effekt használható egyszerre, egymástól függetlenül, amiből kettő ráadásul még multieffekt (vagyis több effekt egymás után) is lehet. Mindehhez képest a cucc ára még csak nem is olyan borzasztó, 250-300 ezer forint.

Samplerben ismét az E-mu a király: övök a legolcsóbb „full-featured” 16 bites sampler (ESI32), és ismét övök a csúcs, az EIV, 128-as polifóniával, 128 megás maximális RAM-területtel. A kettő között terül el a „normális” embereknek szánt e64, ami úgy származtatható az EIV-ből, mint a nagyot mondó ember mondatainak igazságtartalma: mindent el kell osztani kettővel, vagyis 64-es a polifónia, 64 megás a bővíthetőség. Az E-mu javára írható még a grafikus-ikonos operációs rendszer, használata kellemes meglepetéseket tartogat.

Végül egy kis software: most már nem múlik el hónap, hogy ne lehetne tudósítani valamilyen „nagy megtérőről”, aki valamely más platform profétájaként most már PC-re is fejleszt. A múlt hónapban az Opcode-ról volt szó, most pedig a Mark of the Unicorn „Unisyn” nevű programjé a pálya, amely zajos Macintosh-sikerek után most debütál PC-n. Az Unisyn egy általános szintetizátor-hangszerkészítő és tárolóprogram – ilyet láttunk már többet azelőtt is, csak jót nem, most viszont kellemesen csalódhatunk. A software biztonságos, könnyen kezelhető, semmi lényeges nem hiányzik belőle, és több mint 200 hangszert ismer, amelyek között egészen újak is vannak, például a nemrég felsorolt Korg X5DR, vagy a Roland JV1080. Ha valaki híján van a teremtő erőnek, az Unisyn ebben is segítséget nyújt, bizonyos szabályok szerint ugyanis automatikusan is tud hangszíneket kreálni.

Ennyit mostanra a teljesség igénye nélkül, ha valaki bővebbet akar, kérdezze

GG-t.



SILICON GRAPHICS

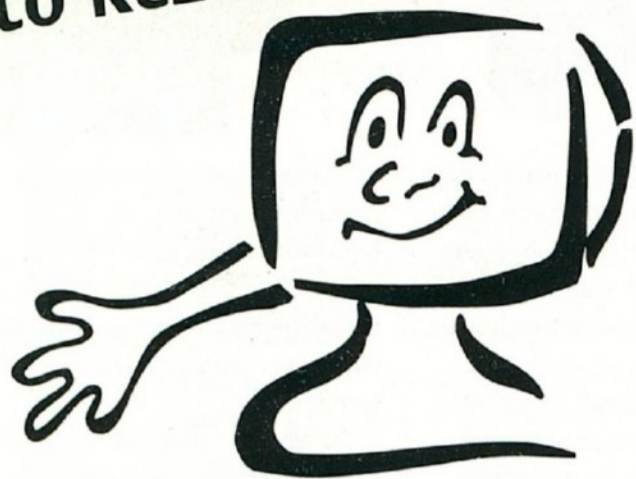


EGY ÚSSAL IS KÖNYVEN NYITHATÓ





Segítő kezet nyújtunk...



- ... ha elromlott a számítógépe,
- ... ha régi gépét szeretné az új feladatok elvégzésére alkalmassá tenni,
- ... ha új gépet szeretne venni kedvező fizetési kondíciókkal,
- ... ha felkeres minket.

**PC Kuckó** A segítő jobb.

Napi információk a TELETEXT 377. oldalán.

Budapest XIII., Jászai M. tér 5. Tel./Fax: 111-5468, 131-9123  
 Budapest XIII., Tátra (Sallai) u. 8. Tel./Fax: 131-5705  
 Budapest VII., Thököly út 32. Tel./Fax: 269-7981, 351-7980  
 Budapest VII., Damjanich u. 23. Tel./Fax: 121-0561  
 Debrecen, Timár u. 15-19. Tel./Fax: (52) 349-662, 415-563  
 Debrecen, Batthyány u. 10. Tel./Fax: (52) 412-166

BOKER REKLÁM

**CD-ROM Vásár!**



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

TitánSoft

**BONUS 150,-Ft**

CD vásárlásakor beválthatja (1-1 db-hoz)!

**Játékok**

Cyberia.....	5 981,-
Megarace.....	3 322,-
7 th Guest.....	3 250,-
Dark Force.....	9 000,-
Mad Dog Mcree II.....	4 173,-
101 Best Game.....	2966,-
Alone in the Dark I.....	4173,-
Drag Wars.....	5981,-
Dark Sun Wake.....	4173,-
Rise of the Robots.....	5379,-
Rebel Assault.....	5499,-
Sim City 2000.....	4655,-
Panzer General.....	4173,-
Hell.....	4173,-
Best of Micropr.....	3931,-
Critical Path.....	3931,-
Doom Mania.....	2469,-
Nascar Racing.....	5258,-
Privateer.....	4775,-
Outpost.....	4294,-
Man Enough.....	4053,-
Myst.....	4975,-
Dragon's Lair.....	5620,-

**Referenciák, oktatás**

Grolier's Encycl.....	4053,-
20th Century Alm.....	2725,-
Aces Over Europe.....	4655,-
Interact Auto Alm.....	2966,-
MS Bookshelf 95.....	7068,-
MS Cinemania 95.....	8635,-
MS Dangerous.....	5258,-
MS Art Gallery.....	8755,-
MS Encarta 95.....	7188,-
National Parks.....	3449,-
Comptons Int Enc.....	3396,-
Leonardo Invent.....	5379,-
World Atlas.....	3208,-
MPC Wizard 3.0.....	2283,-

**Gyerek CD, oktatás**

Playing with Lang.....	3690,-
Macmill. Diction.....	3811,-
Triple Play English.....	4655,-
Artur's Teacher.....	2748,-
Learn Speak Engl.....	7188,-
Am Heritage Talk.....	3931,-

**Shareware, grafika**

CICA MS Windows.....	3570,-
SIMTEL MS DOS.....	3570,-
Dr. Win, Shareware.....	2725,-
Hobbs OS/2.....	3690,-
Clipart Warehouse.....	3088,-
Toolkit for Linux.....	4414,-
Midi Collection.....	3208,-
Midi Shop Prof.....	3690,-

**Felnőtt CD-k**

Best of Vivid.....	4775,-
Dream Machine.....	8996,-

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)  
 Árának a valutadrógyam változásait követjük!

**TitánSoft BT.**  
 Budapest VIII. Bókési u. 2.  
 Tel./FAX: 210-1119

Megnyílt a



**PC CD-ROM Shop**

Budapest, VI. Teréz krt. 21.  
 Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)  
 Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

# NOVELL

**A Waltonból - a legkedvezőbb áron!**

Raktárkészletünk erejéig minden Novell-terméket **extra kedvezménnyel** árusítunk dealereinknek.

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!



**Albacomp**  
 (22) 315-414

**Kürt Kft.**  
 206-6664

**Dr. LAN Kft.**  
 (46) 342-622

**SMP PC Szerviz**  
 140-7472

**Daten Kontor**  
 (72) 313-928

**Digitál Kft. Szeged**  
 (62) 494-166

**Telecomp**  
 135-4388

**Computer Praxis**  
 (46) 412-084

**Trade Hardszoft**  
 149-0121

**QWERTY**  
 185-2687

**Unicomp Kft.**  
 217-4170

**Digitáltechnika**  
 (96) 414-411



**Walton Networking Kft.**  
 1077 Budapest, Almássy tér 2. Tel.: 267-9010 Fax: 267-9011  
**Szegedi iroda:** 6723 Szeged, Sándor u. 1.  
 Tel./Fax: (62) 490-424



# Ne vegyen zsákbamacskát!

A kiválasztott CD-ROM-ot 7 napra hazaviheti, kipróbálni.  
Klubtagoknak a foglalóból 25%-os kedvezmény!

## BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása



RADIUS MV.

Budapest VI., Vörösmarty utca 58/a

Felhívjuk figyelmét  
klubtagsági  
igazolványunk előnyeire!



Nyitva: Hétköznap 10-18 Irodai telefon : 163-2458

## Kikapcsolódna? Játsszon!

### Óriási CD játék vásár:

Central Intelligence	4.000
Full Throttle	5.000
Jewels of the Oracle	4.250
Lost Eden	4.000
Mezoberranzan	4.000
NBA Live '95	4.000
Rise of the Triad	4.000
Simtower	4.000
Star Trek 25th	4.000
US Navy Fighters	4.000
Virtuoso	4.000
X-Wing Complete	5.000
Szuperválogatások	4.000
Jumpstart Kindergarten	4.000
Kid Cad	4.500
PC Home Megadisk	4.500

**Áfás Árak!** Árváltoztatás jogát fenntartjuk.  
*Kérje részletes árlistánkat!*

**Pentacomp Kft. • 1116 Bp., Etele út 32/a**  
Tel.: 206-5637, 206-5638 • Tel/fax: 181-3965



Jelentkezzen VIDEO tréningre!

## FOCS Tréning

FEFO OKTATÁSI CSOPORT

Animáció  
Multimédia

Digitális Video



A FEFO számítástechnikai tanfolyamokat indít kezdő és haladó felhasználóknak. A tanfolyamokon résztvevők alapfokú felhasználói és rendszertechnikai információkhoz juthatnak az alábbi témákban.

◆ Internet ◆ Windows®95 ◆ Home Digital Video

Várjuk jelentkezésüket!

**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

HOME  
VIDEO  
STUDIO  
FEFO

## CD Utánvétellel!

Alien Legacy (kaland)	3285 forint	Alone in the Dark 3. (kaland)	3992 forint
Arc of Doom (kaland)	2552 forint	Armored Fist (tankszimulátor)	3992 forint
Bioforge (kaland)	3992 forint	Bloodnet (kaland)	3192 forint
Body Count (lövöldözős)	3432 forint	Colonization (stratégia)	3992 forint
Cyberia (lövöldözős)	3992 forint	Creature Shock (2 CD, kaland)	3992 forint
Cyclemania (akció)	3512 forint	Club Dead (kaland)	3992 forint
Doom II. (lövöldözős)	2800 forint	Dark Forces (lövöldözős)	3992 forint
Descent (lövöldözős)	2872 forint	Drug Wars (akció)	3112 forint
Fleet Defender Gold (akció)	2872 forint	Firefighter (tűzoltókról)	2872 forint
FIFA Soccer (foci)	2990 forint	Full Throttle (kaland)	3992 forint
FX Fighter (verekedős)	3432 forint	Flight Commander II. (akció)	3672 forint
Flight Light (akció)	3672 forint	Jewel of the Oracle (kaland)	3992 forint
Jagged Alliance (kaland)	3192 forint	King Quest VII. (kaland)	3272 forint
Little Divil (másválós, ügyességi)	2392 forint	Little Big Adventure: Relentless (kaland)	3992 forint
Lost Eden (kaland)	3112 forint	Maabus (3 CD, stratégia, kaland)	3352 forint
Magic Carpet (kaland)	3192 forint	Mad Dog I. (kaland)	2392 forint
Mad Dog II. (kaland)	2392 forint	Mortal Combat II. (verekedős)	3192 forint
NHL Hockey 1995 (sport)	3432 forint	NBA Live 1995 (sport)	3432 forint
Nick Faldo's Golf (sport)	959 forint	Operation Overlord (kaland)	3112 forint
Perfect General II. (stratégia)	3672 forint	Quarantine (autós, lövöldözős)	3912 forint
Ravenloft: Stone Prophet (kaland)	3272 forint	Renegade (akció)	3672 forint
Rise of the Triads (akció)	3432 forint	Rebel Assault (Csillagok háborúja)	2792 forint
Seawolf (Wolfpack)	2393 forint	Sim City 2000 (stratégia)	2632 forint
Starship: Command adventure	2792 forint	Sim Tower (stratégia)	3672 forint
Super Street Fighter Turbo (verekedős)	3272 forint	Sim Town (stratégia)	3672 forint
The Big Red Adventure (kaland)	4190 forint	Vortex: Quantum Gate II. (3 CD, kal.)	4792 forint
The Labyrinth of Time (kaland)	2392 forint	Tank Commander (tank szimulátor)	3192 forint
USS Ticonderoga (tengeraltató szim.)	3352 forint	Under a Killing Moon (4 CD, kaland)	4792 forint
Wings of Glory (repülészsimulátor)	3432 forint	Wing Commander III. (repülés)	4792 forint
X-com: UFO Defense (stratégiai)	3592 forint	X-WING (Csillagok háborúja)	3992 forint
X-com: Terror from the Deep (stratégiai)	3672 forint	Zephyr (kaland)	3512 forint

### Gyűjtőknek:

Red Baron + Aces of the Pacific + Aces over Europe	3992 forint
Nascar Racing + Mega Race + Nigel Mansell's Championship	3272 forint
US Navy Fighters + Down Patrol	3193 forint
Slipstream 5000 + Flight Unlimited + Cannon Fodder	3272 forint
Transport Tycoon + X'mas Lemmings 94 + Cyclones	3992 forint
System shock + Planet Strike + Retribution + Pinball	3992 forint
Fighterwing + Aegis + Aces of the Deep	3193 forint
Subwar 2050 + Battle Isle 2.	3512 forint
Pizza Tycoon + Chaos Control + Kingdom: Far Reaches	3992 forint

ÁRAINK TARTALMAZZÁK AZ ÁFA-T! A postaköltség a megrendelést teherli!  
Postázás a megrendelést követő egy héten belül.  
Megrendelés levélben: SZERKESZT KFT. 2440 Százhalombatta, Pf. 51  
Mintabolt: Százhalombatta, Dunafüredi út 3.  
Nyitva tartás: K-P 14.00-17.00 Telefon: 06-23-354-930



**HARDWARE****MÉLYVÍZ**

**ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPBE TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.**

# HW Deppó

## Testing Memory 0003 K.

Már a 286-os korszak közepe felé rátaláltak a SIMM és a SIPP modulok alkalmazásának előnyeire. Sokkal jobb kezelhetőség, kisebb helyigény, és nagyobb lehetőség a miniatürizálásra. Mindkét szabvány lényege a kisméretű nyáklap alkalmazása, ami a RAM-chipek elhelyezkedését rotálja 90 fokkal (vízszintes helyett függőlegesen állnak). A nyák lapocskára helyezik a DIP RAM-okat, lábaikat a nyák egyik oldalán elhelyezkedő csatlakozósorra vezetik, majd az egész küttyü belevágódik az alaplapon elhelyezett csatlakozóba. Mindkét típus készült paritásos és paritás nélküli változatban is. Ennek a bizonyos paritásbitnek az a lényege, hogy a nyolc biten felüli plusz egy bitbe – egy algoritmus alapján – ellenőrző kód van tárolva, ami a sebességen nem változtat „csak” biztosabbá teszi a memória kezelését. Alkalmazása alaplap függő. Léteznek olyan alaplapok, melyek semmibe veszik jelenlétét, némelyeknél a BIOS-ban engedélyezhető használata, egyesek pedig nem képesek nélküle működni. Újabban feltűntek a paritás áramkörös RAM-ok, melyek generálják a paritás értékét.

## Testing Memory 0004 K.

SIPP modul: nyáklapra szerelt DIP RAM-ok halmaza. Kivezetése a nyák alján, tüskéken keresztül kapcsolódik az alaplap hüvelyes foglalatba. A foglalat csatlakozásán kívül nincs más támasza a modulnak. Valószínűleg ezen ok miatt nem terjedt el, illetve mára teljesen kiszorította a használatból a SIMM modulok alkalmazása. Ezekről csak a foglalat típusában különbözik, még a SIMM foglalat csatlakozó pontjai is ki vannak alakítva a nyákon. Lehetséges SIMM modulból SIPP modul létrehozni és viszont, de ehhez megfelelő felszerelés, valamint agysebészeket megszájgényítően biztos kéz szükséges. **Hibás munka esetén teljesen tönkremehet a modul!** Amennyiben szükség van ilyen átalakításra, mindenképpen érdemes szervizek (lehetőleg számítógépszervizek, és nem party-servicék) környékén érdeklődni, mert egy megabyte árához képest elenyésző összegért már el szokták vállalni. Ilyen átalakításokra főképp akkor kell gondolni, ha SIPP modulra van szükség, mivel normál kereskedelmi forgalomban tudomásom szerint nem kapható. Valószínűtlen, hogy egy megabyte-osnál nagyobb összefutna valaki.

## Testing Memory 0005 K.

SIMM modul: szintén nyáklapra szerelt DIP-ek halmaza. Természetesen itt, és a SIPP RAM esetében is csak képletesen értendő a DIP, hiszen ha normál (DIP-ként is használható) RAM-okból építünk fel egy modult, akkor vagy kis kapacitású vagy fizikai méretében nagy modult fogunk kapni. A megoldást természetesen itt is a miniatürizálás jelenti, a 256 kilobyte-os modulnál nagyobb kapacitású lapokon nem a DIP-pel megegyező, hanem nagyobb integráltságú memóriaelemek vannak. Viszont 256-os modulban láttam már olyat, amelyen DIP foglalatok voltak.

A SIMM modul legnagyobb előnye a SIPP-pel szemben, hogy az alaplapon elhelyezett csatlakozósoron kívül, a foglalat két szélén elhelyezkedő támasztó oszlopokhoz is rögzítve van. Alkalmazásakor egyetlen dologra kell figyelni: a behelyezésnél túlzott erőszakoskodás vagy fordított behelyezés esetén sérülhet a foglalat. A RAM modul ugyan működőképes marad, de az alaplapon – a sérült foglalat miatt – nem biztos, hogy el tudjuk helyezni. A sérülés kétféle jellegű lehet: 1. a modul kivezetéseivel kapcsolatot tartó fogazás sérül meg, ekkor nem lehetséges adatforgalom, tehát a gép nem tudja használni a RAM-ot. 2. esetlegesen a támasztó ruda-

zat sérül meg, mivel ez az esetek 99 százalékában műanyagból készül, és nem támasztja a modult, ami ekkor egyszerűen kifordulhat a foglalatból és megint csak nem látja a gép. Mindkét sérülés, de főként az első jelentkezik kontakthibaként, vagyis hol jó, hol nem. Orvoslásukhoz mindenképpen szakember szükséges, bár igen nagy a valószínűsége, hogy a csatlakozó sérülése alaplapcserét tesz szükségessé, ami természetesen nem minősíthető garanciális problémának, hiszen szakszerűtlen használatból adódik.

