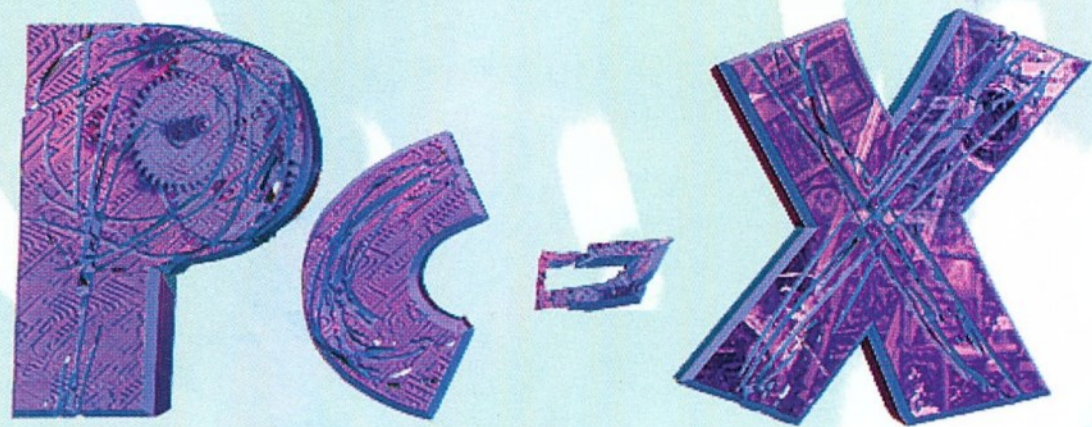


JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

MAGAZIN

MÁRCIUS
III.ÉVF. 3.sz. 1996. 294 FT

KONDÁKOK



Március

Hull-a Retkes Fehér Ló

(...jőjj el kedves Téliapó)

Hópihe hívja Rénszarvast. Rénszarvas jelentkezz! VÉTEL. Afene, befagyott a CB, marad a távirat. STOP. Nem írok hosszú mondatokat. STOP. Mert még odafagy az ujjam a billentyűzethez. STOP. Esik a hó. STOP. A Vesa programozás hóakadály miatt elmarad. STOP. A szerző úr ugyanis nyaral. STOP. Vagy telet. STOP. Ellenben új rovatok indulnak. STOP. Mint például TRf és Giraffe NetSzörfözése és Könyvjelzője. STOP. Még mindig esik a hó. STOP. Éjjel három óra van. STOP. Sütinek kiugrik a szeme a helyéről. STOP. TRf-nek is. STOP. Épp a CD-X-et fejezi be. STOP. Ma mondott le Bokros Lajos. STOP. Így hát májustól oldalszámot bővítünk. STOP. És nem emelünk árat. STOP. Ez már majdnem tuti. STOP. Az is, hogy a CD-X továbbfejlődött. STOP. Még sokkal inkábbabbul multimédiásabb lett. STOP. Szóval rengeteg érdekesség lesz/van rajta. STOP. Nézz 25 centivel jobbra. STOP. Ott a CD-X tartalomjegyzéke. STOP. Nyomulj a 15. oldalra. STOP. Ott találsz MegrendelŐrület-et. STOP. Még mindig esik az a fránya hó. STOP. Az előfizetési akciónk nyertesei a 19. oldalon nyaralnak. STOP. Viszlát egy hónap múlva. STOP. Addigra talán felenged ez az Európa-méretű jégverem. VÉGE.

- 4 Hotline News – sok finom érdekesség
- 6 Conqueror AD 1086 – egy kis lovagi torna
- 8 Duke Nukem 3D – a Búvár Doom
- 10 Red Ghost – Vörös Szellem Szimulátor
- 12 Normality Inc. – Doom-szerű kalandjáték
- 14 Angel Devoid – plasztikai műtét
- 16 Dawn Patrol Head To Head – szemtől szembe
- 17 Pinball 95 – a Win 95 Plus Pack kiegészítése?!
- 18 Grand Prix Manager – míg megjön az F1GP2
- 20 Allied General – Panzer General után szabadon

- 23 EarthWom Jim – kukacoskodó Win 95 alá
- 24 Touché – az ötödik muskétás
- 26 Gabriel Knight 2 – vérfarkasok előnyben!
- 28 The Terminator – Future Shock
- 30 Warhammer – kalapács alatt a háború
- 32 Music City – Gyu bácsi kedvencei
- 34 Így készült: Jumanji – filmes trükkök
- 35 Filmajánlat márciusra – játékokkal
- 36 MS Foxpro – for Windows 95
- 36 MS Visual Basic – ez is Windows 95 alá
- 38 Demozóna – 3D programozás
- 40 Szörfözni mentem (TRF) – Internet kalandozás
- 41 Dr. MIDI – Turtle Beach hangkártyák
- 42 Aréna – Double Sided, Double Density
- 44 Könyvjelző – mizujs a könyvespolcon?
- 45 Helyes-e? – morphondírozzunk helyesen
- 46 HW Depo – meghajtók, monitorok
- 48 Újoncok! Sorakozó! – Silicon Graphics
- 49 CD-interactive – PC-s MPEG kártyák
- 52 CorelXara! – vektoros és pixeles egyben
- 54 3D – ray-trace vagy nem ray-trace?
- 56 Multimédia – Java az Interneten
- 58 Hátizsákosok – egy CD-n fél Európa

Következő számunk 1996. április 1-én (nem vicc!), hétfőn jelenik meg.

 IDG
HUNGARY

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos);
szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő:
Spányik Balázs (The Richfielder); egyéb felújítási munkák:
Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László (Kondi).
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-8291 és 156-3211/PC-X
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 2688 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 96.0072
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.

JÁTSZHATÓ DEMO:
BEAVIS & BUTTHEAD,
BIG RED RACING, BUD
TUCKER, COMMAND &
CONQUER, CONQUEST
OF THE NEW WORLD,
DAGGERFALL, DESCENT 2,
EARTH WORM JIM, FLIX
MIX, THE TERMINATOR:
FUTURE SHOCK, INDYCAR
RACING 2, LOCUS, MANIC
KARTS, NORMALITY INC.,
NAVY STRIKE, RAYMAN,
STARBALL, PRO PINBALL:
THE WEB, WIPEOUT, 3D
TABLE GAME ÉS MÉG SOK
MÁS!

ROLLING DEMO:
CYBERIA 2, DESCENT 2,
DUNGEON KEEPER

SHAREWARE JÁTEK:
3D CYBERPUCK, CHINESE
CHECKERS, COLOR
WIZARD, EXTREME PIN-
BALL, 3POINT BASKET-
BALL, HOME RUN DERBY,
OUTRIDGE, RADIX, RED-
HOOK'S REVENGE,
MUTANT SPACE BATS,
TEENAGENT, TEMPEST
2000, ZONE RAIDERS ÉS
MÉG SOK MÁS!

**SHAREWARE FELHASZ-
NÁLÓI PROGRAM:**

E HÓNAPBAN IS BIGZOO
VÁLOGATOTT, EZ ALKALOM-
MAL DÍJNYERTES ANGOL
SHAREWARE PROGRAMOK
KÖZÜL. EZEKET EGÉSZÍTET-
TÜK KI NÉHÁNY ÁLTALUNK
TALÁLT DARABBAL: COMDIC,
F-PROT 2.21A, THUNDER-
BYTE 7.0 - DOS, WIN3.1
ÉS WIN95 -, ARJ2.50A,
DISK COPY FAST 5.1, QUICK
PICTURE VIEWER 1.70,
PAINT SHOP PRO FOR
WIN95, WAVECRAFT LITE
STB.

MULTIMÉDIA:

BACKPACKER (BEJÁRHATOD
EURÓPÁT EGY SZÁL FOGKE-
FÉVEL ÉS EGY PG-VEL), PE-
TER RABBIT'S MATH GARDEN
(EGY KIS MATEK KICSINYEK-
NEK), DOGZ ("KUTYASZIMU-
LÁTOR" ÁLLATBARÁTOKNAK)
PATCHEK, DRIVEREK:

A SZOKÁSOS JÁTEK MELLETT
MOST FELHASZNÁLÓI PROG-
RAMOKHOZ GYŰJTÖTTÜNK JA-
VÍTÁSOKAT, FRISSÍTÉSEKET,
MEGHAJTÓKAT: WIN95,
ADOBE TYPE MANAGER,
QUARKXPRESS, CREATIVE,
ULTRASOUND STB.

MÉLYVÍZ:

E HÓNAPBAN NEM FORRÁS-
LISTÁKAT, HANEM FEJLESZ-
TŐRENDSZEREK LIMITÁLT
VERZIÓIT ADJUK KÖZRE. ÍGY
KIPRÓBÁLHATÓ AZ ÚJ VISUAL
BASIC 4.0, A DELPHI PRI-
MER ÉS A TURBO C++ 3.0
LITE IS. MINDEZEK MELLETT
MEGTALÁLOD JÓNÉHÁNY RÉ-
GEBBI PC-X MAGAZIN MÉLY-
VÍZ ROVATÁNAK CIKKEIT IS
(DR. MIDI, 3D STUDIO,
ARÉNA, HW DEPO).

**CSÁSZÁR ELŐD: FATEHÉN
ELŐDKE ÉS DR. MIDI EX-
KLUZÍV, 17 MEGÁS .WAV
TECHNO-KÖLTEMÉNYE A KÉ-
SZÜLŐ SAMPLE CD-JÜKRŐL.**

SLIDE-SHOW:

TÖBB, MINT 20 MEGABYTE
KÉP A HAMAROSAN MEGJE-
LENŐ JÁTEKPROGRAMOK-
BÓL: EARTHSIEGE 2,
SILENT THUNDER, DUKE
NUKEM 3D, CYBERJUDAS,
IRON ANGEL, RISE OF THE

PC

Nº 1 MAGAZIN
1996 FEBRUÁR **MAGAZIN**

MEGJELENT A

CD-X

MAGAZIN

1996 / Nº 1!

ITT RENDELHETED MEG:

1537 BUDAPEST

PF. 386

(VAGY LAPOZZ A 15. OLDALRA)

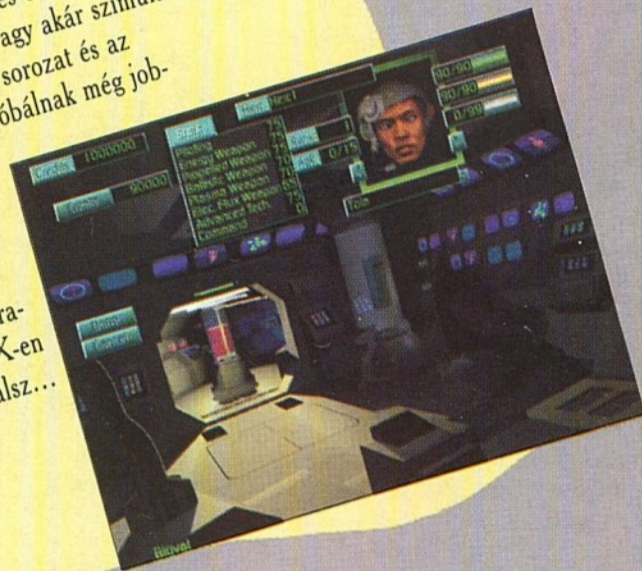
HOTLINE NEWS



CyberStorm

A Sierra iszonyatos erővel vetette rá magát a játékipiac apró morzsáira. Sokszínű, sokféle játékokkal jelentkezik, amelyek között éppúgy akad multimédiás- és oktatóprogram, kalandjáték vagy akár szimulátor. A Metaltech sorozat és az

Earthsiege megálmodói újabb játékkal próbálnak még jobban beférkőzni a játékosok tudatába. A futurisztikus háborús játék, a CyberStorm ötvözi a stratégiai, taktikai és szimulátor játékok elemeit, ráadásul mindez persze nagyfelbontású 3D grafika (és animáció) mellett. A CD-X-en 1996/No1-en további képet is találsz...



Mckenzie & Co.

Csábítsd el álmaid fiúját! Talán ez is lehetne a mottója az American Laser Games alá tartozó Her Interactive programjának, ha a választható fiúk tényleg álomba illő pasik lennének. Nekem rémálmaimban se jönnek elő...

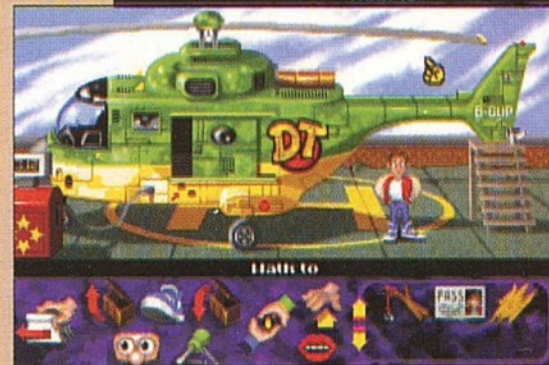
De nézzük, mit is tud a program! Az intro végén Bryan, aki "szerényen" a sulis egyik legjobb palijaként mutatkozik be, megmutatja a két lányt, akit alakíthatunk. Mindkettőjükhöz 2-2 "hódítanivaló" tartozik. A fiúk külön-külön CD-n kaptak helyet, plusz még van a főlemez, melyen azok a dolgok találhatók, melyek egyformák a történetekben. Ezeket 2 percen belül kb. ötször kell kicserélni, ami a helyes file-szervezés diadalának reprezentációja. Közben rájöttem így van ez jól, mert e nélkül az ember elaludna a magasröptű történet érdekessége miatt. Csak néhány példa az engem megdöbbentő színvonalra: az két lánynak még a szülei is ugyanazok (lehetnek végül is testvérek is, de kissé más a karakterük). Tipikus amerikai nyálprogram (a la "Szívtipró Gimi"). A lányokat ki lehet sminkelni, lehet őket fésűlgetni, ruhát választhatunk/vehetünk nekik, de ezeknek nem sok jelentőségét tapasztaltam, mert smink és ruha nélkül is bukhatnak a fiúk (lehet, hogy épp az utóbbi miatt...). A történetek meglehetősen egyhangúak, úgyhogy aki egyet végigjátszott, nem fog el-ájulni a következő történetben rázúduló fantáziadús ötletek sokaságától. A program csak több mint 256 színben az igazi, mert ebben a beállításban a videók fekete-fehérek.



AZ ABC FILM KFT. 3D ANIMÁCIÓS PÁLYÁZATÁNAK VÉGEREDMÉNYE:

1. helyezett: Varga István
2. helyezett: megosztottan Lenkey Richárd és Kaiser Péter
3. Ferenczy Gergely

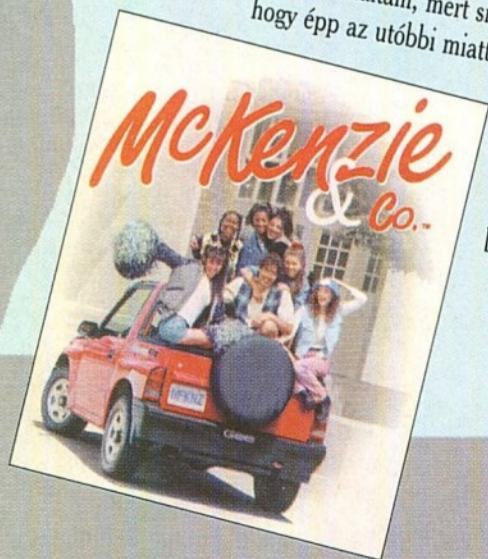
A pályázati kiírásra összesen 8 pályamunka érkezett be a megadott határidőig. A zsűri a beérkezett pályázatok mennyisége és színvonala miatt hosszas tanakodás után úgy döntött, hogy az első díjat nem adja ki. Így tehát a 4x sebességű CD-ROM meghajtó Varga István kapja, míg 1-1 Gravis Ultrasound hangkártyát kap Lenkey Richárd és Kaiser Péter.



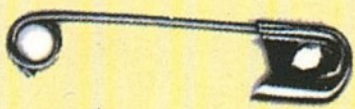
Bud Tucker

Lassan elkészül a Merit Studio ez évi durrantása, a Bud Trucker Double Trouble (tegyük hozzá – itt az ideje, eddig nem nagyon tarolt a Merit). A poénos, grafikus kalandjátékban Bud-ot, a pizza-kihordót alakítod. A történet szerint az eltűnt Professzor után kutakodsz – aki nem elégszik meg ennyivel, annak szintén a februári CD-X-et tudom ajánlani, amin megtalálja a Bud Tucker játszható demo verzióját...

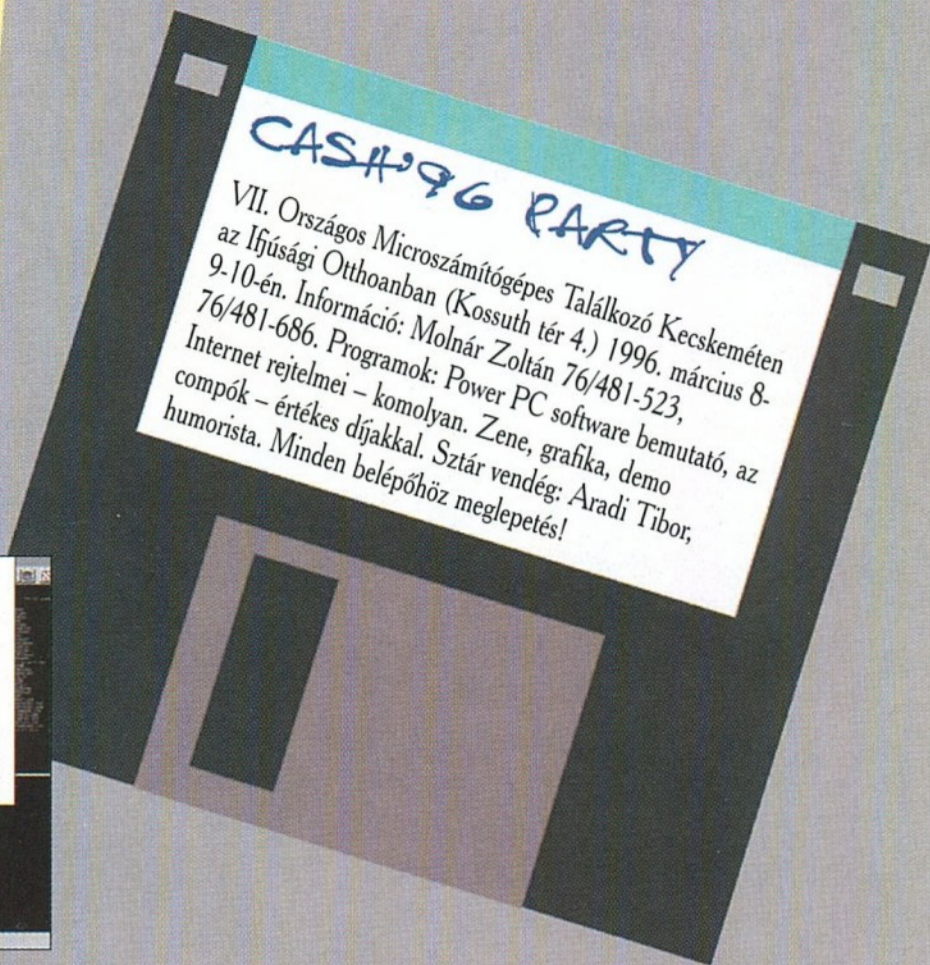
Mrs. Pelace



**HOLGYEIM ÉS URAIM!
OROMMEL JELENTHETJÜK BE, HOGY
MEGNYITOTTUK IRODÁNKAT
AZ INTERNETEN!
WORLD WIDE WEB CÍMUNK:**



WWW.IDG.HU

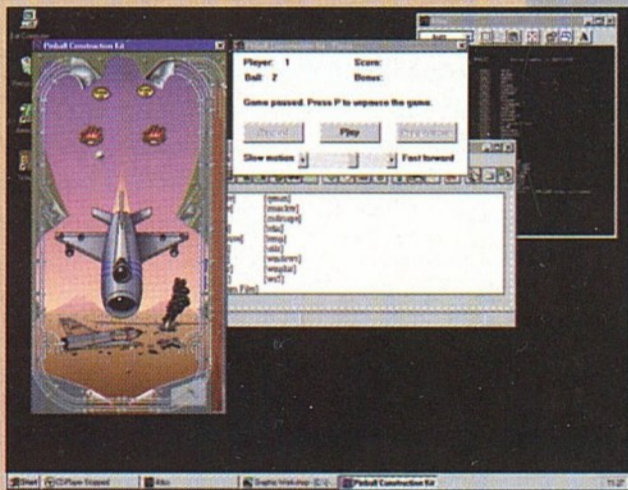


**Pinball
Construction
Kit**

Özönlenek a flipperék, ez tény. De mi van, ha egyik tábla sem tetszik? Saját magad mégsem építhetsz pinball pályát?! Dehogynem, a 21st



Century Entertainment, a pinballok atyja kitalálta, hogy elkészíti a világ első flipperét, ahol módosíthatod a pályákat. Az apró grafikai elemekből összeállítható pályák száma szinte korlátlan – a képzeteknek csak a mellékelt „építőkövek” szabnak határt. Igaz, nem az a fenomenálisan látványos, 3D pálya lesz a végeredmény, mindenesetre játszadozásnak jó...

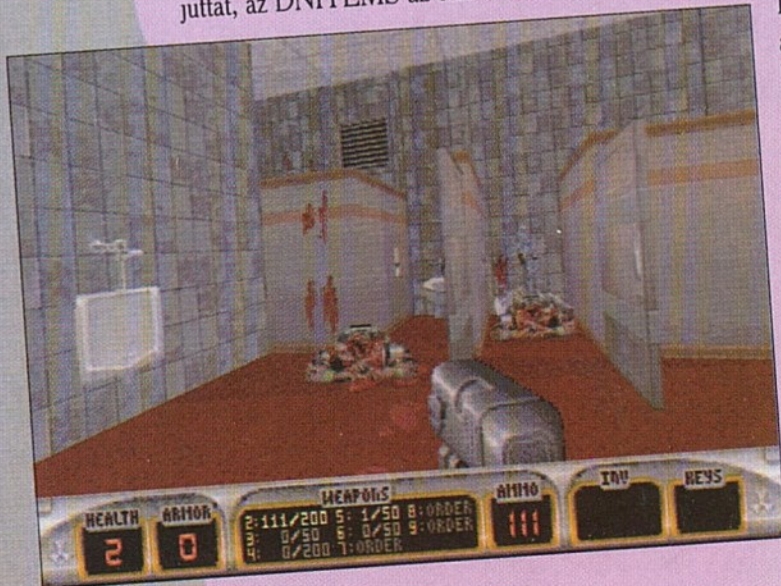


Duke NUKEM 3D cheat

Hot! Hot! Hot! Jon jóvoltából épp most jutottunk hozzá néhány Duke könnyítéshez. Szavatolni nem tudjuk őket, mert nem mindig működtek megbízhatóan (lehet, hogy a shareware változat leletiltja), illetve jó néhány csak vadító üzenetekkel viszonzta ténykedésünket. Mind1, íme egy csokorra való kód. Mindegyiket, hasonlóan a Doomhoz, a játék közben „vakon” kell begépelni. A DNCORNHOLIO a God módot kapcsolja, a DNSTUFF fegyverekhez juttat, az DNITEMS az összes felszedhető tárgyat tálcán kínálja, míg a



DNHYPER jó adag szteroidot nyakal be, amitől „kissé” felfokozódik Duke teljesítőképessége. Lehet még próbálgatni: DNSCOTTY, DNCASHMAN, DNVIEW, DNRATE, DNMONSTERS, DNCOSMO, DNKROZ és DNALLEN.



Worms Plus Race

A Team 17 által készített és az Ocean szárnyai alatt nevelkedt kukacok újra nyomulnak! Az olyan kukacoskodó, aki nem lett volna megelégedve eddigi giliszta-szerű teljesítményükkel, annak áprilisban elérhető lesz a kiegészítés. Network játék, milliő finomítás a légitámadások, rakéták és aknák terén, landscape editor textúra, víz és híd választási lehetőségekkel, 6 új audio track, új beszéd-hangok, plusz fegyverek (super grenades, super sheep, booby trap, mole bomb).

STRATÉGIA

GAME-PORT

„SZÓLJANAK A RÉZKÜRTÖK, TŰL-
KÖK ÉS TROMBITÁK! SIR PELLUS
(A JÁTÉKBAN SIR SPENCER
GOODMAN ÁLNÉVEN SZEREPEL –
DE EZ NE ZAVARJON SENKIT) ÉR-
KEZIK, A KIRÁLYSÁG VÉDELMEZŐ-
JE, A HÖLGYEK OLTALMAZÓJA, AZ
EGYHÁZ TÁMASZA, A SÁRKÁNYÖLŐ
– PARDON SÁRKÁNYÖLŐ, A...,
A...”. NA, SZÓVAL MOST BEMU-
TAKOZTAM! LEHET, HOGY KISSÉ
TŰLSÁGOSAN BELEÉLTÉM MAGAM A
HANGULATBA, DE LEGALÁBB MIN-
DENKI TUDJA, MIRE SZÁMÍTSON.

Egy újabb Defender of the Crown klón érkezett a Sierrától, de ezúttal a mánc megfelelő színvonalon. A címképernyőn egyelőre diszkréten hagyjuk figyelmen kívül a **NEW GAME** feliratú pajzsot, és menjünk inkább a gyakorlóterre (**PRACTICE**). Mind a négy csatafajtában érdemes némi gyakorlatra szert tennünk mielőtt élesben próbálkozunk. A lovagi tornánál (*joust*) egy pajzsot kell eltalálnunk – most még a nyeregből való kitaszítás veszélye nélkül. Minden próbálkozás után megtudjuk, hogyan is kellett volna tartani a dárdát. Az elmélet egyébként elég egyszerű: nagyjából a kerítés vonalán kell tartani a fegyvert, és amint közelebb érünk, folyamatosan a pajzs közepét célozni. Minél hamarabb sikerül, annál nagyobb erővel fogjuk eltalálni a másik lovagot (egyelőre képzeljük oda).



Na, ez is a miénk már!

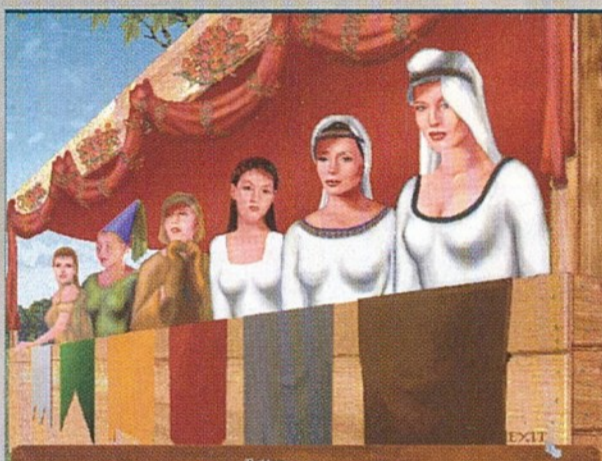
A *méléé* a földi harc fontos alapjaira oktat: beeresztenek egy elkerített területre, ahol le kell kaszabolni minden másik csoportba tartozó lovagot. Eleinte ez nem olyan könnyű, mert páncél nélkül bizony elég gyorsan megsérülünk, de később már vasoszlopként nem lesz olyan nehéz. Sőt! Ha lesz számszerűnk, akkor egy kissé megtrikácsolhatjuk az ellenfél csapatát, még mielőtt közelharcba bocsátkoznánk.

A *skirmish* a várelfoglaltat szimulálja. Itt is ugyanaz a helyzet, mint a földi csatánál: páncél és számszerű nélkül bizony gyakran kell szaladnunk, és enni- innivalót keresni megcsappant egészségünk helyreállítására. Érdemes használni az embereinket is, később majd csinálhatjuk a várfoglalást egyszemélyes kivégzőosztagként, de addig próbáljunk meg együtt dolgozni a többiekkel.

Végül a *field battle* a mezei csata rejtelmeibe vezet be bennünket. Először a felállásról kell döntenünk (megéri olyat választani, ahol minden csoport viszonylag szabadon áll – például a

CONQUEROR

battle line-t). A *start* gombbal indíthatjuk el az eseményeket. Az *auto* és az *auto all* opciókat nem nagyon szerencsés használni, mert a gép elég pazarlón bánik embereinkkel. Ehelyett a K (knights – lovagok), H (halberdiers – lándzsások) vagy az S (swordsman – szablyások) segítségével válasszuk ki a megfelelő csoportot, és indítsuk el egy ellenséges egység felé (jobb klikk). A megfelelő csoport azt jelenti, hogy a dárdások legyőzik a lovagokat, a szablyások a dárdásokat és a lovagok a



Sir Pellus éppen a hölgyeket fűzi – változó eredménnyel!

szablyásokat. Természetesen ez csak az egy az egy ellen típusú harcra vonatkozik, nyilván ha többen támadunk egy ellenfélre, akkor sikeresebb lesz az akció. Azt azért érdemes megfogadni, hogy csak akkor kezdjünk harcba, ha elég nagy túlerővel rendelkezünk, mert mindenképpen óriásiak lesznek a veszteségek (legalábbis én elég véres csatákat tudtam csak produkálni). Ha visszavonulunk (*retreat*), akkor lehet, hogy néhány egységünket még búcsúzóul lekaszabolják, de legalább mi megúsztuk (erről ld. később).

Lassan ideje lenne elkezdenünk a játékot! Első feladatunk a karaktergenerálás. Ennek módja rendkívül szellemes – morális fejtörőkben kell döntenünk, és a megoldásunktól függően változnak a tulajdonságaink. Egyetlen apró probléma, hogy az generált karaktereim messze rosszabbak voltak, mint az előre adottak, így végül is Sir Spencer Goodman vágott neki a hódításnak. A játék megnyerésének két módja van: 30 éves korunk előtt megfoglaljuk Londont és megöljük a királyt, vagy elpusztítjuk a sárkányt és elnyerjük a Király Bajnoka címet.

A csatátípusokról már esett szó, nézzük a többi helyszínt:

A **HOME** hatására dolgozószobánkba kerülünk, ahonnan a városainkat, pontosabban városunkat irányíthatjuk (az elfoglalt várakhoz nekem nem sikerült hozzáférni, így előállt az a humoros helyzet, hogy a falum lakossága a játék végére kb. másfélszerese volt Londonénak).

A kastélyra klikkelve építhetünk új várakat, illetve adhatunk új elemeket a korábbi kastélyhoz. Az egész nem túl bonyolult, az egyetlen apróság, amire rá kell jönni, hogy jobb klikkkel lehet váltogatni és forgatni az egyes elemeket. Próbáljunk meg zárt kastélyt csinálni (így a támadók mindig a kaputól indulnak és nem kell minden irányba figyelni a védekezésnél) – a kezdeti lehet később a belső vár, ha pénzünk növekedésekor egy külső falat is felhúzzunk.

A *farm*, *village* és *forest* (a három könyv közepén) a gazdaságunk irányításához szükséges. Vetni márciusban kell, aratni júliusban fogunk. A búzán (ez okvetlenül szükséges, különben éhen halnak az embereink!) kívül mást is vethetünk, illetve tenyészthetünk (ezek jövedelemtermelő-képessége is eltér, amit rögtön meg is nézhetünk a táblázatban), de a nagy pénzt az erdőirtásból és a bányászatból lehet szerezni (először ne nyissunk sok bányát,

mert sokba kerül és lassan térül meg). A falunál elsősorban házakat kell építenünk, de némi jövedelmet lehet szerezni a különböző „szolgáltatóegységek” bérletéből is. A változtatások akkor lépnek életbe, ha az OK gombot megnyomjuk, így nem probléma, ha többször próbálkozunk a pénzünk és a parasztok legjobb párosításával. Minden évben tippet fogunk kapni, hogy mi is kellene az embereknek, ezenkívül a termelékenység (*productivity*) is jó tükrözője a hangulatnak.

A *war planning* (katonaszobor) segítségével állíthatjuk össze hadseregünket a már korábban említett három csoportból. Mindegyik egység felállítása 100 parasztot igényel, ami – legalábbis eleinte – komoly korlát lesz (főleg, mert a gazdaságnak is mennie kell!).

Végül a *tactical map* (a fő játékképernyő) következik. Ennek nagy részét két térkép és néhány információ foglalja el. A legfontosabb feladatunk a hadseregek mozgatása. Nyilván érdemes utakon közlekedni, így esetleg oda is érünk egy-két tornára (ezek helyét kis kék zászlócska jelzi, ami minden hónapban máshová kerül). Maximum 5 hadseregünk és szerény személyünk mozoghat egyszerre. Ha elég közel kerülünk egy seregünkhöz, akkor csatlakozhatunk hozzájuk jobb klikkkel – persze ha ilyenkor veszít a sereg, akkor mi is elpatkolunk, és vége a játéknak. Az is lényeges, hogy egyedül nem jelentünk veszélyt senki várára, de ha sereg élén érkezünk, akkor szépen megkérnek, hogy menjünk innen vagy bunyó lesz (a sereg ilyenkor meg is áll). Egyébként így fogunk várakat foglalni: odamegyünk egy sereggel, leverjük a kijövöket, majd beállunk a vár közepére és megnyomjuk az **ATTACK** gombot (lent középen). Annyit még érdemes megjegyezni, hogy a zászlóval jelölt (fő)várakból jön csak ellenséges sereg – a normális (segéd)várakat elég megrohmozni (ld. *skirmish*). Szintén fontos, hogy ha valakinek elfoglaljuk egy kisebb várát, akkor az bizony elkezd majd seregeket küldeni ott-honunk ellen, ilyenkor védekezni is kell (szintén

skirmish jellegű). Ha viszont valakinek a fővárát (ott-honát) sikerül elfoglalnunk, akkor az összes kisebb vára és faluja is a mi tulajdonunkba kerül – szóval érdemes ezekre koncentrálni. Ilyenkor a kijövő sereg(ek) általában háromszor 6-10 egységet számlálnak (kivéve a királyt, ami háromszor 27-es). Az egyik azonnal elindul a mi várunk felé (ezt kerüljük ki), a másik pedig minket próbál megállítani. Ha





Edmund még nem tudja, mi vár rá!

ügyesek vagyunk, ezt is el lehet csalni a vár közeléből és gyorsan megrohanni a kastélyt, míg a védők távol vannak.

Itt lent mindig elérhető a **HOME** opció (vagyis a dolgozószobánk, amiről már volt szó), és ha faluban vagyunk, akkor a **VILLAGE** is.

A falu kocsmájában a következő emberekkel futhatunk össze. **Sir Albert Dinard:** a kastélyrohanás nagymestere. Némi sörét ad néhány tippet nekünk is.

Bartender: a kocsmáros általában nem foglalkozik velünk, de elcsíphetünk egy-egy beszélgetést, amit másokkal folytat.

Frederick de Mandeville: Anna Lisa apja, aki rejtélyes ügyletekkel szerezte vagyonát. Fontos szerepe lesz a sárkány hollétének felderítésében.

Gerard: némi információt adhat a hölgyekről (melyiknek ki az ideálja), illetve a sárkányról.

Hugh Bigod: a kifogástalan gentleman.

Earl Gilbert: a manipulációk mestere.

Ivo: egy részeges fickó, legtöbbször nem is tudja mit beszél.

Nellie: a hölgy nagy trécselő.

Otto: ugyanaz férfiban.

Richard de Lucy: ügyes farmer. Gazdasági ügyekben okos dolgokat szokott mondani.

A kovácsmesternél adhatunk, vehetünk fegyvereket és

páncélokat. Mivel mindenből csak egy lehet nálunk, érdemes a rosszabb dolgokat eladni (ez is pénz), és a kastélyokból mindig újat szerezni (majd ismét eladni). A fegyverekről részletes infót kaphatunk, így csak a minőségi sorrendet vázolom a legjobbtól a legrosszabbig (bár ezt nagyjából az árak is tükrözik).

Kardok: kingslayer sword, mercenary sword, bishop's sword, thruster's sword, armor-ripping sword, knight's sword, defender's sword, irish sword, battle sword, danish sword, general sword.

Buzogányok: flanged mace, spiked mace.

Féjszék: battle ax, horseman's ax, saxon ax, basic ax.

Harci kalapácsok: warhammer, hammer.

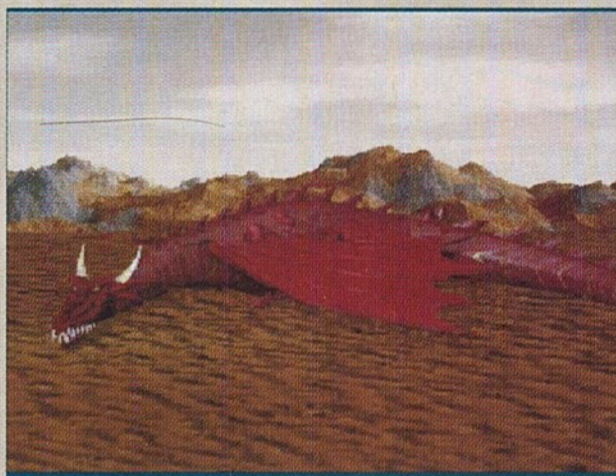
Tőrök: fighter's dagger, stiletto, thruster's dagger, decorative dagger

Pajzsok: heraldic shield, norman shield, decorative shield, saxon shield, tilting shield.

Páncélok: full plate armor, half-plate armor, quarter-plate armor, chain hauberk, chain tunic, leather armor, gambeson armor (ez más páncéllal együtt is viselhető – vagyis nem érdemes eladni később sem).

Sisakok: great war helm, war helm, norman helm, footman's helm.

Ezenkívül kétfajta számszerj is található (könnyű és nehéz – szerencsére a lőszer egyforma hozzájuk), de csak kastélyokban! Különböző fegyvereket és ékszereket is szerezhetünk (pl. sárkányöléshez), de ezeket általában nem lehet eladni.



Siker! (Normál fegyverekkel inkább ne kísérletezzünk...)

A templomban adományokat adhatunk, illetve információkat szerezhetünk – de lesznek egyes helyeken speciális küldetések is!

A **pénzkölcsönző** (moneylender) némi pénzt ajánlhat fel átmeneti pénzzavaraink enyhítésére – szerény 50%-os kamatért cserébe.

Végül, ha a megfelelő faluban járunk, akkor itt jelentkezhethetünk a **lovagi tornára** is. Először is érdemes meglátogatni a hölgyeket, hátha valamelyik megengedi, hogy a színeiben induljunk (nyilván nyerni fogunk – amíg nem sikerül, addig az ALT + O kombinációval kilépünk az opciók képernyőre és visszatöltjük az állást). A hölgyek mind más-más típusú fickókra buknak, de általában nem árt, ha gazdagok és sikeresek vagyunk (ez már akkor is úgy volt). A hölgyek egyébként balról jobbra:

Adela a legszebb és a legválogatósabb hölgy. Nem sikerült rájönnöm, kit is szeret igazán; gyakorlatilag egész Anglia az enyém volt, pénzem annyi volt, mint a pelyva és a lovagi tornán a rekordom 36:0 volt (ráadásul arról is gondoskodtam, hogy minden más lovas veszítsen többször is). Ez neki nem volt elég!

Jane szerény és visszahúzódó. Jó fegyvereket lehet szerezni tőle (amit akár pénzzé is tehetünk).

Anna Lisa nagyvonalú, kissé beszédes hölgy. Minden pletykát ismer az udvarban.

Victoria a másik kudarcom. A gépkönyv szerint a gazdag, humoros lovakokat



kedveli (egyébként Wendessa

lánya). Állítólag bukik a gazfickókra – mivel engem szentként tiszteltek halálom után (legalábbis ez áll a történelemkönyvben), nem sok esélyem volt nála.

Wendessa két gyermek anyja (az egyik ott áll mellette). Ha sikerül megszerezni neki a pénzt, ami megilleti, akkor igen gazdag hozomány jár vele (csak megjegyzem, hogy ez ezer shillinget jelent).

Valletta a makulátlan hírnevű és izmos lovagokat preferálja.

Általában a hölgyek segítsége kell a sárkány elleni fegyverek összeszedéséhez és barlangjának megtalálásához. Mint a fentiekből kiderült Sir Pellus 4:2-t bírt csak elérni ezen a területen – de ez bőven elég is volt a fegyverek és az információk megszerzéséhez.



Végül némi értékelésfele:

A grafika szerintem igencsak szép – az állóképek SVGA felbontásúak, néhány mozgórésznel (pl. kastélyfoglalás) azonban csak normál VGA-val találkozhatunk. Ennek megfelelően nem kell okvetlenül erőmű a futtatásához (csak WIN95 alatt! He-he!).

A zene is igen kellemes – CD-ről. Viszonylag kevés a zene és a hang, viszont azok elég jóra sikerültek. A szereplők hangja is egész klassz (mert természetesen minden szereplő beszél is – az eredeti verzióban).

Végül a játszhatóság: itt sem volt különösebb probléma. Az ötlet és az egyes részek ugyan nem eredetiek (szinte minden részlet megtalálható más játékokban is), de ma már igen nehéz újat kitalálni. Így aztán nem panaszkodhatunk – az összeállítás jól sikerült. A stratégiai rész nem túl nehéz (elsőre simán megnyertem), de szórakoztató. Szerintem egy minden szempontból jó programmal lesz gazdagabb, aki megszerzi (értsd: megveszi) magának.

3D AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

„MEGHALT A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY!” AZ IGAZAT MEGVALLVA, SOSEM VOLTAM IGAZÁN ODA A DOOMÉRT. PERSZE JÓ VOLT, HOGY A SULIBÓL, KÉSŐBB A MUNKAHELYEMRŐL S MOST A SEREGBŐL HAZATÉRVE EGY GYORS MECCSEL KIÉLHETTEM ELFOJTOTT DÜHÖM AZOKON, AKIK A NAP FOLYAMÁN FELHÚZTÁK AZ AGYAM – ZÁSZLÓSOK, TÖRZSZÁSZLÓSOK, SZÁZADOSOK... KETTŐ A FEJBE, HÁROM A MELLE...

DUKE

Egy nap felhívtam Chaost, és már a hangján éreztem a lelkesedést, amit a 3D Realms legújabb fejlesztése, a Duke Nukem 3D váltott ki. Ki ne ismerné azt a szöke, fegyverekkel állig felfegyverzett szuperembert, kinek történetei – az első és második rész – szinte minden számítógépen ott csücsültek (ezek megtalálhatók az új, 1996/1. CD-X-en). Ha jól emlékszem, nem is láttam a teljes verziójukat, de remélem a harmadik rész egészében is eljut hozzám. Itt kezdődik a probléma, ugyanis a végleges kiadás egy teljes CD-t foglal el, valószínűleg az átvezető képek miatt – most még csak a shareware verzióról beszélek. Mint a címéből is kitűnik, a program az utóbbi idők legsikeresebb formáját választotta, teljes mozgásszabadságot biztosít a játéktéren. Az hagyján, hogy fel-le nézelődhetünk (nem beszélve a négy mozgásirányról, a célzásról, vállon át oldalt nézelődésről), de ugrálhatunk, kúszhatunk, úszhatunk, repülhetünk, valamint hódolhatunk a természetnek is (erről majd később).

A teljes verzióban több mint 24; a shareware kiadásban 6 pálya áll rendelkezésünkre. A történet elsősorban a futurisztikus New Los Angelesben játszódik, ezenkívül az űrben is tevékenykedhetünk. A program megfelelő gép (8M RAM felett + izmos alaplap) esetén 640*480-as, vagy 800*600-as SVGA grafikát használ, több játékos kedvű cimborá esetén a DukeMatch lehetősége adott (hálózat). A stuff zenéjét Bobby Prince írta – akinek nem mondana semmit sem a neve, ő álmodta meg a Doom „fülbemászó”, bár néhol vérfagyasztó muzsikáját is.

Pár szó az irányításról: jobbra-balra-előre-hátra, ez a szokásos. „A” ugrás, „Z” kúszás, „Shift” futás, „Alt” oldalazás, „Ctrl” lövés, „Space” nyitás vagy valaminek a használata, „Tab” térkép, „1-9” fegyverek, „[„ és „]” az inventoryban fellelhető tárgyak előkészítése, „Enter” ezek használata. Lássuk a fegyvereket is...

1. **Mighty Foot:** nem nagy szám, olyan ellenfél esetén kell használni, akire nem érdemes löszert pazarolni, elég ha belerúgysz egyet-kettőt (gondolok itt elsősorban az agonizáló Assault Trooperekre vagy az Aliensből ismerős vegetáló emberekre, akiknek már tényleg mindegy...).

2. **Pisztoly:** 12 löszert befogadó tárral rendelkező, a töltés automatikus (max. 200 löszertünk lehet).

3. **Shotgun:** a Doom talán legjobb fegyvere, a sörétes puska nagy határfokú, bár kicsit lassú a kezelése – a likvidált Pig Copoktól szerezhetjük be, maximum 50 löszert bírunk el –, utunk során hébe-hóba találhatunk muníciót hozzá, de tartalma a legjobb esetben is csak 10 „golyó”.

4. **Chaingun Cannon:** a játék talán leghaszálhatóbb pukkantója ez a négycsövű géppisztoly, egyedüli hátránya óriási fogyasztása (a muníció 50, a kapacitás 200 löszert).

5. **RPG (Rocket Propelled Grenade):** iszonyú határfokú rakétakilövő rendszer, előnye a nagy távolságok áthidalása és tűzereje, hátránya, hogy könnyen meghalhatunk használata során (50 rakétát vehetünk fel hozzá).

6. **Pipe Bombs:** a futurisztikus kézigránatok használatával könnyen feltárhatók a rejtett átjárók és titkos rejtékhelyek. Használata a következő: eldobod, fedezékbe rohansz, majd a lövés gomb ismételt megnyomásával felrobbantod (ha mégsem akarsz használni, újra felveheted a földről). A teljes verzió még három fegyvert tartalmaz: Shrinker weapon, Laser gun, Wall Mounted Trip Bomb – csak a nevékből sejthetjük rendeltetésüket.

Már volt szó az inventoryról: utunk során különféle hasznos tárgyat cipelhetünk magunkkal, ezek közül választhatunk, majd aktivizálhatjuk.

Ilyen a **Medkit** elsősegély csomag, amelynek segítségével 100%-ra egészíthetjük ki életpontjainkat. A **Steroids** egy kis „gyorsító” anyag, bizonyos ideig nagyobb teljesítményre leszünk képesek (az „időt” százalékban méri a program egy kis kijelzőn). A **Holoduke** ellenségeink megtévesztésére alkalmas kis szerkezet, rövid ideig hologramokra irányíthatjuk figyelmüket. Az ember jó pár éve legyőzte a gravitációt, s a fejlődés mértéke az egyéni repülőeszközöket is elérte. Az ugrás- és kúszásgombokkal irányíthatjuk a **Jetpacket**.

A **Night Vision Goggles** sötétség ellen kitalált szemüveg, a **Scuba Gear** búvárfelszerelés. Használata automatikus módon történik, ugyanúgy, mint a Protective Boots-é. Ez utóbbi a savval telített helyek leküzdésére alkalmasak.

Akadnak standard tárgyak is, amelyeket felvehetünk és automatikusan fel is használunk. A **Small Medkit** 10%-kal növeli életerőnket 100%-ig, a **Large Medkit** dettó, csak 30%-kal. A **Healing**



DUKEM

Atom 50%-os egészségnövelésre hivatott, egészen 200%-ig. (Amennyiben nagyon ramatyul áll a szénánk, a toalettből könnyíthetünk a helyzet szorításán, s ez 10% életpont növekedést jelent számunkra.) Az **Armor** páncél, használata evidens. Kulcsok helyett – a modernizációt követve – belépőkártyákat (**KeyCards**) használhatunk. Színvakoknak nem ajánlott, hiszen a megkülönböztetés a három fő szín alapján történik: piros, kék és sárga.

Végül, de nem utolsósorban néhány gondolat a felbukkanó ellenfelekről. Zöld dzsekis, lézerpisztollyal ellátott mutáns faj az **Assault Trooper**, leginkább a macskára hasonlít. Bosszantó, ha éppen jetpackkal is rendelkezik, mert a legkülönfélébb helyeken találkozhatunk velük. Megsemmisítése esetén egy pisztolytár a jutalmunk (bár van olyan, hogy az ellenségek likvidálásakor fegyverük is megsemmisül). Az **Assault Captain** hasonló rondaság, csak nem tud repülni, viszont shotgunnal van felszerelve és néha teleportál a hátunk mögé. Kék LAPD feliratú overállban feszítő dísznő a **Pig Cop**, shotgunjával igen kemény ellenfél lehet. Halála esetén néhány löszert hagyományoz ránk. Repül, és leginkább egy medúzára hasonlít a **Recon Patrol Vehicle**. Mindenki igyekezzen megölni, mert harmadik találatra már hullagyalázás. Az **Octabrain** olyan, mint az előző, csak ez a víz alatti világot hiszi a magáénak. Végezetül összefutathatunk még egy igen fejlett malacképű úriemberrel is az utolsó pálya végén – itt ne spóroljunk a skulóval, és nem árt, ha van nálunk medkit is... ^

Ennyi tehát a shareware verzió, a véglegesben minden bizonnyal több ellenség szerepel. A shareware pályák élvezetesebbek, egy-két napig kellemes borzongást szereznek a játékos kedvű Doom-hódolóknak. Van barlang, tengeralattjáró, víz, csatorna, sziklás katlanok. Akad biliárd szalon, ahol játszanak az örök (sőt, mi is beleüthetünk – vagy akár löhetünk – a golyóbisok közel!) és éjszakai mulató, ahol hiányos ruházatú hölgyek némi papírpénzért feltárják rejtett bájaikat. Rengeteg villanykapcsoló, titkos rekesz, ajtó és üreg várja, hogy felfedezd – istenem, mikor lesz már teljes verzió?!

Jon
(„Elektromodul“)

Első Halálosztó: Mr. Chaos

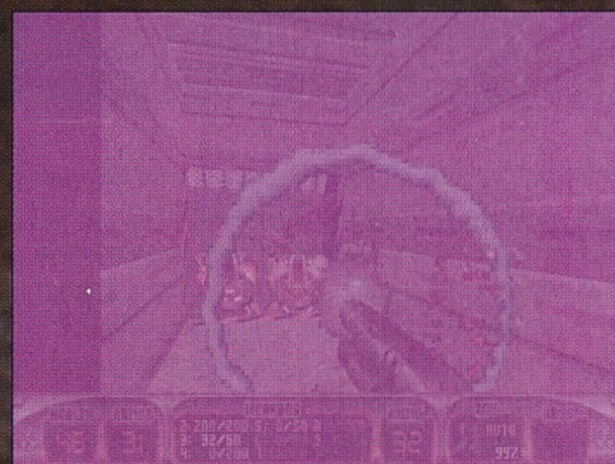
A Doom az Doom. Sose fogják túlszárnyalni, mert a Doom-érzést nem lehet utánozni. Ezzel szemben lehet olyan remekműveket készíteni, mint például a Duke Nukem 3D, amelyek technikailag, látványban és „játékélményben” felülmúlják a Doomot. Nekem ezért tetszett a DN3D – sok apró részletre figyeltek a készítők. Ilyen, hogy a vízből kismászva vagy vértócsába tapicskolva Duke lábnyomokat hagy a talajon, hogy sok helyütt robbantással kell megnyitni a kivezető utat, hogy repülhessz JetPackkel, hogy víz alatt úszhatsz, hogy kismillió titkos ajtóra és folyosóra lelsz utad során. Bosszant, hogy vége a shareware pályáknak, bár nehezen birkóztam meg az utolsó bohém nagy szörnyvel az ucsó pálya végén.

Második Halálosztó: Giraffe

A Wolfenstein 3D, majd később a Doom némiképp lázba hozott, de az azt követő örületből már sikeresen kivontam magam. Az X+1. klón (Rise of the Triads, Heretic, Hexen stb.) már inkább némi csömört okozott. Így volt ez egészen addig, amíg TRF az Internetről le nem töltötte a Duke Nukem 3D-t, és bele nem pislogtam. Hogy a DN3D-ről mást ne mondjak, sikerült kiszorítania – bár valószínűleg csak átmenetileg – a Wormsöt is a szerkesztőség gépeiről.

Harmadik Halálosztó: BigZoo

Mint sok más társam, családi okokból kifolyólag én is késő éjjel, kora hajnalban, fejhallgatóval szoktam játszani, ami DN3D esetén igen erős szívveréssel és toronymagas adrenalin-szinttel jár (főleg, ha szteroidokat is használok, mármint Duke). „Félelmetesen félelmetesek” a hanghatások, durva a látvány, ez utóbbi mégis elviselhető mértékben. Tulajdonképpen már mindent elmondtak előttem, ezért csak azt tudom mondani, hogy ezt látni és érezni kell. A Doom persze nem hal meg – szerényebb hardware-igénye miatt –, de helyet kell maga mellett szorítania a trónon.





SZIMULÁTOR

GAME-PORT

**A NAGY OROSZ MEDVE
UTÓDJA, A KIS MACI ERŐSEN
TERRORISTA ATTITÜDDEL EL-
LÁTVA, TERJESZKEDNI KÉSZÜL.
DE SEMMI VÉSZ, ITT VAN A
MACKÓELLENES OSZTAG!!!
ÉLÉN A FŐ-MEDVEVADÁSSZAL,
AZAZ VELEM! MEDVEBŐR
ÁGYELŐKE VAGY HALÁL!!!**

Akkor most lefordítanám az előző mondatok esetleg kissé kuszának tűnő információtartalmát. A REDGHOST nevű szervezet a világalom megszerzését vette fejébe. Ezen veszély elhárítására hozták létre a nagyhatalmak a First Unit of the Special Tactical Action (Biturbo Deluxe Cabrio) Groupnak, azaz röviden STAG-nak nevezett harci egységet. A parancsnoki állást ki más tölthetné be, mint a nagy tudású, tapasztalt, higgadt és zseniális helyi versenyző. Azaz bárki, aki megszerzi az Empire

RED

Valamivel közlekedni is kell a helyszíneken. Erre való kezdetben a Hummer és a BRMD2. A Hummer egy általános szállítójármű, mindenféle célra használható négykerekű. A BRMD2 már páncélozott, így valamivel nagyobb védelmet tud nyújtani. Később járműparkunkat sokkal erősebb egységekkel is tudjuk bővíteni, persze, ha megfelelő épületet foglalunk el. Lehetőség van még ellenséges járművek harc közbeni elfoglalására is. Ez az ügyesebb harcosoknak való. Közlekedni nem csak a földön, a levegőben is lehet. Találkozhatunk Mi-24 Hind, AH-64, AH-1 és Mi-28 típusú szitakötőkkel. Velük sem veszélytelen a közlekedés, az ellenséges légvédelem időnként meglehetősen hatékony.

Nos, ennyi az általános bevezető. Lássuk a konkrétumokat. A jópofa intro után (melynek során bizonyítást nyer a „Watch your six, loser” tétel) megérkezünk a főmenübe. A menüpontok teljesen egyértelműek. A „Start New Mission” választásával máris az első mission ismertetése kezdődik. „Rutinfeladat”, véli az ismertető. Különi a vezetési- és kommunikációs központokat, és elfoglalni két raktáregyületet. Ha valaki nem nézte végig a bevetés leírását, és ezt pótolni szán-



Interactive által kiadott legújabb játékot, melynek neve nem más, mint... hát, persze: REDGHOST.

Egészen pontosan 12 helyszínen kell megküzdeni a gaz ellenel. Van dzsungel, sarkvidék, sivatag, szigetvilág. A végleges győzelem után talán örökre eltűnik a „komenizmus” a Földről. Természetesen nem üres kézzel fogjuk kergetni a terroristákat. Igen változatos fegyverzet vár ránk – természetesen, csak ha megszereztük. Itt nincs olyan ám, hogy aszongya „megyek, veszek három tucat Hellfire-t, néhány száz M-16-ost, na meg ötven kézigránátot, oszt kinyírok mindenkit.” A kezdeti fegyverzet- és szállítóeszköztárunk meglehetősen gyenge. A további fegyverkészleteket a REDGHOST bázisain zsákmányolhatjuk. Ebből világosan látszik, hogy nem csak szétlőni kell mindent, ami a környéken található. Erősen megfontolandó a Barrackok és a H.Q.-k elfoglalása. Itt találhatóak a legtutibb fegyverek és segédeszközök – igen, segédeszközök. Ugyanis nem csak fegyverrel lehet eredményesen megküzdeni a feladattal. Az egyik legaranyosabb „épületfoglaló” emberem mindössze Tear Gast, Gas Maskot és Knife-ot használt. Arról nem is beszélve, hogy melyik lövész nem szeretne egy lézer célkijelölőt fegyverére?

dékozik, az F2 billentyű lenyomásával bármikor megteheti. Ha már tudjuk, mi a cél, ideje összeállítani a csapatokat. Ehhez az F4 billentyű érintése vezet. A járművekhez kell vezető és lövész is, és felszerelhetőek különböző rakétákkal, pl.: LAW-80 páncéltörő, Stinger légvédelmi rakéta. Alapértelmezésben általában egy-két nehézgéppuska a default fegyverzet, az utasok pedig magukkal viszik a kézi-fegyverzetet, ezért gondos megválogatásuk a siker egyik titka. Minden név mellett van egy „foglalkozás”, valamint részletes információkat is lekérhetünk róluk. Itt egy gyakorlatilag mindenre kiterjedő elemzést és leírást találhatunk az illetőről. Ezen információk segítségével elvégezhető az optimális csapat összeállítása, ezután ideje kirakni őket a csatamezőre. Ha az F3 segítségével ellátogatunk a térképre, világos körként jelentkezik a kezdőzóna – csak ide helyezhető(ek) a csapat(ok). A bevetés céljai vörös izzást kapnak. Ez így elsöre ritka nagy marhasággént hangzik, de tényleg ezzel írható le legjobban. A térkép bal felső sarkában található a Keypad. Ennek segítségével a térképen az ellenség egymás közötti különböző összeköttetéseinek megjelenítését szabályozhatjuk.

GHOST



Kezdem a bal felső jellel. Ez az ellenség Power Networkjét mutatja, ami az elektromos hálózatnak felel meg. A mellette lévő ikon a Communicatio Network szimbóluma. Ez a hálózat látja el hírekkel a REDGHOST vezetési pontokat és a szomszédos harcálláspontokat. Értelemszerűen, ha egy épületet elfoglalunk/szétrombolunk, kiiktatjuk a hálózatról, és megszakítjuk az összeköttetést is. A harmadik ikon az úthálózatot mutatja. Miután járműveink összerakjuk-meghajtásúak, ennek csupán annyi a jelentősége, hogy általában itt vonulnak az ellenséges csapatok. A második sor első ikonja az épületeket, második ikonja a járműveket jeleníti meg, melyek alapértelmezésben mindig aktívak. A harmadik a radarok által ellenőrzött területet mutatja meg. A legalsó ikonsor tagjai már konkrét feladatokat adnak a csapatoknak. Az első segítségével jelölhetjük ki az általunk vezetni kívánt csapatot. A második ikonnal automatikusan végrehajtandó parancsokat adhatunk csapatainknak. A harmadik ikon a közelharcot irányítja. A Keypad alatt egy vékony képernyőn a térképen kiválasztott objektumról információ csordogál.

Ezalatt helyezkedik el a csapatok információit tartalmazó képernyő. Itt jelölhetjük ki őket egy-egy feladat végrehajtására. A térképen az épületeket szimbolizáló jelzések, a járművek, esetleg a csapat tagjai láthatóak, ha elhagyták a járművet (kilőtték/valahova mennek). A térkép kinagyítható, a jobb egérgomb segítségével.

A parancsadó ikonnal támadásra utasíthatjuk csapatunkat vagy elérendő nav. pontot adhatunk nekik. Meghatározhatjuk a sebességet, az ellenséggel való találkozásnál tanúsítandó magatartást, a jelentésadás



rad, az Emplacementek.

Ezek egy-két lövéssel mindenképpen kikészítenek. Most jön a poén!!! Roppan óvatosan közelítsük meg az állást egy járművel (kb. 15 mph/h-val). Ha meghalljuk, hogy felénk fordul a rakétavető torony (jellegzetes „nyöszörgő” hang), azonnal álljunk meg. Majd egy másik jár-



gyakoriságát, és végül azt, hogy ha elérték a célpontot, mit csináljanak. Általában harcolni saját kezűleg szeretek. A könyv ugyan a szimultán támadást ajánlja, de szerintem az egy helyen koncentrált tüzerő hasznosabb. A harchoz ki kell jelölni az irányítandó csapatot (ld. fentebb), majd az F2 lenyomása ajánlott – ekkor a vezetőülésbe pottyanunk. Ha járművünket két ember irányítja (sofőr/lövész), a Space billentyűvel válthatunk közöttük. A jobb egérgombbal válthatunk a fegyverek között, a ballal tüzelünk. A képernyő teljesen azonos minden járműnél, a helikopterben kapunk még egy műhorizontot is.

Középen, felül az üzenetek jelennek meg, a bal alsó sarokban látható járművünk képe. Az alul, középen lévő szarvkormány, illetve célkereszt a két „munkahelyet” szimbolizálja. A sebességmérő egyértelmű jelzéseket küld. A jobb sarokban húzódik meg a radar kijelzője, mely minden járműben azonos hatótávolságú (ezt miért így kellett megoldani?).

A programban van egy óriási bug, ezt kihasználva, némi ügyességgel, végig lehet sasszézni a pályán. Először tüntessünk el minden ellenséges járművet a környékről, ezután csak egy kemény ellenfelünk ma-

művel nyugodtan guruljunk az Emplacementig, és közvetlen közletről lőjük szét. Esetleg szóba jöhet még a teljes sebességgel való ütközés is, mert ennek hatására általában szintén megsemmisül az ellenséges állás. Az Emplacement nem fog átváltani az új célpontra. Ennek valószínűleg az az oka, hogy nagyobb a felde-rítési távolsága, mint a tüzelési. Ráragad egy jármű-re, és ameddig el nem pusztítja, nem vált célpontot. Ezt használhatjuk ki.

Ha valamit el kell foglalnunk, guruljunk járművünkkel mellé, majd a közelharc ikonnal (ld. fentebb) válasszuk ki emberünket. A pirosan villogó gombra bökve csatába küldjük. Ha elfoglaltuk az épületet, használhatjuk védelmi fegyvereit, ugyanúgy, mintha járművet irányítanánk, csak az épület persze nem mozog. Az elfoglalással automatikusan zsákmányoljuk a bennlévő felszerelést is, így nagyobbíthatjuk fegyvertárunkat.

Nagyjából ezek a legfontosabb dolgok a játékban. Egy kellemes kis egyveleg, jó szórakozást ígér a lassanlassan rövidülő tavaszi éjszakákra.

Trau
(balko@odin.net)

KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

A TÖRTÉNET EGY NEM OLYAN MESZSI, ALTERNATÍV JÖVŐBEN JÁTSZÓDIK... „AZ ÉVEK CSIGALASSÚSGAL TELTEK A NAGY ÖSSZEOMLÁS ÓTA. AZOK A KEVESEK, AKIK TULÉLTÉK, MÉG MINDIG RETTEGVÉ GONDOLTAK AZOKRA A SZÖRNYŰ NAPON. A KÖRNYEZETSZENNYEZÉS ÉS A GYÁRKÉMÉNYEK FÜSTJE LILA, ZÖLD KÖDÖT VARÁZSOLT A VÁROS FÖLÉ. CSAK AZ ÖREGEK TUDTÁK, AMIT MI CSAK SEJTHETTÜNK, HOGY FELETTÜNK EGY ÚGYNEVEZETT NAPNAK KELL LENNIE.

A nevem Kent. Azt hittem, minden a szokásos lesz, sötét, barátságatlan és unalmas. Az államigazgatás a Normality Incompany kezében összpontosult. Nem mintha sokat törődtem volna vele, mindig saját utamat jártam, gyakran anarchikus természetem és életfelfogásom sodort bajba. Az este szokatlanul sötét volt, a bezárt üzletek, a beszögelt ablakok a kihaltság érzetét sugározták. Jóval a kijárási tilalom megkezdése után mentem ki az utcára, a csendes ház-



Mindenhol csak reklám...

tömbök vígan hallgatták füttyörészésem. A távolból szirénahang hasított a levegőbe, s vele egy időben a Normality Incompany rendfenntartó autója csörömpölve tűnt fel a sarkon. A 60-as időket eszembe juttató, sötétre fényezett kocsiból a társaság robusztus felépítésű rendőre szállt ki, s kérdően felém hajolt. Én is, ő is tudta, hibát követtem el, mikor megszegtem a kijárási tilalmat. Csak egy halk „Hello!” csúszott ki a számon, és már vittek is a Blue Pensbe, a város legszigorúbb börtönébe. A bírósági ítélet meghozása gyors, az ítélet maga kegyetlen volt. Egy hét dutyit kaptam, ráadásul a Norm tisztviselők idegőrlő zenéjét is el kellett viselnem. Az utolsó éjszakán valaki egy röpiratot csúsztatott be az ajtó alatt. Az Empatisher anarchikus csoport irománya volt, s évek óta először látszott úgy, van egy lehetőség, hogy a Normality Incompany hatalmát megtörjék. Ez volt az a pillanat, amikor éreztem, itt az ideje akcióba lendülnöm. Szabadulásom után a rendőrség hazavitt, és néhány nap „szobafogságot” helyezett kilátásba. Az ajtóm elé őrrobotot állítottak, nehogy megszökjek. Lakásom sokak-

NORMALITY

ban kelthetett megbotránkozást, de igényeimnek még így is tökéletesen megfelelt. A robot – hogy megbizonyosodjon bentlétemről – követelte, hogy nézzem a társaság által üzemeltetett adót a tévémen. A TV üzembehelyezésének legegyszerűbb módja, ha jól belerúgok. Az adás meglehetősen egysíkú volt, a képűságon a „Dagasztó Üzem” reklámját, és álláshirdetéseit nyomatták. A párna alól eltettem a távirányítót, ki tudja, jól jöhet még. Az adás megszűnt, az ő követelőzése kezdett az idegeimre menni. A mosóban megtalálni véltem a megoldást. A bólogató madárjáték hasznosnak bizonyult a távirányító ötvözésével. A játék – a gombot megfelelő időközönként lenyomva – folytonossá tette a műsort, és elaltatta az ő gyanakvását. A fürdőszoba is elhanyagoltságról árulkodott. A múltkori házibuli egy kissé elfajult a végére, így igencsak megizgadtam, mire kirángattam a kádba ékelte cápaszigonyt. A konyháról jobb nem is beszélni, a hűtőgépben tökéletes „Chaos” uralkodott. Semmi használhatóra sem bukantam, csupán az ételmaradékok próbálkoztak meg a szökéssel. Visszatértem tehát a szobába. A földön – ami ez eddig elkerülte figyelmem – egy olló hevert. Napok óta nem hallottam tisztességes zenét. Kulturális éhségem csillapítandó, bekapcsoltam Hi Tech hifi berendezésem. A kis lakást betöltötte Brian Delunge hangja, bár a hangfal hamar felmondta a szolgálatot. Ha vásárolni megyek, ne felejtsem el: 1 azaz egy darab hangfal, lehetőleg 3-400 Wattos. A falról Brian poszteréről erő és elismerés sugárzott: ez az, fiú! Az egyetlen épségben maradt bútor – az ágyon kívül – a heverő volt. Jobban megvizsgálgatva némi pénzmaghoz, és egy „gizmo” nevezetű vacakhoz jutottam. A heverőért pedig nem kár – régi darab volt.