## Testing Memory 0006 K.

SIMM RAM modulból jelen pillanatban két (illetve négy) típus található kereskedelmi forgalomban. A 9 (paritás nélküli: 8) bites, valamint az újabban egyre inkább szabványnak számító 36 (paritás nélküli: 32) bites modul. A 36 bites verzió létrejöttét a Pentium processzorok piacra dobása tette szükségessé. Már a 386DX processzoroknál is négy azonos (méretű és sebességű) memória modult tudott csak kezelni egy egységnyinek a gép, pontosan a 32 (valamint 4 paritás) bites szervezésből adódóan. Az még csak elfogadható volt (a gyártók számára pedig kifejezetten nyereséges), hogy négyesével vásárolták és rakták a memóriát gépeikbe a népek, de a Pentiumnál már nyolcasával kellene dugdosni a RAM-okat. Ez több szempontból is növelte volna a problémák számát. Egyrészt visszatértek volna az egy négyzetméteres alaplapok, másfelől pedig olyan áramköri gubancot kéne csinálni a foglalatok környékén, ami még a kicsi sárga zseniknek homlok-ráncolást okoz. Az új szabvánnyal könnyítettek a helyzeten. A Pentium alaplapokra elég két modult rakni, a 486-os alaplapok életre keltéséhez viszont elég egy. Valószínűleg kisebb az előállítási költség is, de arra gondosan ügyelnek, hogy az árán ez ne látsszon. Vannak természetesen olyan 486-os alaplapok, melyek képesek mindkét szabvány fogadására, általában egy bank (azaz 4 db) 9 bites és 3 bank (azaz 3-szor 1) 36 bites RAM fogadására.

## Testing Memory 0007 K.

9 (8) bites SIMM modulok. Az új szabvány miatt kihálóban lévő állatfajta, de sokaknak még mindig megfelel. Csak a modul alapját képező nyáklapka kialakítása miatt különbözik (meg természetesen a rajta lévő memóriaelemek száma alapján) a nagyobb testvérétől, használhatóságában nem. 256 Kbyte-os modulok tudomásom szerint már sehol nem készülnek, ezért újonnan csak a következő méretekben kerül-

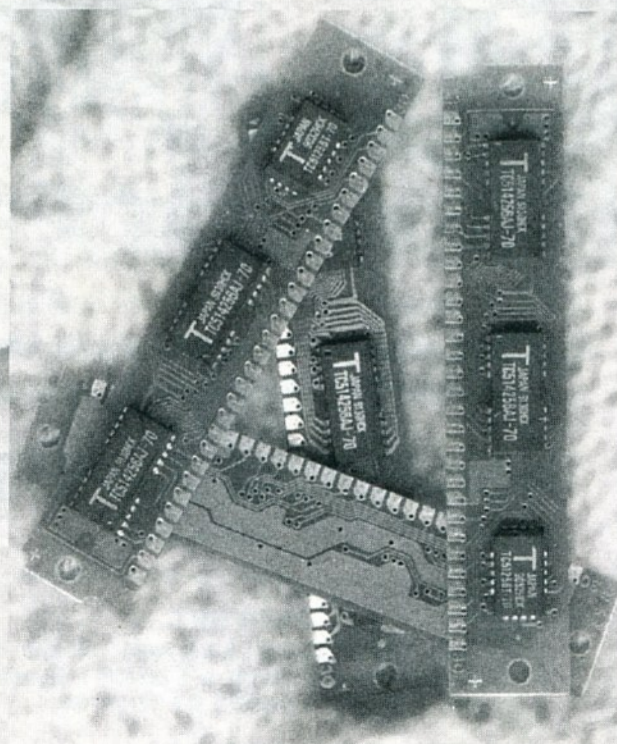
**A**a, most mi jön sorra? – tettem fel magamnak a kérdést. Processzorokon, alaplapokon és a BIOS-on átrohantunk, mert túlzás lenne mélyértelmű fejtegetésnek nevezni az előző számokban megjelent dolgokat. Soron következő témának az alaplapra erőszakkolható memóriák kérdését venném, azzal együtt ugyanis már ér valamit a számítógép. Majd a házra, az alaplapba pakolható kártyákra, a hozzájuk kapcsolódó külső egységekre, és az opcionális kiegészítőkre keríték sort. A levelekkel kapcsolatban lenne egy kérésem! Próbáljatok meg olvashatóan írni, mert néhány levél esetében bizonyos szavak mibenlétét homály feddi, még konzíliumok összehívása után is. Azért válaszolok, csak lehet, hogy teljesen másra, mint amire a hieroglifikát létrehozó olvasó kíváncsi lenne. A helyesírási problémákon igen könnyen túlteszem magam (meg lehet kérdezni a Harmadikat), tehát azért ne kérjétek elnézést. Akkor:

## Testing Memory 0001 K.

Kezdetben vala a ferritgyűrű. De inkább ugorjunk egy kicsit, mert akinek ilyen memóriával rendelkezik a gépe, az nagy valószínűséggel nem olvassa a PC-X-et (IX-et), mivel a múzeumi teremőrök inkább a rejtélynyúságokra specializáltak magukat. Inkább foglalkozunk azokkal a memóriatípusokkal, melyekkel egy mai felhasználó összefuthat. Általánosan elmondható róluk, hogy dinamikus RAM-ok. Ami annyit jelent, hogy egész tisztességes sebességgel képesek dolgozni, de állandó tápellátásra van szükségük az adatok megtartásához. A RAM sebességét a hozzáférési idő határozza meg, amit nanosecundumban (nem kell ezt kötőjellel írni? nem! – Csilla) adnak meg. Jelen korban az elterjedt értékek 70 vagy 60 ns, természetesen használt, elfekvő forrásokból lehet találkozni a 100-as DIP-ekkel, és a kismadarak csiripelnek valamit a sorozatgyártásra előkészített 50-es SIMM-ekről.

## Testing Memory 0002 K.

DIP RAM: az XT-286-os korszak találmánya, a mobil memória alkalmazására. Tipikus cyber-csótány, grafit-szürke hasáb, fém lábakkal mindkét oldalán. A feliratozás és a lábak száma alapján jól elkülöníthető két alfaja: a 4 és az 1 bites. Az alaplapon elhelyezett foglalatokba kellett benyomkodni az IC-eket. A paritás, avagy ellenőrző bit szintén ott, külön foglalatban kapott helyet, vagy alkalmazásának lehetősége nem volt megoldott. A manapság divatos számítógépekből kispusztult, egyrészt sebessége, másrészt nehéz cserélhetősége miatt (a lábak a második kivételkor szívesebben maradtak a foglalatban). A 4 bitesek még megtalálhatók az egyszerűbb videokártyákon, bár itt már gyorsabb verziók vannak jelen.





nek forgalomba: 1 MByte-os, 4 MByte-os és 16 MByte-os (bár ez utóbbi nem gyakran fordul elő). Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a 386SX-nél komolyabb gépekben négyesével használandó, tehát négy megabyte memória esetén négyszer egy megabyte-os modullal kell számolni. Léteznek még 80 nanosecundumos változata, de ez már csak használt-cikként fordul elő. Általában a 70 és 60 nanosecundumos memóriaelemekkel szerelt változatokat lehet megtalálni.

#### Testing Memory 0008 K.

36 (32) bites SIMM modulok. Csak kialakításban különböznek kisebb testvéreiktől, lényegileg négy 9 bites modul egy nyáklapra építéséből születtek. Elődjéhez hasonlóan ezt is csak egyféleképpen lehet a foglalatba helyezni. Azonban gondosan ügyelni kell a RAM rendezettségére, léteznek ugyanis szimpla és dupla 36 bites modulok. Természetesen nem egyértelmű (mint ahogy a számítástechnikában nagyon sok egyéb dolog sem) ránézésre, hogy melyik típushoz tartozó darabbal állunk szemben, mivel ez a csatlakozó kiosztásának függvénye. Volt már a kezemből olyan modul, amely hirtelen kétoldalasnak látszott – hiszen a lapka mindkét felén voltak cyber-csótányok – de a hátoldalon csak a paritás RAM-ok voltak, s ezért egyoldalas kezeléssel is kiválóan működött. A kezelés az alaplapon múlik; a Pentium alaplappal nincs semmi probléma, 99 százalékuk gond nélkül eszi mindkét típust. A hajhullás a 486-os alaplappal kezdődik. Vannak, amelyek gond nélkül kezelik minden bankban a dupla RAM-ot is, egyesek csak két bank együttes lefoglalása esetén hajlandók elfogadni (az első üresen hagyva rögtön a másodikba kell rakni a dupla modult, és az első nem használható), és természetesen olyanok is léteznek, melyek hallani sem akarnak a dologról. Elvileg az alaplapeírásból erre rá lehetne döbbedni – illetve amennyiben jumperelni kell, a memóriakezelést beállítani –, de azt hiszem nem kell mondanom, hogy néha teljesen más a valóság.

Amennyiben az alaplap valamilyen oknál fogva csak a szimpla RAM-okat kezeli, de mi mégis duplát rakunk bele, „mindössze” annyi történik, hogy csak a felét fogja használni (pl. 8MB-os modulról csak 4MB-tot ismer fel); így bővíteni a RAM kapacitást igen drága buli. A létező modulok ebben a kategóriában a következők: 2MB, 4MB, 8MB, 16MB, 32MB, 64MB, és már láttam 128MB-os modult is, igaz a kezembe nem adták (vajon miért?). Az utóbbi kettő, de különösen az utolsó, fizikai kiterjedésében már majdnem veri egy igazán apró 8 bites AT buszos kártya (pl. Panasonic dupla CD vezérlő) méreteit. Természetesen az itt felsoroltakon kívül lehetnek még egyébek is, de a fentiekkel már közelebbi ismeretséget kötöttem. A könnyebb kezelhetőségen – itt a fizikai kezelhetőségre, helyigényre gondolok – kívül nem jobb, mint kisöccse. Sebességileg 70 nanosecundumosnál lassabban nem találkoztam, viszont „egy barátom ismer valakit, akinek az unokatestvérenek a szomszédja már majdnem látott egy újságot, amiben állítólag volt egy fénykép” az 50 nanosecundumos modulról.

#### Testing Memory 0009K.

Problémakivétel (trouble shooting, megint nyelvújító kedvemben vagyok). Az alapvető RAM problémára (bármennyi van, akkor is kevés) csak sikeres bankrablás, vagy gazdag amerikai nagybácsi halála szolgáltathat megoldást. Mindenhol, válogatás nélkül beújított RAM-ok esetében szokott előállni a sebesség összeférhetlenség problémája. Ha vegyünk vagyunk kénytelenek alkalmazni eltérő sebességű RAM-okat (pl. 70 és 60 nanosecundumos), akkor célszerű a lassabbakat előre rakni, és ezekhez kell igazítani a BIOS-beli RAM kezelési változókat, úgy talán működni fog. A módszer a 9 bites probléma esetén is működőképes (egy bankon belüli sebességeltérés). Paritásproblémák esetében a paritás ellenőrzés letiltása látszólag megoldás, de bizonyos operációs rendszerek (vö.: Windows NT) igen antiszociálisan viselkednek a paritás nélküli RAM-ok esetében.

Ha a kéz alatt vett RAM modul baromira nem megy bele a foglalatba, akkor rá kell döbbedni, hogy valami egész mást vettünk, nem SIMM modult. Példának okáért a Star lézernyomatóba való RAM ránézésre alig különböztethető meg a 36 bites moduloktól, ám természetesen nem illeszhető be, és

nem bírható rá az együttműködésre. Ilyenkor indulhat a heves testmozgás a pénzünk után.

Csak a felét látja a gép az általunk vásárolt memóriának. Ekkor a már fent említett kétoldalas probléma lépett fel – nagy valószínűséggel. Illetve, ha az újonnan behelyezett memóriát nem látja együtt a régivel, de külön-külön mindkettőt elfogadja, akkor kell utánanézni a sebességkülönbség lehetőségének. Valamint mindenképpen elő kell keríteni az alaplapeírás, mert vannak olyan érdekes tervezésű példányok, melyek nem állandó bank kiosztással rendelkeznek, hanem a behelyezett memóriák számától függ a bankok elhelyezkedése. Hasonló jelenséget tapasztalhatunk, ha eltérő méretű RAM-okat használunk, ilyenkor a megoldás szintén a kézikönyvben keresendő.

A fenti példa az a kivétel, amely erősíti a szabályt: a memóriákat mindig a legkisebb számú banktól a nagyobbak felé haladva kell behelyezni. Általában az első bank száma 0-ás, a másodiké 1-es stb. Azokon az alaplapon, melyek egyes memóriatípusok fogadására alkalmasak (eszik mind a 9, mind a 32 bites modult) a 9-bites bank a 0-ás, a 32 bitesek az 1-estől indulnak. Ám abban az esetben, ha nem kívánunk 9 bites modult alkalmazni, egy egyszerű jumper átrakásával az első 32-bites bank lesz a 0-ás.

Memória témában tett kirándulásunknak ezzel a végére is értünk. Természetesen merülhetnek fel egyéb problémák, melyekre itt nem találni javaslatot, ezekre szívesen válaszolok.

Amennyiben olyan levél érkezik, ami sokak számára kérdéses problémát feszeget, akkor visszatérünk még az újság hasábjain a témára.

Sajnálatos módon elég kevés helyem maradt, így csak tömönatokra szorítkozva végigrohanunk a házak típusain. Vásárláskor szem előtt kell tartani az elképzelt konfiguráció helyigényét, mivel a házcsere a számítógép komplett újrakeresését jelenti, és ez elég macerás feladat. Tehát, ha valószínűnek tartjuk, hogy használni kívánunk 5.25"-os meghajtót (még ha valamelyik később is kerül beszerzésre), olyan házat kellene választani, amely minimálisan két 5.25"-os drive hellyel rendelkezik. A számítógép összeszerelését legjobb szakemberrel végeztetni, hiszen itt is lehetséges a hibás szerelésből adódó fizikai károsodás, ami, mint már sokszor mondtam, általában nem képezi



garanciális javítás vagy csere alapját. Ez nem csak az alaplap beszerelésére vonatkozik, hanem a kártyák és perifériák háza eszkábálására is. A házak egyik alapvető jellemzője a külső és belső szerelők helyek száma. A külső helyek az olyan perifériák elhelyezésére szolgálnak, melyekbe időnként rak valamit a felhasználó (floppy, CD, cserélhető HDD keret stb.). A belső keretben a beépített merevlemezek szoktak hemperegni. A ház kiválasztásánál fontos szempont lehet a szellőzés, hiszen a gép elég rendszeresen termel hőt működés közben (nem csak a processzor, minden, ami árammal megy). Ez a hőtermelés pedig ronthatja a teljesítményt, lefagyogatáshoz vezethet. Ezen probléma felmerülésére annál kisebb az esély, minél nagyobb a szabad légter a házon belül (egyes házak még második ventilátor felszerelésére is lehetőséget adnak).

**Slim Line:** a legkisebb kategória tagjait szokták e névvel illetni. Álló és asztali kivitelben is találkozhatunk vele. Általában igaz, hogy egy 5.25" (továbbiakban nagy) és maximálisan két 3.5" (továbbiakban kis) külső szerelők hely és egy belső (nagy ritkán kettő) kap helyet. További jellemzője még, hogy a kártyák (a ház kis magasságából adódóan) az alaplappal párhuzamosan helyezkednek el, és nem az alaplapba, hanem egy áthidaló elembe csatlakoznak be, amelynek az alaplap egyik slotjába kell csatlakoznia. Ennek köszönhetően csak ISA szabványú kártyák fogadására alkalmas. Nem igazán javasolt típus, csak hálózati munkagépeknek alkalmas, mivel eléggé korlátozott mértékben bővíthető.

**Baby:** a legváltozatosabb formákban lehet hozzáférni.

Ami igazán jellemző rá az az asztali kivitel. Szerelőkerek számát tekintve is változatos a kép, a két nagy, egy kicsi és egy belső kiosztású típustól a két nagy, két kicsi és két belső elosztásig mindenfélét megtalálhatunk. Méretben is igen sokféle lehet, a kis aranyostól a böszme szekrényig (bár azt néhol desktop háznak szólítják). Nagyon fontos jellemzője, hogy itt az alaplapra közvetlenül állítgatjuk a kártyákat, így bármely buszszabványú alaplapot belezhetjük. Bővíthetősége elég széles, bár a keretek relatív alacsony száma még mindig behatárolja. Nagy előnye (sokak szerint), hogy rá lehet állítani a monitort.

Sajnos kifutottam a rendelkezésre álló dimenziókból. Egy hónap múlva veletek, ugyanerről, ugyanitt.

Schuerue

## HW GAME!

**Uram, végállomás: a HW Depo Játék harmadik fordulóján A három, hardware-rel kapcsolatos kérdésre beérkezett válaszokat pontozzuk, a harmadik forduló után összesítjük (ex most lesz), majd a pontok alapján mindenki megfelelő értékű zsetont kap. Ezekkel a zsetonokkal a Komputer Karácsonyon (előre láthatólag december 10-én, vasárnap délelőtt) nagy dili-bull közepette, a PC-X ÁRLEVERÉSEN számítógép alkatrészekre licitálhatsz: merevlemez, kontrollerek, grafikus kártyák, alaplapok, RAM-ok, CD-ROM-ok, software-ek, eger, hangkártyák kerülnek „kalapács” alá. Játsszon mindenki, hiszen a díjak több százezer forinttól kezdődnek! Most különösen slessetek a válaszokkal, hiszen postáznunk kell a kuponokat!**

1. Milyen úton-módon érhetjük el, hogy egy Pentium processzoros gép 16 MB RAM-ot tömhesse tele hibásan számolt adataival?
2. Csipkebokor vessző.
3. Ha egy 386-os gépben 256KB-os és 1MB-os memóriát is akarunk (a fene akarja, csak nincs pénz még egy készlet 1MB-osra) használni, mi módon kell inzerálnunk azokat a bankokba, és miből jöhettek rá a helyes sorrendre?
4. Lehetséges-e DIP RAM-okból SIMM modult eszkábálni (feltételezve a szükséges technológia meglétét). Ha igen, akkor milyen típusú és mekkora hozható létre?