A Blue Pensben töltött hét eléggé megviselt, ezért a sarokban álló szekrény fiókjából ki, majd felvettem kedvenc „Kövér Vagyok!” feliratú pólómat. Felvetődött bennem, lehet, hogy izzasztó dolgok elé nézek, ezért a fürdőszobából – leküzdve a csatornából feltörő bűzös gáz fojtogató szorítását – magamhoz vettem a törölközőt is. Azt hiszem, nincs más elintéznivalóm, ezért – ha az ajtón nem lehet – az ablakon keresztül távoztam. A párkány túl keskeny volt, alattam süvített a metsző északi szél. A mélység hívogatóan tárta felém halálszagú karjait... „Csak nem töröm össze magam, ha leesek erről a három méterről.” – gondoltam. Szerencsémre – vagy talán ez volt megírva a sors könyvében – alattam a „bolond” Dai ablaktisztító állványa biztosította sértetlenségemet. Úgyesen leakrobatikáztam a kosárba, de a makacs öreg nem volt hajlandó leereszteni szerkezetét a földre. (Felvetődött bennem az ötlet, hogy rövid úton végzek ve-

le, de rá kellett jönnöm, az egy másik játék.) Hosszas beszélgetésünk egyetlen előnye a felismerés volt: ez tényleg bolond! Ott állt a sarokban, két kezét fázósan össze-



TRf kitör az elmeegógyintézetből

dörgölte, és két dolgot ismételt: egy, hogy ő még látta a napot (hülyeség), kettő, hogy forró tejeskávét akar inni. Nem tanácsos a dilnyósokkal ellenkezni, megvontam a vállam: rajtam ne múljon! Az ablakon keresztül visszamásztam a lakásba, s a konyhát vettem célba. A kávéfőzőt megberheltem, így egy csésze forró itallal lettem gazdagabb. „Tejet meg majd rajzolok.” – dühöngtem, hiszen előző, a frigóba tett látogatásomkor vettem észre, a tej elfogyott. (Biztos a fagyasztott hús esett neki...) A mosóban volt még egy kevés fehér festékem, azt tettem a kávéba. Furcsa öregnek, furcsa kávé. Nem mondom, kicsit húzta a száját, mikor meglátta, de ígéretét be kellett tartania (próbálja meg letagadni!), és leeresztett a kosár fogságából. Az utcán minden csendes volt, a társaság kordonjai keresztül-kasul átszelték a kihalt utakat. A szemközti tűzfalon egy fényreklám pislákkolt. „Actua(ly) Soccer”, hirdette a megkopott tábla. „Valami új mosópor vagy fogkrém lehet” – súgta a belső hang – „Mit ki nem találhat?”. A bejárható útszakaszt birtokló üzletek elhagytak voltak.

A buszmegállót vettem célba, majd a „Dagasztó Üzem”-hez indultam. A gyár meglehetősen sivár volt, a kapu nyitva, a földön egy fogaskerék hevert. A főbejáraton keresztül az adminisztrációs központba jutottam. Velem szemben egy nő ült – tipikus hivatalnok fejjel. Rám bámult, mire közöltem, a televízióban nyomtatott hirdetésükre jelentkezem. Azt mondta, kövér embereket keres-



Megyek „hegeszteni” – hol a rave-szemüvegem?!



Szuperszónikus kutya és gazdája kirándulni indul a Bükkbe

nek teszternek. A pólóra mutattam, és rövid időn belül meggyőztem, hogy „Kövérvagyok”. Megkért, hogy a városzobában üljek le, a főnök örülni fog személyemnek. Hátraszaladtam a váróba, hogy csak úgy porzott lábam alatt a talaj. A szobát nagyon igényesen alakították ki. Megcsodáltam a falon függő festményt és a sztereogramot is. Leültem a fotelbe, mire egy „gizmo” esett ki belőle. De jó, már kettő van belőle, csak tudnám mi a fenének? Az ijedségre egy pohár vízzel reagáltam. Mellettem egy torz kreálmány rondította el a szobát, de jobban megvizsgálva kiderült, hogy egy kávéautomata. Szerencsétlenkedésem jutalma a csésze forró fekete volt. Igencsak meleg lehetett, mert mikor felvettem, megégette a kezem, ezzel koordinációs képességem is csődbe ment, ennek a víz-automata látta kárát. Mire feleszméltem, a főnök már ott volt. „Kényelembe helyezte magát?” – kérdezte, mire felnéztem a földről és elnyomtam egy csípős megjegyzést az alakjára vonatkozóan. Átmentünk az irodájába, s heves beszélgetésünket követően Tiddler – mert így hívták – elment valamiért. Távozása után körbenéztem az irodában. A falon a Normality Incompany értelmi szerzője, Paul Nystalux portréja lógott (sok városbeli látná szívesen így Pault magát), mellette Tiddler oklevelei, érmei és fejlesztéseinek vázlatai. A sarokban egy mérleg állt, sajnos számomra érdektelenül, hiszen 100 kilóval kezdett a skálája. Közvetlenül mellettem egy riasztóval ellátott üvegtároló foglalta a helyet, benne egy, a régi időkől származó „roncs”-nak nevezett valamivel. A földön egy rádió hevert, energiaellátását a falból kiálló adórésznek köszönhetette. Leszedtem ezt is, és a rádión ékeskedő vevőfejet is. Az irodát elhagyva érdekes helyre jutottam. Többszobás

lakásnak tűnt az egész, a kandallóban vígan lobogott a tűz, a falon gyönyörű festmények pompáztak. Közelebb mentem, s kiderült, csalás az egész, minden csak a falakra van festve.

Áthaladva az útvesztőn egy hulladék-szelektáló placra értem, amit egy Norm felügyelt. A biztonságért a földön álló habbal-oltó készülék felelt. A mellékelt kézikönyvből megtudtam, mi módon helyezhetem üzembe a tűzoltó-készüléket, bár mozdulataim óvatosak voltak, a Norm mindig rám ripakodott. Innen egyenes út vezetett a toalettbe, ahol néhány döngicselő legyen kívül semmi sem ragadta meg figyelmem. A lépcsőkön át egy másik irodába jutottam, a Normokéba. Az ellenőrző videórendszer betekintést engedett az üzem életébe. Az asztalon egy csomó gizmo hevert – bár már kezdett körvonalazódni rendeltetésük, még mindig nem voltam benne biztos, hogy mire jók. Visszatértem Tiddler szobájához. Ajtajától nem messze egy másik toalettre bukkantam. Elhanyagoltsága valahonnan ismerősnek tűnt. A csészére állva elértem a szellőzőakna nyílását, s azon keresztül felmásztam a csatornába. Némi járkálás után egy derékszíjat találtam, majd egy másik elágazás végén Tiddler irodájához értem. Alattam az üvegtároló hívogatóan kacsintott. Vigyázva, nehogy a riasztó eláruljon, kiemeltém belőle a „roncsot”. Visszatértem az aknanyíláshoz, és a tesztereknek fenntartott öltözőbe siettem. Odabent egy hegyomlás fickó várakozott. Róla tényleg elhiszem, hogy „Kövérvagyok”. Beszélgetésünk során kiderült, ő is a pocakjában tartja intelligenciáját. Elhagytam a helységet és a tesztlaborba indultam.

Mielőtt felmentem volna a galériába, felvettem a földről az akkumulátort. Odafent az egyik teszter édesdeden aludt az új rezgőágy prototípusán. A másik ágy áramellátás hiányában működésképtelen volt. Az akkumulátor, az adó- és vevőrész segítségével életet vertem belé. A „roncsot” ráhelyezve sikerült az egyik őrt felcsalnom az emeletre. A többi az alató-ágy elintézte. Lementem a hulladék-szelektálóba, ahol végre kipróbálhattam a habbal-oltót. A kiürült tartályt eltettem. A falat beborító kezelőfelületen megtaláltam a gombot, mely leállította az őrlőszerkezetet.

Felszálltam a futószalagra... A hosszú zuhanás után egy sötét helységben tértem magamhoz. Az Empatisher csoport főhadiszállására jutottam. A vezető egy fiatal

lány volt. Kérdéseire – miszerint, mi módon fedeztem fel a szigorúan titkos helyet, valamint, hogy ki vagyok én és egyáltalán, mit keresek ott – megpróbáltam tömören és röviden felelni. Dai-ra való hivatkozásom megtette a magáét, beloptam magam a bizalmukba. Kiderült, hogy nagyszabású akcióra készülnek, s mivel minden segítő kéz jól jön, csatlakoztam hozzájuk. Programjuk meglehetősen szerény, két pontból állt. 1. Eljuttatni egy videokazettát a helyi tévéadóhoz, s persze lejátszani azt, a lehető legnagyobb közönségnek. 2. a M.I.N.T. bevásárló centrumban álló szobrot sárga festékekkel bevonni...”

Azt hiszem, ennyi elég ahhoz, hogy a játék filozófiáját, gondolatmenetét és logikáját megértsük. A továbbiakban, mint az Empatisher „párt” tagja, a Normok uralmát kell megtörni.

Egy kis segítség

A gyárudvaron álló konténert fel kell robbantani.

A M.I.N.T. Mall előtt ácsorgó színvaktól lehet gyufát szerezni.

A Mallben a CD bolt vezetője Brian Delunge, ő is a párt tagja.

A játékboltból el kell lopni a franciakulcsot, és egy patkánybábút.

A franciakulccsal könnyen leszerelhető a szupermarketben található hangszóró.

Ezek meglehetősen sovány segítségek, de megpróbállok igazodni a PC-X új irányelveihez, és csak elindítalak benneteket a helyes úton. A többi csak rajtatok múlik. A játék egyébként nagyon szép, SVGA grafikával. A történet jelentősebb momentumait fantasztikus átvezető képek kísérik. A stuff egérrel és billentyűzettel irányítható. **E** – megvizsgálni; **P** – felvenni; **U** – használni, kinyitni; **I** – inventory, zsebünk tartalma; **M** – térkép, lerövidíthetjük utunk, nem kell a buszmegállót keresgélni; **O** – opciók: zene, felbontás, képernyőkímélő beállításai; **T** – beszélni. **F9** – mentés; **F10** – állás visszatöltés. A menetmozdulatok értelemeszerűek, ideoda; **PgUp** – felnéz, **PgDn** – lenéz (?), **Tab** – visszaáll. Így hirtelen ennyit tudnék mondani a Normality Incompanyról, a Gremlin legújabb és szerintem egyik legjobb játékaról.

Jon



Othon, édes othon. Milyen klassz is, mikor ilyen békés, meghitt az ember szobája



NORMALITY
GEREMLIN INTERACTIVE

486DX2/66, 8 MB RAM, 11
MB HARD DISK, ADLIB, SB, GUS,
MS MOUSE, DOS 6.0

JÓ 3D-s, DOOM-SZERŰ
KÖRNYEZET

NEKEM MINDIG LEFAGYOTT
EGY RÉSZNÉL
– BÁR CSAK
PREVIEW VOLT

KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

angel devoid

FACE OF THE ENEMY

KELLEMETLEN LEHET EGY KISSÉ VÉRES PLASZTIKAI SEBÉSZ „SZI-KÉJE” ALATT ÉBREDNI, AKI ÉPP ARCUNKAT REPARÁLJA, MERT RÉGI ELLENSÉGÜNK, A ZSARUBÓL LETT FŐGONOSZ SZÉTRÚGTA AZ ACÉLBETÉTES CSIZMÁJÁVAL. MÉG KELLEMETLEBB LEHET A KÖVETKEZŐ ÉBREDÉSKOR FELFEDEZNI, HOGY A DOKI KISSÉ ELSZÚRTA A MŰTÉTET, ÉS PONT AZON BARÁTUNK ARCÁT ADTA NEKÜNK, AKIRÓL AZ ELŐBB VOLT SZÓ, ÉS MELLÉKESEN A FÉL VILÁG ÖT (MINKET!) ÜLDÖZI...

Mostanában szerencsére el vagyok árasztva a Mindscape által kiadott játékokkal. Az Angel Devoid is egy jól sikerült, kellemes hangulatú mozi. Az intro egy „autós” (repülő) üldözéssel jelenettel kezdődik, így azonnal beleszöppönünk a hangulatba és ki sem zökkenünk belőle, amíg le nem fagy a gép, vagy be nem fejezzük a játékot. Ez utóbbi nekem sajnos ez ideig nem sikerült, mert a második lemez bekérésénél minden egyes esetben lefagyott a program, és semmilyen módszerrel nem sikerült együttműködésre bírnom.

A programkészítők sajnos itt is elkövették azt a hibát, hogy azt hiszik, az egész világ perfekt angol. Pedig az ember általában vizuális típus, és írott szöveget szótározni is könnyebb.

Először is ejtsünk néhány szót az irányításról. A képernyő alján láthatjuk az irányítópanelt. A bal oldalon két feliratot találunk: a MENU-val lehet játékállást menteni, tölteni és kilépni a játékból; az OPTIONS arra szolgál, hogy elérjük a nálunk lévő tárgyakat és az adatbázist. Ha erre klikkelünk,

középen megjelenik egy doboz, mellyel a tárgyainkat érhetjük el és egy I-NET felirat, mely a műholdas adatbázishoz ad hozzáférést (ez emberekről tartalmaz rövid ismertetőket). A tárgyakról annyit, hogy ha ráklikkelünk valamelyikre, akkor megjelenik körülötte egy keret, és a tárgy aktívá válik. Vagyis, ha a pisztolyunk köré keretet varázsolunk és beugrik

elénk egy ürge a sötétből, majd véletlenül ráklikkelnénk a pacákra, akkor már meg is rendelkezhetjük a temetését. Ha a jobb egérgombbal klikkelünk rájuk, akkor egy rövid infót kapunk, miközben a tárgy 3D-ben lebeg a szemünk előtt.

Már volt szó a középső ablakról, ahol minden előbbieken leírt folyamat játszódik. Egy idő után több tárgyunk lesz, mint három (ennyi fér ide egyszerre), ekkor a két szélén látható, alig észrevehető kis nyilacskákkal kell görgetni.

Ettől jobbra újabb kis ablak látható, amiben egy kis nagyító, illetve egy célkereszt kapott helyet. Ez utóbbi szolgál a mozgásra, amit a kurzorként megjelenő kis nyilakkal tudunk elérni a nagyképernyőn. A nagyító voltaképpen nem tudom, mi célt szolgál, mert én soha nem használtam, a gépkönyv szerint valamilyen információ szerzést.

Az ez alatt lévő, három részre osztott csík életerőnk reprezentálja. A legtöbb sebesülés halálos, de nagy néha lehet olyat is kapni, ami csak a harmadát veszi le az energiánknak. Ez a játék alatt nem pótolható.

Már csak egy lámpa maradt hátra: a jobb oldalon látható PDA kijelző. Ez a bal szemünk mögé épített kis komputer, ami látja, amit mi is, és a retinánkra is tud vetíteni dolgokat. Ha ez a PDA kijelző villog, akkor a komputernek mondanivalója van számunkra.

Mielőtt belekezdenék a történet ismertetésébe, elmondom a Pelace-féle első főszabályt: mindig stukkerrel a kézben közlekedj! A beszélgetésben nem zavar (legalábbis minket nem), de ha valaki rosszindulatú, nem biztos, hogy lesz időnk előrántani.

Felébredünk a műtét utáni álmából, a nővér felismer és azonnal rohan a biztonságiakhoz. Miután a tükörben felfedeztük rémületének okát, azonnal ugorjunk ki az ablakon és le a tűzlétrán. Mindkét cselekvésre kb. egy-egy másodpercünk van, különben a közben megérkező biztonsági erők szitává lőnek. Ha sikeresen landoltunk az utcán, elbeszélgethetünk a hajléktalan bácsival, majd a következő sarkon beleakadunk egykori kollégánkba, aki a „stílusunkból” felismer és ad egy stukkert. Új szerzeményünkkel ballagunk be a szemközti kocsmába. Ekkor a tárgyalóban megjelenik három fej, a bal oldali ördögi, a jobb oldali angyali és a középső normális. Ezek azt szimbolizálják, hogy mennyire morcos vagy kedves stílusban állunk hozzá a szituációhoz. Ha egy ideig nem klikkelünk semelyikre sem, akkor a gép automatikusan a semleget fogja választani.

Jelen pillanatban a legmegfelelőbb hozzáállás, ha szigorúan összehúzott szemöldökkel és stukkerrel a kézben lépünk be. Erre a csapos-lány megijed, odaadja a hitelkártyánkat, majd bemutatja, hogy neki is van ám fegyvere. Érdemes bebizonyítani, hogy a mienk működőképes (neki sajna már nem lesz rá alkalma). Nézzünk még be a férfi WC-be, ahol a falon van egy olyan szám, aminek jelentésére még nem jöttem rá, de később biztos szükséges.

Menjünk ki a utcára, és fedezzük fel a környéket. Egyik zsákutcában elénk ugrik egy robot, de őt is rövid úton elintézzük. Találunk még egy szerencsebarlangot is. Itt pénzt lehet nyerni, de a belsőbb régiókba sajnos nem engednek be, mert egy kis mitugrász folyton elénk áll. Lőjük le! Miu-

tán visszatöltöttük a legutolsó játékállást, azzal a tapasztalattal gazdagabban, hogy a fegyver sem mindenható, talán menjünk más utakra.

Ha visszatérünk abba a zsákutcába, ahol a robot nekünk ugrott, most egy bárka száll le elénk, és kiszáll belőle egy páncélruhába öltözött idegen. Valami mondott, de nem egészen érttem, viszont nagyon fenyegetően hadonászott a rakétavetőjével, ezért inkább nem vártam meg, míg véletlenül elsül. Bementem a járműbe, a szekrényből szereztem egy kártyát és egy kis neoncsőszűrőseget (arra hasonlít, egyébként valamilyen robbanószer-alapanyag). Utána gyorsan kifelé, mert a bárka robban! Az utcákat róva, fel fog tűnni egy épület, amibe nem akarnak beengedni. A „Traffic” felirattól ítélve innen el lehetne jutni más városrészekbe is. Menjünk a vele szemben lévő utcába, és lőjük le az első arra járót, hátha van nála buszjegy. Amilyen szerencsénk van, találunk nála egy bérletet. Vígán megyünk a metróba, rövid utazás után meg is érkezzük egy másik városrészbe.

Itt a program bekéri a második lemezt és egy bilentyű megnyomására vár. Viszont miután betettem a lemezt, hiába csináltam bármit is, a program csak nem akart továbbmenni. Ennyi...

Úgyhogy nem marad más hátra, mint az értékelés. Nekem nagyon tetszett szuper hangulata és a jó grafikája miatt. Egy apró elkésztő dolog: nem igazán értem, hogy ha a zenét meg tudták oldani GUS-ra, akkor az effektek miért nem játszhatók le rajta? Márpedig enélkül nem hallod a beszédeket, ami nélkül nem sok esélyed van a játékban, a hangulatzuhanásról már nem is beszélve...

Pelace


ANGEL DEVOID
 MINDSCAPE

 486/66, 8 MB RAM, 1 MB
 HARD DISK, SB 16, GUS, MS
 MOUSE, DOS 5.0

 SZUPER HANGULAT, JÓ
 GRAFIKA, EGYSZERŰ KEZELÉS

 A HANGKÁRTYA VEZÉRLÉS
 LEHETNE JOBB IS

MEGRENDELŐRÜLET

NO SUGARI!

NO DUMA!

CSAK MEGRENDELNI!

Az alábbi megrendelőt kitöltve a lehető leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Találsz egy halom előfizetési és megrendelési lehetőséget. Fénymásold le, X-elgesd be a megfelelőket, gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Áraink az ÁFA-t és a postaköltséget is tartalmazzák!

PC-X előfizetés egy teljes évre, 2688 Ft:

most nincs pénzem, csak fél évre, 1344 Ft

CD-X Magazin egy éves előfizetés, 3200 Ft:
(évente 4 szám, így egy CD-X-et ingyen kapsz)

CD-X 1995. október, 1070 Ft:

CD-X 1995. december, 1070 Ft:

CD-X 1996. február, 1070 Ft:

A PC-X teljes első évfolyama 1100 Ft: (1994. szeptembertől 1995. júliusig, összesen 11 db)

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

1994/1, szeptemberi:

1994/3, novemberi:

1995/1, januári:

1995/3, márciusi:

1995/5, májusi:

1995/7-8, júli-aug.:

1995/10, októberi:

1995/9, decemberi:

1996/1, februári:

1994/2, októberi:

1994/4, decemberi:

1995/2, februári:

1995/4, áprilisi:

1995/6, júniusi:

1995/9, szeptemberi:

1995/11, novemberi:

1996/1, januári:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket.

Nevem:

Címem:

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

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

DÖMPINGSZERŰEN ÁRASZTJÁK EL A PIACOT A MODERNEBBNÉL MODERNEBB, SZEBBNÉL SZEBB HARCI GÉPEKET SZIMULÁLÓ PROGRAMOK. A MAI PILÓTÁK, JÓ ESETBEN, NEM IS KERÜLNEK LÁTÓTÁVOLSÁGBA ELLENFELEIKKEL, A LÉGI CSATÁKAT MANAPSÁG A RAKÉTÁK VÍVJÁK MEG. PERSZE NEM VOLT EZ MINDIG ÍGY.

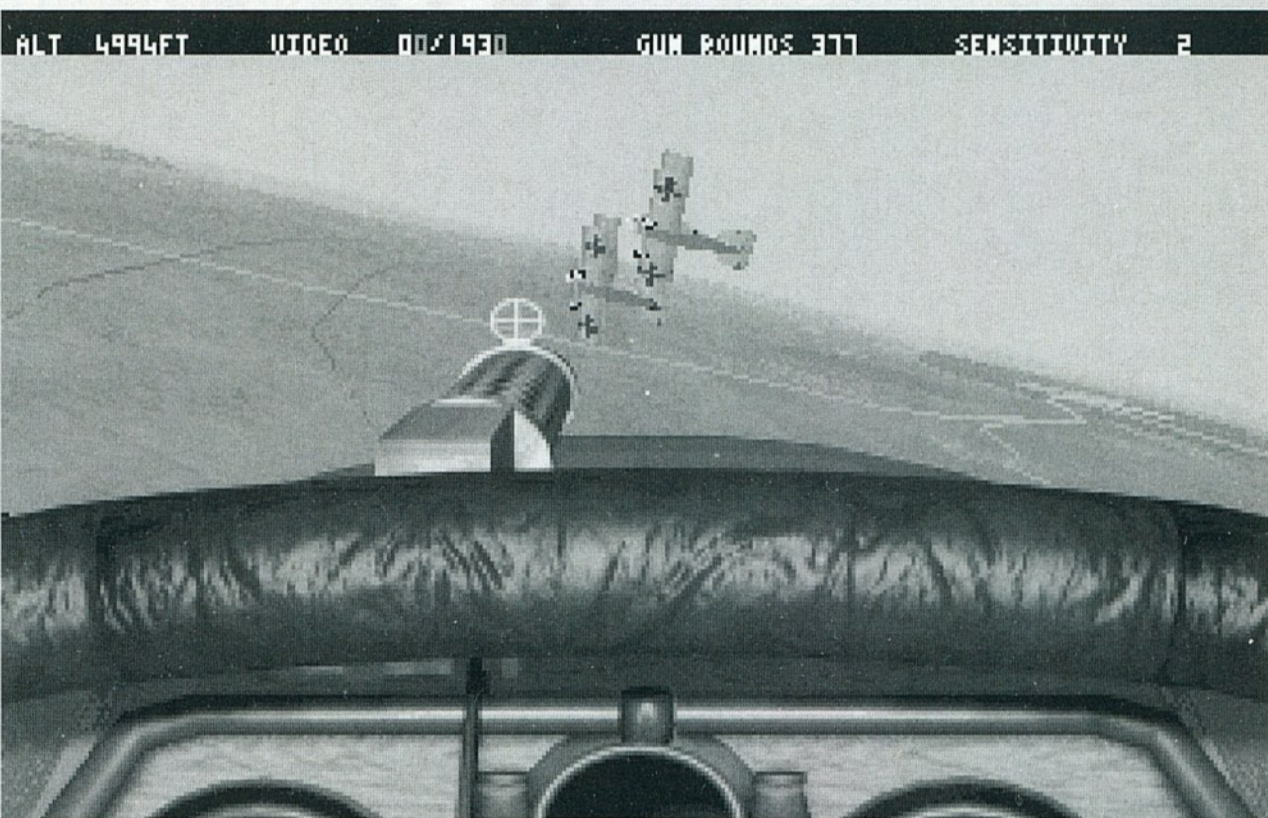
Amióta az ember kifejlesztette a repülő szerkezeteket, legyen az a levegőnél könnyebb vagy nehezebb, azóta próbálkozik ezek felhasználásával a hadviselésben. Már a kínaiak is kísérleteztek ezzel, sárkányra erősítettek embert (vagy fordítva – emberre sárkányt –, nézőpont kérdése), hogy a magasból felderítse a távolabb elhelyezkedő ellenséget. Később a léghajók játszottak komoly szerepet, ezek mellett szinte eltörpültek a fa- és vászonépítésű kis „kávédarálók“, mivel nem ismerték fel harcászati lehetőségeiket. Ehhez az is hozzájárult, hogy eleinte nem voltak képesek ütőképes fegyverzetet hordozni. De ha volt rajta, az sem volt mindig fenéig tejfel.

Előfordult nem egyszer, hogy a kétüléses repülő géppuskása a harc hevében ellőtte a függőleges vezérsíkot, és ezzel öngólt produkált. Sok gond volt a szárnyra szerelt előretüzelő géppuskákkal is, egyrészt nehéz volt vele célozni, másrészt, ha elakadt – ami gyakran előfordult –, nem volt mód a hiba elhárítására. A probléma megoldásának az látszott, ha a pilóta elé helyezik a fegyvert, ennek azonban a légsavar látta kárát, ugyanis már az első sorozat szinte leborotválta. Egy francia pilóta, a teniszbajnokról elnevezett Roland Garros fejében született meg a megoldás: szinkronizálni kell a fegyver zárszerkezetét a motor főtengelyével – megszületett a szinkronizált géppuska, és ettől már csak egy lépés a Down Patrol, amely tiszteleg a hőskor előtt és emléket állít neki.

DAWN PATROL HEAD to HEAD

A program egy interaktív könyv formájában tárja elénk a történelmet, ill. annak egy kiragadott részét. Természetesen nem csak a levegőben vívták meg az első világháborút, de ekkor született meg a légierő, mint fegyvernem, és ekkor vált világossá, hogy milyen sokat jelent a légi fölény. A könyv egyes lapjai egy-egy konfliktust tartalmaznak, mindegyikben választhatunk, hogy me-

„lakat“ móddal is, amikor a tekintetét rászögezi az ellenséges gépre, csak aztán ne tessék elszédülni! A számítógép által vezetett pilóták ránézésre nem sok mesterséges intelligenciával vannak megáldva, ezért aki ezeket unja, az keressen egy hasonló örületet, jöjjenek össze egy közös helységben, kössék össze gépeiket egy soros kábellel, s máris jöhet a lényeg, amiért érdemes él-



Haláltánc-kettős. A lelkes közönség, Maxim úr, tapsol.

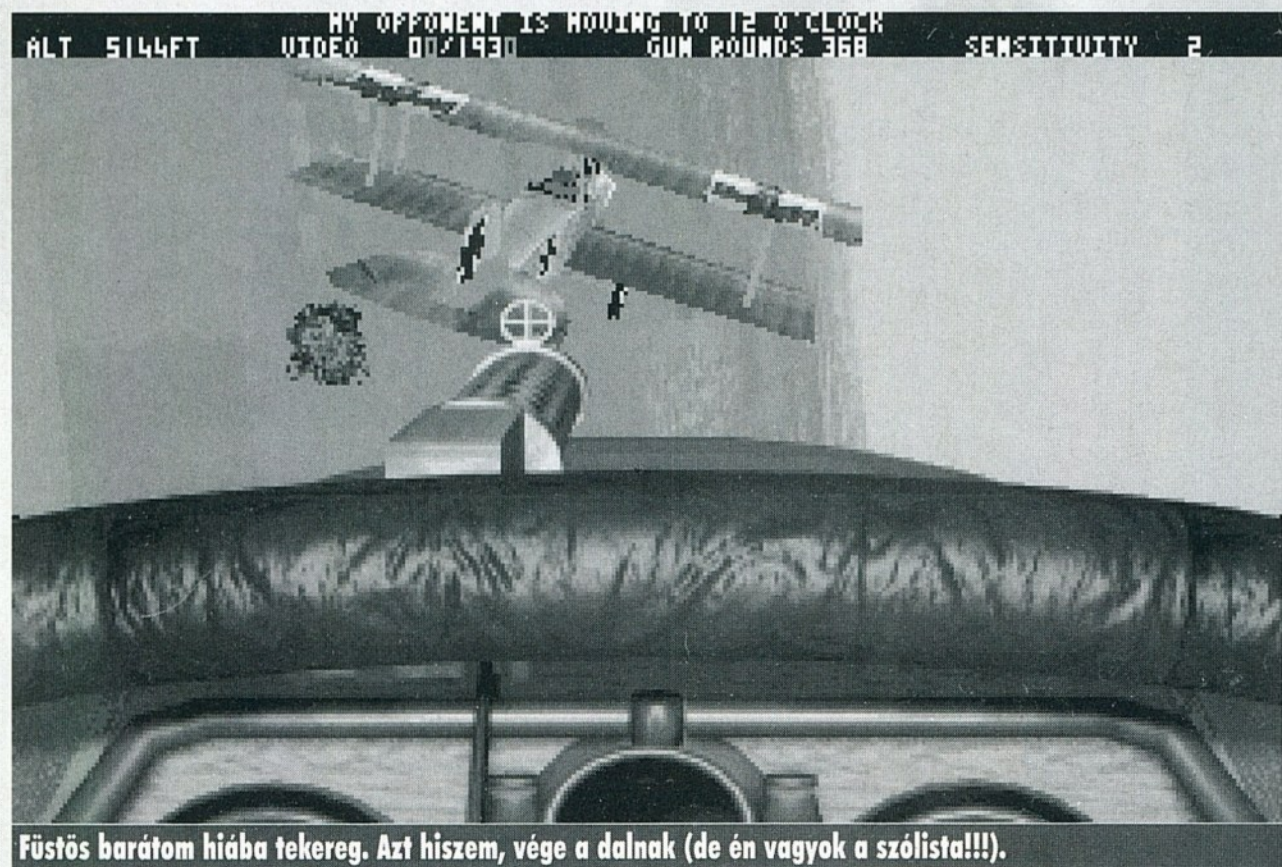
lyik oldalt szeretnénk kitüntetni részvételünkkel. A játék kifejezetten a légi harc szimulálására szolgál, ezért nem kell részletes eligazítással, felszállással, ellenség kereséssel töltenünk az időt, egyből a helyzet sűrűjébe csöppenünk – nem is árt kezdés után egyből körülnézni, valahol ott van az ellen.

A technika fejlettségéből adódóan radar híján a szemünkre, valamit az „Ellenség 5 óránál – teáznak“ üzenetekre hagyatkozhatunk. Akinek van egy kis térérzéke, az megpróbálkozhat a

ni: légi harc, egymás ellen. Vajon ki lesz a levegő ura? Ha nem találtunk közelben méltó ellenfelet, telefonon is megvívjuk az összecsapást, ekkor egy legalább 9600 Baud sebességű modemre van szükség, mindkét részről. Mindegyik esetben választanunk kell, ki melyik oldalon áll, azután a már megszokott módon indul a játék. Mivel egy felföldi szolás szerint „Csak egy maradhat...“, ne sokat teketóriázzunk, vágjunk a közepébe. A távoli játékkal, a csata hevében, az M gomb megnyomásával tudunk érintkezni, persze csak szöveges – chat – módban (a játékot már ismerők számára ez azt is jelenti, hogy ebből kifolyólag nem működik a térkép funkció, amelyet szintén ezzel a billentyűvel lehetett előcsalni).

Sajnos, a program nélkülözi a már szinte kötelezőnek számító LAN támogatást, vagyis a helyi hálózaton keresztüli játékot. Élvezeti értékét viszont növeli, hogy megfelelő videokártyával és kellően gyors processzorral átléphetjük a bűvös VGA felbontást, s 640x400-as módban is hasíthatjuk a levegőt. Ehhez már egy DX2/66-os processzor is elegendő, hiszen a program futás közben képes dinamikusan állítani a képmínőséget és a megjelenítő ablak méretét. Lehet, hogy én vagyok túlságosan hozzászokva a jóhoz, de hiányoltam, hogy a program nem használja ki a joystickon lévő „hat“ kapcsolót, ill. használja, de nem arra, ami logikus lenne, azaz a légtérfigyelésre, magyarul körbenézésre. Ehelyett mindenféle külső nézeteket volt csak hajlandó váltani, ami nehézkessé tette a harcot.

Ennek ellenére kellemes szórakozást nyújt a program, különösen azok számára, akik kihasználják a head-to-head lehetőséget, és megpróbálják egymást lerúgni az égről. A klasszikus repülés, illetve szimuláció szerelmeseinek biztosan tetszeni fog.



Füstös barátom hiába tekereg. Azt hiszem, vége a dalnak (de én vagyok a szólista!!!).

PINBALL 95

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

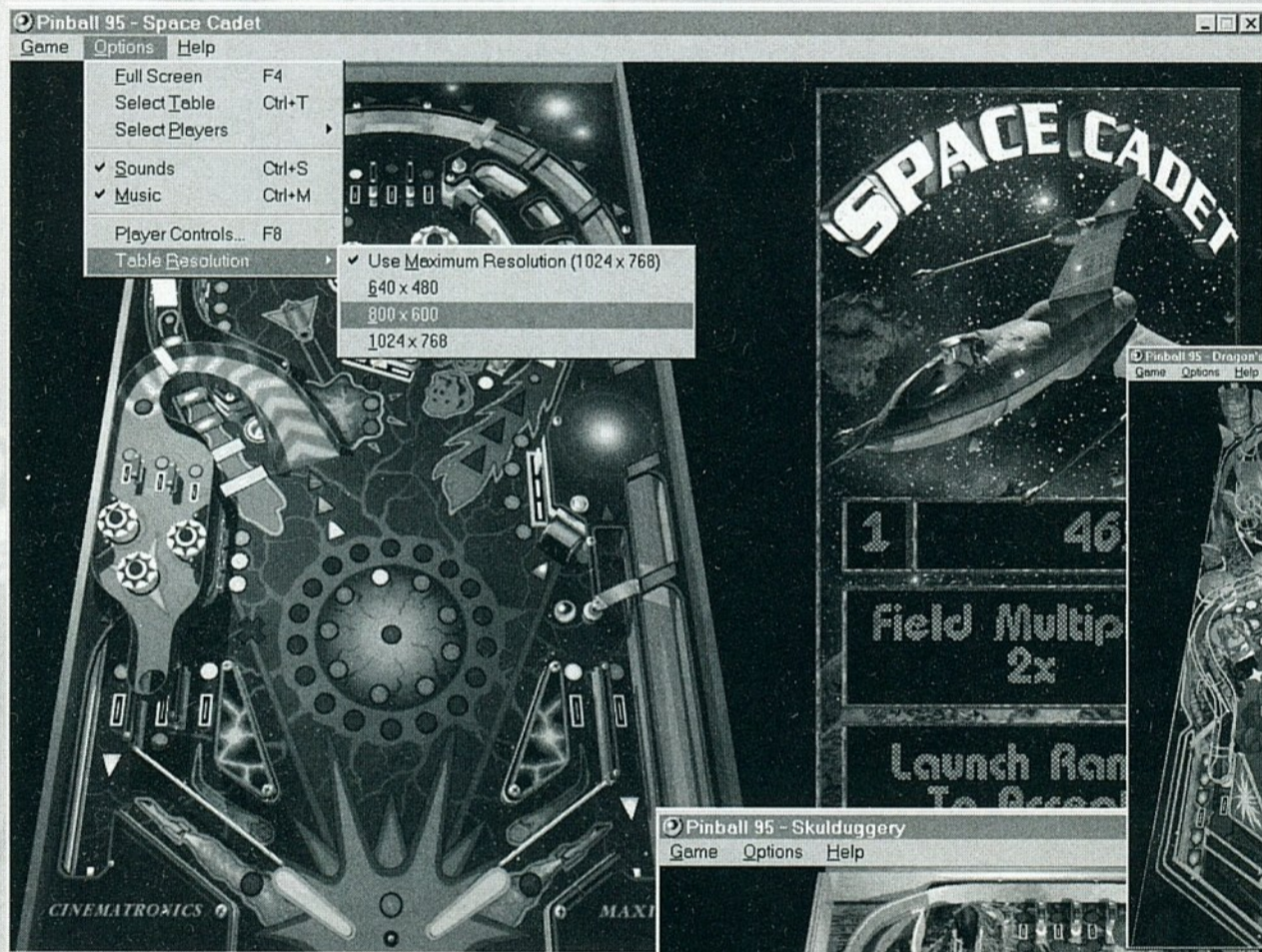
NEM KILENCVENÖT DARAB FLIPPERJÁTÉKOT TARTALMAZÓ GYŰJTEMÉNYRŐL VAN SZÓ (HÜLYE VICC), HANEM A MAXIS ÁLTAL FEJLESZTETT FLIPPERRŐL, AMELY KIFEJEZETTEN ÉS KIZÁRÓLAG WINDOWS 95 ALATT FUT.

Ennel első pályáját ismerheti az egész világ – már aki beszerezte a becslések szerint eddig 7-8 millió példányban elkelt Windows 95-höz a Plus csomagot is, amelyen megtalálható a Space Cadet tábla. A Pinball

jobb, XX. századi igényeknek megfelelő flipperrel van dolgunk. A hanghatások például igazán dögösre sikerültek, egészen megközelítik egy játéktermi gép hangulatát. Ma már nem flipper a flipper, ha nincs multiball funkciója. A Pinball 95 pályáin ezenkívül még sokféle lockolási, loopolási lehetőségünk van – a táblák tényleg élvezetesek. A gép közben végig dumál, írogat a képernyőre, bár ezek egy picit zavaróak. A nagyobb pinball-tábla érdekében ugyanis két részre osztották a képernyőt: baloldalt van a játéktér, jobboldalra pedig a kijelzők kerültek. A Pinball 95-öt négyen lehet játszani, a játékosok természetesen egymás után következnek.

Hasonlóan örvedetes, hogy 640x480-as, 800x600-as vagy akár 1024x768-as felbontásban is játszhatunk – én ez utóbbit preferáltam. Elképzelhető, hogy mindössze ennek köszönhető a „golyóremegés”, de azért könyörgöm: erre a rendszerre (azaz Win95-re), hogyan fognak tuti jó kis játékokat írni? Hiszen azt rebesgeti mindenki (az a 7-8 millió Win95 tulajdonos... és Gates bácsi), hogy a DOS halott, így tehát a programozó fiúk is kénytelen lesznek átállni (bár ez szerintem 1-2 éven belül nem következik be). Mert készülgetnek akciójátékok ugyebár, de eddig mind egyiknél probléma volt a sebesség... Vagy a „PiciPuha” Microsoft az 19win95-ös évtől kezdve a Pentium 100-ast tartja alapkonfigurációnak?

Mr. Chaos



Ez a pálya ismerős lehet, a Win95 Plus csomag tartalmazza

95-ön ennek kiegészítéseként két újabb háromdimenziós pályát kapunk (és egy meglehetősen gyengéske 3D főcím-animációt), a Skulduggeryt és a Dragon's Keepet. Nem rossz pályák, bár a „vindózós” felület eléggé megtépázza a grafika babérkoszorúját. Megszokhattuk már, hogy drága Win95-ünk néha-néha „kinyúl” a merevlemezre, azaz „swappel” (jaj, hallottam egy szakállas viccet: hogy hívják a felizgult 3.5-es floppyt? merevlemez...). Szóval a winyó kerren egyet, mire a flippergolyó beremeg, és jó két centivel odébb folytatja pályáját. Hasonlóképp megtréfál bennünket a golóbis, ha sokat nyomkodjuk az ütőket; a program egyszerűen nem képes megfelelő sebességgel újra-rajzolni az ütőket és emellett a csattanások hangjait is megszólaltatni. (Persze korántsem vagyok biztos benne, hogy ezt a hibát ne lehetne kiküszöbölni egy kis programozással...)

Ha az említett bosszantó jelenségeket leszámítjuk, elmondhatjuk, hogy az átlagosnál hangyányival



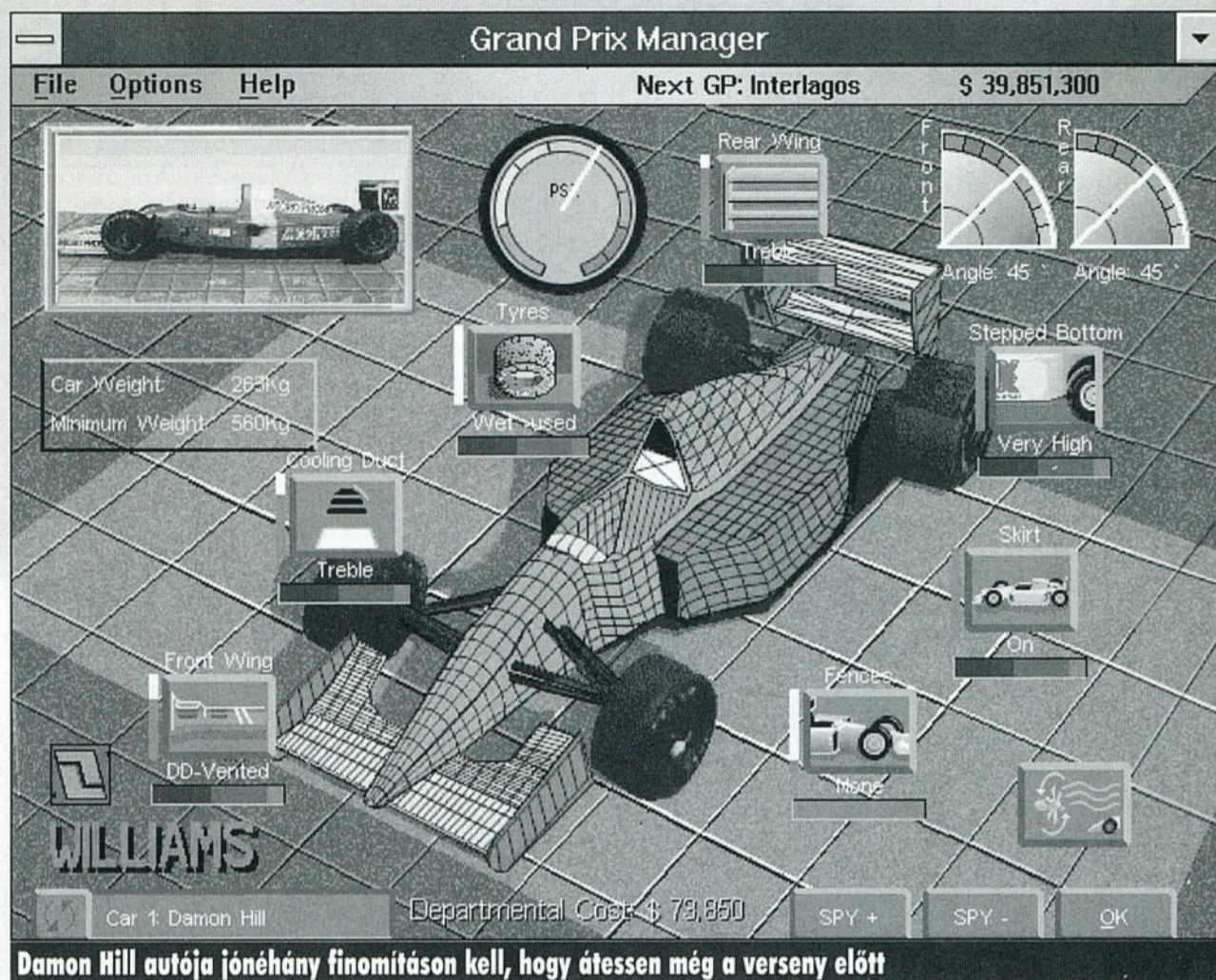
Sárkányhörögés, denevérszárny, misztikum

A borzongás szerelmeseinek egy kis csontropogtató, „koponyatoró” flipper

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

MOSTANÁBAN NEM SOK MENEDZSER PROGRAM JELENIK MEG A PIACON. TALÁN A SZUPER-GRAFIKAI JÁTÉKCSODÁK LEHETNEK AZ OKAI. ÉN SAJNÁLOM ENNEK A JÁTÉKTÍPUSNAK A LASSÚ KIHALÁSÁT, MERT ANNAK IDEJÉN NAPOKAT TUDTAM ELŐTTÜK ÜLNI.

grand prix MANAGER



Damon Hill autója jónéhány finomításon kell, hogy átessen még a verseny előtt

őrizte, és annyira tetszett nekik, hogy a program a FIA hivatalos terméke lett. A William's csapat közreműködése a gépkönyvre is rányomta bélyegét: mindent úgy írtak, hogy „ha véletlenül a William's csapattal játszánál, akkor ezt meg azt úgy kell csinálni, hogy...

Ebből következik, hogy akinek a program valóságsszerűségével van gondja, az csal. Ennek ellenére nem lett túl bonyolult és játszhatatlan!

A játék célja, hogy minél több versenyt és világbajnokságot nyerjünk. Összesen 40 szezonn keresztül lehet irányítani a csapatot, és ezen idő alatt kell a legjobbnak lenni. Ez az idő pont elég arra, hogy egy kezdetben kis csapat is labdába rúghasson a nagymenők mellett. A játék megnyerésének kulcsa a fejlettségben rejlik. Ha fejlettebb vagy a többi csapatnál, és beszereztél magadnak két jó pilótát, akkor már minden a szerencse dolga (meg a versenyeken fojtatott a taktikádé).

A fejlesztéshez három csapat áll rendelkezésre. Az első a Designer, amelyik az új ötleteket szállítja. A második az Engineer, amelyik az ötletekből megvalósítható és legyártható alkatrészek terveit készíti el. A harmadik csoport a Mechanics a tervekől legyártja a kért alkatrészt. A fejlesztés sorrendje a következő: az első csapat elkezd a munkát, amelybe bekapcsolódhat a második is, de az utóbbi soha nem előzheti meg az elsőt. A harmadik csoport viszont csak akkor kezdheti a tevékenységét, ha az első kettő már befejezte.

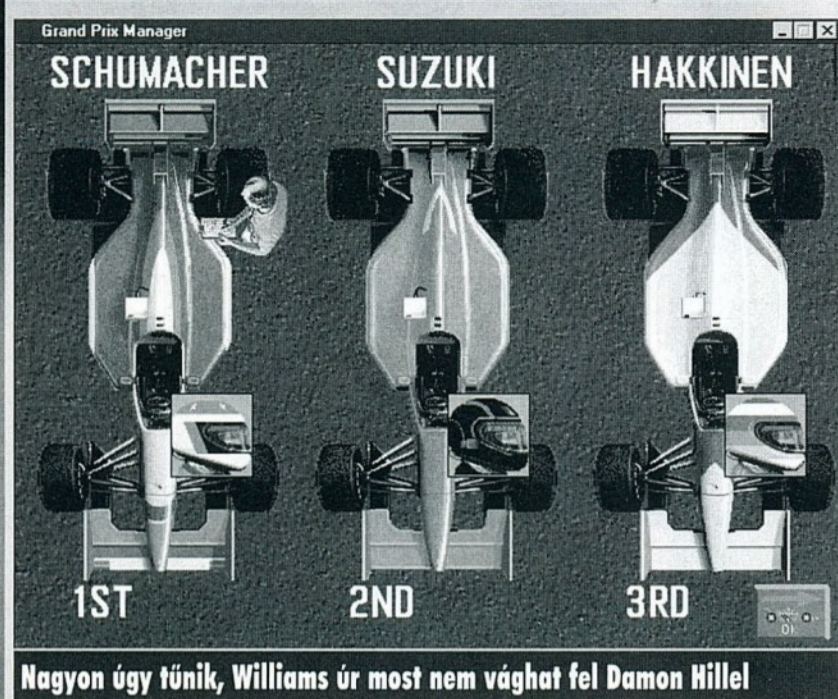
Technikai újításokat szerezhethetünk más csapatoktól is. Próbálkozhatunk rávenni őket, hogy adják nekünk ingyen, de ez valószínűleg nem fog sikerülni. E helyett mondanak egy szép nagy árat, és ha elfogadjuk, máris boldog tulajdonosai lehetünk az adott alkatrésznek. Sajnos egy-egy futam között csak egy-

alán ezt a régi lázat akarta újra felszítani a Microprose, mikor piacra dobta az új Formula-1-es menedzserprogramját, a Grand Prix Managert. Egy csapat vezetőjének szerepébe kell beleélnünk magunkat, amely lehet egy ismert sztár-csapat, de akár az ismeretlenségből is felhozhatunk egy kisebb, kezdő csapatot. A játék indításánál állíthatunk nevükön, logójukon és a különböző jellemzőiken is (pl. kinél legyen ez vagy az a pilóta, milyenek legyenek a motorok stb.).

A program valóságshűre sikerült. Mindennel nekünk kell foglalkozni, ami egy F-es csapat életében felmerülhet. Szponzorokat szerezni, megépíttetni az épületeket a csapat székhelyén, megtervezni a jövő év autóját stb. Különösebben nem meglepő, hogy ilyen lett a program, hisz a készítőket teljes mértékben a William's támogatta, és ráadásul a FIA ellen-



A Hungaroring madártávlatból – alul irányítod a csapatod munkáját



Nagyon úgy tűnik, Williams úr most nem vághat fel Damon Hillel

szer próbálkozhatunk így technikát szerezni. Minden évben kell terveznünk egy új kocsit a következő szezonra. Ha nem akarunk a új évben is az idei kocsival indulni – ami pedig egyenlő azzal, hogy a többiek autója korszerűbb lesz –, akkor nem érdemes elhanyagolni a tervezés ezen részét sem.

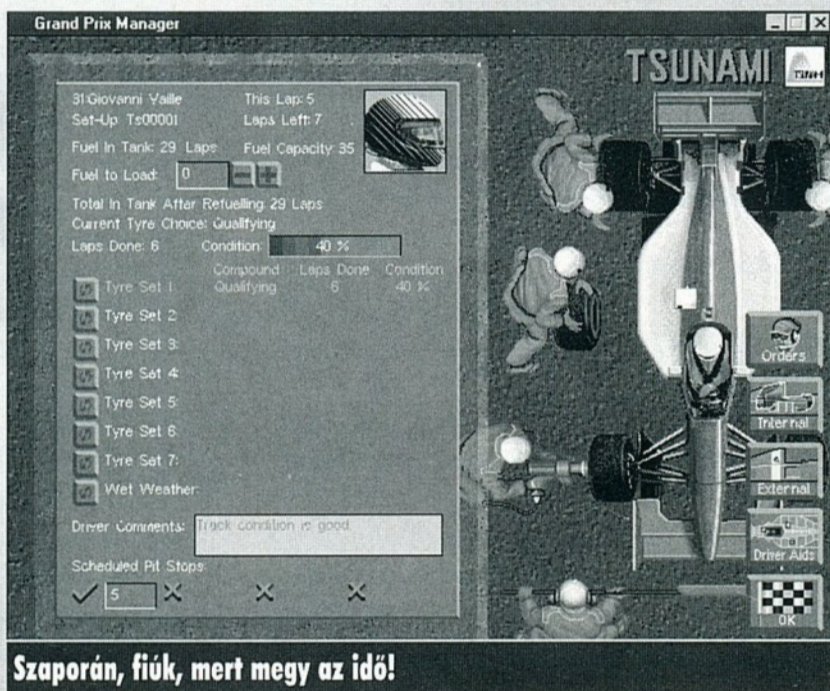
A versenyeken nekünk kell meghatározni versenyzőink taktikáját (takarékoskodjon-e az üzemanyaggal és a gumival vagy sem, mennyire legyen erőszakos stb.), a gumik típusát, a benzintank feltöltöttségét. Így még magasan jobb kocsikkal is lehetünk tökutolsók, ha valamit nagyon elszúrunk. (Fordítva sajna nem igaz. Egy tragacs autóval nem nagyon leszünk elsők – a gép annyira nem

szúrja el a taktikát.) Mind-ezen tevékenységeket öt nehézségi szinten próbálhatjuk sikeresen elvégezni. A legegyszerűbb fokozatban (Rookie) még teljes belátásunk nyílik más csapatok adataiba (pl.: milyen alkatrészeket tesznek fel a kocsijaikra), nehezebb szinteken ez már (sajnos) nem adatik meg.

A játék elvesztésére is számos lehetőségünk nyílik. Ha az évad elején nem tudunk motort venni a kocsinkba, vagy az egyik versenyen nem indul egyetlen autónk sem, illetve elég, ha egyszerűen elfogy a pénzünk, máris repülünk a csapattól. A program grafikája szép, a hangok felejthetőek (bár én Windows 3.1-ben még nem is nagyon hallottam olyan zenét,

ami ne ebbe a kategóriába tartozott volna – de lehet, hogy én vagyok elmaradva). A játszhatóság sem rossz, de különösebb izgalmakat egy ilyen programtól ne várjon senki, úgyhogy aki azt szereti, hogy az adrenalin-szintje a csillagokat verdesi és a szíve a torkában dobog az infarktusz határán, az felejtse el. Akiben viszont él még a régi tűz egy kis menedzselés iránt, az elbandukolhat egy boltba és megveheti.

Pelace



Szaporán, fiúk, mert megy az idő!



Az PC-X és CD-X előfizetői akciójának nyertesei:

1. díj: egy Yamaha robogó

VIC TRADE Bt. Varga György, 1157 Budapest, Nyírpalota utca 63. IX. emelet 57.

2. díj: korfui nyaralás egy személy részére 35.000,- Ft értékben

Horváth Gábor, 9330 Kapuvár, Lukácsy utca 12.

3. díj: 10 előfizető visszanyeri előfizetési díját

Gerzsenyi László, 4028 Debrecen, Pattantyús utca 17.

T és T Bt., 5000 Szolnok, Városmajor út 15.

Abalin Eduárd, 1106 Budapest, Gépmadár utca 14. VI. emelet 26.

TELECOMP Kft., 6400 Kiskunhalas, Szilády Á. utca 4.

Márton Szabolcs, 4400 Nyíregyháza, Család út 55. III. emelet 9.

Szilvási Péter, 2335 Taksony, Árpád utca 2.

DAL SECURITY Bt., 1095 Budapest, Ipar utca 13.

Nemes Tibor, 4027 Debrecen, Böszörményi út 33. II. emelet 8.

Sandrik Krisztián, 8700 Marcali, Szabadság utca 9.

Horvai András, 1182 Budapest, Kétújfalu utca 10.

3. díj: 5 darab eredeti játékszoftver

Torma Ádám, 1126 Budapest, Németszőlgyi út 8.

Hoffinger András, 2151 Fót, Tompa Mihály utca 15.

Rövid Márton, 1131 Budapest, Jász utca 90/a.

Szentesi Sándor, 2000 Szentendre, Móricz Zsigmond utca 15.

Muhari István, 5121 Jászjákóhalma, Rákóczi út 27.

3. díj: 10 előfizető PC-X vagy CD-X előfizetést nyer

Tomori Pál, 2601 Vác, Postafiók 287.

Barta Zoltán, 1055 Budapest, Szent István körút 29. II. emelet 20.

Tóth Ákos, 7800 Siklós, Harkányi út 2/b földszint 2.

Kesselyák István, 2509 Esztergom-Kertváros, Kinizsi utca 2/a.

Pogány Richárd, 1071 Budapest, Dembinszky utca 8.

Igley & Társa KKT., 7200 Dombóvár, Népköztársaság utca 38.

Ihász Rudolf, 1121 Budapest, Mártonfa utca 2.

BLUE BOX 60. Bt., 3000 Hatvan, Balogh Á. utca 24/a.

Németh Attila, 2400 Dunaujváros, Kallós D. utca 8. III. emelet 1.

Zolnai András, 1085 Budapest, Gyulai Pál utca 6. I. emelet 7.

Gratulálunk a nyerteseknek!

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

GONDOLOM (REMÉLEM!) SENKINEK SEM KELL BEMUTATNOM ENNEK A PROGRAMNAK AZ ELSŐ RÉSZÉT. IGEN, A PANZER GENERALRÓL VAN SZÓ. MOSTANRA KÉSZÜLT EL A FOLYTATÁS, AMIBEN A HADMŰVELETEKET PONT ELLENTÉTES OLDALRÓL VÍVHATJUK MEG, MINT A NAGY ELŐDBEN. A „JÓK” OLDALARÓL!

Rögtön (csak úgy a kedvcsinálás kedvéért) a program legeslegnagyobb hátrányával kezdem: Windowsos. Akik 3.1-gyel rendelkeznek, gyorsan felejtsek el az ügyet, és nézzenek más program után. En sajna nem láttam, de Pellus ismerősének a barátjának a nagymamája már látott futni Allied Generalt Windows 3.1 alatt, és azt mondta, lassabb, mint a terhes anyatető.

Windows 95 alatt már kissé jobb a helyzet (így teszteltem én is): kicsit gyorsabb a menete, de a DX2/66-omon láttam már simábban futó játékok is. Mindkét verzió elég idegesítő, hogy ha kevés RAM van a gépben, akkor állandóan a winchestert tergeti. Nem igazán értem, hogy amikor a PG négy mega RAM-mal gyönyörűen futott ugyanezen gépen DOS alól, miért kellett berakni Windows alá, ahol már nyolc megával is öt-tíz másodpercbe telik, míg kirakja a térképet a képernyőre. Egyszerűen (nekem egyébként ez az általános véleményem is), ezt a Windows ügyet nem kellett volna erőltetni. Viszont meg kell hagyni, hogy Pellus Pentium 100-asán, 16 mega RAM-mal már majdnem olyan szép, mint annak idején a Panzer General egy 386-son (értsd: már megközelítette a játszhatóság határait).

Ennyi keserű siránkozás után térjünk rá magára a játékra. Lényegi változás nem történt a nagy elődhöz képest, tipikus második rókabőr esete. Néhány apróságon változtattak csak, de igazi újdonságnak számít a hálózaton való játéklehetőség. Sajnos ennek tesztelése nem állt módomban.

Elindítás után láthatunk egy kis hangulateltető mozit, majd választhatunk, hogy a három hadszíntér közül, melyiken akarunk hadjáratot indítani a gonosz tengelyhatalmak ellen. A három színtér: Észak-Afrika, Nyugat-Európa és a Szovjetunió. Természetesen mindegyik más-más időben játszódik, és a nyugat-európai hadjárat ezen belül is két részre van osztva, mert játszhatunk angol és amerikai tábornokot is. Hogyha az afrikai hadjáratot megnyertük, akkor Európában folytathatjuk, az angol tábornok szerepében.

Amennyiben nem érzünk hozzá kedvet, hogy olyan nagy fába vágjuk a fejszénket, mint egy teljes hadjárat, klikkeljünk a képernyő alján lévő Scenarios gombra. Ekkor egy új képernyőre kerülünk, ahol már nem hadjáratokban, hanem az azokon belüli egyes csatákban vezethetjük győzelemre csapatainkat. Ezeket már játszhatja két játékos egymás ellen is. Ha sikerült kiválasztani a szívünkhez legközelebb álló opciót,



ALLIED GENERAL

klikkeljünk bátran a bal alsó sarokban lévő Start gombra. Ekkor jelenik meg a következő újdonság: bejelentkezik a Preferences ablak. Ebben mindkét félre beállíthatjuk – hét fokozatban, -3-tól +3-ig –, hogy mennyi Prestige ponttal és mennyi tapasztalattal rendelkezzenek a csapatai (természetesen csak viszonyítva). Ha modemen játszunk, akkor ezt a játék közben már nem lehet piszkálgatni, egyébként igen. Ezek alatt beállíthatjuk, hogy a két játékost ki irányítsa. A két komputerképernyő közül a zöld könnyebb, a piros keményebb gépi ellenfelet takar.

A képernyő alján négy kis kapcsolót találunk, melyekkel az alábbiakat állíthatjuk.

Supply: ki-be kapcsolja, hogy csapataink üzemanyag és lőszer ellátásával kell-e törődnünk, illetve az ne csökkenjen a játék folyamán.

Ez kétélű fegyver, mert a beállítás az ellenfélre is érvényes, és nem rossz taktika elfogyasztani az összes lőszerét, mert akkor veszteség nélkül támadhatunk, valamint repülői sem maradhatnak a végtelenségig a levegőben (igaz a mieink sem).

Weather: legyen-e időjárás, vagy mindig verőfényes napsütés és száraz utak jellemezzék a harcot (pl. Finnországban január közepén is). Kikapcsolása óriási könnyítést jelent,

mert a rossz időjárás igencsak megnehezíti a harcászatot. Például a repülők látótávolsága felére csökken, ha felhős az idő (Overcast), és egyre, ha esik az eső vagy havazik. Ez utóbbi esetben még támadni sem tudnak. Ha esik az eső, felázik a föld és a földi egységeink is lassabban tudnak haladni, ha meg havazik, akkor ugyanannyit tudnak, mint szárazon, viszont dupla üzem-

anyag-fogyasztással (minden lépés 2 egység üzemanyag). Értelemszerűen ez utóbbi a gyalogosokra nem vonatkozik.

Show Unit Strength: el lehet vele tüntetni az egységek erejét jelző lapocskát, de nem érdemes.

Show Hidden Units: ha bekapcsoljuk, akkor az ellenfél összes egységét látjuk, nem csak azokat, melyek egységeink vagy városaink közelében vannak.

Ha mindent szájízünknek megfelelően beállítottunk, kezdődhet(ne) a csata, de előtte még egy újabb hangulateltető kis mozizás, majd megjelenik a játéktér. Ha nagyobb felbontásban

játsszunk, mint 640x480, akkor eddig „a-képernyő-közepén-kis-piszkos” jelenséget élvezhettünk, most viszont már kinagyítja a képernyőt a megfelelő méretűre.

Középen a játéktér teljesen ugyanolyan, mint az előző részben. Annyi különbséget vettem észre, hogy míg az előzőben a végcélokra csak a zászlaja volt bekeretezve aranszínűre, most a hatszöge is, és hogy azt az egységet, amelyik már végzett a körével pirosra színezi. Lényeges különbségek...

Azonkívül az információs mező is átkerült a képernyő tetejére, ami szintén óriási haladás a játék lényegét tekintve. Az irányító ikonok a játéktér két oldalán kaptak helyet. A bal oldalon vannak azok a funkciók, melyek az egységekkel kapcsolatosak, míg a jobb oldalon azok, melyek az egész játékkal vannak összefüggésben. Ezeket nézzük röviden!

Abort Move: amennyiben mozogtunk egy egységgel, de még nem támadtunk és nem is ütköztünk új ellenséges egységbe (amelyik még nem volt felfedezve), akkor visszavonhatjuk a mozgást.

Mount/Dismount: ha egy gyalogosnak vagy tüzérségnek van teherautója, akkor ezzel szállhatunk fel/le. Mozgáspontba nem kerül, de mozgás után leszállni már nem lehet.

Embark/Disembark: itt lehet fel/le szállni a repülőtereken a szállítógépekbe vagy a kikötőkben a szállítóhajókra. Ezekből mindkét félnek előre meghatározott mennyiség áll rendelkezésére, melyek nem pótolhatók és nem vásárolhatók. Repülőgéppel nem lehet teherautót szállítani, ezért ha a szállítandó csapatnak van ilyen, akkor azt ott kell hagyni. Hajóból bárhol partra tudjuk dobni az egységeinket, viszont a repülőből csak reptéren lehet kiszállni, kivéve az ejtőernyősökkel.

Upgrade: az egységek lecserélése. Csak azonos csoporton belül, vagyis egy tankot nem lehet vadászbombázóvá fejleszteni. Csak városban és repülőtéren lehet használni.

View Surface/Air Unit: átvált a földi/légi egységek között. Ennek akkor van értelme, ha egy mezőn mindkét fajta áll, és az egyiket el akarjuk érni.

Show Terrain: mindent levesz a térképről, és a csupasz terepet szemlélhetjük.

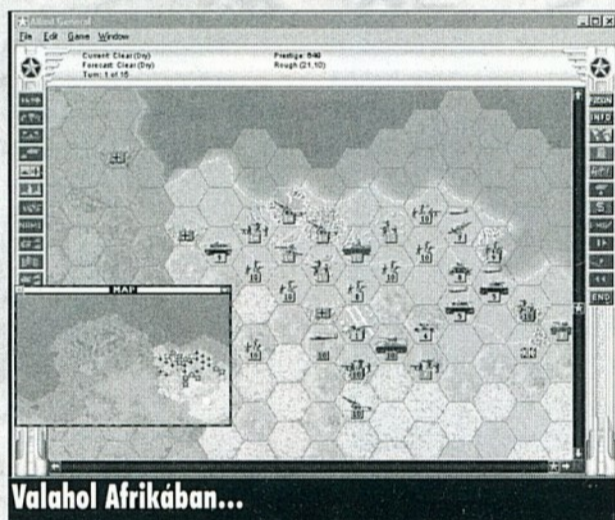
Disband Unit: mivel nem lehet végtelen számú egységünk, néha fel is kell oszlatni egy-egy gyengébbet, ha újat akarunk venni. Fejleszteni is lehet, de mint mondtam, csak azonos fajtájúvá.

Name Unit: kedvenc egységeinket elnevezhetjük saját izlésünk szerint.