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

Beküldési határidő: 1995. november 17., péntek





**A ZENEI VILÁG EGYRE INKÁBB KÖZELÍT A SZÁMÍTÓGÉPEK PROFI FELHASZNÁLÁSÁHOZ. MANAPSÁG NEM JELENT PROBLÉMÁT VOKÁLT, VAGY TELJES SZIMFÓNIKUS KÍSÉRETET KOMPONÁLNI ZENÉINKHEZ, HISZEN CSAK ELŐ KELL KAPNI A MEGFELELŐ HANGMINTÁT ÉS MÁRIS ANNIE LENOX ÉNEKEL A HÁTTÉR-  
BEN... SAJNOS!**

## SAMPLING CD-K

Ha megkérdezik, melyik az a hangszer, amelyet a legrakibbabbnak és a legsokoldalúbbnak tartok, egyértelműen a SAMPLER szót választom. Bár igaz, ezeknek a szerkezeteknek általában nincs is saját hangjuk, de – talán éppen ezért – ezek a legrugalmasabbak. A hangszínezést a felhasználó alakítja ki saját hangminták készítésével (mikrofonról, lemezzátszóról, magnóról) vagy sampling CD-k és CD-ROM-ok felhasználásával.

A sampling CD-k már könnyen hozzáférhetőek, olcsók. Hagyományos CD lemezzátszó segítségével játszhatók le, általában jól áttekinthetően találhatók rajtuk az egyes hangok. Nagyon sokféle sampling CD került piacra. Vannak olyanok, melyekre különféle szintetizátorok, esetleg hagyományos akusztikus hangszerek (vonós, fúvós, ütős, stb.) hangjait különböző hangmagasságokban vették fel az élethű megszólalás elősegítésére. Ha az ember veszi a fáradságot, és egy hangszerből több hangmagasságban is vesz mintát, cserébe nagyon jól használható hangszínt kap. Egy másik, talán a legkedveltebb csoport az úgynevezett GROOVE

# SAMPLER CD

## CD ROM-OK

A Sampling CD-kkel ellentétben itt már nincs szükség se mintavételre, se Loop Pointok állítására, a hangszerek és egyéb adatok tette készen várják a megszólaltatást. A CD-ROM-ok használata tehát sokkal egyszerűbb és hatékonyabb, viszont éppen az előre elvégzett műveletek miatt csak a megadott típusú samplerokkal használhatók. A Roland óriási anyagi és időbeli befektetéssel létrehozta az egyik legfejlettebb hangkönyvtárát, melyben a hangok különféle témakörökre bontva helyezkednek el. A hangkönyvtár nemcsak igen jó szervezethez és sokoldalú, de rendkívül jó minőségű is.

Az elkészített hangszerek több, úgynevezett multisample-ből állnak, tehát egy hangszer hangjából több hangmagasságban is történt mintavétel. Ennek megfelelően a hangszerek meglepően élethűek és jól használhatóak.

Az Roland S-7xx sorozatú samplerokhoz (S-750 / 770 / 760, SP-700) egyébként nemcsak Roland, hanem Akai CD-ROM-ok is használhatók.

Ismertebb Sampling CD és CD-ROM gyártók: AMG, Masterbits, East West/USA, Time And Space, Best Service, Big Fish.

**Krix-Krax**

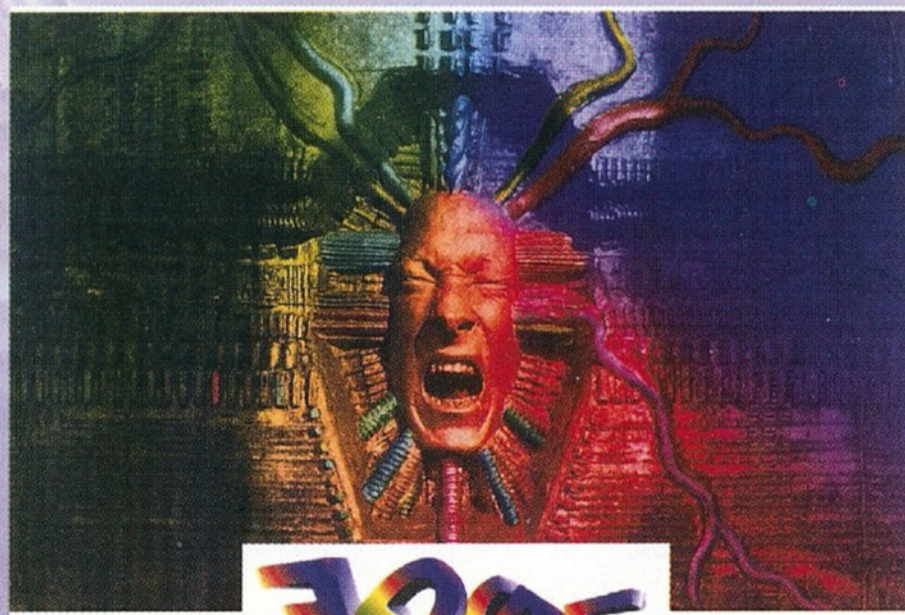
CD-k csoportja, melyen előre elkészített (akusztikus hangszerek esetében feldobolt) ritmus szekvenciák vannak, általában 2 vagy 4 ütem hosszúságban. Ezek mintavétele után csak annyi a dolgunk, hogy a hurokpontok (Loop Points) beállításával egy folyamatosan ismétlődő ritmussávot készítsünk. A dobok így teljesen élethűek és hatásosak lehetnek. A jobb CD-k esetében a groove-okban használt dobhangszerek külön-külön is megtalálhatók, így az eredeti szekvenciára „rádobolva” az anyag még életszerűbbé tehető.

Az igényes zeneszerzőknek már neves zenészek segítségével is készítenek groove technikán alapuló CD-ket. A fantasztikus dob CD-ken nem feltétlenül különböző stílus dobritmusai találhatóak, hanem egy stílus egy adott ritmusának különböző szakaszai. Így például bevezetések, alapritmusok, kiállások, variációk stb. Tehát a dobsáv úgy készíthető el, mintha azt egy dobos valóban feldobta volna. (Pontosabban nem is VOLNA, hiszen egyszer ezt tényleg megtette.) Nagyon jó dob CD-ket készítettek Clyde Stubblefield és Charlie Morgan közreműködésével.

De nem csak doboknál használták ezt a technikát, vannak hasonlóképpen szakaszokra bontott szaxofon és gitár CD-k is. Ezekon különféle hangnemekben, más-más ritmikával vannak a szólások feljátszva. Itt Albie Donnelly, Vlad Naslas és Steve Vai neve is megemlíthető.

Ez a technika óriási lehetőséget rejt magában, hiszen mindenki számára elérhetővé válik, hogy gyakorlatilag együtt dolgozzon világhírű zenészekkel. Az egyes részeket a sampler segítségével csak egymás után kell illesztenünk és már készen vannak a fantasztikus...L' hangszerávok.

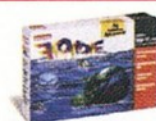
Egy egészen más kategória az effekt CD-k csoportja. Ezek a CD-ken különféle atmoszférák, zajok, zörejek találhatóak, esetenként zenei felhasználásra, de leginkább film- és reklámzenék, tévés, rádiós spotok készítésére. A kalapács hangjától az üvegkupakozógép zajain keresztül a bagolyhuhogásig minden megtalálható.



**A világ első 64 bites, 3D grafikus gyorsító kártyája**

- Windows '95 támogatás
- Valós idejű 3D grafika, kvadrátikus görbült felszínek számítása
- Kártyára integrált 50 csatornás Wavetable hangkártya
- 2D grafika és Windows gyorsítás 1 milliárd színnel
- Videó gameport 2 db Sega Saturn kompatibilis csatlakozóval
- Teljes képernyős digitális videó (MPEG) és videótextúra mapping
- Digitális joystick port
- 1 MB DRAM-tól 4MB VRAM-ig
- Ajándék szoftverek (Sega Saturn Virtua Fighter, Descent, stb...)

Pixel Multimédia Kft.  
1088 Budapest  
Rákóczi út 13.



Telefon:  
266-6059, 118-1595  
Fax: 118-6651





# CD INTERACTIVE PHILIPS

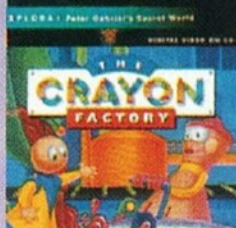
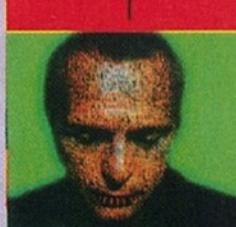
Want  
movies



Want  
Games



Want  
Music



Want  
Childrens

**EDDIG ELSŐSORBAN A CDi HARDVERRŐL ESETT SZÓ, AM KÖZTUDOTT, HOGY A „VAS” MIT SEM ÉR „PUHA” DOLGOK NÉLKÜL. VESSÜNK NÉHÁNY APRÓ PILLANTÁST A PHILIPS CDi SZOFTVEREIRE, ILLETVE JÁTÉKOKRA, FILMEKRE, VIDEOKRA, ZENÉKRE.**

**A** CDi ugyanis – mint azt már említettem – ötféle formátumú CD-t olvas: CDi-t (CD Interactive) beleértve a Digital Video formátumot, Video-CD-t (ehhez kell a Video Cartridge), a Kodak PhotoCD-t, a hagyományos audio CD-t (beleértve a CD+G-t) és a CD Bridge formátumot. Amint behelyezed a lemezeket CDi lejátszóba, az automatikusan felismeri és (ha kéred) lejátszza.

Előző számunkban már felsoroltam egy nagy halom anyagot, amelyet kifejezetten CDi-ra készítettek, de a Philips természetesen tempósan fejleszti az újabb és újabb programokat is (sajnos a szoftverekhez meglehetősen kevés képi információ van, hiszen nem lehet „lopni” a programból, mint PC-n – az újabb sajtóanyagokhoz már mellékelnek diát). A játékok közül a legkiemelkedőbb újdonság a Flashback. Amígára készült először, majd jött a mindent elsöpítő PC, végül a Philips is kiadja a nagy sikerű játékot CDi-ra. Emlékeztek még a gyönyörű animációra, amit a Flashback készítői találtak ki? Az emberek és a környezet poligonokból állt (s ettől talán egy picit szögletesek voltak a képek), ám olyan élethű mozgásfázisokat rajzoltak, amelyet eddig egy program sem nyújtott (kivéve talán a Flashback hamarosan megjelenő utódját, a Fade to Blacket). Nemrég tarolt az Infogrames a Chaos Contollal – a CDi verzió sokkal szebbre sikerült, köszönhetően a gyors megjelenítő készségének. (A CDi ugyanis nem rendelkezik különösebben jó processzorral és grafikával, ám amit filmszerű-

en meg lehet valósítani, az teljesen valóságghú lesz – az MPEG dekóder csodákra képes.) A Chaos Control ugye úgy működik, hogy előre kiszámolt animáció mutatja az utat egy városban, majd egy komputer belsejében. A játékosnak csak a fegyvert kell kezelnie, s szétlőnie a száguldó ellenfeleket. A CDi verzióban sincs ez másként, de a kiszámolt animáció ezerszer jobban néz ki, mint a PC-s. Hasonló játék lesz az Alien Odyssey, amelynek először a PC-s verziója jelenik meg novemberben. Az Argonaut Software (a Creature Shock készítői) újra renderelt animációs shoot'em up lövöldözést Creált: lesz benne űrsiklós üldözés lövöldözéssel fűszerezve, de a kalandjátékot kedvelők sem csalódnak. Hamár a Creature Shocknál tartunk: igen, decemberben lesz CDi verzió is, s nem mondhatok mást, mint hogy szebb a PC-s kiadásnál. Finomabb, élethűbb animáció 24 bites színmélységben (azaz MPEG filmen), ezért jobb, élvezetesebb a játszhatóság is. Ehhez a kategóriához sorolható a Lost Eden (a PC-s verzióról Pelace mesélt a PC-X júniusi számában), amelyet a francia Cryo csapat készít el novemberre.

A video kiadások is igyekeznek lépést tartani a felgyorsult XX. századdal. Szeptember közepén jelent meg a Beverly Hills Cop 3 video CD-n, októberben Tom Hanks nagy sikerű filmje, a Forrest Gump jelenik meg (ha még nem láttad volna, kerekedj fel, és vágtazz el a videotékába, vagy vegyél egy CDi-t októberre – most néztem meg másodszorra is). Jön a Clear&Present Danger Harrison Forddal a főszerepben és Karácsonyig szép fokozatosan kiadják a Star Trek összes eddigi moziváltozatát (1-2-3-4-5-6-7). Hogy miért érdemes megvárni a CDi release-t? Azért a páratlan video minőségért, amit (a collos video CD-ken kívül) semmilyen technika nem produkált eddig. 15-20 angol fontért (3000-4500 forint) hozzájuthatsz az S-VHS-nél sokkal jobb minőségű „videokazettához”, amit nem rág szét az idő vasfoga, hiszen CD-n van (egy átlagos VHS kazetta életében 5-10 év már elegendő lehet ahhoz, hogy észrevehető minőségromlás következzen be). Nem kell az előre-hátra tekergetésre várnod: csak megadod, honnan induljon a film, és egy pillanat alatt sztereóban, dolby surround technikával rögzített mozit nézhetsz – otthon, Túrú Rudit majszolva.

A zenei élvhajzás is új korszakába lép a CDi használatával. Amellett, hogy épp olyan jó minőségben hallhatod az előadókat, mint egy szokványos audio CD-n, még videoklipeket, filmet is nézhetsz. Csak Karácsonyig több mint két tucat VCD Music (azaz: Video CD Music) lemezt adnak ki. Ezek között megtalálod a

CDi ROVAT

MÉLYVÍZ

Duran Duran: Decade, a Beastie Boys: Sabotage, a Pink Floyd: Pulse, U2: Zoo TV Live Sydney, Dire Straits: Live on the Night albumait, de Police, Abba, Bon Jovi, Rolling Stones, Tina Turner, Cliff Richard, Pet Shop Boys, Wet Wet Wet, UB40, Queen régi és új albumok is kaphatók lesznek. Ezek ára 18-25 font körül van (4-5000 forint).

A Cranberries két év alatt a csúcsra jutott (hat millió albumot adtak el világszerte!), ezért a Philips a Polygrammal közösen kiadja Doors & Windows című keverék (de nem korcs) CD-jüket. A Rainbow-Format CD-n egyaránt található audio trackek, így a „sima” CD lejátszóban is hallgatható, PC és Mac CD-ROM vagy CDi olvasóba gyömszölvé azonban videokat, interjúkat, fotókat is nézgethatsz. A Philips az Interaktív Zene kategóriába sorolta a terméket; látható, hogy az új, multimédiás törekvés egyre erőteljesebb immár a zeneiparban is. S bár egyelőre nem sok CDi lemez kapható még Magyarországon, a multi-formátumnak köszönhetően előre láthatóan idehaza is lesz a Cranberries CD.

Mr. Chaos

Rá sem nézek másra.



TURTLE BEACH KLASSZIKUSOK



Tahiti, Monterey, Multisound. Professzionális PC-s hangkártyák. Ahol a DSP nem dísz, programozni is tudod. Ahol nem merülnek fel DMA problémák, mert nem használnak DMA-t. Ezért alkalmasak négysávós rögzítésre a Quad szoftverrel. Win95-tel is tökéletesek. A zaj pedig nulla. Ahol a jel-zaj viszony (-89dB) és a túlmintavételezés (64x) annyi, amennyi a leírásban szerepel. Ezt még senki sem múlta felül.

TURTLE BEACH SYSTEMS

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



**COREL CD HOME****PREMIER**

**A HÍR IGAZ: A COREL BESZÁLLT A HOME ÜZLETÁGBA, AZAZ SZÓRAKOZTATÓ, ISMERETTERJESZTŐ MULTIMÉDIA CD-KET AD KI A COREL CD HOME SOROZAT KERETÉBEN. AZ ELSŐ KÉT CD A FIATALABB KOROSZTÁLYT VESZI CÉLBA, A WILD CARDS 4-TŐL 10 ÉVES, EDISON KALANDJAI PEDIG 7-TŐL 14 ÉVES GYEREKNEK KÉSZÜLT. A TESZTELÉST EGYIK EZEN A SZÍNVONALON LEVŐ MUNKATÁRSUNKRA BÍZTUK.**

**E**n, TRfke, mindig is imádtam Fekete Péterezni. A Wild Cardsban új barátaim, Jack nyuszi, Lizzy gyík, Spanky röfi és Polly papagáj megtanítottak hogyan kell játszani a Fish, az Old Maid, a War, a Crazy Eights és a Klondike, valamint a Twentyone és a Hearts című játékokat (néhányat azért már én is ismertem, de nem árultam el nekik, mert ravasz kártyás vagyok!) Mivel egész kisgyerekek néztek, csak az első öt játékot javasolták, de miután kiderült, hogy én már nagy gyerek vagyok, mind a hét játékot játszhattam velük. A program egyébként nem csak kártyázni tanított meg; észre sem vettem, és máris megtanultam a számokat, egy kicsit összeadni, egy kicsit logikusan gondolkodni, megtanultam a kártyák mintájának (angol) nevét, s eközben (többnyire) egész jól éreztem magam.