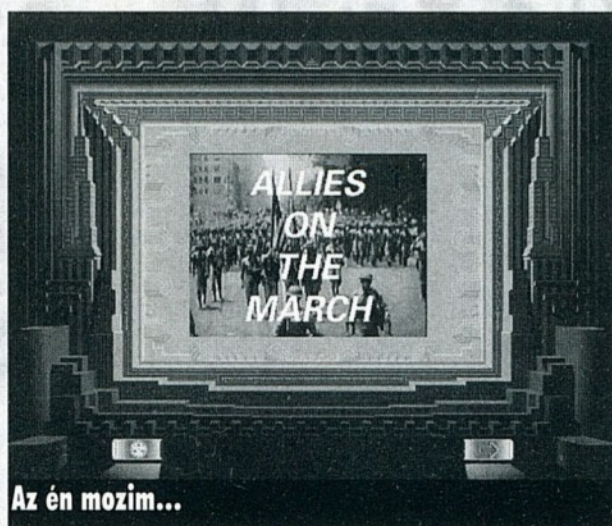
Elite Replacements: olyan utánpótlás, melylyel az új csapatok pontosan ugyanannyi tapasztalat ponttal érkeznek, mint amennyivel a csapat eredetileg rendelkezett. Vagyis, ha egy repülőnk maradt a tűzből 512 XP-vel és ilyen utánpótlással töltjük fel, akkor lesz egy tízes csapatunk 512 XP-vel.

Az utánpótlással teljes ellátás is érkezik. Négyeszer olyan drága, mint a normál utánpótlás!

Supply Unit: a maximum értékek felével feltölti az egység üzemanyag és lőszerkészletét. Ha ellenség áll a csapat mellett, akkor egyáltalán nem, esőben, hóban vagy sivatagban (desert) pedig csökkentett mennyiséget kap.



Valahol Afrikában...



Az én mozim...

Replacements: olyan utánpótlás, melyben az új csapatok 0 XP-vel érkeznek, és utána átlagolja az eredetit. Vagyis az előző példára visszatérve, az egy 512 XP-s repülőnkől lesz egy 51 XP-s csapat. Ezzel együtt is érkezik ellátás, de csak annyi, mint a Supply Unittel (az elittel kétszer annyi).

Save Game: a játék mentése.

Next Unit: a következő egységre ugrás.

Recon: egy ablakot nyit meg, mellyel mozoghatunk a játéktérben. Az ablakok a játékban ugyanúgy mozgathatók, mint a Windowsban. A fejléc melletti, bal oldalon lévő kis kockával lehet bezárni, míg a jobb oldalon eltüntetni úgy, hogy a fejléc megmarad, de az ablak bezáródik, és ha még egyszer erre a háromszögre klikkelünk, újra kinyílik.

Info: egy másik ablak, mely arról az egységről ad felvilágosítást, amelyikre a kurzorral mutatunk.

Strategic Map: a játéktér kicsinyített képe.

Forces Review: innen az általunk irányított összes egység elérhető.

Casualties: a veszteséglistát mutatja mindkét félről, mind a jelenlegi csatára, mind a hadjáratra vonatkozóan.

Deployment Window: az egységek elhelyezésére szolgáló ablak. A pálya elején jelenik meg. Itt lehet fejleszteni az egységeket is, anélkül, hogy kört vesztenénk.

Purchase: új egységek vételére szolgáló képernyő.

E-Mail Comment: ha hálózaton játszunk, megjegyzéseket intézhetünk a másikhoz.

VCR Buttons: szintén csak hálózati játékban él. Az ellenfél körének megtekintésére szolgál.

End Turn: a kör vége. Minden kör két részből áll, egy szövetségesből és egy tengelyhatalimból. Mindig a szövetséges az első. Ha megnézzük az ellenfél körét, az arra is jó, hogy lehet tudni, mely egységeinket látja a gép és melyeket nem.

A képernyő tetején található még egy menüsor, amiben nagyjából ugyanezen funkciók érhetők el. Kivétel a Settings, melyhez csak innen juthatunk. Ebben állíthatjuk a hangerőt (én jobban szeretem a hangfal erősítőjét tekergetni), és három dolgot kapcsolhatunk ki/be. Az első a Create Game History, amit ha benyomunk, akkor minden egységünkről mindent nyilvántart (csak a játék elején adhatjuk meg). A második a hatszöghálót kapcsolgatja, míg a harmadik a kis jeleneteket, melyek csata közben futnak (ez se sokat változott az előző részhez képest).

Ennyit az irányításról. Most jöjjön egy-két tippféleség!

– A presztízs azt reprezentálja, hogy mekkora hatással vagyunk vezérkarunkra. Voltaképpen a pénz szerepét tölti be, mert ebből

vásárlunk, javítunk stb. Presztízszt lehet nyerni városok elfoglalásával, ellenséges egységek megölésével, vagy ha egy Level Bomberrel megbombázzuk az ellenfél egyik aranykeretes városát. Veszteni is lehet, ha ezeket az ellenfél játssza el velünk.



– A kék keretes mezőkbe ne is próbálj bemenni, ezek a semleges államok (Svájc, Svédország) területei.

– Minden egység egy körön belül egyszer támadhat és egyszer mozoghat, mindegy milyen sorrendben. Kivétel a tüzérség, légvédelem, melyek mozgás után már nem támadhatnak.

– Két fajta egység van. A core – saját egységeink, vagyis csatáról-csatára elkísérnek. Ha már van egy kitüntetése (100 XP), akkor már érdemes az elit utánpótlást használni (ágyúknál mindig, mert azok nagyon lassan fejlődnek). A másik fajta egység az auxiliary, melyek csak az adott csatában vannak velünk. Ezeket az esetek többségében én csak normál ellátásban részesítettem.

– Minden pályára adott, hogy hány core és auxiliary egységünk lehet. Ha elvásároltuk az összes core lehetőséget, már csak auxiliaryt vehetünk, vagyis, ha nem vagyunk nagyon megszorítva, nem érdemes, mert csak presztízs-kidobás az ablakon.

– Néha, ha beásott egységet támadunk vagy belerohanunk egy nem felderített egységbe (ilyenkor mindig), Rugged Defense-be ütközünk. Ilyenkor az egységünk a Close Defense értéket használja védekezésre, ami jóval gyengébb, mint a normál védekezési érték. Repülőknél és hajóknál is van ilyen, csak másképp hívják és csak a második eset lehetséges (meglepetés).

– A repülőket a repterekre, vagy a körülöttük lévő hat mezőre állva lehet feltölteni. Ez a következő körre automatikusan megtörténik, kivéve, ha áll valaki a repterünk mellett, mert akkor nem lehet használni azt. Ha javítani vagy fejleszteni akarunk, akkor a repterre kell állni.

– Ha valakit megtámadunk (ha szerencsénk van), olyasmint fog kiírni az információs mezőbe, hogy „2 killed/ 3 suppressed”. Ez utóbbi azt jelenti, hogy ha mi támadtunk először, akkor az a három erőpontja már nem fog minket támadni, de nem hal meg, vagyis a következő támadásban már szerepel. Vagyis, ha egy 10-es erősségű egységét a fenti eredménnyel megcsapunk, akkor marad nyolc, de a támadóra csak öt fog visszatámadni. Ellenben a következő támadó ellen már újra nyolc védekezik. Ez alól a szabály alól kivételt képeznek a Level Bomberrel „suppressed-be tett” egységek, melyek az egész körben nem támadnak már vissza. Például Pellus kacagva kinyírt

egy Tigris tankot úgy, hogy megbombázta két bombázóval (az egyik úgyve eleve felette állt), minek utána a 11 tankból már tíz nem támadt vissza abban a körben. Ezek után nekiugrott három tankkal, és lemosta a föld színéről szinte veszteség nélkül.

– Akkor nyersz, ha a városokat, melyek be vannak keretelve, elfoglalod. Ha védekezned kell, akkor meg legalább egynek a kezében kell lennie, mire letelik az idő (ettől persze még elfoglalható az ellenfél összes városát is).

– A nagy hajók a távolból is vissza tudnak löni!

– Ellenséges egységek mellett nem lehet elszurranni, a körülötte lévő hat mezőben köröngént csak egyet lehet mozogni. Természetesen egy repülő nem tud egy földi egységet akadályozni a mozgásában és fordítva.

A gépigénnel kapcsolatos keserűséget már kifejtetem a cikk legelején. Emiatt a Windowsos hülyéskedés miatt nem adok rá PC-X Topot, egyébként megérdemelné. Ezenkívül viszont már semmi baj nincs a játékkal. Szép grafika, vannak hangok és szuper módon játszható. Akinek van egy Pentium 100-asa 16 mega RAM-mal, az már rohanhat is megvenni.

Pelace

General Pellus

Egyik szemem sír, a másik nevet! A programozás-technika rohamos romlását siratom, míg vidáman üdvözlöm a nehezebb küldetéseket. A Panzer General legnagyobb hibája az volt – szerintem –, hogy meglehetősen könnyen végigvertem a németekkel a világot, csupa major victoryt aratva. Itt némileg nehezebbé vált a dolog, ami a borzasztó hardware-igényt is feledtetni tudta. Kevés játék van, amivel végigjártam az éjszakát, de itt egyszerűen nem bírtam abbahagyni a normandiai partraszállást...

AKCIÓ! KÜLÖNLEGES AJÁNLAT!

Klubtagoknak szóló áriistánkából:

	RÉGI	ÚJ
EUROFIGHTER 2000	8752,-	5275,-
PHANTASMAGORIA (7CD)	7440,-	4464,-
WARCRAFT II.	7672,-	5370,-

A megvenni kívánt CD-t 7 napig otthon tesztelheti

Új! Magyar nyelvű CD!
Kölcsönözhető!!!

Használt CD-ROM lemezek vétele, eladása

Aki márciusban lép be a klubba, egy általa választott CD-t kap ajándékba
2500 Ft értékben

r
RILLA E.C.

Budapest, VI., Vörösmarty u. 58/a.

Nyitva: Hétköznap 10-18

Telefon: 163-2458



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

CD-ROM Vásár!



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

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

Írató CD lemezek 1563,-Ft-től
3.5" floppy lemezek 1063,-Ft-től

Játékok

Command Conquer.....	9 500,-
Megarace.....	2 605,-
Phantasmogoria.....	9 500,-
Rebel Assault II.....	11 016,-
Terminal Velocity.....	5 413,-
Critical Path.....	4153,-
Doom Mania.....	3208,-
Nascar Racing.....	5003,-
Rebel Assault.....	5549,-
Man Enough.....	3499,-
Hell.....	3773,-
11th Hour.....	11700,-
Dark Sun Wake.....	3635,-
Rise of the Robots.....	4045,-
Outpost.....	4866,-
Myst.....	4975,-
Need for Speed.....	9500,-

Magyar kiadású CD-k

Allatok világa.....	8900,-
Angol alapokt.....	5000,-
PicDIC angol szótár.....	7500,-
ClipDIC.....	6250,-
Angol kiejtésiskola.....	6250,-
Autós Iskola 95.....	6250,-
Angol hangos szótár.....	10000,-
Német hangos szótár.....	15000,-
Angol-magyar nagysz.....	20000,-
Anyanyelvi könyvesp.....	10000,-

Referenciák, oktatás

Europe Alive.....	3773,-
MS Bookshelf 95.....	6946,-
MS Dangerous.....	5959,-
MS Encarta 95.....	8146,-
MS Oceans.....	6875,-
Grolier's Encycl.....	3773,-
MS Cinemania 96.....	8829,-
MS Art Gallery.....	8755,-
MS Encarta 96.....	9125,-
MS World Atlas.....	11973,-

Gyerek CD, oktatás

Playing with Lang.....	4045,-
Triple Play English.....	5003,-
Learn Speak Engl.....	8146,-
Macmill. Diction.....	4319,-
Artur's Teacher.....	3909,-
Am Heritage Talk.....	3909,-

Shareware, grafika

CICA MS Windows.....	4045,-
Hobbs OS/2.....	4183,-
Linux Bible 4 CD.....	7873,-
Dr. Win, Shareware.....	3089,-
Toolkit for Linux.....	5003,-
Linux Developers.....	4319,-

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



WESTERN COMPUTER

BEST DATA
PRODUCTS, INC

FAXMODEMEK

1442F 1442FX 1442VLX



A leggyorsabb kapcsolat
az INTERNET-en is!

Budapest, XIII. Lehel út 20. Levélcím: 1399. Budapest Pf.701/422.
Tel.:302-0990, 302-0991 Fax:129-4644



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, 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+

JANUÁRI SZÁMUNK

NYERTESEI:

UIP Dunafilm

Csizmadia D. István, Érd
Gál Krisztián, Nyíregyháza

InterCom:

Eller Péter, Mosonmagyaróvár
Gerse József, Bp. VII.

EMI-Quint:

Buzsáki Zoltán, Kaposvár
Dakos János, Karcsa
Fekete László, Bp. II.

Warner:

Domák István, Bp. III.
Gerse József, Bp. VII.
Sinka Zsuzsa, Bp. XV.

BMG:

Kiss Pál, Bp. III.
Gyarmati Balázs, Győr
Kalmár Ákos, Bp. XII.

Vicc pályázat. Sajnos, illetve szerencsére annyi viccet kaptunk, hogy a röhögéstől még nem jutottunk a végére.

Tehát a sorsolás elhalasztva, aminek megvan az az előnye, hogy plusz díjakat is ki fogunk osztani! Disznóvicceket nem értékelünk, mert nem rontjuk az ifúságot, ha közzétesszük a legjobb példányokat.

EARTHWORM JIM

MÁSZKÁLÓS/AKCIÓ

GAME-PORT

UGYANOLYAN NAPNAK INDULT EZ IS, MINT A TÖBBI. JIM KÉNYTELEN VOLT MEGINT VALAMI HÜLYE HOLLÓ ELŐL MENEKÜLNI, AKI AZT HITTE, ELKAPHATJA. SIMÁN ELJUTOTT ODÚJÁBA, A HOLLÓ PEDIG MA IS KONZERV GILISZTÁT EVETT. JIM ÁTLAGOS HÉTKÖZNAPAJAIT ÉLTE: KÜLÖNBÖZŐ RAGADOZÓK ELŐL MENEKÜLT ÉS TETTE MINDAZT, AMIT EGY GILISZTÁNAK TENNIE KELL.

De most egy nem mindennapi dolog történik vele. Egyszer csak elé esik egy "ultrahigh-techszuperspacecyber" ruha. Szerencséjére nem rá esik, csak mellé. Óvatosan a közelébe mászik, hogy megvizsgálhassa ehető-e. Hirtelen egy lézersugár kezdi kutatni testét és egy villanással megváltoztatja Jim életét. Mire feleszmél felfedezi, hogy ettől a perctől kezdve ő irányítja a ruhát, a standard tartozékként hozzákapott gépfegyvert és egy repülőgépmotorhoz hasonlítható járgányt.

Végre itt van! A világ legröhejesebb kukaca, aki valaha is törődött a emberek jövőjével. Először konzolos gépeken jelent meg és most, hála a Pitfall íróinak, PC-n is.

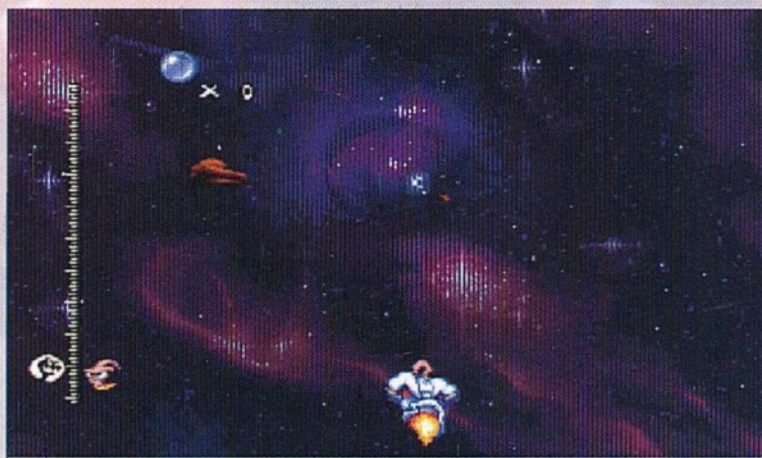
A Pitfallhoz hasonlóan itt is egy ugralós játékról van szó, amelyben Jimet, a mindenre elszánt szuper gilisztát személyesítjük meg. Jim fő célja, hogy eljusson Hogy is hívják Hercegnőhöz és megszabadítsa Slug for a Butt királynőtől és undorító társától, Psy-Crowtól, az elvetemült hollófajzat fejedásától. Hú társra talál ruhája



Jim in Action!

„személyében”, ami igen sok erőt és segítséget ad neki. Először is védelmet a sok lehetetlen ellenséggel szemben, másodsor fegyvert és egy pár kezét, ami – mint azt jól tudjuk – gilisztáknak igen csak ritkán van. De ez még semmi! A ruhának köszönhetően Jim maga is halálos fegyverré válik, fejét igen csak sok mindenre tudja használni. Például remekül tud vele ostorozni, ami elég praktikus fegyver, hiszen nem fogyaszt semmit. Ezenfelül kötelekbe és falon lévő kampókba kapaszkodhat, hogy Tarzan módjára ide-oda lenghessen. Ha pedig nagyon szükséges, még lassózni is tud, de ezt csak akkor teszi, ha igazán örül valaminek.

Mikor nagyon nyúlik a fejünk, hogy nyúlik a fejünk, használjuk kézfegyverünket, ami egyáltalán nem egy rossz csúzli. Attól füg-



Úgy néz ki, dugó van...

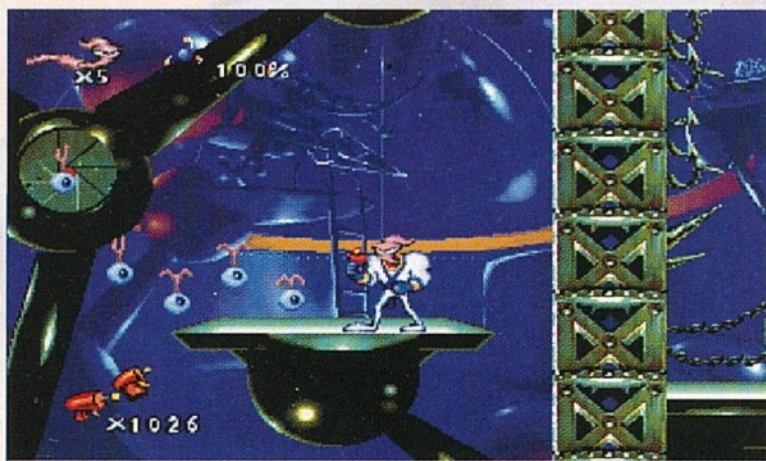
gően, hogy mit szedtünk fel, tudunk vele célkövető rakétát, lézert vagy csak egyszerű ólmot löni.

A rakétát, illetve a lézert a főellenségre spóroltam, de különben sem használtam túl gyakran a gépfegyvert, csak az ostort. A fegyvert újra tölteni a pályán felszedhető bonuszokkal tudjuk, amikor pedig száz alá csökken a tár tartalma, automatikusan feltöltődik százra.

Jimmyt húsz izzasztó pályán kell végig vinnünk. Természetesen a játék nem mindig ugyanazt az unalmas stílust hozza. Sőt, azt mondhatjuk, hogy 60%-a áll a megszokott ugralásból. A második pálya máris új élményt nyújt. Az a feladat, hogy hagyjuk Psy-Crow-t hyper-szuper repzajunkkal. A lövés gombbal tudunk gyorsítani, ami igen csak szükséges, főleg ha győzni szeretnénk, ami több okból is jó. Például megfoszthatjuk magunkat egy fölösleges és idegesítő pályától, továbbá megcsodálhatjuk Jim lasszó trükkjét. Talán egy kicsit nehezebb a feladat, de azért így sem vészes kerülni a meteorokat. Olyan bonuszokkal találkozhatunk, amik gyorsítanak, védenek vagy csak egyszerűen sok pontot érnek. Nekem még nagyon tetszettek a Bungee jumpingos pályák is, bár nem igazán jöttem rá, hogy győztem, mert elég zavaros volt a kezelése. Végül is a lényeg, hogy megfürdtem azt az ocsmánytságot.

Kihagyhatatlan a Ki oltotta el a lámpát? nevű pálya is. A rajzfilmekhez hűen, csak egy pár szemet látunk, meg néha egy-egy reflektor fényét, mást nem igazán.

Összességében egy egész jó játékot kaphatunk, ha kinyitjuk a bukszát. A zene elég jó, a grafika is igazán



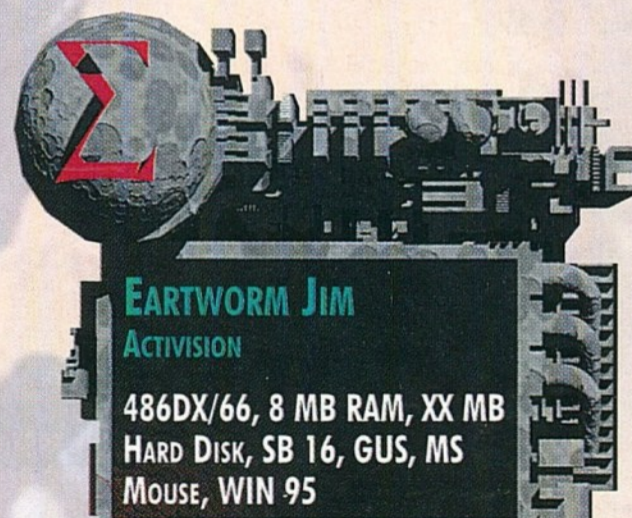
Nagyon szemezni akarnak ezek velem!

megaladta a konzolos verziót. A CD tartalmaz még egy meglepetést. Van rajta ugyanis egy Desktop Theme, tehát Windows háttér, effektek stb. Persze csak akkor működik, ha fenn van egy Plus! is. Én már átálltam, és szerintem szuper. Egyszer átjött hozzám Júpi, majd infarktust kapott, mikor egy nagy tehénbőgéssel köszöntötte a Windows. Szóval, aki szereti a csúszómászókat az vagy legyen holló vagy vegye meg!

El Capo



Nem tetszik ez a Sam!



EARTHWORM JIM
ACTIVISION

486DX/66, 8 MB RAM, XX MB
HARD DISK, SB 16, GUS, MS
MOUSE, WIN 95

SZUPER HANGULAT, JÓ
POÉNOK, VÁLTOZATOSSÁG,
DESKTOP THEME

KEVÉS A PÁLYA, NINC
DEMO, TÖRTÉNET
LEÍRÁS

FRANCIAORSZÁG, 16. SZÁZAD VÉGE, ANGOL UTÁLAT, NŐ IMÁDAT ÉS NEM UTOLSÓSORBAN A HAZA SZOLGÁLATA. MINDEZ EGY MUSKÉTÁS SZEMÉLYE KÖRÜL CSOPORTOSUL, Ő AZ ÖTÖDIK. A SOKAK ÁLTAL FELDOLGOZOTT TÉMÁT EZÜTTAL RENDKÍVÜL SZÓRAKOZTATÓ KÖRNYEZETTEL TÁLALTÁK. RÉGÓTA NEM JÁTSZOTTAM MÁR EKKORA MEGSZÁLLÓTSÁGGAL KALANDJÁTÉKOT...

Touche!

The Adventures of the Fifth Musketeer

W iután szert tetünk némi angoltudásra, helyezzük el a játékot tartalmazó korongot a meghajtóban, és máris tanúi lehetünk egy gyilkossági kísérletnek. Ki tudja miért, egy nemesembert támadtak meg rettenetes tájszólással beszélő banditák. Ráadásul amilyen hülyék, az épp ott kolduló vaknak alamizsnát dobtak, mondván „Te nem látál semmit, rendben?!“ Egyszóval fura az eset. Sebaj, ez nem tántoríthatja el Geoffroi le Brunt, egy igazi muskétás tanoncot attól a céljától, hogy valódi kifejlett példánnyá, majd híressé, majd gazdaggá, majd szerlemessé, majd ... váljon.

Érdeklődjük meg a megkéselt fickótól, hogy hogy ityeg a fityeg, és addig-addig tereljük a szót, amíg véletlenül el nem vállaljuk, hogy visszaszerezzük a végrendeletét a banditáktól. (Mellesleg ez elkerülhetetlen, mert a kaland folyamán nem tudunk olyat tenni, ami megszakítaná a végkifejlet bekövetkeztét, magyarul nem halhatunk meg.) Érdeklődünk a vak koldustól, hogy mit látott, vegyük meg tőle a tárgyi bizonyítékot egy aranyért, majd meglepődve konstatáljuk, hogy legalább annyira buta, mint amennyire vak. Mellesleg neve után érdeklődve megtudjuk, sokféleképpen hívják, de leginkább a Henri névre hallgat. No, akkor menjünk is be a fogadóba, ha már ilyen eseménydús az élet előtte, beszéljünk mindenkivel, fogdossuk meg a pincérlányt (ja kérem, magányos a muskétás élete...) és kardozzuk a banditák egyikével. Erre ránk sza-

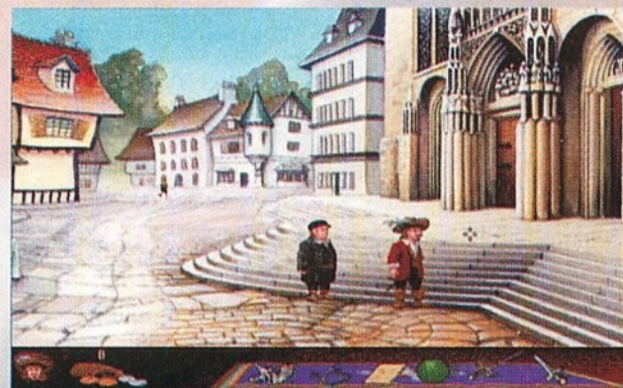


Akkor most nehezebb egy boszorkány, mint egy kacsza?

kad az ég. Reggel kiderül, hogy mindenki végigment rajtunk. (Még a pincérlány is!) Nézzük meg a szobánk padlóját, és keressük meg az elgurult, beszorult ezüst pénzt. A fogadóból kiérve megtudjuk, hogy Henri fegyverhordozónak akar állni mellénk. Ám legyen, ki tudja, hátha valami jót hoz a jövő. Rögtön hozassuk el vele a de' Peuple hulláját, s próbál-

kozzunk a templomnál, hogy eltemessék. A pap ad egy papírt, mely a folyamatban levő renovációról szól, és értesíti a kedves nagyérdeműt, hogy jó sokáig nincs még gyógyási lehetőség sem. Éljük ki gyűjtőszendélyünket, és vigyük el a

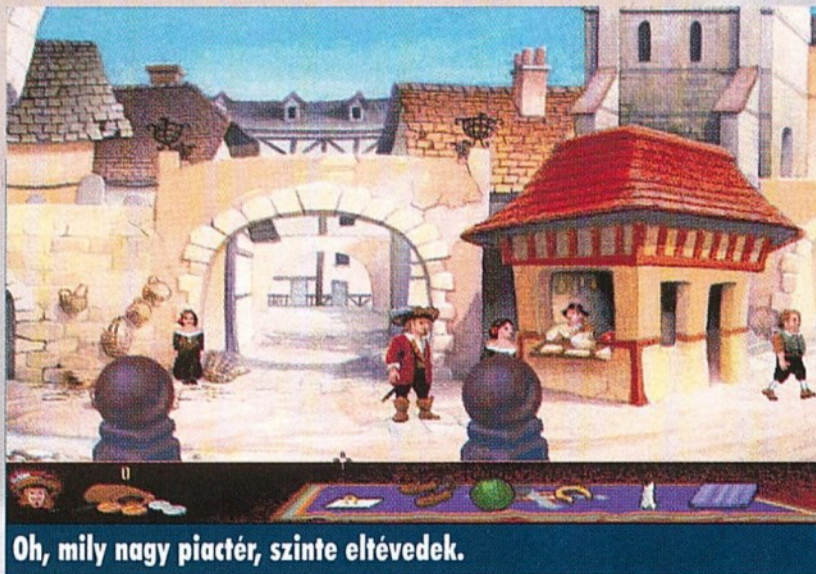
amit a templomban kaptunk. Menjünk az újonnan előkerült pontra a térképen, és ismét gyűjtögessünk. A eladótól kérjük el a szerzetesi szandált. Nézzük meg az árait, és megértjük miért nincs ott senki. A templomban vegyük fel a keresztet. Beszéljünk a közben előbukkanó Kardinálissal, és



Táruj, táruj, templomkám...

takarítsuk be a maradék tárgyakat. Irány a kolostorba, vegyük fel a dézsából a szappant, öltöztessük be Henrit papnak és küldjük harangozni, majd rohanjuk be az egyik szobába a három közül. Valamelyikben ott betegeskedik a gyilkos, a pihenőhelyen gyomorrontást kapott a kajától (ezt Henri is tapasztalta). Persze megpattan előlünk az ablakon át. Nincs mit tenni, kutassuk át a szobát. Találunk egy fura üzenetet a zsákoknál, és ha karddal kivágjuk a párnát, akkor megleljük a végrendeletet. Végre!

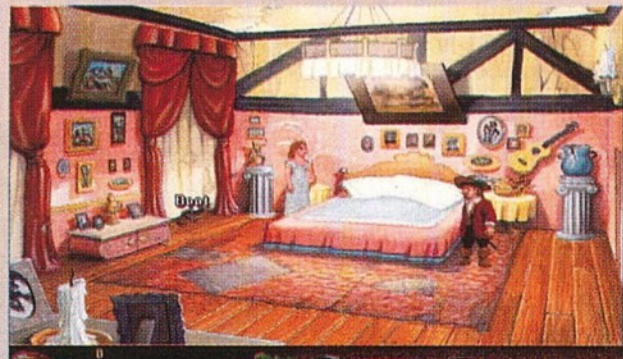
Menjünk is vissza a városba, hogy útközben kirabolhassanak. No, hát ez van, ja igen és ki tudja, hogy egy koldusnak, mint Henri, honnan van egy kisebbfajta regimentnek elegendő pénze?! Másszuk meg mérgünkben a közeli fák egyikét, egészen addig, amíg találunk egy zsebórát. Menjünk haza. A muskétások körében kérdezősködünk a 6. regiment



Oh, mily nagy piactér, szinte eltévedek.

butique-ból az acél tüt, a kovácstól a szerencsepatkót. Épp itt az ideje, hogy bejelentkezzünk a muskétások főnökénél, elmulajdonítsuk a muskétások legkedvencebb gyümölcsét, a dinnyét. Szegény valahol elhagyta egyik nagyon fontos levelet, és addig amíg meg nem találja, ránk se bagózik. Találjuk meg az íróasztali kupacban az üres papírt. Majd a gyertya megvizsgálása után világossá válik, hogy ha az üresnek látszó papírt fölétartjuk, előtűnik a citrommal írott szöveg: „Kedves cuncimókuskám...” A nagy örömben, hogy megvan a levél, most már kiállítja útleveletünket a kapitány. Persze, ahogy illik, lopjunk el egy papírt az asztal mellől, majd angolosan – izé... franciásan – távozzunk.

Menjünk ki a városból, a banditák nyomába eredve. A pihenő helyen menjünk be a hotelbe, beszélgessünk el az emberekkel, vegyünk ki egy szobát a muskétások számlájára, és aludjunk. Reggel a papnak mutassuk meg a papírt,



Kilóg a lóláb, cukipofa! (Mennyit is mondtál egy menetre?)

kalandjairól. Ígérjük meg a kapitánynak, hogy gyakoroljuk a lövészetet, és kérjünk is egy fegyvert. Lövészetünk eredményéről fel kell mutatnunk valami bizonyítékot. Menjünk ki, mert sajnos nemhogy a céltáblát, de még a falat se találtuk el.

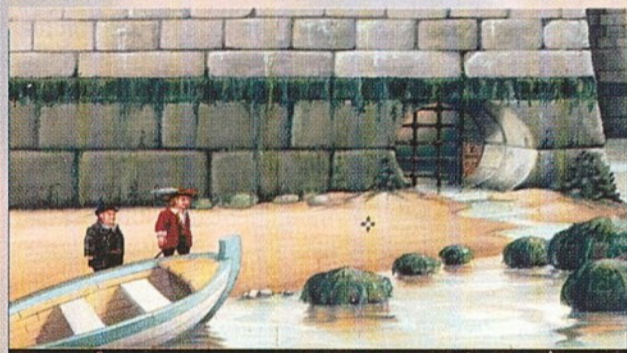


Jaj, de nagyon szúrós csuha – viseld, Henri, inkább Te!



Hajó..., hajó..., ha jól látom egy hajó!!!

A fogadó előtt segítsünk a rakodóknak, vágjuk el a kötelet a késsel. Repülünk szívserelmünkhez. Mellesleg igen morcos apja van, mint az eddigi próbálkozásaim alapján kiderült. Lopjuk el emléke a zsebkendőjét, nézzük meg a virágait, és menjünk a főtérre. A földön heverő kalapáccsal szereljük meg a létrát. Hopp! Inkább szétszerelődött, mint össze. Sebaj, brutalizáljunk tovább! Vegyünk a templomnál egy olcsó, kínai(!) gyártmányú szuvenírt, és ezt is törjük szét a kalapáccsal. A maradékát mutassuk meg az oktató muskétásnak, majd a jól megérdemelt diplomát a kapitánynak.



Angliát a csatornán keresztül lehet meghódítani.

Irány Le Mans! Az itt is megszólalásig hasonló kinézetű kovácstól vigyünk el a vödört és a menetrendet. A városban mindent nézzünk meg. Hallgassuk meg a gyónást és menjünk a fogadóba, ahol a kártyást kérdezzük meg a password felől, mondván valami klasszat akarunk játszani, majd nézzük meg a kártyáit – hm! cinkelt. Lopjunk virágot, a boltban a password bemondásával beengednek a tiltott szerencsejáték szobába. Beszéljünk a játékosokkal, majd újra a virágboltos névvel, ezúttal Vénusz légyfogóját említve. A kurtizán szobájában kilóg a lóláb a függöny mögött. Mellesleg csak az élvezetért csinálja, mert fogalma sincs, hogy kik jártak nála, és mennyit fizettek. A felfedezett rablónak ígérjük meg, hogy viszontlátja a talizmánját. Ha fogságba esünk, beszéljünk az egyik banditával, majd a cigányasszonnyal, aki kifejti, hogy milyen kegyetlen az élet. Egyfolytában strázsálniuk kell az úton, mert ki tudja, mikor jön kifosztandó kocsi. Segítsük ki egy menetrenddel, meg egy órával. Örömeben, hogy nem kell éjjel-nappal az utat lesnie visszaadja a végrendeletet.



Kristálygömb ide vagy oda. Az órák pontosabb.

Peregjenek a dolgok! St. Quentin. A muskétások senkit se engednek a fogadóba. No, mi is a kedvenc eledelük? Dobjuk a dinnyét a folyóba, majd rohanjunk az épületbe. A csapost győzzük meg, hogy adjon egy üveg whiskyt a tisztnek, mert különben egy vendég se fog bejutni.

A tisztet kérjük meg, utasítsa az embereit, hogy engedjenek be más halandót is a fogadóba, mint a muskétásokat. Írassunk verset a költővel, megmutatván kedvesünk zsebkendőjét, majd távozzunk. A csapos nagy boldogságában megajándékoz egy palack óborral.

Utazunk vissza Rouenba. Júliához – szó szerint – ugorjunk be a létra maradványának segítségével (pole), ami Henrinél található. A vers felolvasása után kérjük el parfümjét. A főtéren szabadítsuk ki a boszorkányt a szerzetesektől szerzett szappan segítségével, s adjuk oda neki a parfümöt. Vegyük fel a banánt a földről, és irány Párizsba.

Csereberéljünk! A óbort újra, azt székre, a széket kenyérre, majd sajtra, azt sült patkányra cseréljük. Pfu! Végül etessük meg a háttérben álló kölyökkel a ragacsalót és a banánt, így elkalauzol a Kancellárhoz. Nocsak, ki megy éppen be? Az őrtől kérjük el a bejelentkező levelet. Elolvassuk, s ezzel már bejuthatunk az ajtón keresztül is Júliánkhöz. Adjuk át a virágot, de persze orchidea kell a drágának. Tömjük bele a lila vásznat a fogadó üstjébe, pfuj... ragacsos lett. A kovácstól kölcsönözzünk fogót, majd segítségével Da Vincit szabadítsuk meg a kertkaputól. A virágboltban mutassuk meg a jelölt kártyát a játékosoknak. Valamelyik kovácsnál fessük át a virágot lila orchideára. Le Mansban a fegyverboltonak készítsünk forró vizes fürdőt egy kis egyveleggel (egy másik kovácsnál található a

polcon), majd vigyünk el a fémreszelőt. Júliának adjuk oda a virágot, és menjünk el a Kancellárhoz. Mint aki jól végezte dolgát, menjünk haza, és olvassuk el a papírt az ajtón.

Háborúba megyünk! A partra. Megtaláljuk a kapitányt, aki természetesen minket akar a halálba küldeni, halálmege-

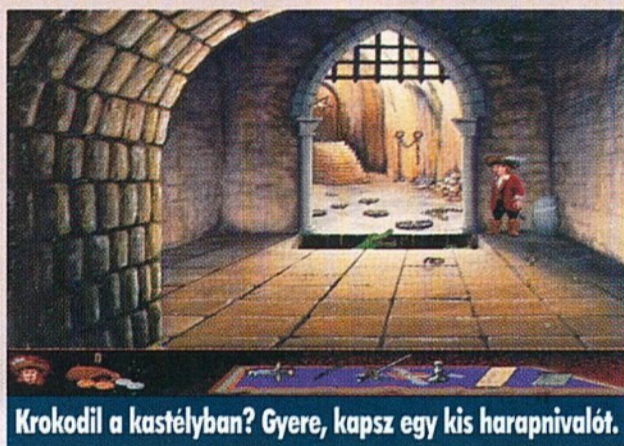
tő bátorsággal. Bár szerencsére kilyukad az egyetlen hajó. De mi meg tudjuk csinálni a ragacsos ruhával, ezután kombinálunk egy "burn the witch" táblát a Henrinél található maradék rúddal. A kötelet elvágva vízre szállunk.

Az angol parton nehéz zárat nyitni! Hogyan is csinálják a profik? A kést vonjuk be a gyertyával és dugjuk a zárba. Amit kaptunk nem más, mint a kulcsminta. Reszeljük ki, majd nyissuk ki a rácsot. Az angolokkal beszéljünk a kocsmában. Állapítsuk meg, milyen szép az idő, különben feltűnik, hogy franciák vagyunk. (Mekkora hülyék!) Beszéljünk mindenkivel, felemlítvén a passwordöt. A lányt a bárpultnál interjúvoljuk meg, mi a menü. Nahát, ez maga a terv! Vigyük vissza gyorsan a kapitánynak.

Közben elrabolják Júliánkat. Biztonság kedvéért kutasuk át a ládikóját. Vigyük a formulát ahhoz a kovácshoz, amelyiknek a vödre tele van szénnel, és azt forrósítsuk meg. Íziben menjünk vissza Rouenba. Nyissuk ki a muskétások ajtaját a kapitány kulcsaival. Lopjuk el a zászlót, menjünk a templomba, hiszen már nyitva van. Nézd csak, ki van itt! Hm és gonoszkodni akar... Csontot lopni... Feltámasztani?! Nem hagyhatjuk! Kötozzük rá a kötelet az egyik gyertyatartóra. Meglepetés! Marad egy kis fémlapocska, vigyük el. Da Vinci-t látogassuk meg, és rakjuk össze a hajóját, végül a szénnel indítsuk el a hajtóművet.

Felrobbanva a kastély előtt verjük át az őrt, és megpillanthatjuk Júliát. Beszéljünk szerelmünkkel, hogy öntse bele a boszorkány varázsitalát a poharakba. Ezután átvizsgáljuk a szobrokat – az orrát megnyomva a titkos ajtóhoz jutunk. Nézd, krokodil! Etessük meg a sarokban a

zsákból. A karral kapjuk el a láncot a túloldalon, szereljük rá a földön talált horogra, és dobjuk az egészet a rókacsapdába. Hallgatózzunk az ajtónál, majd miután pofára estünk, nézzük meg a rejtekszobát. Olvassuk el az összes könyvet, altassuk el az őrt, és olvassuk le a bödönök feliratát. Vegyük fel akrét a földről, és javítsuk ki az oltáron lévő könyvet. Meglepetés...



Krokodil a kastélyban? Gyere, kapsz egy kis harapnivalót.

Newlocal

TOUCHE' CENTREGOLD

386DX 40, 8 MB RAM, 7 MB HARD DISK, SB 16, GUS, ROLAND, DOS 6.0

HANGULAT, POÉNOK, KÖNNYŰ KEZELHETŐSÉG.

NEM HI-TECH A KIVITELEZÉS...

KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

**GABRIEL KNIGHT AZ UTOLSÓ A SHADOW HUNTER-LESZÁRMAZOTT-
AK HOSSZÚ SORÁBAN. A SHADOW
HUNTER – ÁRNYVADÁSZ – EGYE-
DÜLÁLLÓ, TÖBB SZÁZ ÉVES ÁTKA,
HOGY HARCOLJON A TERMÉSZETFE-
LETTI SÖTÉT ERŐKKEL. GABRIEL
MINDEN ÉBER ÓRÁJÁT NEW ORLE-
ANS KIS, ELDUGOTT UTCÁIN KELL
TÖLTSE, HOGY KIDERÍTSE, MI IS A
SÖTÉT FOLT A MÚLTJÁBAN. AMIKOR
PIHENNI TÉR, RÉMÁLMOK GYÖTRIK.
EGY KÖNYVET KEZDETT EL ÍRNI A
VOODOO-RÓL, ÉS MOST MÁR A SA-
JÁT LELKÉERT HARCOL...**

A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

THE BEAST WITHIN

Megkérdeztem, hogy a rendőrségen voltak-e. Azt mondták igen, de ott semmire se jutottak. Azok csak azt feltételezik, hogy az állatkertből nem sokkal az eset előtt kiszabadult farkasok a felelősek.

Gerdától megtudták, hogy én vagyok a Schattenjäger, és kérték, hogy segítsék, mert ez nem akármi-lyen farkas – egy vérfarkas. Nem volt mit tenni, utánuk mentem. Herr Huber házában lettem elszállásolva, s másnapra virradóra elkezdtem életem második legveszélyesebb nyomozását, de ez csak a végén derült ki.

Kicsomagoltam, s körbenéztem a házban. Az asztalon a napi újság hevert, meg néhány levélpapír, melyre rögtön levelet írtam Grace-nek. Marha rendes ez a Huber. Az autóját itt hagyta egy cédulával egyetemben, mely szerint, ha bemegyek a városba, használjam, s azt is javasolta, hogy egyszerűbb, ha a külső kerületben parkolok és onnan metrózom. Le-

vagy mi? – kicsit furcsa gondolatai vannak róluk. Sebaj, van neki is adó-vevője, meg kabátja. Csak egyszer legyen üres a szoba!

Hazaérve – Lochhamen keresztül metrózva – a madárcsicsergés nyugalmában átalakítottam Herr Kligmann szövegét, hátha bejön az ősi trükk. Az interjú tartalmazó szalagot az A-magnóba, egy üres szalagot a B-be téve nekiláttam. A következő sült ki alkotómunkámból: “Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight.” Na ezzel vissza osontam Klingmannhoz, aki pont nem volt ott, de az adó-vevő annál inkább. Lejátszottam a szalagot, és mielőtt kimentem, megnéztem a kabát zsebeket.

Kint Thomas már várt, és a farkasnak is tetszettem. Ez persze nem tetszett a másik farkasnak – futás! A nagy ijedtségre elmentem az ügyvédünkhöz.

Ja, mondtam már milyen szép München? A sarki sárkány lenyűgöző. Az ügyvédi iroda melletti szafaládé árus, nem illik ugyan ide, de ezek szerint nem olyan nagy ez a város. Übergraut, az ügyvédet kérdeztem, hátha tud valakit ajánlani, aki a szőr és talpmintát kielemezi. Naná, hogy tudott, sőt följánlotta a saját és titkárnöje szolgálatait.

Elmetróztam az egyetemi laborba, ahol mindkét szőr- és a talpmintát kielemeztettem. 80 kilós farkas? Az már egy víziló! Ráadásul a szőr is fura, nem egészen farkasszőr! Kaptam az egyetemi biológustól egy papírt, hogy hivatalos keretek közé legyen zárva a vizsgálat. Otthon elgondolkodtam az új tényeken. Hopp! Hol is az állatkerti doki kabátjából ellopott papír?

Nocsak, a hátulján van valami. Mintha tükörírással lenne nyomva. Hol a tükör a házban? Aha! Dienerstrasse 54. Az tudom, hol van, irány a Marienplatz,

**Gyere kutyuli-mutyuli, kapsz egy kis vérátömlesztést!**

gyen! Előbb azért a kertet is megvizsgáltam. Találtam is valamit, a közeli göcsörtös fatörzs bal oldalán a fűben. Óriási állati lábnyom, melyet rögtön megörökítettem a sufniiban talált cementtel. Az erdő felé továbbhaladva, a lábaim előtt hevert egy szőröcsomó. Vörös, hmm! Beautóztam Münchenbe, majd metróval a Prinzregentenplatzra, ahol a rendőrségen süket fülekre találtam – még hogy az angol világnyelv!? Sikerem után búsan elvonatoztam a Marienplatzra, mert a papírjaim között megtaláltam a családi ügyvéd itteni címét. Beszélgetésünket rutinosan magnóra vettem, az új, kétkazettás másolásra. Csinos egy darab, akárcsak a titkárnö pirospan. Később végignéztam a kirakatokat, a híres Glockenspielt és a szökőkútnál a zenészt, aztán a Dienerstassera jutottam. No, itt egy posta, Grace örülni fog a levélnek, s hogy új nyomozásba kezdtem. Apropos németek: itt még a kukák is tiszták!

Thalkirchen nevű megállónál van az állatkert. Kukkantsunk be! Épp etetés van, a farkasokat etetik – a megszökött kettőn felülieket. A táblán és a kertekben Canus Lupus – azaz európai farkas található. Az állatok etetőjével, Thomas-szal beszélve kiderül, hogy a szökött farkasok nem voltak nagyok és ráadásul szürkék, egyébként a rácsot nyitva hagyhaták, mert anélkül egy medve se jut ki onnan. No lám, milyen fejlett az állatkert, még adó-vevőre is futja! Látnom kellett a farkasokat közlőrl. Bementem Herr Klingmannhoz, a kert főnökéhez engedélyért. Jól elbeszélgettünk. Farkasok nagy szakértője,

**Nézzek, mint Rozi a moziban – illetve én nézem a videót**

az ügyvéd mindent tud Münchenről. Azt mondta, hogy a papír nem más, mint vadászati engedély. Vadásztársaság lenne? Itt a tér végén kezdődik az utca, mely a posta utcája is. Meglátogattam.

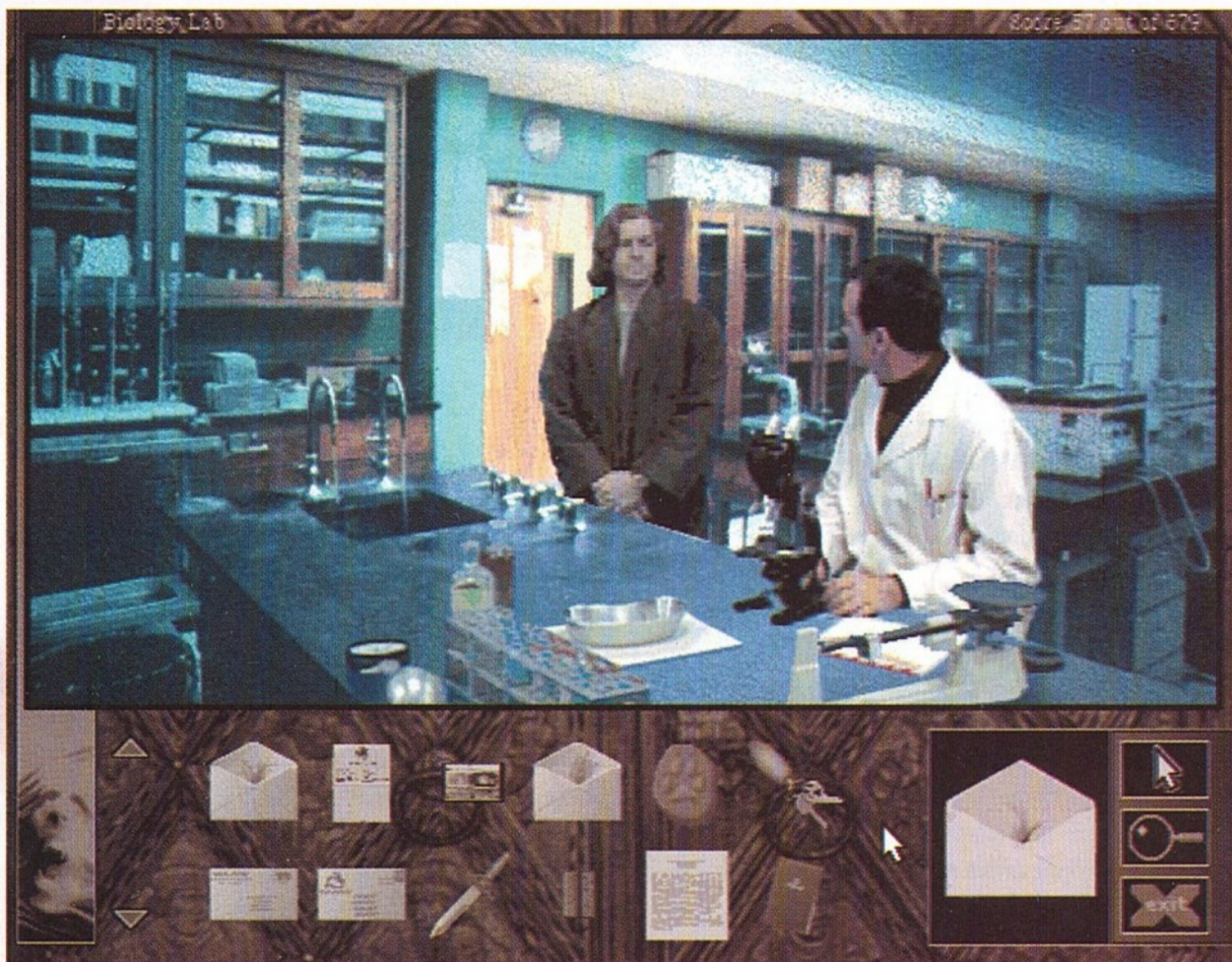
54 Diener-akármi. Micsoda idióta a portás! Azt mondta, hogy csak neves családok sarjai lehetnek tagjai a vadász-klubnak. Gabriel Knight a Ritter család prominens tagja elég híres. Igen, de hát nem nézi ezt ki belőlem, és bizonyíték kell neki. Egyébként is milyen vadásztársaság az, amely havonta egyszer, maximum kétszer jár vadászni? Esetleg a teliholdhoz van köze?

Igy kezdődött minden. Végül azonban egy ódon várkastélyban végződik a történet. Híres író lettem, könyvem igen előkelő helyen áll a New York Times bestseller listáján. No meg itt van ez a talizmán is a sötétség erői ellen. Van egy ritkaságokkal foglalkozó könyvkereskedésem Grace Nakimurával kettesben, New Orleansban. Az utóbbi egy évet a családi kastélyban töltöttem, Németországban. Megpróbálok új könyvet írni a természetfeletről. Itt sokan tudják, hogy én vagyok a Schattenjäger. Úgy érzem, a sorsom tartogat még meglepetéseket.

Grace nagyon aranyos és rendes lány. Rengeteget segített a voodoo gyilkosságok felderítésében, hiszen azelőtt is tapasztalt kutató volt. Kicsit talán sajnálom is, hogy egyedül hagytam, és hogy Gerdával csak alacsony szellemi értékű novellákat farigcsálok. Azt hiszem, a sors közös célt szánt nekünk, ahogy azt az előző könyvemben meg is írtam.

Egy nap kis kompánia látogatott el a kastélyba. Meglehetősen későre járt már az idő, mikor bekopogtak. Gerda lélekszakadva rohant, és kért, hogy vigyem a talizmánomat is. Ekkor már gyanút fogtam. A közeli falucska lakói voltak. Vezérük – a legőzánabb ember, aki melleleg csapos a helyi kocsmában – elmesélte, mi történt. Herr Huber felesége épp a kertben játszó kislányát akarta behívni. Későre járt, szürkület volt. Az ablakból megpillantotta a kislányt, de a mögötte ólálkodó fekete farkast is. Kiáltott, de már későn. Mire kirohant a házból a farkas eltűnt, elnyelte a közeli erdő a gyermekkel együtt.

**Egy kis séta a vár alatt**



Dr. Jekyll és Mr. Hyde valami klassz kis itókat kotyvaszt a boszorkánykonyhában?!

Hát mire jó az ügyvéd, ha nem épp a bizonyíték megszerzésére. Übergrau szívesen odaadta a családi papírokat, hát még a titkárnője, akit szerintem Piroskának hívhatnak – bár a némettel hadilábon állók. Szívesen visszavittem annak a portásképűnek. Útközben elhatároztam, veszek egy kakukkos órát, olyan szépek ott a kirakatban – de majd máskor. Ez a buta portás végre beengedett egy kis segítséggel. Azt hiszem, épp az elnök maga lett a jótevőm.

Jó ez a társaság. Sörözgetnek, dumálnak. Nézd, ki van itt még, csak nem Klingmann, személyesen az állatkertből? Nem kellene elmondani neki a magnós trükköt... A bemutatkozások után egyébként kollegájával együtt távozik is, szerencsére. Van Glover, az elnök igen szívélyes, meghívott az otthonába is.

Huh, mennyit fecsegtem magamról! Szegény Grace, teljesen elfeled-



tem. Most akkor ő következik. Úgy gondolom, nagyon mérges lett rám Gerda miatt, meg hogy egyedül hagytam azok után, ami közöttünk és velünk történt. Mihelyt megkapta levelem, azonnal ide utazott Rittersbergbe. Rögtön összeveszett Gerdával, miután az nem adta neki oda a könyvtár kulcsát, és nem is nagyon akart beszélni az új esetemről. Kiment a kastélyból, látta az autót, s rögvest visszaszaladt Gerdához a kulcsért, amit persze még neki sem adtam oda. Grace-t nem kellett féltetni, hogy elakad. Legyalogolt a városkába, beszélt a kocsmában Werner Huberrel, aki azon az estén a falusiak szószólója volt. Megtudta, hol lehetek és mi után nyomozok. Beszélt a faluházán a tisztviselővel, Hatermas-szal. Elkérte a falu rendőrségi nyomozati aktáit. Ha jól emlékszem, előbb pontosítania kellett a dátumot, amit csak az én Schattenjäger könyvtárban tehetett meg. Megtalálta a szobában a fenti titkos ajtót, csak a kandalló-szerelő táskájából kellett a csavarhúzó kivennie, majd a hiányzó kandallókő mögötti lyukba helyezni. Pont most kellett elromlania annak a fránya ajtónak. A szekrényen át távozva Gerda szobájába jutott. Az itteni szekrényben felakasztva tartotta Gerda a kulcsot. További nézelődés után a titkos ajtón át a várkertet vizsgálta meg. Azt hiszem, rájött arra is, hogy Gerda és a néhai, szintén Schattenjäger Wolfgang együtt... Hm, szóval meglepődött... A kulccsal egyszerűen a munkahelyemre, az írógépemhez jutott – a könyvtárban. Míg nézegette a könyveket, betopant Gerda. Hogy mekkora botrány lett, nem szívesen említem meg!

Grace intellektuális lény, rögtön elolvasta a polcokon talált könyveket, meg is találta a pontos dátumot, mely alapján a faluházán új adatokhoz jutott, sőt a börtöncellába is bejutott, ahol az agyába villant néhány régi emlék. Megtudta, hogy egy von Ralick nevű vérfarkast elítéltek már egyszer, s utolsó lehetőségként még meggyónhatta bűneit ott helyben a templomban. Volt cellájának ablaka jobban megvizsgálva tiszta karmolás nyom...

Egyszerűen klassz lány ez a Grace. Egy év alatt még a cellát se láttam belülről. Ez pedig még csak a kezdet! Elképzelhető, mennyire megdöbbentem, mi-

kor a templomi papból is „kiszedte“ von Ralick gyónásáról az információkat. Ezenfelül utánajárt a kocsmában, hogy mi is az a levél, ami az egyik könyvembe volt betűzve. Nem mást takart, mint II. Ludvigot. Lévén a könyveim egy része német nyelvű volt, még a történelem professzor ismerősét is felhívta, hogy további információt kapjon. Épp nála volt a névjegye.

A templomban a pap persze csak németül beszélt – a második világnyelven. Gyönyörű szobrok és koporsók voltak a templom hátuljában. Ott volt Wolfgang Ritteré is, rajta egy kis ezüst szívecské – szerencsére nem sejtette, ki hagyta ott. Még egy próba a faluházán, s a tisztviselő írt neki egy papírt, hogy a plébános adja oda a gyónás idejéből az iratokat, és ő majd lefordítja. Amire most derült fény, lélegzetelállító.

Báró von Ralick azelőtt sem volt jófiú, mielőtt vérfarkassá vált. Maga volt a megtestesült gonoszság. Kegyetlenül bánt a falusiakkal, és csak úgy habzsolta a leányok nyújtotta élvezeteket. Senki sem szerette őt a faluban. A családi címerük is fekete farkast ábrázolt, ehhez híven is élt.

Egyszer egy magyarhonból származó cigánytábor érkezett a környékre. A bárónak megtetszett az egyik leány közülük, s el is vette, amit akart. Szegény lány másnap szegyenében felakasztotta magát, a rokonsága pedig megátkozta von Ralickot. Az átok úgy szólt, hogy „élete nevéhez méltóan alakuljon!“. Volt még valami a templomi iratok kö-



Jó napot, meg tudná mondani, miféle hely ez itten?

zött. Egy kérvény, melyet jóval később egy Buenos Aires-i ügyvéd küldött és információt kért a család részére. A borítékon fekete farkasos záró-pecsét volt.

Grace mindezt elküldte postán az írógépem írt levéllel együtt. Ügyvédem, Übergrau címét Gerda adta meg. Aznap még egy dolog történt. Ahogy mesélte a két lány, fura szerzetek csöngettek estefelé – két idióta kinézetű alak, egy házaspár. A természetfölöttivel foglalkoztak, okkultizmussal meg ilyesmivel, persze csak amerikaiak lehetnek ennyire különcök. A legérdekesebb pedig távozásukkor történt. Az asszonyra valami lidércnyomás szállt, transzba esett, és megjósolta, hogy Gabrielre, azaz rám a Fekete Farkas hamarosan lecsap.

Nos, ennyi elég, kedves olvasóim. A többi már csak a szerencsén múlik, no meg azon, rájövünk-e, Grace és jómagam, a rejtély további részleteire. Aprópó, előfordult már, hogy a játék szereplője invitáljon játszani magával? Készen állsz, hogy találkozz a gonosszal? Ajánlom, oltsd le a villanyt, helyezz egy gyertyát a közeledbe és gondolkodj el. Egyedül vagy? Biztosan? Egészen biztosan?

Herr New von Local. 1996. a.D.

3D AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

1997. AUGUSZTUS 4.

EGY ÚJ KATONAI VÉDELMI RENDSZER LÉP MŰKÖDÉSBE AZ EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN. EZ AZ ELSŐ OLYAN SZÁMÍTÓGÉPES RENDSZER, AMELYBŐL TELJESEN KIZÁRTÁK AZ EMBERI TÉNYEZŐT. A RENDSZER NEVE: SKYNET. SKYNET TANULNI KEZD, UGRÁSZERŰEN NŐVEKSZIK A TUDÁSA.

1997. AUGUSZTUS 29. 2:14

SKYNET ÖNTUDATRA ÉBRED. PÁNIKSZERŰEN PRÓBÁLJÁK KIKAPCSOLNI.

1997. AUGUSZTUS 29. 6:53

SKYNET RAKÉTÁKAT LŐ KI OROSZORSZÁGRA.

Los Angeles, 2015. május 15.

Nevem M. F. Wilson, egy a maroknyi túlélő közül, akik átvészelték eddig azt a pokoli rémálmod, amely az elmúlt években az emberiségre rászabdult. Akivel nem végzett az atomháború és az azt követő sugárzás, azok számára a SkyNet könyörtelen gépei hozták el a halált. Mindenkit nem öltek meg azonnal, néhány embert – köztük engem is – haláltáborokba hurcoltak, ahol utolsó erejükig dolgoztatták őket, majd velük is végeztek. Rám is ez a sors várt volna, azonban ma este sikerült megszökni a táborból az Ellenállás segítségével. A szervezet némi reménysugarat hozott e kilátástalan helyzetben. Néhány tucat ember, akik John Connor parancsnok vezetésével az egész emberiség fennmaradásáért szálltak szembe a félelmetes gépekkel.

Szökésem után, más választásom nem révén, én is csatlakozni akartam hozzájuk. Egy haldokló őrmester útmutatása alapján indultam az Ellenállás főhadiszállására. A katonától kaptam rádió és egy Uzi géppisztoly volt minden felszerelésem. Később, kóborlásom közben találtam egy M16-os puskát is, és sikerült hozzájutnom néhány golyóálló mellényhez és elsősegély csomaghoz, amelyek nagymértékben növelték túlélési esélyeimet. Igyekeztem minél óvatosabban haladni, mivel a legváratlanabb helyekről bukkantak fel a rám vadászó robotok. Néhány közülük hangtalanul repült felém, és már csak akkor vettem észre, amikor felrobbant mellettem. A Tikki Hotelhez kellett eljutnom, melynek tetejéről egy fémgerendán átmászhattam a szomszédos épületbe, ahol a bejárat előtt már várt egy felfegyverzett dzsip. A rádión kaptam utasításokat követve jutottam el a főhadiszállásra. A dzsipre szerelt lézergyű és a rakétavető hasznosnak bizonyult az útközben feltűnő tankok és lézertornyok, valamint a levegőből támadó H/K-k ellen. Végül, kemény harcok árán eljutottam az Ellenállás központjába, ahol végre találkozhattam John Connorr.

Los Angeles, 2015. június 30.

A főhadiszálláson eleinte bizalmatlanul fogadtak, de miután néhány küldetést sikeresen végrehajtottam, befogadtak maguk közé. Az eligazításon igyekeztem minden szót az eszembe vézni, mivel Dr. Hanover, Parker, Bishop, Kyle Reese hasznos tanácsokat adott az egyes feladatok elvégzéséhez. Egyre nehezebb küldetések vártak rám, a SkyNet pedig egyre újabb robotok fejlesztésével igyekezett a dolgunkat megnehezíteni. Feltűntek időnként a Terminátorok, a fémcsontváza hasonlító gépek, félelmetes tüzerővel és erős páncéllal. Szerencsére a fegyverarzenálom nekem is bővült időközben, s a különféle lézer- és plazmafegyverrel sikeresen vehettem fel velük a harcot. Egy-egy gondosan célzott gránátdobással pedig egy szempillantás alatt végezni lehetett bármelyik Terminátorral.

Időközben a katonák egyre-másra számoltak be arról, hogy a semmiből robotok tűnnek fel egy fényvillanás kíséretében. Dr. Hanover szerint a SkyNetnek sikerült időgépet alkotnia, s ennek segítségével teleportálja a megfelelő időben, a megfelelő helyre a robotokat.

Los Angeles, 2015. július 18.

Bishop eltűnt! Valószínűleg meghalt, mindenkit lesújtott a hír. Kyle Reese már el is indult volna a felkutatására, de Connor nem engedte. Különös, hogy Connor, ez a kemény szívű harcos, milyen féltő gonddal óvja Reese-t, mintha a fia lenne.

Egyre keményebb harcokat kell megvívunk a SkyNettel folytatott küzdelem során. Megjelentek a T-600 típusú Terminátorok, teljesen emberi külsővel, robot mivoltukat csak gumyszerű bőrük árulta el.

Legutóbbi küldetésem során sikerült egy ellopott vezérlőkódot letöltenem egy H/K-ba,

THE TERMINATOR FUTURE

ennek segítségével és Dr. Hanover távirányítójával szert tetünk egy saját repülőre. A küldetésem végén a csatornán keresztül kellett elmenekülnöm az üldözők elől.

Los Angeles, 2015. július 29.

Nehéz napok állnak mögöttünk. Egyre nagyobb számban tűnnek fel a robotok a semmiből, egyre erősebb és gyorsabb gyilkoló-gépek támadnak ránk.

Mindezek ellenére sikerült jelentős csapásokat mérni az Ellenállásnak is a SkyNetre. Büszke vagyok arra, hogy ehhez én is jelentősen hozzájárultam. Egy irányító állomáshoz kellett eljutnom, amelyet működésképtelenné tettem. Meglepő módon ehhez csak a központ belsejében, a kis szobában talált időzített bombák melletti vezérlőpultot kellett szétlőni. Ezután jött a neheze. Fel kellett mászni a műholdvevő antennához és megsemmisíteni mind a hármat az időzített bombákkal.

A bázist időközben megtámadták a legújabb T-800-as modellek, amelyek az eltűnt Bishop tökéletes másai voltak. Gyalog kellett nekivágni az országútnak, hogy mielőbb visszaérjek a főhadiszállásra. Mivel elbarikádozták magukat a társaim, ide csak egy raktárépületen keresztül juthattam el. A raktárból a tetőn lévő eldugott kis résen jutottam fel az épület tetejére, majd innen egy daru segítségével ugrottam át a barikád egyik falán. Kemény harcok után jutottam fel az irodaház legfelső szintjére, ahonnan leugorva sikerült eljutni a bázisra. Útközben jó néhány T-800-as modell ismerhette meg fáziskoordinált plazmafegyverem félelmetes tűzerejét.

A támadás nyomán a bázis nagy része megsemmisült, Connor kiadta a parancsot az evakuálásra. A sebesülteket nekem kellett a dzsipen az új főhadiszállásra szállítanom, Santa Monica-ba.

Dr. Hanover egy T-800-as adatbázisából megtudta, hogy Bishop él, csak áruló lett, meghagyott életéért cserébe a SkyNet felhasználja a DNS-eit, így készíti el a T-800 klónokat.

Valahol az Egyesült Államok területén, 2015. augusztus 5.

A SkyNet-hez egyre másra futottak be a külső egységek jelentései. A felkelők megsemmisítették az egyik központi repülőteret, majd egy magányos H/K segítségével felrobbantották a létfontosságú kommunikációs adótor-



THE NATOR SHOCK

nyokat, s végeztek a védelmére indult tank konvojjal is. A lázadó emberek eredményei kicsit meglepték a SkyNetet, s bár a veszteségek súlyosak voltak, de mindez nem hátráltatta komolyan a megkezdett fejlesztéseket, melyek révén hamarosan tökéletesebb és erősebb lesz, mint valaha. Amikor erre gondolt a SkyNet, nagyteljesítményű processzorain egy különös impulzussorozat futott végig, amit ha emberről lett volna szó, legtalálébban talán elégedettséggel lehetett volna nevezni.