Persze az sem mindegy, hogy hol jön össze a társaság egy jó kis kártyapartira! Nagyszerű alkalom erre egy születésnap buli, ahol a kártyázás mellett gyönyörű szalagfeliratokat készítem, vagy képeket festetem ki! Egy hosszú unalmas autózás alatt kapóra jön a kártya és a babázás, különösen, ha én magam rakhatom össze a babákat! Jack konyhájában kajálás közben is lehet játszani, de a nagy játékban nem feledkezünk meg a szendvicsekről sem, mindenki maga készíthette el őket, ízlése szerint! Az igazi kártyások a cowboyok voltak a vadnyugaton! Jack egyik szobája kiköpött vadnyugati kocsmavolt, csak egy kis képzelőerő kellett hozzá! S ha már úgyszólván a fantáziánkat használtuk, kártyázás közben kifestettünk egy-két képet a falon.

Sajnos egy kártyaparti nem mindig sült el jól, például tönkretesz, ha valaki csal! Lizzy nagyon gynausan játszott a Fish alatt! Ennek a játéknak az a lényege, hogy párokat rakjunk le úgy, hogy a kezünkben levő lapokhoz próbálunk párt találni a többiek lapjaiban. A játék kérdéses útján zajlik, például: „Mondd Spanky, van hármasad?“. Ha Spankynek van hármasa, akkor mély sóhajtasok közepette átadja nekünk, ha nincs, akkor „Go Fish!“ felkiáltással elküld halászni (innen a játék a neve). A halászás a talonból való húzást jelenti. Lizzy elég gyakran – túlságosan is gyakran – kérdezett rá arra a lapra, amit éppen a talonból húztam fel! Aztán itt volt a Hearts, amelyet már ismertem a papa vindózforvorkgrupsz programjából. Nos, Jackék ezt kicsit más szabályokkal játszották, eléggé meglepődtem, mikor az első körben bedobta valaki a kör ászát! Nagyon zavart, hogy a lapok nem voltak lerendezve a kezemben, a rendezés funkció használatát pedig bonyolultnak és áttekinthetetlennek találtam. Az is zavart, hogy barátaim néha furcsán viselkedtek! A Heartsban példá-

# WILD CARDS

## ADVENTURES WITH EDISON

ul akkor is fennhangon sóhajtoztak, amikor mindre mentek! (Lehet, hogy ez csak trükk volt?!) Ja, és a kifestőprogram, a szalagkészítő, a babaösszerakó és szendvicsszűző igen gyakran szólt, hogy baj van a védelmi tábornok bácsi faliórájával, és ezért nem játszhatok tovább; a papa ilyenkor mindig nagyon dühös volt.

Az Adventure with Edison már nálam is idősebb gyerekeknek készült (gyorsan nőtem úgy három és fél évet, hogy használhassam). Ez három különálló, komplett programból áll. A Rock and Bach Studioban helyszínről-helyszínre járva a zenével kerültem kapcsolatba. Találkoztam híres zeneszerző bácsikkal, és meghallgattam műveiket különböző hangszereken. Másfelől hangeffektusokkal játszottam, de a család nem értékelte a végtelenített helikopterhangot teljes hangerőn, visszafelé játszva, visszhanggal. Megismerkedtem a hangszerekkel is, megtudtam hogyan szólaltatják meg őket, és hol van a helyük a zenekarban, s természetesen meghallgattam hogyan szólnak. A kedvencem a dob klinika volt! Többféle dobfelszerelés közül választhattam, előre beállított ritmusok lejátszásával vagy saját szerzeményem előadásával szólaltathattam meg őket. Aztán összehoztam egy négytagú rock bandát! A négy posztra (dob, billentyű, basszusgitar, szólógitar) négy-négy figura közül választottam ki a kedvemre valót, természetesen mindegyiknek egyéni játéktípusa és mozgáskultúrája (ezt a szót a papa súgta!) volt. Mindenféle variációban eljátszottuk a nyolc számból álló teljes repertoárt, s miközben ők a húrokat tépték, én a fényeffektusokkal szórakoztam. Később stúdióba vonultunk, ahol felvettük az általam írt új számokat, majd szuper videoclipet készítettünk!

A Wild Science programban Edisont és engem kértek fel Blueman professzor a fizikát, mint tudományát szemléltető gépének tesztelésére. A dolog lényege, hogy van egy pálya, benne egy golyó, a feladat pedig a pályán található tárgyak érintése, a csapdák elkerülése, illetve az egérlyukak bejárása a golyóval. Ehhez egy célzókorongot használhatunk segédeszközként, amivel a gurítás irányát adjuk meg, illetve Blueman Prof gépén beállíthatjuk a gravitáció (Gravity) és a súrlódás mértékét (Friction), a golyó anyagát (fém, üveg, jég, kő, vagy gumi) és a gurítás erejét (Power). Azaz beállíthattuk volna, de a gép folyton bedögölt, ilyenkor Edison keresztülnyargalt a képernyőn, és kis „NEM MŰKÖDIK“ táblát akasztott az éppen bugfixelés alatt levő kezelőszerkezetre. Játék közben Blueman Prof fel-fel bukkant egy-egy egérlyukban, ahol tanácsot adott, elmesélte a fizika egyik törvényét, vagy visszakérdezte azt, amit már elmesélt! Ha nem tudtam a választ, visszarokkolt valamelyik korábbi pályára. (Edison meg nem segített!) Egy idő után meguntam a dolgot, de nem volt kiírva, hogyan kell kilépni a játékból. Tudjatok róla, hogy a Q gomb megnyomásával (kézikönyv utolsó oldal)!

A Mystery at the Museums egy igazi nyomozós játék volt. A kerettörténet szerint idióta betörők törtek be a múzeumkomplexumba, akik nem vitték el a tárgyakat, csak elrejtették őket valahol. A múzeum magányos vezetője, az Indiana Jones kinézetű Smitty viszont beleült a pillanatragasztóba, így Edisonnak és nekem kellett megkeresnünk a tárgyakat, méghozzá másnap reggel 10-ig, mert akkor nyílt a múzeumban a nagy világiállítás!

Nem volt idő tétovázásra, előkaptuk a térképet, és rábök-tünk arra a helyre, amit meg akartunk vizsgálni. A vizsgálat egy-egy logikai feladvány megoldásából állt. Elég sok különböző típusú feladvány volt, az egyszerűbb „válaszd ki a párját“, képösszerakós, vagy memóriajátékoktól a bonyolultabb összerakós, 3D-s csillagkép felismerő játékokig. Természetesen minden játékból tanultam valamit! Ha sikerült a megadott időn belül megoldani a feladatot, akkor sok-sok bonus pontot kaptunk, és néha rábukkantunk egy eldugott tárgyra is. Ha kicsúszunk az időből, akkor se pont, se tárgy. Nem tudom, hogy mi történt volna, ha végképp kicsúszunk az időből, mert ez soha nem fordult elő; a végére mindig meglett az összes tárgy!

Mindkét program tökéletesen bolond-, izé „gyermekbiztos“ volt, indítás után leltitotta a taszkváltást, sem az Alt-Tab, sem az Alt-Esc, sem semmilyen hot-key nem működött, az egeret pedig belekényszerítette a képernyőablakba, abból felfelé vagy lefelé nem engedte kilépni! Szóval, a papa nyugodtan rábízhatta a gépet, nem tudtam belepiszkalni az Excel táblájába.

The Richfielderke




**SZÁMALK Disztribúció**  
1115 Budapest, Etela út 68. tel: 203-0355, 203-0299 fax: 203-0367

# COREL DRAW 6

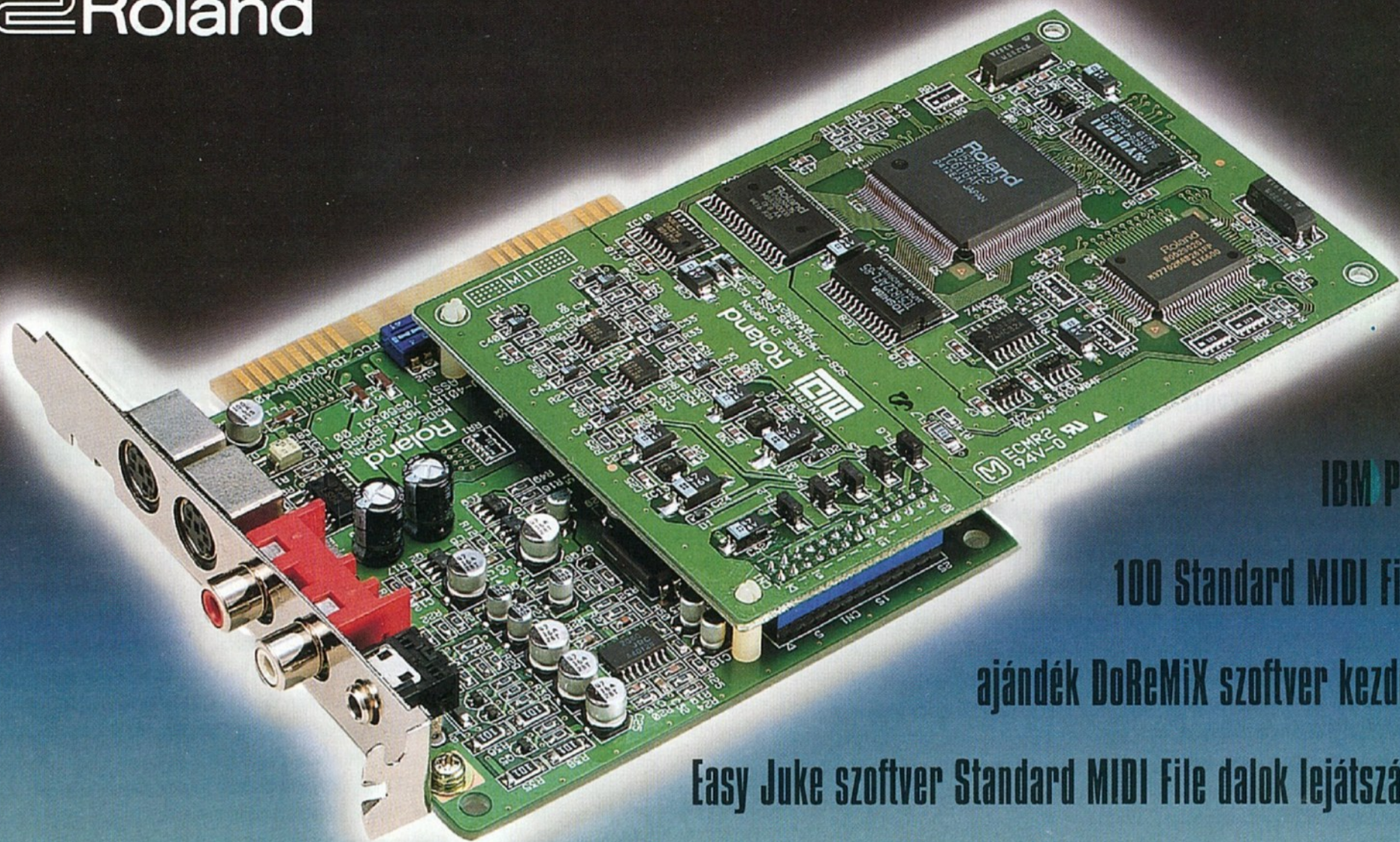
- sok új rajzolási, képkezelési effektus
- 3D animáció
- 3D képalkotás
- és még sok egyéb kiegészítés



**Keresse viszonteladóinknál!**



 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

# Megérkezett!

## Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

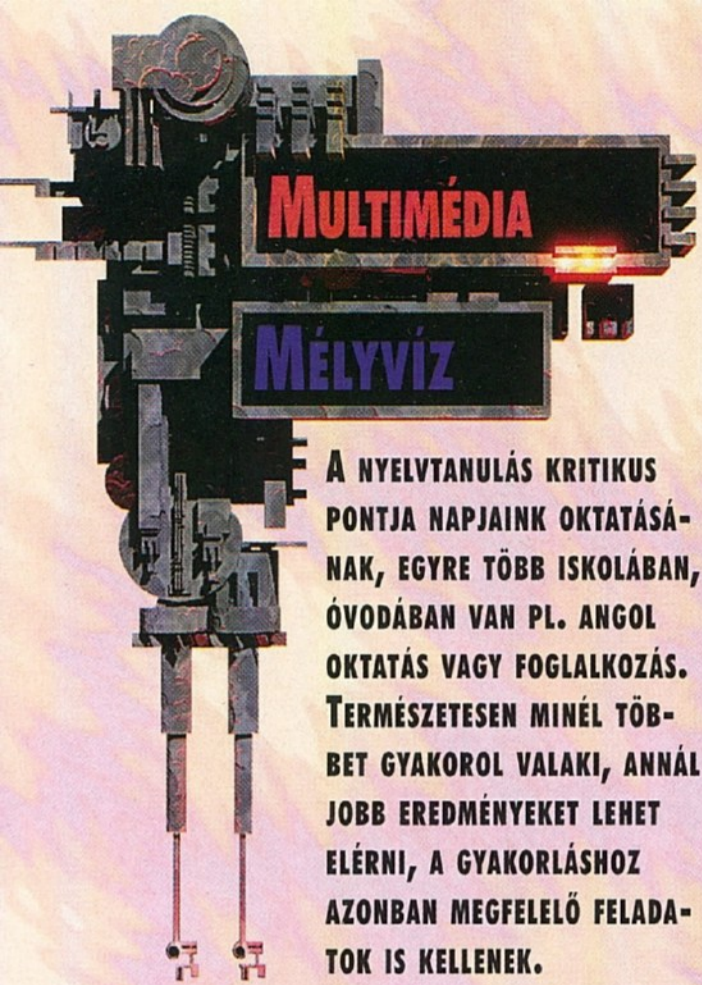
beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi - Music Roland Márkabolt  
1077 Bp. Wesselényi u. 57  
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079





**A NYELVTANULÁS KRITIKUS PONTJA NAPJAINK OKTATÁSÁNAK, EGYRE TÖBB ISKOLÁBAN, ÓVODÁBAN VAN PL. ANGOL OKTATÁS VAGY FOGLALKOZÁS. TERMÉSZETESEN MINÉL TÖBBET GYAKOROL VALAKI, ANNÁL JOBB EREDMÉNYEKET LEHET ELÉRNI, A GYAKORLÁSHOZ AZONBAN MEGFELELŐ FELADATOK IS KELLENEK.**

Célszerűnek látszik segítségül hívni a Mindscape English Reading nevű programját. A program – mely öt éves kortól ajánlott angolul tanuló gyermekek részére – négy fő részre tagolódik. A sorrend ugyan nem meghatározott, de van egy célszerű logika, mely alapján érdemes tanulni. Mindegyik rész tulajdonképpen egy több szintből álló feladatgyűjtemény. Az első a szavak tanulását hivatott segíteni, ezen

# ENGLISH READING



belül minden feladat alapja az, hogy a gép kimond egy szót, amelyet a tanulónak vagy össze kell rakni szótagokból, vagy ki kell választani azonos hangzású szavak csoportjából. A következő feladatcsoport a kifejezésekkel foglalkozik. Ennek legegyszerűbb módja, hogy a gép mondatba helyezi listából kiválasztott szavainkat, a következő szinten egy félkarú rablóval kipörgetett szavakból kell helyes kifejezéseket összeállítani, aki pedig ezeket az akadályokat már könnyen veszi, az javíthatja egy-egy kifejezésben a szándékosan elhelyezett hibákat.

Az angol egyik legnehezebben elsajátítható része – legalábbis számunkra – a helyes betűzés, amelyet szintén több lépésben van mód gyakorolni. Kezdetnek egy elhangzó szót kell kipötyögni betűcsoportból vagy a képernyőn látható írógéppel, a gyakoroltabbaknak hiányzó betűket kell pótolni szavakból, kifejezésekből.

A program legérdekesebb része a rigmusokkal foglalkozó lenne, amely fő célja több sornyi szöveg olvasásának, elmondásának gyakorlása. Azért vagyok kénytelen feltételes módot használni, mert ezt a funkciót sajnos nem tudtam kipróbálni azon egyszerű oknál fogva, hogy kiválasztásával mereven lefagyasztotta a Windowst. Az egyes gyakorlatokhoz – ha már foglalkoztunk vele – nyomtatható munkalap, amely írásos feladatokkal támasztja alá az interaktív munkát, s amelyekhez később már nincs szükség számítógépre, így ideális lehet olyan helyen, ahol nem fér mindenki

géphez. Ezek a munkalapok nem lógnak ki a program jellegéből, hiszen az English Reading nem más, mint egy elektronikus formátumú munkafüzet. A benne található feladatok túlnyomó többsége megvalósítható papíron is, sőt, valószínű, hogy onnan származik. Bár hangsúlyozottan gyerekeknek készült, nem található benne olyan játékos feladat, amely szakít a hagyományos iskolai stílussal, ezért túl száraz. Multimédiás programoknál már megszokhattuk a nagy méretet és a lassúságot, amely itt is visszaköszön, bár ez az alkalmazás a már megszokott fejlesztő készletek egyike helyett Visual Basicben készült. Ennek ismeretében és a tapasztaltak alapján a minimális hardverigénynek kikialtott 486SX 4 mega RAM kiépítés elképzelhetetlenül lassú lehet. Ha csak a nyelvtanulási szempontokat nézem, annak tökéletesen megfelel, de mint szórakoztató tansegéd, finoman fogalmazva is száraz és egysíkú.