„Ha sikátort látsz tüzzel, akkor gyorsan tüzz el!”

Santa Monica, 2015. augusztus 8.

Dr. Hanover útmutatása nyomán egy szigorúan őrzött katonai objektumba hatoltam be, s az itt található 3 komputerből szupertitkos adatokat szereztem a Felkészülés számára. Ezeket az adatokat kielemezve, körvonalazódott a SkyNet terve. Egy titkos bázison egy hatalmas komputerállomást alakított ki, melynek segítségével adatokat és információkat küldt vissza 1997-be, hogy így fejlessze önmagát, s ettől a jelenleginél sokkal intelligensebb és hatalmasabb lesz, így az embereknek semmi esélye sem marad vele szemben. Amíg Dr. Hanover megpróbálta megtalálni az ellenszerét a tervnek, addig újabb feladat várt rám: felkutatni egy kutató laboratóriumot és végezni Bishoppal, hogy a T-800 klónok gyártása megszűnjön. A laborban Bishophoz elég nehezen sikerült bejutni. Az egyik liftből menet közben kellett egy folyosóra beugranom, majd egy kürtön leászva értem el egykori társunkat, aki számára az átélte kínok nyomán, amelyben a SkyNet részesítette, megváltás volt a halál.

Mire visszaértem a dokinak kész volt a terve, mely egyszerű volt, de mégis zseniális. Meg kell fertőzni vírussal az adattovábbító számítógépeket, azok így tönkreteszik a múltban a SkyNetet, és megsemmisül az egész átkozott szerkezet. A feladat végrehajtása természetesen rám várt. Kezemben a világ sorsa, csak rajtam múlik, sikerül-e az emberiséget megmenteni. Elszántan vágtam neki a központ felderítésének, megkerestem az 5 központi terminált és mindegyikre betöltöttem a vírust. Időközben a főhadiszállást megtámadták, s a többiek élete attól is függött, hogy időben sikerül-e végrehajtani a küldetést. Csak legyen elég időm...

SkyNet központ, 2015. augusztus 8.

38 másodperc múlva véget ér a letöltés utolsó fázisa – jelezték a SkyNet processzorai. A gép elégedett volt az

eredménnyel. A külső egységek jelentették az Ellenállás szinte teljes felszámolását, egyetlen aprócska negatív hír, a központi adattovábbítóba behatolt magányos humanoidról szólt. A SkyNet nem aggódott, hogy bármi károsat is tudna tenni ellene, hiszen már nincs ideje, de a biztonság kedvéért odaküldött egy elit kommandót, hogy végezzenek a lázadóval.

Ekkor váratlanul tucatnyi vészjelzés villant fel a SkyNet érzékelőin, mindegyik súlyos, visszafordíthatatlan károsodást jelezve. A SkyNet-nek nem volt igazi élete, hogy emlékei haláltusájában lepergjenek előtte, de adatai voltak. Egy nanoszekundum alatt adatok milliárdjai perogtek le agyában. Képernyőjén még fel-fel tűnt egy-egy információ, majd egy utolsó villanás után belezuhan a végtelen sötétségbe.

A Bethesda Soft végre egy igazi virtual reality programmal lepette meg minket. A Terminator Future Shock méltán veszi fel a versenyt a Dark Forces-zal is. Rendkívüli hangulat jellemzi a programot, melyet a grafika és a remek hangeffektusok valóságshűvé varázsolnak. Rengeteg fegyver és változatos küldetések teszik élvezetessé a játékot, és még erőmű sem kell a futtatásához, hiszen a Bethesda által kifejlesztett 3D-s rutin, az XnGINE valóban gyorsá teszi a grafikát. Még realiztikusabb a programot attól, hogy itt valóban célozni kell az ellenfelekre, nem elég nagyjából feljűk fordulni.

Természetesen nemcsak ölni, pusztítani kell a játék során, néha apróbb logikai fejtörőkkel is meg kell „küzdönni”. Nem árt sűrűn menteni, mivel a halálozási arányunk elég magas lesz ahogy előrehaladunk. Az elvégzendő feladatokat is meg kell jegyezni, mivel menet közben nem lehet újra megnézni, talán ez az egyetlen dolog, amit

negatívumként fel lehetne hozni. Összességében, aki szerette a Dark Forcest és kedveli a Terminator történetét, az biztos imádni fogja ezt a programot is.

Joker



THE TERMINATOR
CENTRE GOLD

486/50, 8 MB RAM, 20 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, MS
MOUSE, DOS 6.0

HANGULAT, IGAZI VR JÁTÉK

A FELADATOKAT NEM LEHET
JÁTÉK KÖZBEN
ÚJRA MEGNÉZNI.

AZ ELŐVÉD EGYETLEN TULÉLŐJE, EGY SEBEKKEL BORÍTOTT ELF SIETVE FUTOTT PARANCSNOKÁHOZ.

- URAM, ITT VANNAK!
- MERRŐL?
- ÉSZAKRÓL, URAM!
- HÁNYAN? AZT KÉRDEZTEM HÁNYAN?
- FŐLÖSLEGES, URAM! A HÍRNÖK MEGHALT.
- TELJES RIADÓ! AZ ELFEK ÉS AZ ÁGYÚK A JOBB SZÁRNYRA, A TÖRPÉK A BAL SZÁRNYRA SORAKOZZANAK FEL! ÉN A LOVASAIMMAL KÖZÉPEN LESZEK!

Fantasy, környezete és körülményei középkori földhöz hasonlítanak. A Warhammer Fantasy Roleplay a szerepjátékosokat vezeti végig Öregvilág kísérteties vidékein, míg a nagy stratégáknak elkészítették a Warhammer Battle-t. Ez egy speciális terepasztalon játszott társasjáték. Az alap szett több mint száz figurát tartalmaz (elfeket és goblinokat), amelyekkel már akár egész estés csatákat is vívhatunk. Sajnos, a játék remek hangulatát beárnyékolja az ára, hiszen az alap tábla körülbelül tízezer forint!

Talán a „szegényebb” játékosoknak találták ki a Warhammer: Shadow of the Horned rat című számítógépes változatot, amely már magába foglalja az összes egységet és kiegészítő könyvet is.

A játékban Morgan Berhardt kapitányt alakítjuk, aki kimagasló stratégiai érzékéről híres a Birodalomban. Igazi zsoldos: jó pénzért bárkinek, bármilyen piszkos munkát elvégez. Hűségessé szolgálunk és „managerünk” Dietrich, aki bárhová megyünk, mindig elkísér karavánjával, és a harcmezőtől nem messze táborot ver. Ide térünk vissza minden küldetés után. A felfogadásra váró zsoldosok adatait a Troop Roster című könyvben nézhetjük meg. Ez tartalmazza azokat az egységeket, amelyeket használhatunk az elkövetkezendő csatában. Természetesen, a játékban való előrehaladással fokozatosan bővülni fog a legkülönbözőbb alakulatokkal. Ha részletesebb információt szeretnénk kapni a kiszemelt egységgel kapcsolatban, bökjünk a Stats könyvjelzőre. Több rövidítésre figyelhetünk fel.

- M: mozgás. Magába foglalja, hogy az egység milyen gyorsan manőverezik, illetve milyen távolról tud rohamot indítani.

- WS: fegyverforgatás. Ez mutatja, hogy a harcos hogyan tudja



Mint az oroszok...

kezelni fegyverét. Ha ez a szám magas, gyakran fog sikeres találatokat mérni az ellenfélre.

- BS: célzás. A nyilasok vagy agyúak célzó képességének értéke.

- S: erő. A lény ereje nemcsak saját testi állapotát jelképezi, hanem fegyverének, illetve csapásainak erejét is.

- T: ügyesség. Minél nagyobb ez az érték, annál kevesebb sérülést fog kapni a harcos.

- W: sérülés. Ez mutatja, hogy mennyi sérülést képes elviselni egy harcos, mielőtt meghal.

- I: reakcióképesség. Ez határozza meg a csatákban, hogy melyik fél sújthat le előbb.

- A: támadási képesség. Azt tudhatjuk meg, hogy a harcos egy körben hányszor tud támadni.

- LD: vezető képesség. A bátorságot és céltudatosságot mutatja meg.

Dietrich esti meséket olvasott fel a kapitánynak a Battle Bestiary című könyvből: „Azok a szép ork arcokkal festett gyerekszobák, a vérvörös takaró. Oh, az a szép gyermekkor.” Az összes eddig megismert ellenséges fajt tartalmazza. Ha szeretnénk megtudni, hogy a Doomwheelt, milyen egységekkel tudjuk viszonylag kevés veszteséggel levérni, csak lapozzuk fel a Battle Bestiaryt. A Book of Magicben varázstárgyainknak és varázslatainknak tudunk utánanézni. A könyvek olvasgatásán kívül a táborban tudunk állást menteni, kilépni és néha Dietrich-hel is be-



szelni. Ez utóbbi akkor lehetséges, ha van valami fontos mondanivalója. Ilyenkor otthagya letehetően izgalmas könyvét, amit mindig olvasgat, és bambán szemünkbe néz. Hírei általában új osztagokat vagy utánpótlást jelentenek.

Egérkardunk határozott csapásával vágjuk ketté a nekünk megfelelő papirusztekercset, s már kezdődhet is a vérfürdő (vigyünk törölközőt is, a tusfürdő ingyen van). Először érdemes a kisebb pénzt ígérő feladatokat ellátni, mert így növekszik a felhasználható egységek repertoárja, fejlődnek csapatunk, több pénzünk lesz stb. Az első misszió Schnappleburg megvédelme. Dietrich előzményekről szóló felvilágosítása után, csapatunkat kell kijelölnünk. Először ez még nem komoly feladat, hiszen csak két választható osztag van, ebből a lovasságot muszáj elvinni, így hát nincs sok választásunk. A következő képernyőn csapatunk menetelési sorrendjét állíthatjuk be. Ennek nem láttam sok értelmét, hiszen a csaták előtt még van egy kis időnk, hogy egy kisebb területen elhelyezzük csapatunkat. Legfeljebb, akkor van értelme, ha kísérési feladattal bíztak meg, de ekkor sem jelentős.

Most egészen új környezetbe kerülünk (pálmafák, tengerpart, csontvázak, vértócsák). A képernyő nagyobbik részét tölti ki a Battle Window, ahol a csatát kísérhetjük végig figyelmünkkel. Tőle balra egy kis térképet láthatunk, amin szerepel minden alakulat, akár ellenséges, akár barát. A Battle Windowban egy kame-



Tüzes a kicsike...

rat használhatunk, melyet a bal alsó sarokban lévő ikon közül a felső kettővel mozgathatunk. Legegyszerűbb, ha a kis térképet használjuk mozgás céljára. Az irányító – eredeti – kamera iránymutató funkciója mellett jelzi, milyen erős a mágikus szél. Az itteni ciklonokat azért érdemes figyelni, mert csak akkor töltődik a

A kapitány, miután felvette páncélzatát, a lovasok álmóhelye felé sietett. Gyorsan felszállt lovára, és buzdításképp az emberekhez e szavakat szólta:

– Emberek! A zöldpofájúak itt ma nem juthatnak túl! Meg kell állítanunk őket! Ne gondoljatok a halálra, csak a győzelem a fontos! Mi vagyunk a Birodalom utolsó esélye! Ha nekünk sem sikerül, akkor mindennek vége...

Létezett egy világ, hol béke honolt. Vadakkal teli erdők, virágokkal tarkított rétek díszítették a mesés tájat. Az emberek, az elfek és a törpék egyetértésben éltek és gyarapodtak. Ám semmi sem örök. A Pokol kapui felől a sötétség teremtményei közeledtek. Vérszomjas orkok és Goblinok özönlöttek a megidézett kapun keresztül. Az alattomos patkányharcosok, a Skavenek alagutakat ástak és aláaknázták a büszke várfalakat. Túl későn kapott észbe az emberek, orkok és törpék által létrehozott szövetség. Túl sok hős pusztult el a harcokban, túl sok falut fosztottak ki. Oly kevesen maradtak, kik ellen tudná-



Uram, parancsol egy kávét?

nak állni. Ez az Öreg világ szomorú története. Mostanra már ez a hajdan dicső föld feldúlt és kietlen harcmezővé változott.

A Warhammer név a M.A.G.U.S. körökben jártas olvasóknak igen ismerős lehet, hiszen eredetileg egy Kaland, Játék, Kockázat könyv volt, mely Ian Livingstone és Steve Jackson tollát dicséri. Az első könyv 1986-ban jelent meg, az angol Games Workshop gondozásában. Óriási sikerén felbuzdulva megjelentették másodszer is 1988-ban, olyan eget rengető újításokkal, mint például a borító keménysége. Adrenalin pumpáló izgalmasságának és könnyen érthető szabályzatának köszönhetően az egyik legnagyobb fantasy játékká nőtte ki magát.

Mára már több folytatása is megjelent, és cselekménye két irányba ágazott. Az egyik a jövőben játszódik, ez a Warhammer 40.000. A másik, amely PC-n is megjelent a Warhammer

Celestial varázslatok	Eredmény, mire jó, mi a hatása vagy amit akartok	Szükséges mana mennyiség
Azure Blades	4 erő (S) pontot vesz le minden varázsló körül lévő ellenségtől. Dispell, ill. halál esetén áll le.	1 db
Lighting	Bárki, aki ennek a villámnak nekimegy, az 1-3 db sérülést szenved.	1 db
Wind Blast	Egy szélloket, amely a varázslótól egyenes vonalban leteríti mindenkit, amíg valaki Dispell nem varázsol vagy meg nem hal a varázsló. Nem lehet átlőni.	2 db
The Sapphire Arch	Egy kapu nyílik a levegőben. Aki ezen belép, csak akkor jöhet vissza, amikor a mágus ezt újra varázsolja.	2 db
Storm of Shemtek	A varázsló kettéválik és 2-12 db villám csap ki belőle, 1-3 sérüléseket okozva. A mágus ezután eszméletlen marad egy ideig.	3 db

WARHAMMER

mana, ha szép napos az idő. A Battle Window alatti ablakban minden elhangzott szó meg fog jelenni. Mai napig a kedvenc beszólásom a Skavenek riadoja: Die-Die, you will! Ezekről jobbra lévő ikonokkal irányíthatjuk az egységeket. Mindegyik magáért beszél, ezért erre nem pazarolnék a drága helyből. A csata kezdete előtt csapatainkat kell elhelyeznünk. Az elhelyezésnél vegyük



Az egyik legjobb ágyú...

figyelembe, hogy katonáink igen érzékeny lelkűek. Sok dolog vagy hatással van rájuk, és akár teljes depresszióba eshetnek a csatateren. A félelem ezek közül az egyik. Akkor lép fel, ha szörnyek elpusztításával bízzuk meg az osztagot vagy váratlan helyzetbe kerülnek. Ilyenkor egy tesztet futat le rajta a gép, de csak a színtafal mögött – a csapat vezetőképesége kerül nagytól alá. Ha megbukik a vizsgán, megfutamodik. A következő az utálat. Bukta esetén nem nagyon fényeskednek majd az embereink. Van olyan eset is, amikor a csapat vérszemet kap és halálos átokfutásba kezd. Ebben az esetben duplájára vált a támadási képességük.

Speciális szabályok

- A Squig Hoppers és a Night Goblin Fanatics immúnis mindenféle pszichológiai hatással szemben.
- A Dwarf Slayersre sem hat a lellezés, de szüntelenül utálja a Zöldpofájúakat.

– A Trollok kibírnak bármilyen va-

rázslatot, és rendelkeznek egy különleges tulajdonsággal: meg tudják magukat gyógyítani, kivéve az égési sérüléseket.

- A Treeman duplán sérül a tűztől.
- A Ragnars Wolf, ha megtámad valakit, addig üldözi, míg az mind egy szálig kipusztul.

Néhány félelem adat

- A Goblin és a Night Goblin fél az elftől. (Elég, ha oda megyünk Elfeinkkel és rájuk üvöltünk, hogy Bú!)
- Wyvern, Rat Ogre, Dragon, Giant és Troll megijeszt mindenkit.
- A Dwarf Slayer nem ismeri a félelmet!

Ki utál kit (támadási bónusz)

- Night Goblit utálja a Dwarfot.
- A Dwarf minden zöldpofájút utál, fajtától és minőségtől függetlenül.
- A Black Avanger csapat utálja a Skaveneket.



A Végző Összecsapás felé halad dicső seregünk...

Ajánlatos minden osztagot minél közelebb helyezni az ellenséghez, illetve minél távolabb a falusiaktól. Na persze nem árt az sem, ha az ágyúk csövét az ellenség irányába fordítjuk, a „Ctrl” lenyomása mellett. Ha mindent terv szerint elhelyeztünk, lássunk hozzá a csépeléshez a zászlós ikonokkal.

Ha kiéltük gyilkolási vágyunkat, és netalántán megfutamítottuk az ellenséget, megjelenik a Mission Complete felirat. Hangkártyával bíró, elvetemült hadvezérek még hallhatják is a kapitány örömteli felkiáltását. Elég meglepetésszerű, hiszen ez nem jelenti azt, hogy sikeres volt a misszió. Bökjünk a sátozt ábrázoló gombra. Rövid értékelést kapunk a csata kimeneteléről, illetve megtudjuk, hogy mennyi tapasztalati pontot kaptunk. Ha eléri az egység a 2000-et, növekszik fegyverforgatási tudása. 4000 pontnál erősebb lesz egy ponttal, 6000-nél sérülési esélyei csök-



Ezen törjön át valaki...

további missziók teljesítése szinte lehetetlen.

- A játékban működnek az igazi csata előnyei és hátrányai (pl.: hátulról roham, támadási bónuszok).
- A lövészekkel ne nagyon bonyolódjunk közelharcba. A varázslóknak sem ez az erős oldaluk.
- A varázslóinkkal először az ellenség varázslóit iktassuk ki.
- Tartaléknak a lovasok a legjobbak.
- Használjuk ki az egységek pszichológiai tulajdonságait!
- Akit érdekel, a BBS-en megtalál egy-két Cheatelt kimentést.
- Egyáltalán nem szükséges minden csatába az összes csapatot elvinnünk! Így elég tetemes összegeket spórolhatunk meg.

A Mindscapének igen csak sikerült a kor hangulatát és a csaták feszültségét beleoltania a játékba. A grafika nagyon szép, csak óriási értékű vas kell hozzá. Ahhoz, hogy végig játsszuk, össze kell szednünk minden létező stratégiai tudásunkat (én a kertben is végeztem ásatásokat), ugyanis komoly kihívásoknak nézhetünk elébe. A zene és az effektek kifejezetten jók. A grafika szuper. Búcsúzóul és buzdításul hadd búcsúzzak Thanquol skaven vezér buzdító szavaival: Kill-Kill, Die-Die!

Commander El Capo & Wizard Lord Zong



Nincs esélyük a Zöldpofájúaknak...

WARHAMMER MINDSCAPE

DX2/66, 8 MB RAM, 20 MB HARD DISK, SVGA, WIN 95

GRAFIKA, HANGULAT, JÁTSZHATÓSÁG

RÖVID, „NEMESFÉM” KELL AZ ÉLVEZHETŐ JÁTSZHATÓSÁGHOZ!

PC-X TOP

Bright Magic varázslatok	Eredménye, mire jó, mi a hatása, vagy amit akartok	Szükséges mana mennyiség
Tűzgolyó	Neve mindent elárul	1 db
Pircig Bolts of Burning	Egy tűzgolyó sorozat, amely akár 12 sérülést tud okozni. 1:2 az esélye egy golyónak, hogy sérülést okoz.	2 db
The Burning Head	Egy tűzfej, ami röhögve (szó szerint) letarol minden útjába állót.	2 db
Conflagration of Doom	Lényegében egy bomba: tűzgolyó, mely, ha a földhöz ér felrobban és MINDENT elpusztít. Nem elég egy Dispell a leállításához.	3 db
Flamestorm	A földből hatalmas lángcsóva irtja majd az ellent. Dispellel, halállal vagy újra varázslással fékezhető meg.	3 db

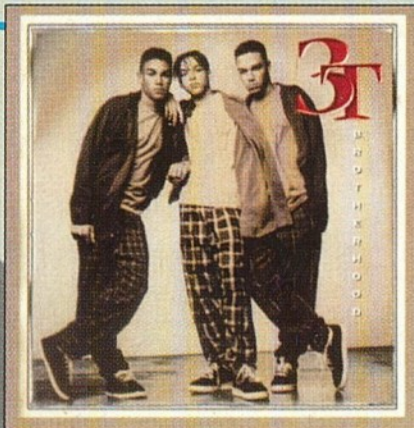
MUSIC CITY**PREMIER**

MUSIC CITY

DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI

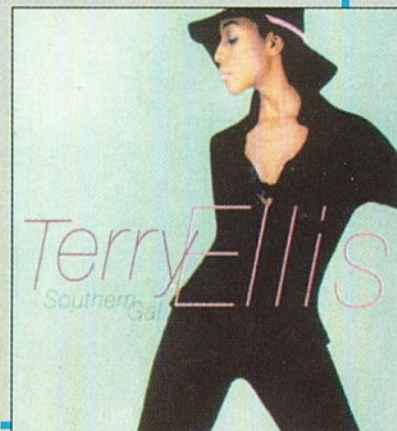
3T - BROTHERHOOD (SONY MUSIC)

A Jackson család kifogyhatatlan tárháza a tehetségnek. A Jackson5, Michael, Janet és LaToya után most itt vannak az unokaöccsök: Taj, Taryll és Tito Joe. Igazi mintagyerekek, akik világhírű nagybátyjuk árnyékában csak arra vártak, hogy egyszer reflektorfénybe kerülhessenek. Michael Jackson felfedezte unokaöccseit, és leszerződte őket saját cégéhez, a MJJ Productions-hoz. Hagyta őket dolgozni, nehéző bebeségített. Az eredmény: hatalmas poszterek tini-magazinokban, slágerlistákat ostromló dalok, és (valószínűleg) koncerteken önkívületben sikoltozó lányok milliói.



TERRY ELLIS - SOUTHERN GAL (WARNER)

En Vogue. Mond ez a név valakinek valamit? Minden idők egyik legjobb női rhythm&blues és pop kvartettjéről van szó. Terry Ellis ennek a kvartettnek egyik tagjaként lett híres, most pedig valószínűleg világsztár lesz. Mire alapozom ezt a kijelentésemet? Nos, nem a tőlem már megszokott lelkesedés mondatja velem, hanem maga Terry Ellis az, aki megérdemelné ezt a titulust. Egyénisége, amely eddig a háttérben dolgozott, most előtörhetett. Erős, tiszta hangja, amely eddig egy volt a négy közül, végre kibontakozhat. Szerencsére él is a lehetőség, amely minden rhythm&blues rajongó szívét megdobogtatja majd.



FRIDERIKA - ELKÉSETT KARNEVÁL (EMI-QUINT)

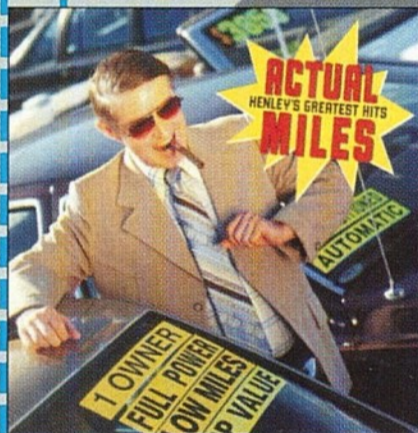
Friderika kétségtelenül kedves és tehetséges lány, aki talán túl hamar került reflektorfénybe, így nemigen tudták megkreálni image-ét. Új lemezén azért sikerült javítani, hiszen sokkal jobb albumot hallhat az érdeklődő, mint amilyen előző korongja volt. Hangjával eddig sem volt baj, Gerendás Péter pedig elég tehetséges dalírónak bizonyult eddig is, és most sem alköltött rosszat. Én úgy gondolom, ha még kicsit javítanak a dolgon, jobb szövegeket íratnak, akkor egy újabb lemez már olyan lesz, mint amelyet a kezdetektől várunk. Mindent elsöprő, szépen énekelt és bravúros.



FRIDERIKA II.

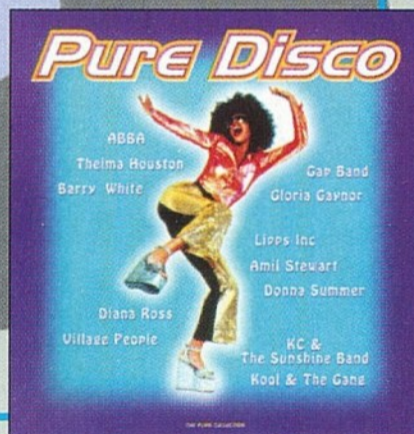
DON HENLEY - ACTUAL MILES (BMG)

Don Henley neve reményeim szerint nem ismeretlen. Ő az, aki nagyszerű, felejthetetlen énekével új himnusszal ajándékozta meg az emberiséget, és ez a Hotel California volt. Azóta az Eagles-szel nyomulgatott, de ápolgatja szólókarrierjét is, amely már a kezdetektől igen ígéretesnek tűnt. Új lemezén a New York Minute, a Heart Of Matter, illetve az Everybody Knows az igazán átütő, bár a többi dalra sem lehet panaszunk. Kellemes, country-pop kíséret, szép énekhang, amely hosszútávon kínál kellemes szórakozást.



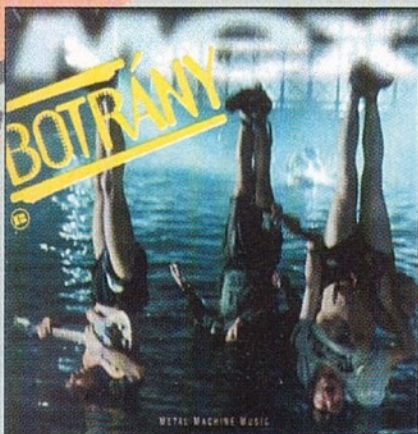
PURE DISCO (POLYGRAM)

Bármennyire meglepő, én is voltam fiatal! Méghozzá akkortájt, amikor a PC-X-et olvasók jó része még meg sem született. Ez volt az a korszak, amikor feltalálták a diszkót. A fiatalok pedig szerették az erős ritmusú, könnyen megjegyezhető slágereket, amelyekre kejesen lehetett rángatózni. Azóta sok-sok év telt el, és azok a slágerek mostanra örökzöldekké váltak. Ma is borzongva gondolok arra a házibulira, amikor nyolcadikos koromban Donna Summer, Diana Ross, az Abba, Barry White, Amii Stewart szórakoztatott. Ezek az előadók itt és most, ezen a lemezen is nagyon élvezetesekek.



MEX - BOTRÁNY (SONY MUSIC)

Le kell szögezmem: nem Tapi az egyetlen ember, aki hisz még abban, hogy a Mex egyszer sztár lesz! Én vagyok a második, aki nemcsak hiszi, hanem reménykedik is benne. Ugyanis talán a legtehetségesebb magyar zenekarról van szó, amelynek tagjai neves művészek sokaságának koncertjein működnek közre, ismert előadók lemezein játszanak. Metal Machine Music nevű stílusuk elég dögös, kemény ahhoz, hogy metál rajongók megkedveljék, de ennél sokkal többről van szó. Ez a csapat az, amely a legközelebb áll (megszólalásban) a nyugati zenekarokhoz, és ez máris jól minősíti második lemezüket.



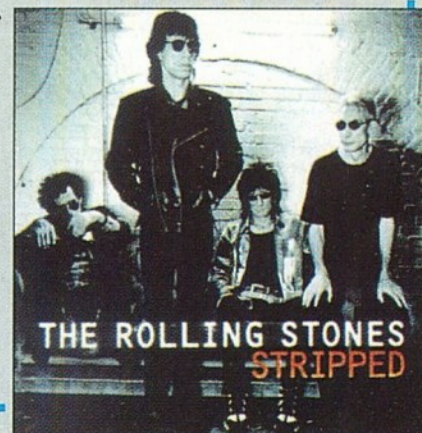
JOAN OSBORNE - RELISH (POLYGRAM)

Modern rock, hagyományos blues és gospel keveredik ezen az ízig-veéig fekete albumon. Ugyanis bármennyire is ellene vagyok bármilyen fajjal megkülönböztetésnek, ettől még léteznek tipikus fehér, illetve fekete hangok. Joan Osborne gyönyörű szőke lány, akinek torkába a jószerecske igazi fekete hangot rejtett el. Forgószelet kelt a hallgató körül, felpumpálja az adrenalin szintet, ritmikus fejbólogatásra készlet. Igazi, jó blues album, amely nincs túlhangszerelve, modernizálva, egyszerűen csak blues. Azt hiszem, fogunk még hallani Joan Osborne-ról.



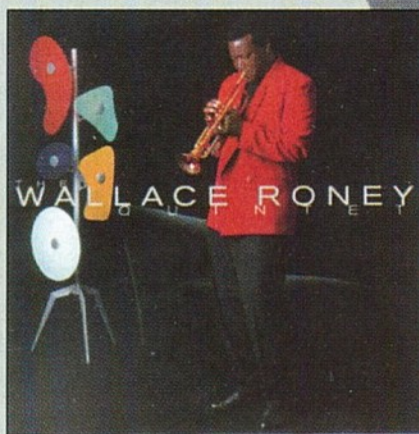
ROLLING STONES - STRIPPED (EMI-QUINT)

Ritkaság, hogy olyan lemezeiről kell írnom, amelynek előadóját megnevezve máris mindenki tudja, miről van szó. Ugyanis a Rolling Stones talán a legnagyobb, legismertebb rock-zenei intézmény, amely manapság létezik. Emellett azt is meg kell jegyezmem, a fiúk igencsak bácsikká váltak. Igazándiból ez a charmjukon nem változtatott, a Rolling varázslaton nem fog az idő, ahogy a blues-zenén sem. A CD külön érdekessége, hogy állítólag a Voodoo Lounge CD-ROM-jának demója is megtalálható rajta. Én még nem próbáltam, csak hallottam. A zene pedig még mindig a jó, öreg Stones.



THE WALLACE RONEY QUINTETT (WARNER)

Mindig nagy-nagy boldogságra szolgál, ha jazz-lemezről írhatok. Magam nem vagyok elkötelezett híve ennek a műfajnak, de művelői szédületes hangszeres tudással és jó nagy adag kreativitással rendelkeznek. Wallace Roney sem kivétel, hiszen az első név, amely eszembe jutott, amikor új korongját hallgattam, Miles Davis neve volt. Ez pedig nem lehet véletlen, hiszen trombita témakörben ez a Miles Davis nevé ember már alkotott egy-két csodát. Most pedig itt van egy ígéretes fiatal, aki ígéretből máris befutott trombitássá vált, és még úgy 30-40 évig minimum elkápráztat majd csodás játékával.



STAKKA BO - THE GREAT BLONDINO (POLYGRAM)

Modern korunk szórakoztatóipara sok-sok érdekes egyéniséget gyárt. Johan Reck (alias Stakka Bo) is ezek közé tartozik. Stockholm egyik legismertebb diszkójában dolgozott, ahol DJ-ként mindenféle zenét játszott: technot, triphopot, junglet, houest, rapet, dubot és reggaet. Nos, amint ezt már többen kitalálták ő maga is úgy gondolta, hogy képes ilyen zenét írni. Két évvel debütáló albuma után másodszor is nekifutott, hogy gyártson egy-két nagy slágert, hogy a táncparkett ördögeinek legyen mire ropniuk. Azt hiszem, nekik tetszeni is fog ez az album.



BILL WHELAN - RIVERDANCE (WARNER)

Látom, hogy gyakorlott olvasóim felkapják fejüket és azt mondják: erről a lemezről már volt szó! Nos a Kelták népe című cikkemben már megemlítettem, de azóta újabb aktualitást kapott, hiszen ahogy ez világszerte divat, úgy én is megtartottam saját szavazásomat, melyik lemez lesz az év CD-je. Hosszú szavazat összegyűjtési procedúra után nyilvánosan kihirdetem az eredményt: Gyú bácsi szavazásán 1995 legjobb lemeze díjat Bill Whelan Riverdance című albuma kapta. Ez a lemez a legeslegcsodálatosabb kelta zenét tartalmazza, a legszebb kórusokat, kiváló stúdiómunkát. Egyszerűen csak a legjobb.



MÉG NÉHÁNY LEMEZ, AMELYET GYÚ BÁCSI HALLGATOTT:

Sabrina - Original Motion Picture Soundtrack (PolyGram)

Főszereplők: Harrison Ford és Julia Ormond. Kell egy jó filmhez ennél több? Igen kell, egy zseniális zeneszerző, aki ebben az esetben John Williams! Van-e élő ember az én olvasóim között, akinek e név semmit sem mond? Nem hinném, de ha nem ismernétek ezt az urat, elárulom, olyan ismeretlen filmek zenéjét írta, mint a Csillagok Háborúja trilogia, Indiana Jones, E.T., Jurassic Park. Ugye nem semmi? Ez a filmzeneje is fantasztikusan sikerült!

Showgirls - Music From And Inspired By (Warner)

Aki meg szeretné tudni milyen is egy showgirl (könnyűműfajú, lenge öltözötű táncos előadó) élete, be akar kukkantani a csillogás mögé, annak ez a film melegen ajánlható. A filmet követő CD-n olyan előadók szerepelnek, mint: David Bowie, Siouxsie & The Banshees, My Life With The Thrill Kill Kult, David A. Stewart és még sok, kevésbé ismert, de tehetséges előadó.