Big Zoo

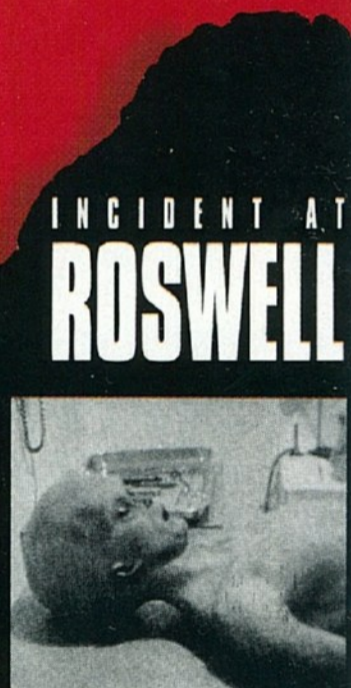
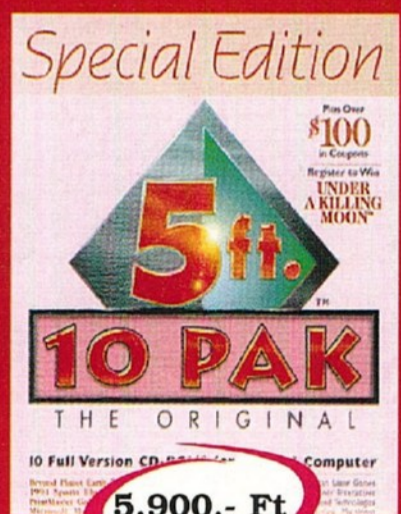
# RM & COMPUTER

## Komplett R&M gépkonfigurációk:

486 DX2-66/4MB RAM/540MB HDD/SVGA NI LR VESA	125.240,- Ft
486 DX4 -100/4MB RAM/540MB HDD/SVGA NI LR VESA	132.150,- Ft
486 DX4-120/4MB RAM/850MB HDD/SVGA NI LR PCI	142.600,- Ft
Pentium 75/8MB RAM/850MB HDD/SVGA NI LR PCI	178.940,- Ft
Pentium 90/8MB RAM/1GB HDD/SVGA NI LR PCI	198.900,- Ft

3 év garancia (1 év teljeskörű, 2 év munkadíjmentes javítás)

Közel 2.000 féle CD-programból választhat üzletünkben:



A lezuhant UFO sztorija.

3.992,- Ft

CD-ROM Acer 2x IDE 11.400,-Ft  
 CD-ROM Acer 4x IDE 22.900,-Ft  
 CD-ROM 4x SCSI-2 34.900,-Ft  
 Acer 16 bites hangkártya 7.490,-Ft  
 Acer wavetable hangkártya 13.900,-Ft

S3C868 PCI (MPG playback) 15.900,-Ft  
 TRIDENT PCI  
 (1 MB, képdigitalizáló) 19.900,-Ft  
 TSENG Viper  
 (2 MB, képdigitalizáló) 34.700,-Ft

Best Data 9624FQ belső 4.490,-Ft  
 GVC 1114 belső (14400bps) 13.950,-Ft  
 GVC 1114 külső (14400bps) 15.900,-Ft  
 GVC 1128 belső (28800bps) 28.500,-Ft  
 GVC 1128 külső (28800bps) 29.900,-Ft

# MIXIM

Áraink az általános forgalmi adót (25 %) nem tartalmazzák!

Budapest, Erkel utca 13/A. Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-50991085  
 Budapest, József krt. 36. Tel./FAX: 210-2800, Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra  
 BBS: 217-9347, 218-5144 (munkaidőn kívül hívható)



# ASTRONOMICA

**KELLEMESET A HASZNOSSAL – MONDOTTA VOLT KUN BÉLA, AMIKOR FELTALÁLTA A HAJSZÁRÍTÓT. DE EZ CSAK KÓZSA (HIVATALOSAN MEG NEM ERŐSÍTETT) PLETYKA, LÉNYEG A LÉNYEG: A MONDÁS ÖRÖKÉRVÉNYŰ. A JELEK SZERINT AZ ASTRONOMICA MEGALKOTÓJA, A SKYQUEST IS EZT A JELSZÓT TŰZTE ZÁSZLAJÁRA, AMIKOR MEGALKOTTA EME JELES MŰVET.**

**A** bárki lekicsinylő hanghordozást vélne felfedezni a fenti mondatban, az gyorsan szálljon magába, mert erről szó sincs! A mű véleményem szerint tényleg a jelek közé tartozik. Nem kell az élvezetnek más csak annyi, hogy az ember alapfokon érdeklődjön a csillagászat iránt, valamint, hogy „baró játék” címszó alatt ne – csak és kizárólag – a lövöldözős / verekedős játékokat értse. Amennyiben ez a két alapfeltétel teljesül, nincs más hátra, mint megszerezni az Astronomicát, amely segítségével bárkiből a csillagászat bennfentes ismerője válhat, anélkül, hogy ezt észrevenné.

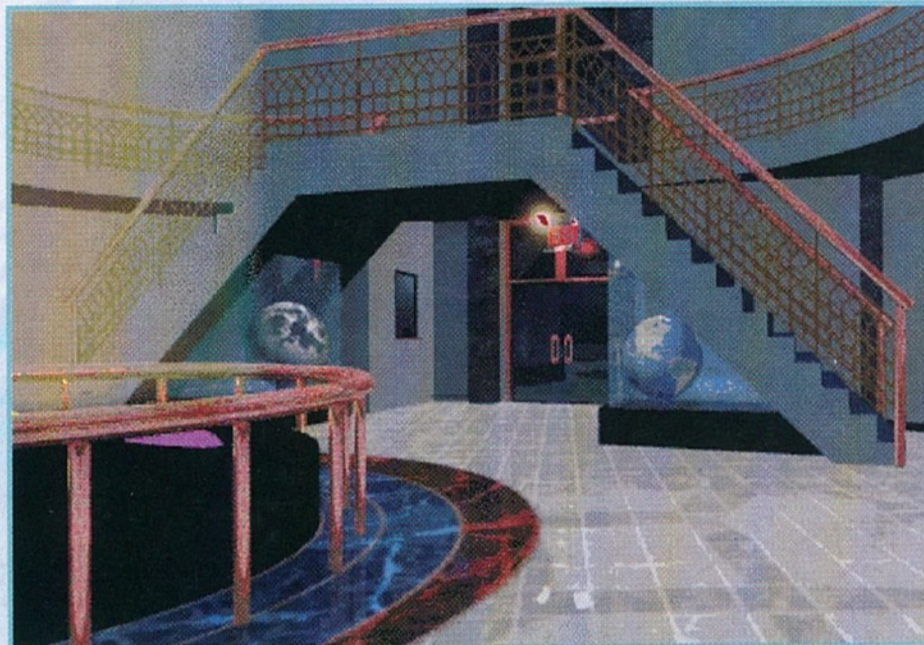
Miről is van szó valójában? A sztori a következő: Dr. John Mayer, a zseniális csillagász hosszú évek kitartó munkája elismeréseként, az amerikai kormány pénzén 1976-ban elkezdte megvalósítani élete álmát, az Astronomica szuperkomputert. A gép lényege, hogy tartalmazza az Univerzum emberiség által eddig megismert összes adatát. Ez nem más jelent, minthogy az elkészülő számítógép ki fogja tudni számolni, előre tudja jelezni a Naprendszer közeli és távoli jövőjét. Ennek fényében talán nem meglepő, hogy a projektet a hadsereg vette elsőként védőszárnyai alá. Az Astronomica bölcsője így az eldugott, New Mexikó állambeli SkyQuest obszervatóriumban ringott...

Ringott... De ó, jaj! 1997. szeptemberének egy ködös hajnalán Dr. Mayer – akit már csak napok választanak el attól, hogy üzembe helyezze a világ 9. csodáját (a nyolcadik Patsy Kensit...) – kézhez kapja a SkyQuest idiótát, hozzá nem értő, csöklátó elnökének levelét, melyben az sajnálattal tudatja, hogy a projekt finanszírozása tarthatatlan a jövőre nézve, valamint, hogy Dr. Mayer szíveskedjen a további kutatásokkal felhagyni. Mit tehet ilyenkor egy becsületben megőszült, életét a tudománynak szentelő ember? Hát megőrül... A mi emberünk azonban nem csak ezt teszi – ami ugye még elmenne –, hanem el is tűnik az Astronomica köré biztonsági megfontolásból kiépített labirintusban.

Lidércezen indul tehát a játék... No nem az általam egyébiránt nagyra becsült Dr. Mayer eltűnésére gondolok, inkább arra, hogy egyetlen lánya, Sara az éjszaka közepén ránagat ki ágyamból, és valami boszorkánysággal rávesz, hogy törjek be vele az obszervatóriumba... Akinek persze túlfellett az erkölcsi érzéke, az ne játsszon számítógéppel, ugye!? Tehát betörünk. Újabb csalódás: az obszervatórium összes számítógépe lerohadt. Nincs más teendőm – mondja a búbajos Sara –, rebootoljam őket, mellesleg persze találjam meg b. édesapját is. Ő majd a központi teremből vezényli az akciót. Nincs más hátra, mint előre (ezt is Kun Béla mondta – de csak állítólag), nosza kezdjünk neki Az első gép (tévedés ne essék, „gép” alatt értendőek a nagy kiterjedésű, semmihez sem hasonlító, kerítéssel körülvett, sok színes diszkolámpát

tartalmazó izék), amelyet feltétlenül resetelnünk kell ahhoz, hogy a többihez hozzá tudjunk nyúlni, az első emeleti hallban található. Neve: Where in the Universe?

Újraindításához annyit kell tennünk, hogy 7 galaktikus objektumot (lehetnek bolygók, kvazárok, galaxisok stb.) kell a számukra megfelelő galaktikus „kockába” beszuvasztani. Kilenc különböző méretű szeletet vághatunk ki az Univerzumból, az egészen kis léptékűtől a több milliárd fényéves átméretűig. Ha sikerül hetet jól belőni, hatalmas távlatok nyílnak



Házbelsőcs Astronomicus...

meg előttünk, már csak a hátralevő pár tucat puzzle-lel kell megbirkóznunk.

Ahogy egyre több ajtó nyílik ki, egyre izgalmasabb, érdekesebb, bonyolultabb csillagászati rejtvényekkel kell farkaszemet nézünk. A programhoz kapott kézikönyv nélkül kezdetben valószínűleg nehezen fog menni a játék, de senki se törjön le, ha kicsit is érdekli a csillagászat, előbb-utóbb rájön a dolgok nyitjára, és ez remélem, nem kis örömet fog okozni a kitartóbbaknak.

Azt hiszem nem lesz baj, ha pár másik rejtvény megoldását is leírom, csak azért, hogy könnyebb legyen ráérezni a játék logikájára. Ha a nyitó puzzle megoldása után, a lépcsőn felcplatlunk az emeletre, találkozhatunk az alább leírtakkal. (Egyébiránt innentől fogva már az összes rejtvény 2 részfeladatból áll.)

**Create an Eclipse** – hozzunk létre hold- illetve napfogyatkozást. Állítsuk egyszer a Nap és a Föld közé a Holdat, majd rakjuk a Holdat a Föld árnyékába. Az első részfeladat ennyi. Második részben – **Types of Eclipses** – a GO gomb lenyomására a Hold néhányszor körülkerüli a Földet, majd megáll (mit ad Isten, tizből kilencszer valamilyen fogyatkozást idézve ezzel elő). Feladatunk annyi, hogy a jobb oldalon levő Föld-térképen bejelöljük, melyik kontinensről látható az adott jelenség.

A szomszéd szoba sokkal nagyobb kreativitást igényel, de szintén az egyszerűbb feladatok közül tartalmaz kettőt. Az alapkonceptió viszont baromi izgalmas. Mivel a jelenlegi feltételezéseink szerint, a legnagyobb elérhető sebesség az Univerzumban a fénysebesség, a kérdés az, hogy a Világegyetem, mely pontján kellene élnünk ahhoz, hogy a Föld mostani történelmének jelentősebb eseményeit egy szupertávcsővel megfigyelhessük. Vegyük példaként az 1066-os hastingsi csatát. A fény, ami 1066-ban hagyta el a Földet, máig valamivel több, mint 900 fényévet tett meg, tehát a megfelelő távolságra levő Rigel csillag esetleges lakói erről az eseményről



csak most vehetnének tudomást... A rejtvény címe magáért beszél – **Back in Time**.

Második részfeladat – **Time Dilation**. A feladat: ha képesek lennénk egy megfelelően strapabíró űrhajó építésére, milyen sebességgel és gyorsulási rátával kellene elindítanunk ahhoz, hogy még életünkben (40-50 éven belül) elérkezhessünk a Galaxis közepébe. A távolság ugyan 25,000 fényév, de ez ne ijesszen meg senkit, tartsuk észben, hogy a fénysebességhez közelítve az idő lelassul!

A fentiek csak a kezdeti kis gyerekjátékok, megszállott mániákusok később már nagyobb horderejű problémákat oldhatnak meg. Szemelvények: készítsünk egy csillagot megfelelő mennyiségű hidrogénből. Robbantsuk szét egy bolygó holdját, úgy, hogy abból gyűrű képződjön a bolygó körül... Építsünk űrhajót... Nem akarom lelőni az összes „poént”, elvégre ez tipikusan az a játék, ahol nem baj az, ha nem tudjuk előre, hogy mi fog következni.

Végezetül: mit csináljunk, mit ne csináljunk. NE akadunk össze az obszervatórium éjjeliőrrel, mert ha ő elkap, vége a játéknak. Minden szobában az ajtón – kilépés előtt – használjuk a fali monitort, hogy megtudjuk merre jár.

NE tévedjünk el! Bagoly mondja verébnek, nekem ez térképpel is állandóan sikerül...

NE adjuk fel! Mindent meg lehet oldani, legfeljebb nem elsőre.

Amit csináljunk:

- ha megakadunk, kérjünk tanácsot mentorainktól (? – gomb),
- fedezzünk fel mindent, amit lehet, nem jár büntetés a lassúságért,
- minden falon lógó képet nézzünk meg (!!!), mert eredeti NASA-felvételek szerepelnek a programban – én leraktam a hajamat néhányat megpillantva.

De legfőképp – **ÉLVEZZÜK!!!**

A játék tehát nem feltétlenül játék, de ez csak hozzáállás kérdése. Nekem nagyon tetszett, sokat tanultam, és bár nem rágtam a körmöm az izgalomtól, nem is unatkoztam, amíg az Astronomica futott gépemem. Csak ismételni tudom: aki vonzódik a csillagászatához, szerezze meg.

Gee



Ez a kép önmagáért beszél...



**RAY-TRACING****MÉLYVÍZ**

**TUDOM, HOGY A PC-X MAGAZINT PC FELHASZNÁLÓK OLVASSÁK, ÉS NEKIK A 3D-S MODELLEZÉS ÉS ANIMÁCIÓ FOGALMA SZINTE AZONOS AZ AUTODESK 3D STUDIOVAL. NEKEM SZERENCSEM VOLT – AZ AMIGÁK MELLETT ELTÖLTÖTT HOSSZÚ ÉVEK SORÁN – TÖBB OLYAN 3D-S PROGRAMMAL MEGISMERKEDNEM, AMELY MA MÁR A PC-K VILÁGÁBAN IS MEGTALÁLHATÓ: CALIGARI, REAL 3D, IMAGINE ÉS VÉGÜL A LIGHTWAVE 3D.**

# LIGHTWAVE 4.0

Nos, az NTSC világban járatosak jól tudják, hogy a Video Toaster óriási sikert aratott. Az USA szinte minden video stúdiójában megtalálható, így a LightWave a maga több mint 70.000 telepítésével a mai napig a legnagyobb példányszámban értékesített 3D-s program! Történetéhez hozzátartozik, hogy hosszú évekig nem lehetett külön megvásárolni, csak a Toaster rendszer részeként. Ez 1994. végén változott, miszerint LightWave 3D v3.5 SA, ill. v4.0 SA (Stand Alone) néven beszerezhető lett az önálló LightWave. Fontos megemlíteni, hogy a Newtek csak az elmúlt hetekben kezdte el szállítani a 4.0-ás végleges változatát. Ami április óta folyamatosan a felhasználókhöz került, az nem más mint ún. pre-release. Ez a LightWave teljesen működőképes, ámde korántsem tartalmazza mindazt, amit a végleges verzió. Ez a cikk is a pre-release alapján készült. Amint megérkezik a szerkesztőségbe a végleges változat, természetesen ez PC-X oldalain is azonnal látszani fog...

A program nagyon jó. Ez így talán egy kicsit szubjektív, de ezt néhány „látványos” tény is alátámasztja. 1993-ban a Babylon 5 c. Sci-Fi sorozat Emmy díjat nyert a speciális effektjeiért – természetesen mindezek LightWave-vel készültek, Amigán. (Ha valaki kíváncsi rá a PRO7 adón vásárlásként néhány perccel 18 óra után megtekintheti.) A következő LightWave által színesített sorozat a SeaQuest DSV, melynek érdekessége, hogy a producer Spielberg. Csak felsorolásként néhány produkció, amelyben kulcsszerepet játszott a LightWave: Star Trek Voyager, Robocop TV Series, Viper, Unsolved Mysteries, Weird Science.

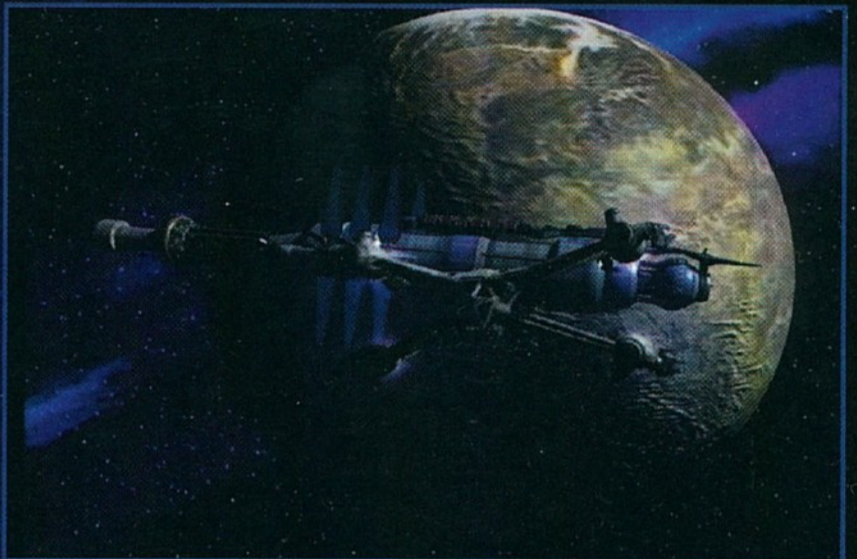
## Nagyító alatt.

A LightWave 3D az első a 3D-s programok közül, amely gyakorlatilag minden népszerű hardware platformon futtatható (kivéve talán a Macintosh gépeket). Ezt a fejlesztők egy jó operációs rendszer megválasztásával érték el, ami a Windows NT is, így Intel, DEC Alpha, Mips és újabban PowerPC alapú gépeken (Win32s bővítéssel Windows 3.x alatt is fut, valamint megbirkózik a Win95-el). Ezenfelül a Newtek hagyományosan támog

gatja az Amigát, valamint egy merész lépéssel elkészítették a Silicon Graphics gépekre a UNIX változatot. A hardware-függetlenségnek rengeteg előnye van. Mivel a program minden gépen ugyanúgy néz ki, ugyanúgy működik, a felhasználó szinte meg sem érzi, hogy milyen gépen dolgozik (ha csak a sebességből nem) – ez főleg a számítástechnikában járatlan „művészembereknek” fontos. A LightWave képes ezeket a gépeket hálózaton keresztül összekapcsolni, és együttműködésre készíteni a beépített ScreamerNET rendszer segítségével. Ez kiosztja a hálózaton összekötött LightWave-ek között a leképzési feladatokat; 1 gép – 1 kép, vagy összes gép – 1 képet számol alapon.

## A programok

A Lightwave – őrizve a hagyományokat – két részből áll, ezek a Layout és a Modeler. A munka menete a következő: a Modelerben megtervezzük a test geometriáját, felépítjük a modellt, névvel illetjük a majdan különböző anyagú felületeket (surfaces). Ezután átküldjük a testet a Layoutba, ahol beállítjuk az anyagokat, megadjuk a mozgásokat, bevilágítjuk a helyszínt,



Milyen lenne ma a Csillagok Háborúja?

valamint a leképzést (rendering) is elindíthatjuk. A programra jellemző ez a könnyedség – nincsenek F1, F2, F3, Fx gombokra megjelenő különálló szerkesztők –, minden feladat megoldható a két képernyőn.

A beépített funkciók mellett a LightWave 4.0 rendkívül jól bővíthető a 3D Studioból jól ismert plug-in rendszerrel. Illetve mégsem. A Lightwave rendszere teljesen más. Egy-egy plug-in file teljes mértékben független a programtól, semmi sem különbözteti meg őket az eredeti szolgáltatásoktól. Működésük eredménye a Layout és a Modeler képernyőjén azonnal megjelenik.

A következő plug-in osztályok definiáltak a Layout 4.0-ban: Image Post Processing, Procedural Texture, Procedural Displacement, Procedural Item Animation, Procedural Object Replacement, Frame Buffer Display, Animation Output, Scene Conversion, Object Conversion, Image Loader, Image Saver, Item Information, Envelope Handler, File Requester.

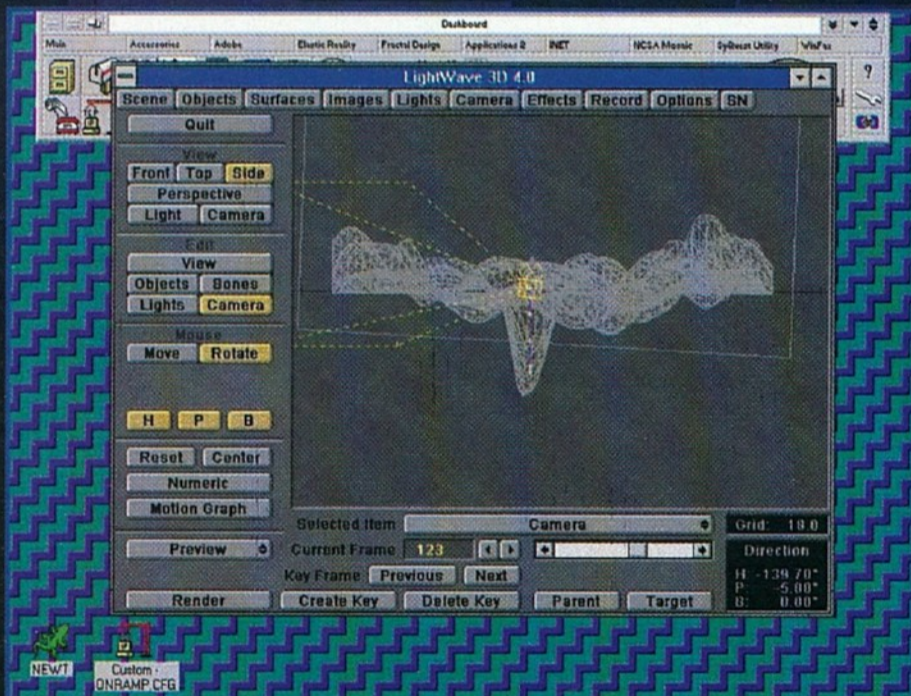
Modeler 4.0: 3D Mesh Data Editing, Command Sequence, Dynamic type conversion function, Dynamic Requester functions.



A Processzor animációja még korábbi alkotás...

A LightWave 3D – túlzás nélkül állíthatom – legendás software-nek számít Amigás körökben. Története a '70-es évek végére nyúlik vissza, amikor is a fiatal, Allen Hastings és Stuart Ferguson bakfisok némi Coca-Cola és pattogatott kukorica kíséretében megsejlelték a Csillagok Háborúja c. filmet. Mint sokaknak, ez a film az ő életüket is megváltoztatta.

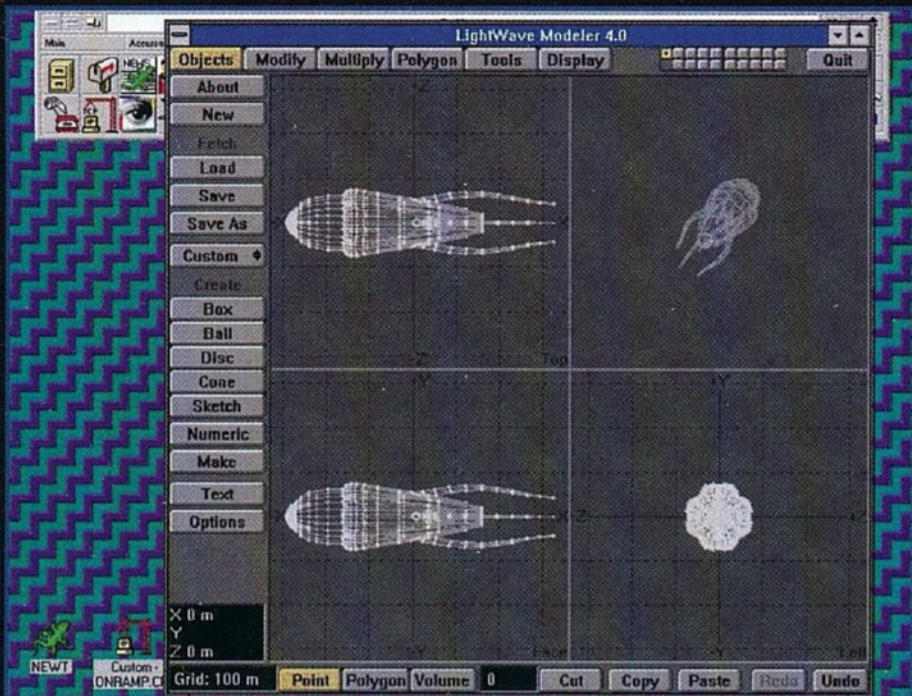
Az egyetemi évek alatt a két jó barát másról sem álmodott csak csillagrombolókról, terepsiklókról és arról, hogy egyszer majd ők is készítenek ilyen filmet. Számítástechnikai tanulmányaik végeztével, a 80-as



Nem állítom, hogy ilyet tudok csinálni, de ez a program még engem is feldobott...

évek végén találkoztak az Amigával és rögtön birtokukba vették. Allen egy 3D-s animációs programot kezdett el írni VideoScape 3D néven, barátja Stuart pedig Modeler néven egy geometriai tervező programot alkotott. Céljuk: új eszközök megalkotása filmek készítéséhez. 1987-88 között a programok több változata is megjelent, míg a páros rátalált az akkoriban szárnyait bontogató, ismeretlen, ámde annál nagyratörőbb terveket dédelgető Newtek nevű cégre. A Newtek nem kisebb célt tűzött ki maga elé, minthogy megteremtse egy új fogalmat és egy ehhez kapcsolódó iparágat, a Desktop Videot a Desktop Publishing mintájára. Mindezt egy új eszközzel kívánta elérni, a Video Toasterrel. Ez nem más, mint egy hardware + software kombináció Amiga gépekhez, amely egy egész video stúdiót helyettesít. Számunkra érdekes momentum, hogy ez – akkoriban meglepő módon – egy 3D-s modellező és animációs rendszert is tartalmaz. Allen és Stuart közös fejlesztését, a VideoScape 3D és a Modeler utódját LightWave 3D néven emlegetik.





**A modellek elkészítése felgyorsult a praktikus kezelő felület miatt...**

## Modeler

Minden munkák kezdete. A Modeler alapvetően polygon alapú szerkesztő, a munkánk végeredménye mindig sokszögekből áll, bár közbenső fázisoknál használhatunk spline görbéket vagy felületeket. A felhasználói felület alapvetően 4 nézetes, de ezt a képernyőosztás megragadásával és odébb cibálásával gyorsan átalakíthatjuk. Nagyon praktikus a Modelerben, hogy tíz különálló rétegen dolgozhatunk. Ezek egymáson átvilágíthatók, sőt a Modeler sok funkciója (pl. Boolean műveletek) ezeken keresztül értelmezhető. Egy-egy bonyolult tárgy szerkesztését elvégezhetjük darabonként – úgy, hogy közben az egész tárgyat látjuk –, ezzel gyorsul a munka, csökken a hibák esélye. A különböző rétegek között nagyon gyorsan és egyszerűen tudunk adatokat cserélni.

Egy ilyen kaliberű programnál szokásos primitívek, valamint pontonkénti, felületenkénti test létrehozás mellett számos speciális torzító, formáló eszközt is találunk. Ilyenek a mágnes, a különféle csavarok, nyújtók. Érdekes a „beveling” (élettörés) megvalósítása. Ezt általában feliratok, vagy sík objektumok éléinek legömbölyítésére szokták használni, térbeli megnyújtásnál. Nem így a Modelerben, mert ott ezt „Smooth Shift”-nek nevezik. A „Bevel” sokkal érdekesebb dolgot művel: minden polygonra egy tárgyon belül elvégzi az élettörést. A „Bevel”-el pl. nagyon könnyű hernyótalp formát létrehozni. A Modeler talán legtöbbet reklámozott funkciója a Metaform. Ez egy olyan polygonfelosztó algoritmus, amely a test felületszámának felszaporítása közben kerekíti a formát is. Nagyon könnyen és gyorsan hozhatunk létre a segítségével organikus alakzatokat, amelyeket egyébként nagyon nehezen vagy egyáltalán nem lehetne megalkotni. Érdekesség a „Rail Extrude”. Négy (vagy kettő vagy három) spline görbe mentén kialakítja a tárgy formáját a keresztmetszet alapján.

Az eszközök használatának módja alapértelmezésben interaktív. Ha azonban az eszközsorban az utolsó gombra kattintunk, melynek neve „Numeric”, akkor pontos paramétereket is megadhatunk. Nagyon jól használható a „statisztikák” eszköz. Minden elképzelt szempontra alapján csoportosítja egy test (az aktív réteg) pontjait, polygonjait, és bármely csoportot kiválaszthatjuk vagy éppen törölhetjük a kiválasztottak közül. Összefoglalva a Modeler jól használható, átgondolt konstrukció rendkívül kifinomult polygon kezelő eszközökkel. Jellemző felépítésére, hogy egy gyorsabb gépen (Pentium) minden fennakadás nélkül szerkeszthetők vele akár több száz ezer polygonos testek is.

Külön említést érdemel a Modeler és a Layout közötti kapcsolat. A Modelerben, az „Object” menüben két idevágó pont található: „Import” és „Export”. Az „Import” az éppen szerkesztett helyszínből hoz át a Modelerbe egy testet, az „Export” pedig visszaküldi azt. Ez nagyon rugalmas munkamenetet tesz lehetővé. Te-



**A fények megdöbbentő szépsége a program igazi erőssége...**

gyük fel, hogy készen vagyunk animációkkal, mindent tökéletesen beállítottunk, s akkor jön a megrendelő. Minden nagyon szép, minden nagyon jó, csak éppen a piros űrhajó legyen egy kicsit lerobbantabb, a kék űrhajó meg duplatörzsű legyen. Nos semmi gond, egyszerűen átlépünk a Modelerbe átszippantjuk a piros és kék űrhajókat egy-egy rétegre, átszerkesztjük őket a kívánság szerint, majd mehetnek vissza a Layoutba. Az összes felületi beállítások, mozgásparaméterek változatlanul maradnak!

## Layout

Felépítése igen egyszerű, mindössze egyetlen nézeti ablak: felül a menük, baloldalon az aktuális menühöz tartozó eszközsor. Egy tárgy mozgásait kulcspozíciók segítségével állíthatjuk

be, melyek között a Layout automatikusan spline görbét feszít. Ennek finombeállítását a helyszínen vagy akár egy pontos görbe-szerkesztőben is elvégezhetjük. Természetesen a tárgyakat hierarchiákba köthetjük, mozgásukra az Inverz kinematika is rendelkezésünkre áll.

A LightWave-ben régóta használhatunk már ún. csontokat (bone). Ezek mozgásával deformálhatjuk, mozgathatjuk a testeket. A csontokból egész csontvázat építhetünk egy test belsejébe, így bonyolult mozgások is könnyen beállíthatók. Természetesen itt is használható az inverz kinematika. Érdekes megjegyezni, hogy ha egy test mozgását csontvázal definiáltuk, attól magát a test geometriáját menet közben nyugodtan megváltoztathatjuk. A Modelerben kell áthúzni pl. a kisegért, átalakítani elefánttá és visszaküldeni.

A Layoutban a függő futkározó kiségerből függő futkározó kisélefant lett – csak a forma változott a mozgás nem –, így akár formáktól (majdnem) független mozgáskönyvtárakat is kialakíthatunk.

A szokásos pontszerű-végtelen távoli, pontszerű-közeli és kúpszerű fényforrások közül választhatunk a világosításnál. A kúpszerű fényforráshoz köthetünk ún. „Shadow Map” árnyékszámolást, a többi típushoz csak „ray-tracing” árnyékszámítást. Legendás a LightWave ún. „lens-flare” opciója, amely a kamera lencsésjén gyönyörű fénycsillanást szimulál. Eredeti funkcióját kinőve, ám nevét megtartva mindenféle izzást, fényeffektet állíthatunk elő vele. A felületbeállító panel a 4.0-ás verziótól kezdve több kis ablakban meg tudja jeleníteni az éppen szerkesztett anyagot (material preview). A felületekre jellemző, hogy nagyon finoman szabályozhatók a para-

méterek, s majd minden tulajdonság leírásához használhatunk texturákat is. A Lightwave-ben a texturák lehetnek algoritmikusak, ezekből néhány igen jól használható be van építve, de lehetnek akár plug-in-ek is, vagy képek. Megjegyzendő, hogy egy felület képének számítását akár teljesen átveheti egy plug-in (shader). Általános jellemző a programra, hogy ahol valamilyen paraméter állítható, annak nemcsak egyszeri értéket adhatunk, hanem megszabhatjuk időbeli változását (envelope).

Külön „effects” nevű panel szolgál speciális effektek létrehozására. Pl. a kész képet egy „background” és egy „foreground” kép közé szoríthatjuk, generálhatunk ködöt, vagy szemcsésebbé tehetjük a képet a filmszerűbb hatás elérésének érdekében. A LightWave képes ún. „particle” vagy részecske animációra is. Az LW terminológiában ezek pontszerű testek, amelyeket nagy tömegben alkalmazhatunk pl. eső, hóesés vagy akár csillagmező szimulálására. A kész képek minősége nagyon jó. A phong árnyalás mellett használhatunk ray-tracing eljárást is a leképzésnél, akár teljes, akár szelektív módon. Megadhatjuk, hogy az árnyék, a fénytörés (átlátszó testeknél) és a tükröződések esetén, mely tárgyak képét számolja a program ray-tracing algoritmus segítségével. A leképző természetesen ismeri a „field rendering” – félképes képszámítás, „motion blur” – mozgásból adódó elmosódás és „depth of field” – mélységélesség metódusokat is.

Természetesen a végleges 4.0-áshoz (nem pre-release) sok plug-in tartozik majd. Ilyenek a Layoutban a Syndesys cég objektum konverterei, amelyek lehetővé teszik 3D Studio, Wavefront, DXF formátumú file-ok olvasását. A képtöltő/mentő plug-in-eket az Elastic Reality nevű cég (régábban ASDG) készítette, ők a HIIP (Host Image Inde-



**Babylon 5, ahol már igazán nem tudhatjuk mi valódi és mi nem...**

pendent Protocol) termékeiket építették be a Lightwave-be, mely lehetővé teszi számtalan képformátum közvetlen írását/olvasását. Az animációval foglalkozók között méltán népszerű cég, a Xaos Inc. is hozzáadta saját részét, a Penello (mint a 3D Studiohoz) képmanipuláló plug-in formájában. A Modelerben nagyon sok plug-in található, pl. fogaskerek generátor, VRML (Virtual Reality Modeling Language) formátumú mentő. Az Amigás változathoz nagyon sok kiegészítő kapható. Ezek gyártói nagy sebességgel dolgoznak a Windows NT változatokon, csak néhány példa ezekből: Impact – valóságghű algoritmikus mozgások (szél, gravitáció) és ütközésvizsgálat; Fiber Factory – haj és szőr generátor a Lightwave-hoz; Lock&Key – hierarchiák időbeni megváltoztatására szolgáló plug-in.

A Lightwave egy igen jól megtervezett, hatékony, könnyen tanulható 3D-s modellező és animációs rendszer. Az ára/teljesítmény viszonya is kiemelkedő, a program \$800, ami igazán szenzációs, ha egy hasonló kiépítésű pl. 3D Studiohoz hasonlítjuk. A Silicon Graphics verzió \$2000, és ez máris hatalmas vitákat váltott ki a software-for-galmazó cégek között. Ez az ár pontosan az 1/5-e az eddigi legolcsóbb SGI 3D-s programnak.

A jól használható Amiga verziót a Newtek sikeresen ültette át több géptípusra, így megalkotva az első platformfüggetlen, kompakt 3D-s rendszert, amely bizony komoly fenyegetést jelent az őshonos programokra nézve.

Marinov „Gaborca” Gábor



MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

**HOGYAN IS FOGJUNK AKKOR NEKI HÁZISTÚDIÓNK KIÉPÍTÉSÉHEZ? SE SZERI, SE SZÁMA UGYANIS AZOKNAK A KÁRTYÁKNAK (PL. FAST, MIRO, MATROX STB.), AMELYEK VIDEO VÁGÁST TESZNEK LEHETŐVÉ. EZEK MAJDNEM KIVÉTEL NÉLKÜL M-JPEG TÖMÖRÍTÉSSEL DOLGOZNAK (INTRA FRAME TÖMÖRÍTÉS), AZAZ A FRAME-ÉK MAGUKBAN IS ÉRTELMEK KÉPEK.**

Azonkívül változtatható a tömörítés paramétere, vagyis a minőség és a kép mérete sincsen megszabva (mint az MPEG-nél). Illetve meg van szabva, de a hardware-technológia, nem pedig a szabvány által. Ezek a kártyák általában nem képesek az eredeti, tömörítetlen video memóriába vagy winszire való kilapátolására. Ennek egyrészt az az oka, hogy ISA buszosok, másrészt a legjobb winszi sem bír 9 MB/s-nál nagyobb rohamot, harmadrészt, ha létezik is PCI-os kártya (pl. Miro), a belső hardware-e nem képes teljes üzemben dolgozni. Se baj, hiszen rajta van a kártyán az M-JPEG codec (gy.k.: kóder/dekóder), ami azonnal tömörít is, ami aztán már mehet winszire. Ezek a kártyák általában overlay technikával dolgoznak, külső forrást is tudnak fogadni, és video kimenetük is van, azaz a végleges terméket videora vehetjük. A lejátszás és a felvétel valós időben történhet, ugyanis mindig be lehet állítani egy olyan JPEG paramétert (lásd szeptemberi szám), ahol az adatmennyiséggel az ISA és a winszi is (sőt a CD-ROM is) megbirkózik. A kártyákon lévő overlay egység általában nem csak a grafikára enged videót tenni, hanem a videora grafikát is (feliratozás). A legjobbak három csatornát is kezelnek, és további keying lehetőségekkel szolgálnak (luma, chroma, matte, alpha channel stb.). A feldolgozás, azaz több forrás digitális összekeverése azonban csak off-line (nem valós időben) történhet, mivel ezeket a számításokat nem egy célprocesszor (mivel az nincs), hanem maga a központi proci végzi. Rövid idő alatt azonban produkál egy preview-t, ahol kicsiben megnézhetjük, hogy milyen lesz a mű, ha elkészül. A vágóasztal általában egy idővonalas ábrázolás (timeline), ahol a forráscsatornáék és célcsonna egyaránt szerepel. (???-TRf) Itt állíthatjuk be az összes művelet időparaméterét.

És most jöjjenek az előző számban ígért gyakorlati vizek! Szinte nem is lehet igaz! Most végre egy olyan területre evezünk, ahol nincs se Shannon tétel, se Fourier bá, és nincsen extrapoláció sem. Meglessük, miféle kártyákkal ékeskednek egyesek, és hogy milyen kártyánk nem lesz nekünk soha. Csak éppen azt nem fogjuk megtudni, mennyivel maradunk le róla, mert árakat nem vagyok hajlandó jelezni. Egyrészt nem tudom őket (ez már elég ok, nem?), meg aztán a magyar

# Multimédia

forint cikkírás és cikkmegjelenés között folytatja zuhanórepülését a „kitudjahova“ (aki azért nagyon szeretne részletesebb infót egy-egy dologról, az vágjon hozzá egy e-mail). Először kezdjük a grafikus kártyákkal, melyek közül a video-gyorsítással rendelkezőket vizsgáljuk. Egyrészt azért, mert multimédiával foglalkozunk, és ahhoz a video is hozzátartozik. Másrészt a video funkciókat már minden valamirevaló gyártó egy kártyára teszi a grafikus gyorsítófunkciókkal, hiszen célszerű egy helyen előállítani a képernyő tartalmát (no overlay any more!). Mi is ez a gyorsítás? A gyorsítás egy elég heurisztikus megnevezés, pontosabban szólva azt mondanám, hogy a grafikus kártya átvesz a CPU-tól funkciókat. Ezek a funkciók grafika esetén: vonalhúzás (2 pont vagy sok pont), területkitöltés (poligon), font cache. Raszterblokk esetén: blokkátvitel, blokkmásolás, színtér-konverzió (YUV-RGB), skálázás (nagyítás / kicsinyítés), dither, szűrés, esetleg dekompresszió. 3D-grafika esetén: Z-buffer, rendering (legtöbbször Gouraud), dupla buffer, textúra mapping. Vektoros grafika esetén az első csoport játszik szerepet, video esetén a második, 3D ábrázolásnál a harmadik.

A kártyák lényegi eleme a grafikus/video-kontroller-chip, mert az határozza meg, hogy a fenti funkciók közül melyiket támogatja a kártya. A buszfelület szintén a sebességről árulkodik, de ez elég egyöntetű, hiszen ISA buszt már alig valaki használ, a VLB még tartja magát, de a PCI az uralkodó (a maga elvi 132 MB/s-os átviteli határával, ami a 33 MHz-es buszfreki és a 32 bit miatt annyi, amennyi). A legjobb mostani PCI-os rendszerek 54 MB/s-ot képesek átréselni magukon (pl. Endeavor, Asus), ami egy videostreamhoz több, mint elegendő. Busz letudva.

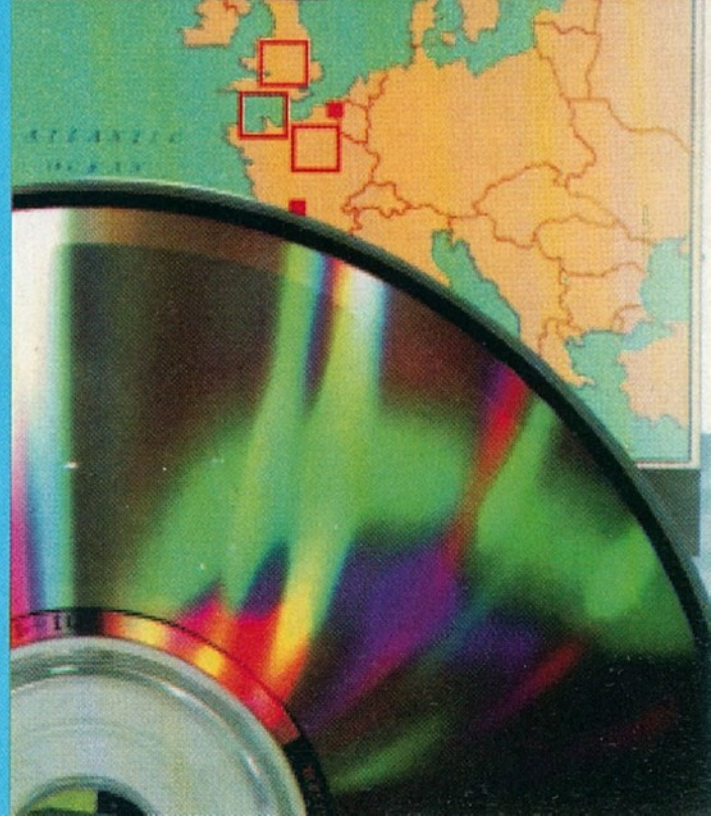
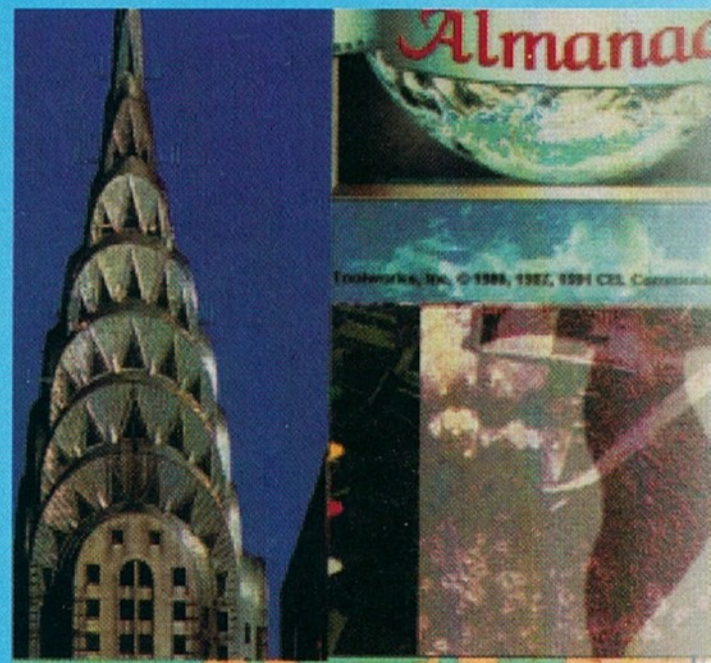
Nézzük most a memóriát. Miatán azon a közhelesen túljutunk, hogy minél több, annál jobb, vegyük szemügyre a típusokat. Videokártyákban létezik DRAM, VRAM, EDO-DRAM és

WRAM. A DRAM csak egy helyről írható-olvasható, a VRAM külön is, eltérő ciklusokban. Az EDO-DRAM átlapolt olvasási ciklusokat tesz lehetővé. A WRAM szintén a VRAM elvén működik, csak olcsóbb az előállítás, és gyorsabban lehet meghajtani. Fontos még, hogy mennyi a kártyába dugdosható memória maximuma (2, 4, 8, 12 MB). A RAMDAC fontos eleme a grafikus kártyának, hiszen ez alakítja a digitális RGB pixelinformációt analóggá, de itt történik a palettázott színmód feloldása is, és az esetleges gamma korrekció, valamint a hardware kurzor előállítás. Érdekes módon van olyan gyártó, aki a RAMDAC-ba teszi a YUV konvertert és a skálázót. Válgék egészségére! A teljesítményre nézve (110-220 MHz) a RAMDAC frekvenciája a mérvadó. Az általános tulajdonságok közül kiemelném a VESA DPMS támogatást (mindegyiknek van), a feature connectort (ez is), a maximális felbontást, a képfrekit és a driver támoga-

tást. Sima grafikához DOS / Windows környezetben természetesen egy gyors Windows driverre, PC UNIX környezetben (FreeBSD, SCO, Linux) egy gyors X szerverre van szükség. 3D alkalmazásoknál minden környezetben ajánlatos egy OpenGL konform drivert beszerezni. Videohoz DOS/Windows alá DCI, OS/2 alá DIVE konform driver, UNIX alá XVideo kiegészítés szükséges.

Mivel ez nem egy teszt, nem törekedtem az adott gyártó minden termékét bemutatni, sőt még csak nem is a legjobbat mindenhol (pl. Miro). A bemutatás arra szolgál, hogy áttekintést kapjatok a főbb tulajdonságokról. Itt van elsőnek a processzor. Az S3 868 (DRAM) és 968 (VRAM) chipje uralja a piacot, mert minden fontos funkciót tartalmaz és elég gyors is. Alkalmazzák még az Ark Logic ARK 2000-es, a Tseng Viper és a Weitek P9130 gyorsítóját is. Van azonban olyan kártyák, ahol külön chipet alkalmaznak a grafikára és a videora, ilyen például a Tseng ET4000/W32p és a Viper páros (az új termék majd a Tseng ET6000 lesz, melyben már együtt lesznek). A színelbontástól és a képfrekvenciától függően változik a RAMDAC pixelfrekvenciája, ez szépen látszik a VRAM-os VideoLogic kártyánál. A videofelbontás a gyorsított video színmélységét hivatott jelenteni. Tudniillik az S3 chip 256 színű módban képes olyan jó minőségű ditheringet csinálni, hogy az majd-

Kártya:	Stealth Video	Winner 1000	Miro Video 12	V7	VEGA	GrafixStar
Gyártó:	Diamond	Elsa	Miro	Spea	Video	700
Chip:	S3 Vision 868	S3 Vision 868	Alliance Promotion 3210	Avance Logic ALG2302	S3 Vision 968	
Max pixelfrekv:	135 MHz	135 MHz	135 MHz	110 MHz	170 MHz	
Max. Memória:	2 MB DRAM	2 MB EDO	2 MB DRAM	1 MB DRAM	4 MB VRAM	
Busz:	VLB/PCI	VLB/PCI	VLB/PCI	PCI	VLB/PCI	
800x600	8-120,16-100,24-90	8-160,16-100,24-85	4-56,8-7516-75	4-75,8-75,16-60	8-120,16-120,24-120	
1024x768	8-100,16-100	8-128,16-103	4-59,8-75	4-75,8-75	8-100,16-100,24-100	
1152x864	8-75	8-100,16-85	8-75		8-120,16-100,24-75	
1280x1024	8-75	8-76			8-90,16-90,24-60	
1200x1600 video felbontás	jó (dither)	jó (dither)	gyenge (átkapcsolás)	gyenge (átkapcsolás)	8-60,16-60	
szűrés	nincs	jó	csak horizontális	nincs	csak horizontális	







nem HiColor minőségnek felel meg. A Miro és a Spea kártyában ezzel szemben azt a megoldást követik, hogy a RAMDAC a képfelépítés közben változtatja a felbontást, így a grafikus felbontástól szinte független a video. Az eredmény azonban elég gyenge, a megadott 15 bit helyett csak 12 jön ki, ami MPEG-

Kártya:	Jakarta	Comet	Marvel II	PCI Video	miroVIDEO DC20 pro
Gyártó:	Jazz Multimedia	Matrox	Matrox	FAST	miro
kompresszor:	nincs	nincs	nincs	M-JPEG (opcionális)	M-JPEG (>1:7)
dekompreszor:	MPEG	nincs	MPEG	M-JPEG, MPEG (opcionális)	M-JPEG
grafikus chip:	Tseng ET4000/W32p + Viper	Tseng ET4000/W32p + Viper	Tseng ET4000/W32p + Viper	Tseng ET4000/W32p + Viper	Tseng ET4000/W32p + Viper
memória:	2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB DRAM	2 MB DRAM
max pixel frekv.:	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz	135 MHz
800x600:	8-75,15-75,16-75,32-75	8-75,15-75,16-75,32-75	8-75,15-75,16-75,32-75	8-75,15-75,16-75,32-75	8-72, 16-72,24-60,24-60
1024x768:	8-75,15-75,16-75	8-75,15-75,16-75	8-75,15-75,16-75	8-75,15-75,16-75	8-70,16-70
1152x864:					
1280x1024:					
video bemenet:	FBAS, S-VHS (376x288)	S-Video, FBAS	S-Video, FBAS	S-Video, FBAS	FBAS, Y/C (768 sor)
video kimenet:	S-VHS (640x480)	RGB	RGB	S-Video, FBAS	FBAS, Y/C
I/O busz:	PCI/VLB	PCI	PCI	ISA	PCI slave
spec busz:	feature connector	feature conn., Matrox Movie Expansion Bus	feature conn., Matrox Movie Expansion Bus	opcionális	nincs
extrák:		magas digit. sebesség	digit. sebesség (opció)	TV tuner, audio kimenet	

hez kevés. A szűrés fontos funkció a nagyításnál, főleg software MPEG esetén. Szűrés nélkül a video durva felbontásúnak tűnik, ami még kétszeres zoomnál lehet, hogy elmegy, de full-screen esetén már élvezhetetlen. Az S3 chipben benne van a szűrés, bár használata lelassítja a sebességet. A Diamond kártya nem használja az S3 ez irányú lehetőségét, a VideoLogic meg lemond a vertikálisról (nyilván az időráfordítás miatt). Az igazat megvallva, a fent említett kártyák nem tudják kifejteni maximális jótékony hatásukat egy erős gép nélkül. Tudvalevő ugyanis, hogy a software MPEG minimum egy 120 MHz-es Pentiumot igényel ahhoz, hogy a 25 fps-ig eljussunk,

és még hangot is kapjunk mellé (én azért inkább egy 133 MHz-essel próbálkoznék, vagy hajrá fiúk, ott a Linux, az XVideo meg az Alpha!)

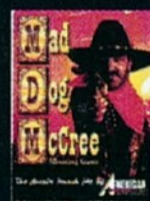
Lépjünk egyet most a tömörítéssel és esetleges digitalizálással rendelkező kártyák felé. A tömörítők Indeo vagy M-JPEG algoritmussal dolgoznak, a kitömörítőknél pedig hozzájön az MPEG is. Az Indeo algoritmus nem igazán elterjedt. Nem foglalkozunk most az overlay kártyákkal sem, hanem csak az osztott bufferes megoldással, mivel ez sokkal rugalmasabb, azonkívül nincs szükség egy külön helyet foglaló overlay kártyára, harmadrészt pedig az overlay kártyák igencsak a múlt ékességeivé váltak időközben. Az összes kártya a Tseng grafikus és video processzor párost használja, maximálisan 2 MB DRAM-mal. Ez magával vonja a maximális 1024x1280-as felbontást, 256 színnel. A tömörítés kizárólag M-JPEG-gel történik. Az egyetlen kártya, amelyik tömörítetlenül is képes magából kihányani a videót, az a Comet. A Miro csak 3 MB/s-ig bírja a tempót, ami magával von egy 7, vagy nagyobb kompressziós rátát. Analóg videót mindegyik kártya tud fogadni, a Jakarta csak negyed PAL felbontásig, a többiek PAL-ig fel tudnak menni (768x576). A digitalizált video tömörítve vagy anélkül, winchire vagy memóriába mehet. Külső, analóg videoforrást mindegyik kártya képes a kimenetre tenni. A Mironál és a Cometnél az élő video kontrasztja, fényessége, telítettsége stb. állítható. Az MPEG kitömörítésnél a kártyán van az audio dekóder is, az analóg audio jel a kártya hátulján megjelenik, azt a hangkártya AUX bemenetére kötve teljes lesz a multimedia feeling.

A háromdimenziós kártyák világába a következő alkalommal pillantunk be, de előtte majd még alapozunk is.

Dr.Doktor

Szenti@is.twi.tudelft.nl

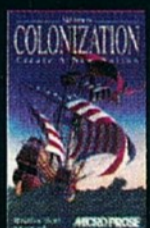
## MULTIMÉDIÁBAN IS OTTHON VAGYUNK!



BLASTER

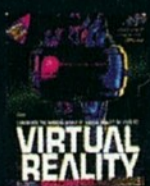


AWE 32



CD-ROM-/Panasonic 2X 8462,- Ft+Áfa

...további kedvező árak



## UTAT MUTAT A JÖVŐBE

# SOWAH

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



**MULTIMÉDIA****MÉLYVÍZ**

**SOKFELÉ EVEZTÜNK MÁR A MULTIMÉDIA TENGERÉN, DE MINDEZIDÁIG NEM ESETT SZÓ EGY ÉRDEKES ALKALMAZÁSCSOPOTRÓL, AZ EMBERI BESZÉDDEL FOGLALKOZÓ MULTIMÉDIÁRÓL. EZ TERMÉSZETESEN MAGÁBAN FOGLALJA A BESZÉDFELISMERÉST ÉS A SZÖVEGES INFORMÁCIÓ „FELOLVASÁSÁT” IS.**

A PC ABC tévéműsor rovata

# Multi-ABC

mormolja a szavakat (létezik persze magyar nyelvű beszéd-szintetizátor is; a hazai fejlesztésű kártya közel tökéletes magyar kiejtéssel állítja elő a hangokat).

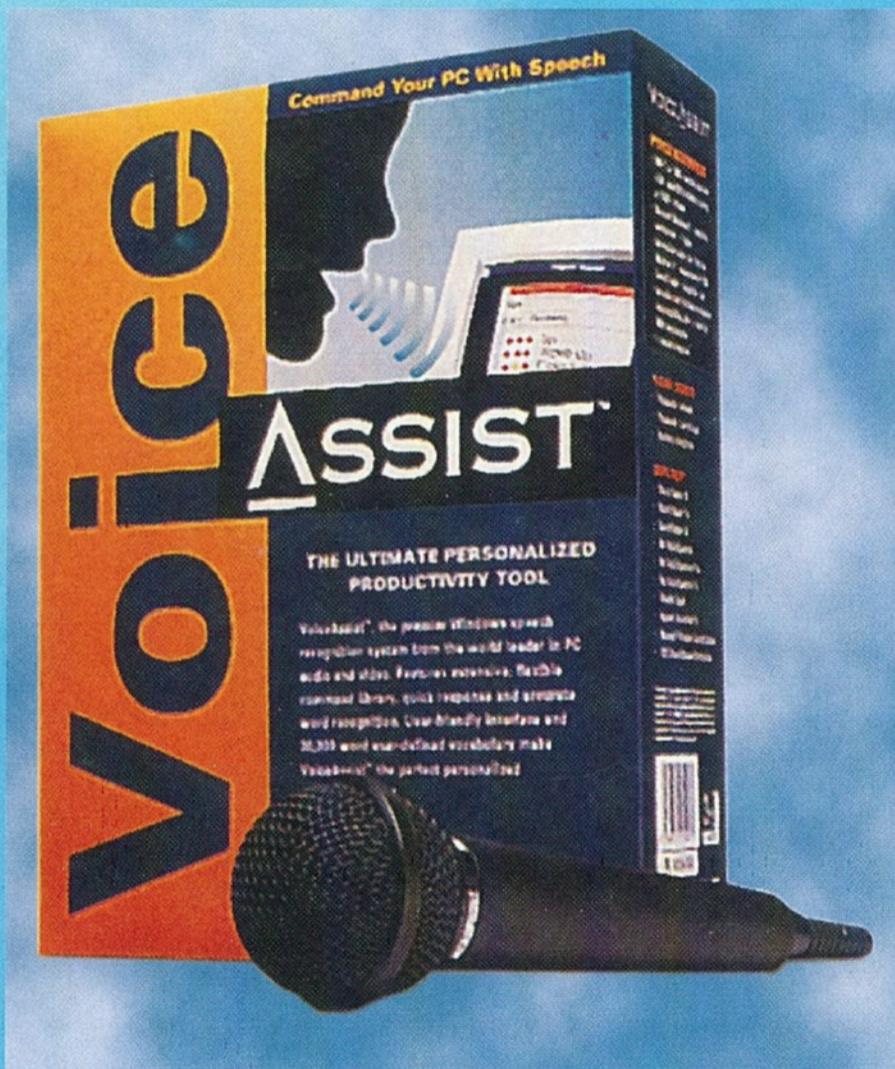
A program tartalmaz egy szövegfelolvasót, amely bármilyen TXT állományt felolvas. Megadhatjuk, hogy Windows alatt, minden szövegállomány megnyitásakor automatikusan feléled a felolvasó. Wordbe is beépíthető az egyik ilyen felolvasó modul, így szövegszerkesztés közben is használható. A hangszótár segítségével az angol szavak kiejtését gyakorolhatjuk, az éneklőprogram pedig „elkornyikálja” a megadott szöveget (ez már tényleg csak a kölyköknek való érdekesség). A Talking Scheduler egy hagyományos határidőnapló-program, csak segítségével „multimédiásabbá” tehető a naptár. Az időpontokhoz felolvasandó szöveget társíthatsz (három óra tíz: találkoz a Hiltonban), mikrofonon rögzítheted a saját beszédedet, amit később felolvas, vagy a megadott időpontban elindít egy tetszőleges programot.

A hangfelismerés már komolyabb téma, és persze az alkalmazások területe is szélesebb. Ma már nem sci-fi vagy James Bond filmbe illő, ha egy széf tulajdonosa hangjára nyílik, de ott azért még nem tartunk, hogy az utcai pénzkidó automata PIN kódját szóban kelljen megadnunk. A technológia „piacosítása” még sehol sem jár; az ipari fejlesztés, a NASA már bizonyára jóval előrehaladottabb, ám az otthoni felhasználástól még messze van. Ha a rendszerek nagy pontossággal, megbízhatósággal működnek, a felhasználhatóság is szélesebb körű lenne. A házi-multimédia világába a Creative Voice Assist hozza el a beszéd felismerést, bár szerintem egyelőre még csak érdekesség szintjén. A Voice Assist segít abban, hogy a fotelben kényelmesen hátradőlve irányítsuk a gépet a Windowson keresztül. Ez úgy működik, hogy egy-egy Windows parancshoz a hangunkat rendeljük, majd ennek felismerése esetén végrehajtja majd a feladatot. „Tanuló” üzemmódban többféle hangulatban meg kell adnunk a kívánt szót, így nagyobb az esélye, hogy probléma nélkül felismeri. Csak szerényen, csendben jegyzem meg, hogy ezen a szinten ennek még nem sok értelme van. Majd akkor ér valamit a beszéd felismerés, ha azt mondod: „Word betöltése, Cheltham betű, 18 pontos” és ezek után diktálom a levelet – a gépnek, és nem a titkárnőnek.

Mr. Chaos

**K**ezdjük a talán egyszerűbb feladatnak látszó témával, az írott szöveg hanggá alakítását segítő Creative TextAssist programmal. A software egy hangkártyán keresztül „felolvassa” a megadott angol nyelvű szöveget. Kézenfekvő megoldás gyengénlátók számára, akik így, a számítógép segítségével egyszerűbben juthatnak információhoz, mint mondjuk a Braille-írás segítségével. Persze sok más területen is hasznosítható: nyelvtanulás, multimédiás alkalmazások, információs rendszerek, üzenetkövetítés stb. A Creative a Digital Equipment Corporation („magyarul” DEC) technológiáját (DECtalk) hasznosítva fejlesztette ki a TextAssist-et.

A program nem a C64-es „Sam bácsi nyelviskolája” példájára épülve működik (valami ABC-s brekegés a gép gyomrából), hanem a betűkből felépülő teljes szót kiejti. Beállíthatjuk, hogy a kilenc típusú hangszín melyikével beszéljen a PC, milyen sebességgel, hangzással



## Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

**Érdeklődjön  
aktuális áraink  
és kínálatunk felől!**

**SOFTWARE  
STATION**  
SOFTWARE & BOOKS  
FOR PROFESSIONALS

3D Studio Applied, with CD-ROM (Advanstar Communications)	7.200	Digital Compression of Still Images & Video (AP)	11.200
3D Studio Special Effects, w/CD-ROM (New Riders)	8.600	OS/2 Programmer's Desk Reference (McGraw-Hill)	8.360
3D Studio IPAS Plug-in Reference, w/CD-ROM (New Riders)	9.600	Fontographer:Type by Design (MIS:Press)	5.200
Inside 3D Studio Rel 4, w/CD-ROM (New Riders)	10.340	Inside Adobe Photoshop 3 for WIN & Mac, w/CD-ROM (NRP)	8.580
PC Intern, 5/E, w/CD-ROM (Abacus)	11.220	Inside Fractal Design Painter 3, w/disk (NRP)	7.200
Advanced Animation and Rendering Techniques (ADWE)	7.140	Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD-ROM (O'Reilly)	11.220
The C++ Programming Language, 2/E (Addison-Wesley)	5.180	Visual C++ 2:Developing Prof Apps in Win 95 & NT (PRH)	7.400
Firewalls and Internet Security (Addison-Wesley)	3.780	Photoshop Filter Finesse, w/CD-ROM (Random House)	7.800
Indispensable PC Hardware Book, 2/E (Addison-Wesley)	6.720	Ultimate Guide to Fractal Design Painter 3.1 for Mac/Win	4.800
OpenGL Ref. Man. / Progr. Guide (Addison-Wesley)	4.900 / 5.180	<b>Plug-and-Play LINUX, Fall'95-végre! 5.800/3.800</b>	
Uninterrupted Interrupts (all PC+Network, on CD1; Addison-Wesley)	7.420		

1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. T/F: 165-4475; 371-0704



## CD-BYTE

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

Cégünk felvásárol, beszámít és értékesít minden megunt és használt CD-ROM lemezt kedvező áron.

## HARDWARE-M KFT.

1067 Bp. Csengery u. 55.  
Tel.: 132-6841

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón, garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!

## HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

## BitMEX BBS.

Tel.: 267-9918

Éjjel-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik, érdemes hívni.



## ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Tel.: 267-9461  
Fax: 267-9463

## AUTOMEX CD CENTER

1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885  
Fax: 267-8546

E-mail: automex@mail.datanet.hu  
Friss információk a TXT.682. oldalán

## KERESSEN, HOGY KERESSEN!

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését. Elképzeléseit segítőnk kivitelezni.

## FaxInform®

számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Több száz ismertetővel, árlistával, akcióval várja Önt a FaxInform: 267-9916. Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

## Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezményrel jár.

- A CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezmény adunk.
- Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.
- Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek,
- BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak
- Megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás

## ZipDrive

A legújabb, a legkisebb és leghordozhatóbb drive. Tömege mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű.

100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/perc adatátvitel, zajmentes technológia, jellemző.

Ára: 44.900 Ft+Áfa  
Lemezár: 3.600 Ft+Áfa



## ÚJ SZÍNEK A PALETTÁN!

Cégünk a Microsoft, NOVELL, Borland, Corel, Symantec, BTRIEVE, GUPTA felhasználói szoftverek TELJES választékával is várja Önt természetesen a tőlünk megszokott szenzációs áron! Megtekinthetők az Astoria Üzletházban levő bemutató termünkben.

## FATAR

### MASTERKEYBOARD -ok

az AUTOMEX KFT-től  
Kínálatunkban a legegyszerűbb 4 oktávós dinamikus billentyűtől, a profiknak szánt 7 oktávós kalapácsmechanikás, aftertouch-os programozható billentyűig minden változat megtalálható!

Studio 49	24.500,-
CMK 49B	26.500,-
Studio 490 Plus	31.500,-
Studio 610	39.200,-
Studio 610 Plus	49.200,-
Studio 900 cabinet	132.000,-
Studio 900 flight case	162.000,-
Studio 1100 cabinet	172.000,-
Studio 1100 flight case	226.000,-
Studio 2001 cabinet	280.000,-
Studio 2001 flight case	310.000,-

### Kiegészítők

MP1 orgona pedál	34.900,-
WFP 1/10 szimpla pedál	3.000,-
WFP 2/15 dupla piano pedál	5.000,-
WFP 3/10 tripla piano pedál	7.000,-
VP 26 volume pedál	5.000,-
PS100 oktáv váltó	2.000,-

Windows 95 és a hozzá tartozó programcsomagok (Office 95, CorelDraw 6.0) megtekinthetők és megvásárolhatóak üzleteinkben.  
**MICROSOFT WINDOWS 95**



**Kodak PCD 960**  
**Hordozható PhotoCD**  
**lejátszó**  
**43.000,- Ft+Áfa**

## MULTIMÉDIA HARDWARE

Aktív hangfal 80W	7992,-
Aktív hangfal 5W	2392,-
CD tartó 12 db-os	1000,-
CD tartó 32 db-os	1760,-
Pioneer 4x speed CD-ROM	24.900,-
SONY76E 4x speed CD-ROM	24.900,-



## Ebciklopédia

A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be képekkel, videofelvételekkel. A lemez angol és magyar nyelven is tartalmazza a szöveges információt

## Interaktív PUSZTA Sex

Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely bemutatja a magyar pusztát „szépségeit”, egyóránnyi filmanyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű.



- 6 nyelv (bármelyikről bármelyikre fordít)
- 300.000 szavas szókincs
- könnyen tanítható
- asszociációs készség (a hibásan begépett szavakat is fordítja)
- szöveget szavanként fordít
- minden gépen futtatható
- Windows 95 kompatibilis

## 6 Nyelvű EURÓPA Szótár

Az év szenzációja!



## MÁR KAPHATÓ!!!

A CD-ROMtár III. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes magyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést, változatlanul bruttó 499 Ft-ért.

## Corel Photo CD AKCIÓ!

2875,- Ft helyett  
**1990,-Ft**

100 db szabadon felhasználható fotó, 3072x2048x16Mcol.

## Multimédiás számítógép akció!!!

486DX4-100MHz  
4MB RAM  
420MB Winchester  
2x sebességű CD-ROM drive  
16 bites, 3D hangkártya  
101 g. billentyűzet  
Floppy drive  
CSAK:

**129.000 Ft +Áfa**

## Panasonic CR 562J

+ 16 bites MCD hangkártya  
+ hangfal  
+ajándék CD-ROM és kazetta  
hihetetlen áron

**16.990,- +Áfa**

## MEDIA VISION

A legújabb generációs multi CD-s hangkártya.

Jellemzők:

- SRS 3D hangképzés
- 4-48kHz -ig digitalizálás
- hangfelismerés
- 100% -ig Sound Blaster kompatibilis
- MPU-401 MIDI kompatibilis
- Sony, Panasonic, Mitsumi CD-ROM interface
- rengeteg hasznos szoftver

Mindez a legkedvezőbb áron:  
9.990,-Ft

## MEDIA VISION SOUND



## HAMAROSAN ÉRKEZIK

Cím	Várható ár	Várható megj.
<b>This Means War</b> a Command & Conquer után a legjobb stratégiai harci szimuláció	<b>6990</b>	<b>okt</b>
<b>F1 Grand Prix 2</b> Formula 1 -es autóverseny fantasztikus grafikával	<b>7990</b>	<b>nov</b>
<b>Top Gun</b> az egyik legharciasabb repülőgépszimulátor	<b>7590</b>	<b>nov</b>
<b>International Moto-x</b> Doom motorbiciklin	<b>7390</b>	<b>dec</b>
<b>Stonekeep</b> epikus szerepjáték	<b>7990</b>	<b>nov-dec</b>
<b>Wing Commander IV</b> ezt nem kell bemutatni	<b>9990</b>	<b>nov</b>
<b>3D Atlas</b> a leglátványosabb atlasz ami csak elkészült	<b>6390</b>	<b>nov</b>
<b>Druid</b> fantasztikus kalandjáték, digitalizált és renderelt jelenet hegyek	<b>6190</b>	<b>okt</b>
<b>Cesar II</b> a legsikeresebb történelmi város/életsszimulációs játék lesz	<b>6990</b>	<b>okt</b>
<b>Cyberspeed</b> Megarace és Hi-Octane stílusú szupergyors játék	<b>5990</b>	<b>nov</b>
<b>The Indestructibles</b> a Bullfrog egyik legnagyobb alkotása lesz	<b>6390</b>	<b>okt-nov</b>
<b>11th Hour</b> a 7th Guest második része, csak jobb lehet	<b>7190</b>	<b>nov</b>
<b>The Dig</b> fantasztikus úrkaland lesz	<b>7190</b>	<b>nov</b>

## KODAK DCS 200

digitális fényképezőgép  
**690.000,- +Áfa**



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

**MÁR KAPHATÓ!**



Multimedia Meeting Point

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

180.000 Ft + ÁFA