Thin Line Between Love & Hate - Music From The Motion Picture (Warner)

Széles zenei palettát ölel fel ez a filmzene. Hiszen funk, Rhythm&Blues és hip hop zene hallható rajta. A lemezen szereplő előadók jó része ennek ellenére elég ismeretlen számomra: H-Town, R. Kelly, Roger Troutman, Somethin For The People, Luniz, Dru Down stb.

R.Kelly - R.Kelly (BMG)

A Soul zene szerencsére újra divatját éli. Kisebbs betegeskedés után újra erőre kapott, és talán még sosem volt olyan jó erőben, mint manapság. R.Kelly lemeze is azt a példát sugalmazza, hogy a kellemes, szellemes szórakoztatás nem feltétlenül lábdobokból és cinekből áll. Kellemesen elringatott.

Sonic Dream Collective - Gravity (Sony Music)

Úgy érzem, a svéd popzenét irányítók tudhatnak valamit. Egyre több svéd társulás fut be, és láthatólag a tehetségeknek se vége, se hossza. Itt van például a Sonic Dream Collective, amely a mai, modern svéd popzene méltó képviselője. Nem törekednek tartalmas mondanivalóra, új zenei fordulatokra, sosem hallott ravaszgú hangszerelésre; egyszerűen csak jól táncolható, népszerű zenét játszanak. Itt van máris a Don't Go Breaking My Heart című dal, amely két-három hónapja bizony alaposan összekócolta a slágerlistákat. Szóval táncoljunk, és ne törődjünk semmivel!

JÁTÉK

BMG

Újra játszunk DJ Macival! Aki felsorol legalább három gyermekslágert, melyet Náksi és Döme urak feldolgoztak, az nyerhet.

Warner

Hányadik szólólemeze jelent meg most Tori Amosnak?

PolyGram

Hogy hívják azt a lányt, aki valamely előző Kispál és a Borz lemezen átúsztta a folyót?

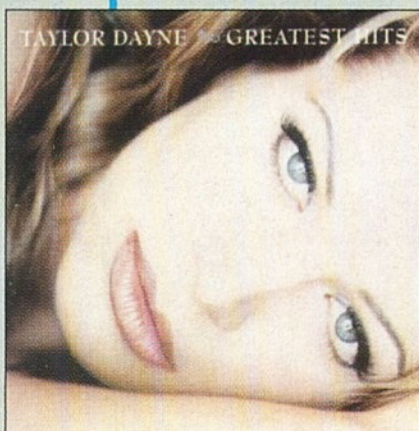
EMI-Quint

Most jelent meg Friderika új lemeze. Előző lemezén szerepelt egy hatalmas sláger, amellyel kirobbanó sikert aratott egy fesztiválon. Melyik fesztivál volt ez?

Nyeremények minden esetben kazetták!

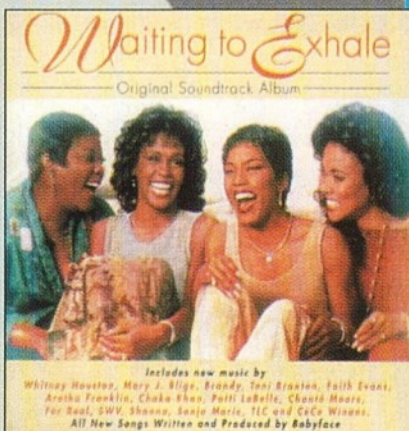
TAYLOR DAYNE - GREATEST HITS (BMG)

Nagyon dögös lány Taylor Dayne. Igazán szép, kellemes, és kegyetlen jó hangja van. Sajnos mostanában új anyaggal nem jelentkezett, így már erős hiányom támadt irányában. Szerencsére a kiadó meghallgatta titkos vágyaimat, és összefoglalta Taylor Dayne eddigi munkásságának legjavát. Olyan slágerek szerepelnek ezen a korongon, mint: Tell It To My Heart, I'll Always Love You, Don't Rush Me, Prove Your Love, Heart Of Stone vagy a Send Me A Lover. Ez utóbbi felhívásra én is jelentkeznék, mint csomag!



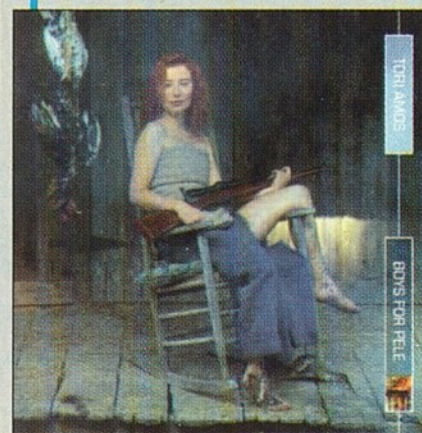
WAITING TO EXHALE (BMG)

Egy nagyon kellemes film, igen kellemes zenéjét hallgathatja az, aki ezt a korongot CD-játszójába helyezi. Bár az feltétlenül igaz, hogy Whitney Houston három dalában többet is nyújthatott volna, de erről nem ő, hanem a dalokat megíró Babyface tehet. Emellett azért le kell szögezmem, hogy nagyon kellemes slágerek ezek, a Exhale (Shoop-Shoop) című dal máris mindent elsöpítő sláger. A lemezen közreműködő egyéb művészek is elég ismertek: Brandy, Toni Braxton, Aretha Franklin, Chaka Khan, Patti Labelle, TLC és CeCe Winans neve is garantálja, hogy ez egy kimagasló filmzenei album legyen.



TORI AMOS - BOYS FOR PELE (WARNER)

Tori Amost kedvelem. Ennek legfőbb oka, hogy külsejében arra a nőtípusra hasonlít, amelyet leginkább szeretek. Emellett persze szívesen hallgattam felvételeit is, hiszen egyéni zongorajátéka és megjelenése mindig megmelengette szívemet. Új albuma azonban kétségek között hagyott. Talán nem megfelelően rajongtam érte? Talán mégsem ő az, akire fel kell nézmem? Tori nem változott, sőt zenéje sem nagyon. A hiba így csak énbennem lehet, hiszen ezt a dolgot nemrég még kedveltem. Úgy érzem ez az album erős kihívást jelent, hisz első hallgatásra csak kíváncsivá tett, így még sokszor meg kell majd hallgatnom.



FILM AJÁNLAT

PREMIER

ÍGY KÉSZÜLT: JUMANJI

NEM ÍGÉRJÜK, HOGY MINDIG, DE GYAKRABBAN TEKINTGETÜNK MAJD A FILMVILÁG SZÁMÍTÓGÉPES KULISSZÁI MÖGÉ, ÉS BEMUTATJUK, HOGYAN IS KÉSZÜLNEK AZ LÁTVÁNYOSABB HOLLYWOODI FILMEK.

ILM és megint csak ILM! Újra itt a nagy csapat! Gondolom, az ILM rövidítés már mindenkinek ismerős (Industrial Light and Magic). Ők azok a Silicon Graphics nyúzók, akik az Abyss, a Terminátor 2 vagy a Jurassic Park speciális számítógépes trükkjeiben ténykedtek. A Jumanji az ILM-nek új feladatokat is adott, amely már nem csak az előző filmek trükktechnikáját tartalmazta – eddigi filmjeikben nemigen voltak „szőrös” lények. A Terminátor 2-nél – mai szemmel – viszonylag egyszerű felszíne volt az objecteknek (fémcs, cseppfolyós), a Jurassic Parkban már megjelenik az élővilághoz való tartozás a pikkelyes bőrfelszín képében. A Jumanjinál próbálhatták ki először az új technikát, amelyet a sok állat közül majmokon, de főleg az oroszlánon láthatunk. Külsőjén megfigyelhető a hiteles, életszerű részletek mellett az eltúlzott, idealizált szépség is; érezhető azonban, hogy a többi állatra is rányomta bélyegét ez a „túlzott realizmus”, ami kiemeli, hogy ezek a lények nem az életből, hanem egy misztikus játékból léptek ki, szinte megtévesztő életszerűséggel. A néző már semmin sem lepődik meg, hiszen orrszarvú tör be a könyvtárszobába, elefántok száguldanak át védtelen autókön. És amint képeink is bizonyítják, élő állat alig szerepelt a forgatás során. A film technikai megvalósítása teljesen profi, talán túlzottan is az. Úgy látszik, ebben az évezredben már nem várható, hogy a számítógépes animációk sterilsége megszűnjön

Teu Teu



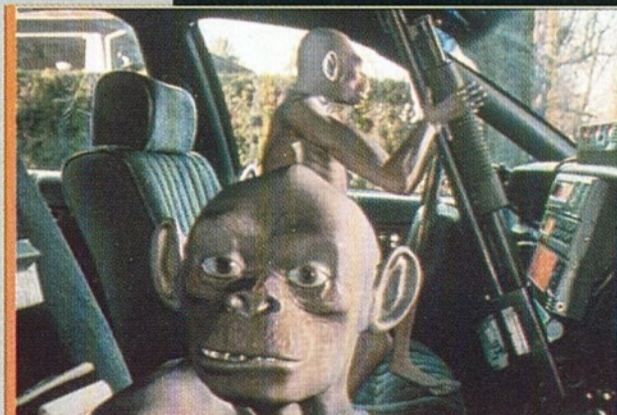
A film egyik animációs csúcspontja. Tökéletes és egyben, szerintem, a leghihetőbben kivitelezett munka. Két éve még Dumbo feladata lett volna...



A négy képkockából álló sorozat első eleme: a tők üres rendőrautó egy szál fegyverrel...



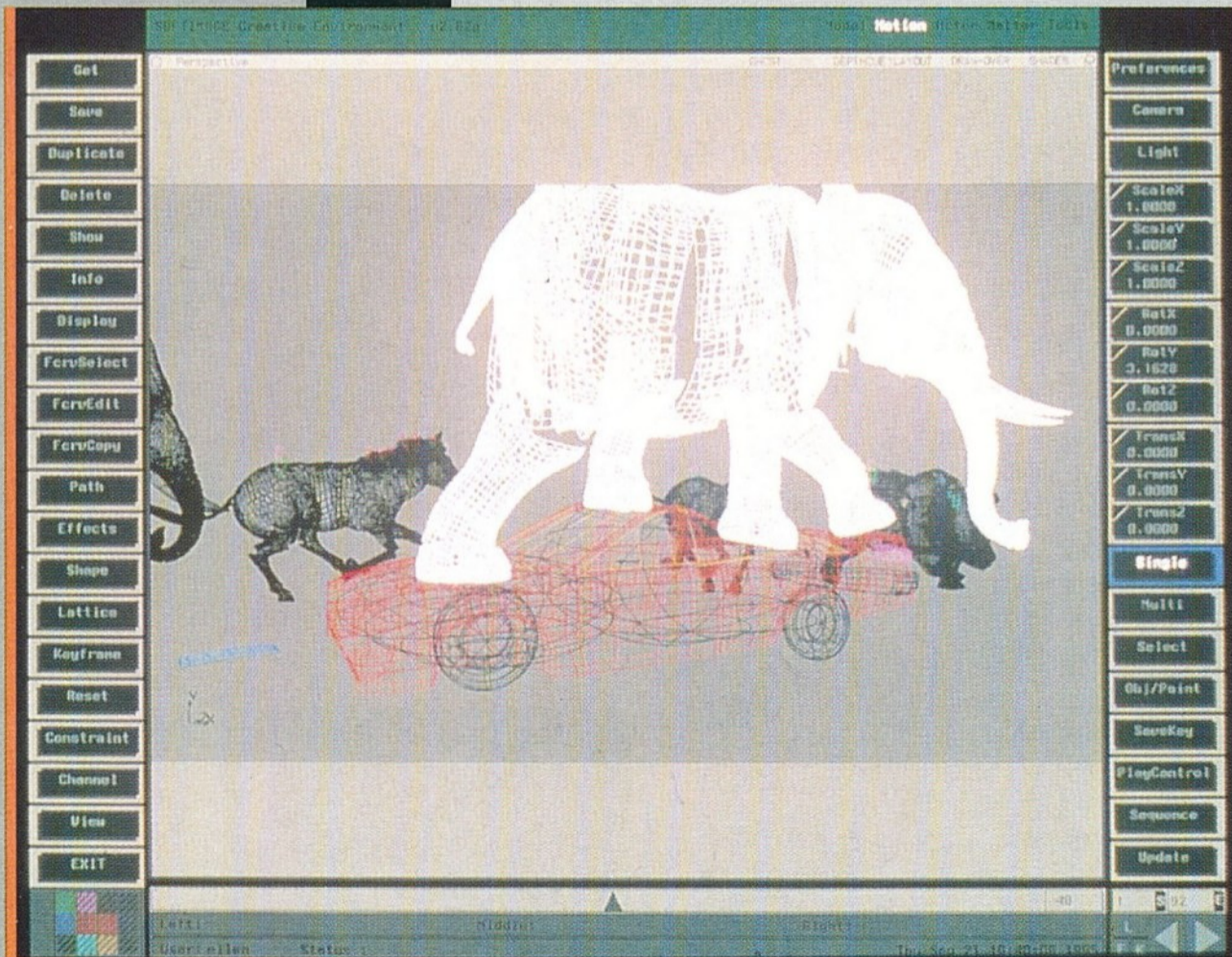
A második fázis: a két majom object a végleges helyén az ülésen, drótvázás ábrázolással.



Harmadikra már majdnem minden kész: az objectek már anyaggal is rendelkeznek.



Végezetül a kész, teljes filmkocka: a gonosz majmokra rákerült a végleges „szőr-textúra” is.

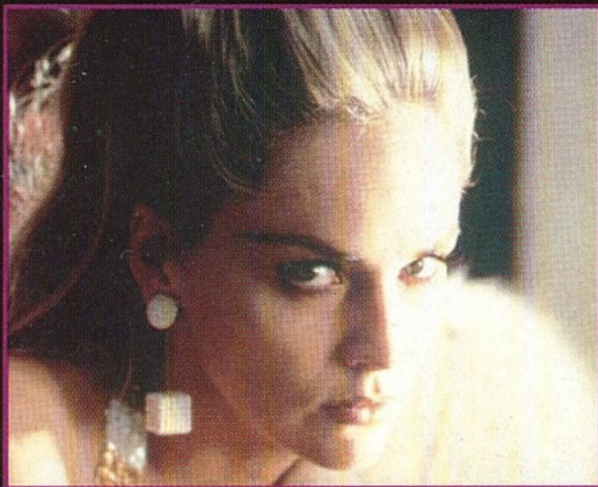


Ezen a képen látható – Siliconon – az a felület, amelyen a renderelt animációs jeleneteket tervezték. A szoftver kezelőfelülete nem agyoncsicsázott, hanem egyszerű, átgondolt és áttekinthető.

FILM AJÁNLAT

FILM AJÁNLAT

PREMIER



Casino

Rendező: Martin Scorsese, UIP Duna Film, március

A rendező és a két férfi főszereplő, Robert De Niro és Joe Pesci neve már előre sugallja, hogy gengszterfilmről van szó. Tehát összeállt a „Nagy menők bandája”, ami annak idején Joe Pescinek meg is hozta az Oscar-díjat. További főszereplő Sharon Stone, aki idén megkapta a Golden Globe legjobb színésznői alakításáért járó díját. A film történetének gerincét Las Vegas egyik legmenőbb kaszinójának élete adja. Megtudhatjuk, hogy a kaszinó vezetője nem az igazi főnök, és hogy kik azok a több száz kilométerre levő öregurak, akik lefölik a hasznot. Figyeltetnek mindenkit, eldöntik, hogy ki az, aki holnap még élhet és ki az, aki már halott. Figyelik, kinek gyengül a hatalma, ennek következtében leváltásra szorul akár az „élet kaszinójából” is. Megtudhatjuk, hogyan változtatja meg a kaszinó vezetőjének és közvetve talán a maffiának az életét is egy luxuskurva. Végigkísérhetjük, hogyan vezethetik a körülmények ezt az egyszerű és bejáratott hierarchikus láncot a teljes bukásba.

Jumanji

Rendező: Joe Johnston, Intercom, március

„Játék azoknak, akik keresik az utat, hogy maguk mögött hagyják világukat.” A film egy évszázados, ősrégi játék misztikus világába kalauzol. A szokatlan társasjáték régóta izgatja az emberek fantáziáját, de lehetséges halálos kimenetele miatt csak kevesen próbálkoznak meg vele másodszer is. A játék alapszabálya: „Játszd végig vagy véged van!” Ha valaki belekezdett és nem tudja befejezni, magába szippantja és uralni fogja a játékos világot. Veszélyes, gyönyörű és kikerülhetetlen. A film története a '60-as évekbe nyúlik vissza. Az akkor 12 éves kislány barátnőjével kezd el játszani a Jumanji különös világában. A rejtvények megjelennek és a játékosnak testközelben kell megvívnia az életéért. A kislányt azonban magába szippantja a dzsungel és egy dobás a kockával csak 26 év múlva szabadítja fel, amikor másik két kisgyerek újra kezdi a játékot. Most már négyüknek, a két felnőtté vált „gyereknek” Allannek (Robin Williams) és Sarahnak (Bonnie Hunt), valamint Judynek (Kristen Dunst) és Peternek (Bradley Pierce) kell megvívnia a harcot, hogy ne a Jumanji ellenállhatatlan erői vegyék át a hatalmat... örökre.

Sabrina

Rendező: Sydney Pollack, UIP-Duna, március

Garden parti van a Larrabee – igen híres, neves – család otthonában. Csodás ruhák és pezsgős poharak, boldogság mindenütt. Sabrina, a sofőr lánya egy fáról figyel a nagypolgári életet, s beleszeret az ifjabb Larrabee fiúba, Dávidba. Telnek-múlnak az évek, a lány Párizsba költözik, ott tanul. Később a Vogue divatlap stábjánál dolgozik, mint fotóművész, és maga is igen csinos lánnyá cseperedik. Eltelik egy-két év, mire elfelejtik tükös szerelmét. Am Dávid épp nőtülni készül, egy igen gazdag lányt találtak neki a család üzleti tanácsadói. Sabrina hazaérkezik, Dávid nagy öröme – bár elsőre nem ismeri meg, úgy megváltozott. Sugárzó szépsége még a menyasszony szüleinek is feltűnik. Am az üzlet szempontjából nem lenne helyes lépés kikezdeni vele. Az idősebb testvér megpróbálja Sabinát kiiktatni, majd pedig beleszeret... Kéi is lesz a lány? A vígjáték hangulatú remekmű végén kiderül.

Pénzvonat (Money Train)

Rendező: Joseph Ruben, InterCom, március

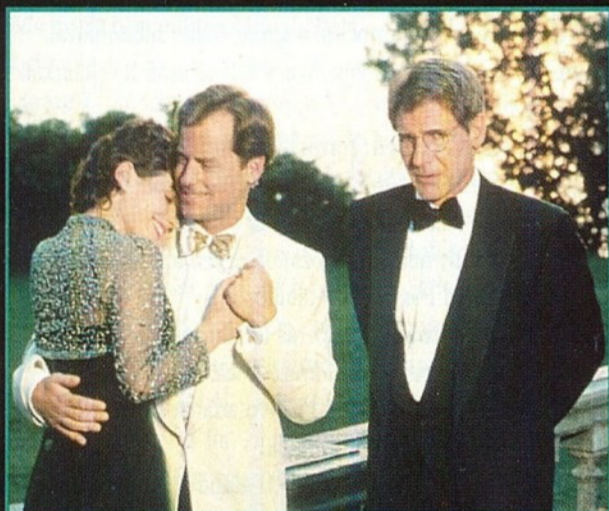
Akció! Ezúttal nem leárazás, hanem film. S hogy lőnek benne, az nem újdonság. Rendőrök vívják csatájukat a furcsa gonosz ellen, aki ezúttal saját soraikból kerül ki. John (Snipes) és féltestvére Charlie (Harrelson) ugyanis metrórendőrök és főnökük a furcsa, követelőző, parancsolgató gonosz, akinek tízhús, de akár száz ember élete se szent, csak egy valami: a pénzét szállító metrószervevény. Bár főhőseink nem épp született gyilkosok, de már jó ideje azon gondolkodnak, mi lenne, ha ez a pénzvonat véletlenül mégis mellékvágányra futna. Egy tökéletes rabláshoz sok minden szükséges. Charlie már a tervet is kidolgozta, amit azonban kissé megfricskáz az élet a kártyaadósságok, a behajtok és a testvéri érzelmek segítségével. A vonat pedig csak egyre megy, megy és pénzt szállít.

InterCom:

Melyik filmben volt művészien gyilkoló szereplő Woody Harrelson?

UIP Dunafilm:

Melyik filmben vált világhírűvé Sharon Stone?



MICROSOFT

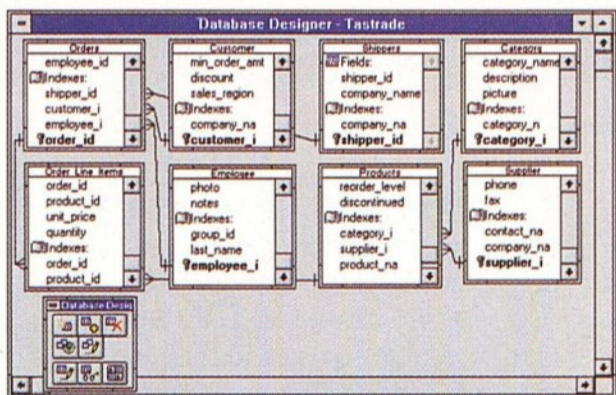
MÉLYVÍZ

MANAPSÁG ANNYI INFORMÁCIÓ, ADAT ÉRI AZ EMBERT NAP MINT NAP, HOGY EZEK FELDOLGOZÁSA SZÁMÍTÓGÉP NÉLKÜL NEM MEGY. AZ INFORMÁCIÓ TÁROLÁSÁRA PEDIG A LEGALKALMASABB EGY JÓ KIS ADATBÁZIS-KEZELŐ. A VISUAL FOXPROVAL KÜLÖNÖSEBB PROGRAMOZÁSI ISMERETEK NÉLKÜL LÉTREHOZHATJUK ELSŐ ALKALMAZÁSUNKAT.

Microsoft Visual FoxPro 3.0

Visual FoxPro 3.0 egy új, erőteljes objektum-orientált környezet adatbázisok felépítéséhez és alkalmazások fejlesztéséhez. Az adatok kezeléséhez olyan szükséges segédeszközöket nyújt, mint például az információs táblák szervezése és lekérdezések futtatása, integrált relációs adatbázis-kezelő rendszer létrehozása, vagy akár egy teljes adatkezelő végfelhasználói alkalmazás megírása.

Mindezen tulajdonságokat egy hatalmas csomag tartalmazza. A Visual FoxPro 3.0 mind 16, mind 32 bites windowsos környezetben futtatható. Így telepíthető Windows 3.1x, Windows NT vagy Windows 95 operációs rendszerben. A Professional Edition 18 lemezről vagy CD-ről telepíthető, és teljes terjedelmében 65 MB-ot képes elfoglalni



Egy „egyszerű” adatbázis-struktúra születése...

a mindig szűkös merevlemezen. Ez kb. 27 MB-tal több, mint a Standard Edition. A többlet tartalmazza a kész alkalmazások önálló futtatásához szükséges fordító, illetve futtató modulokat. A saját alkalmazások telepítéséhez mind 16, mind 32 bites környezetben teljes körű telepítő programot ad, valamint egy Help compilert, amivel programjainkhoz saját sűgőt készíthetünk. A Visual FoxPro CD-ről való telepítése esetén 10-15 MB-ot spórolhatunk, mivel a sűgő file-okat közvetlenül a CD-ről is el lehet érni. A program legalább egy 8 MB RAM-mal rendelkező 386-os gépet igényel (de melegen ajánlott a 486-os 12-16 MB-tal), és fejlesztéshez nem árt egy 17"-os képernyő a számos ablak elhelyezésére.

A program sok tekintetben megújult a 2.x-es verziókhöz képest. A legfontosabb az objektum orientált felépítés és az esemény vezérelt alkalmazás fejlesztés. A hagyományos Xbase szükségessé teszi, hogy a felhasználó korlátozott számú eseményhez saját kezelő eljárásokat írjon, az eseménykezelő rendszer várakozó állapotot szimuláljon. A Windows-zal a felhasználói események száma jelentős mértékben megnövekedett, következésképpen az eseménykezelés is komplexebb lett. A Visual FoxPro 3.0 egy kifejlett teljes eseményvezérlő modell, így a felhasználónak elég az objektum eseményeket kezelni. Azonfelül a Visual FoxPro 3.0-ban a felhasz-

náló teljesen hozzáfér a Windows alapú események szabványos készletéhez (pl.: az objektumok engedélyezett vidd és dobd egér mozgatai). Végül a FoxPro objektum hozzáférési nyelve a szabványos objektum.tag (ahol a tag tulajdonság vagy esemény lehet), miáltal egységes más Windows alapú eseményvezérelt fejlesztési környezetekkel.

Néhány új és javított vizuális fejlesztő készlet került a Visual FoxPro 3.0-ba.

Project Manager: a FoxPro 2.6 katalógus és projekt menedzsere lett kombinálva az új projekt menedzszerben, ami a központi része az alkalmazás-fejlesztés felhasználói file-jainak kezelésében. A .PJX állomány tartalmazza a projekt adat, dokumentum és FoxPro objektumok gyűjteményét. A tételek a projekt menedzszerben egy vázlat formában helyezkednek el, amit kibonthatunk vagy összecukhatunk. Egyidejűleg több projekt is nyitva lehet és közöttük a file-ok vidd és dobd módon mozgathatók.

Database Designer: az új adatbázis tervező egy grafikus felület, amin létrehozhatók a táblák és egymás közötti kapcsolataik.

Form Designer: tekintet nélkül a bonyolultságára, majdnem minden adatbázis alkalmazáshoz szükséges űrlap. Az űrlaptervező a leggyakrabban használt eszközöket tartalmazza javított formában (bár meg kell jegyezni a színkezelése leragadt a 16 színnél, ami ma már kevés). Az adatbázis tervezőn lévő tábla egy tetszőleges mezőjének a nevét egyszerűen áthúzva az űrlapra, létrejön egy kiírómező a szükséges kapcsolatokkal együtt. Az űrlapon létrehozott minden objektum számtalan tulajdonságát a Properties ablakon keresztül állíthatjuk be.

Visual Class Designer: ez egy új objektum orientált programozás nyelvi bővítés a Visual FoxPro 3.0-ban, lehetővé téve a felhasználónak saját új tulajdonságok és eljárások létrehozását.

A Visual FoxPro 3.0 lehetővé teszi kliens-szerver alkalmazások fejlesztését, kombinálva a teljesítményt a grafikus felülettel és a sebességgel. Felületet nyújt Microsoft SQL Server vagy Oracle adatbázis eléréséhez. OLE vezérlésen keresztül kapcsolat hozható létre szinte bármely programmal, így mondjuk a Microsoft Excellel vagy a Worddel. Például a fejlesztő létrehozva egy Rushmore lekérdezést és összegyűjtve az eredmény adathalmazt, átadhatja azt az Excelnek további analízisra.

A régi FoxPro felhasználóknak három lehetőségük is van, futtathatják a régi 2.x-es programot változatlanul vagy hozzáadhatnak új objektumokat a meglévőhöz, illetve átkonvertálhatják programjait az új formátumra. A konvertálás egy régi file megnyitásakor automatikusan megtörténik.

A programozó néha sok időt tölt egy-egy relációs adatbázis funkció programozásával. Rajta

próbál meg segíteni a Visual FoxPro „Adatbázis Konténer”, amivel táblázatok és azok összefüggései hozhatók létre, továbbá számos varázsló áll rendelkezése az alkalmazások előállításánál.

Form Wizard: egyetlen tábla adatbeviteli űrlapjának létrehozása.

One-To-Many Form Wizard: adatbeviteli űrlap létrehozása két összekapcsolt táblához, kijelvezve a gyerek-tábla mezőit.

Cross-Tab Wizard: a lekérdezés adatainak kijelzése, táblázatkezelő formában.

Query Wizard: szabványos lekérdezés létrehozása.

View Wizard/ Remote View Wizard: látványtervezés helyi/távoli adatokhoz.

Report Wizard: formázott jelentés létrehozása egy táblához.

Group/Total Report Wizard: teljes rekord csoportok összegző jelentése hozható létre.

One-To-Many Report Wizard: jelentés létrehozása a szülő-tábla rekord csoportokból a gyerek-tábla rekordjaival.

Label Wizard: szabványos Avery formátumú levélcímkék létrehozása.

Documenting Wizard: forráskód formázása és elemzése.

Graph Wizard: grafikon létrehozása Microsoft Graphban, kijelvezve a felhasználó táblájának adatait.

Import Wizard: adatok behozatala egyéb applikációból új vagy létező Visual FoxPro 3.0 táblába.

Mail Merge Wizard: adatforrás létrehozása szövegszerkesztő program számára, levél összeolvasztáshoz.

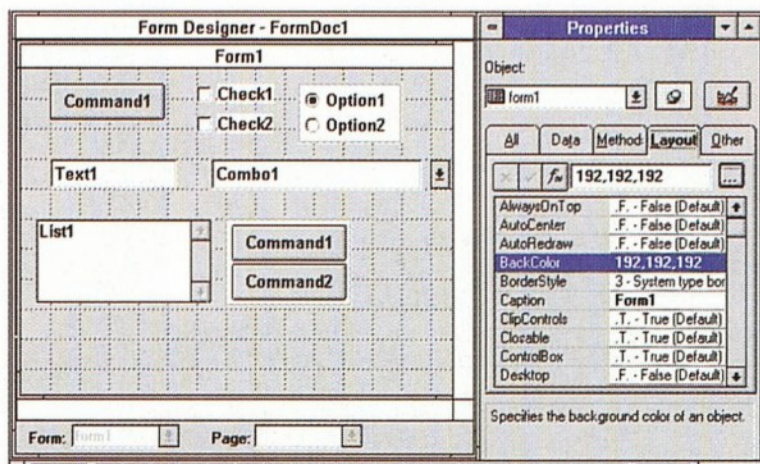
PivotTable Wizard: Visual FoxPro adatok küldése Microsoft Excel pivot (sarokpont) táblába.

Setup Wizard: Visual FoxPro 3.0 alapú alkalmazásokhoz telepítő programot hoz létre.

Table Wizard: új táblázat létrehozása, magában foglalva a mezők specifikációját.

Upsizing Wizard: Visual FoxPro 3.0 adatbázisból Microsoft SQL Server vagy Oracle verzió létrehozása.

Fábián



Formába hozzuk leendő alkalmazásunkat

Microsoft Visual Basic 4.0

A BASIC A „NAGY PROGRAMOZÓK” SZEMÉBEN MINDIG IS LENÉZETT, „ALANTAS” NYELV VOLT, AMI TULAJDONKÉPPEN SEMMIRE SEM ALKALMAS. EZEN NÉZETÜKET AZ 1991-BEN MEGJELENT VISUAL BASIC 1.0 TOVÁBB ERŐSÍTETTE, HISZEN SZERINTÜK EZ CSAK JÁTÉK, PROGRAMOZÁSRA TELJESEN ALKALMATLAN.

Edig eme „játékszer” eddigi változataival több millióan fejlesztettek és fejlesztenek ma is, és ennek oka valószínűleg nem a használhatatlanságában rejlik.

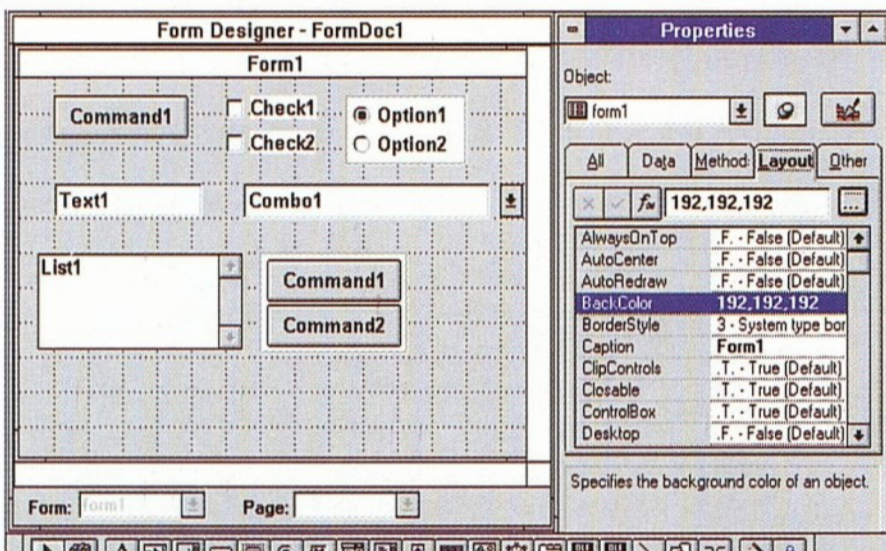
Sok-sok shareware, freeware és kommerciális program mellett találjuk meg a VBRUN300-at (vagy valamelyik elődjét), amely egyértelmű jele annak, hogy az adott programot Visual Basicben készítették. Szinte alig van olyan Windows SYSTEM alkönyvtár, amelyben ne lenne megtalálható a már említett VBRUN és néhány VBX. Ez utóbbiak – a Visual Basic által kvázi szabvánnyá lett komponens-alapú software-fejlesztés „alapkövei” – készítése szinte önálló iparágá vált, hiszen több mint 500 cég szakosodott erre.

1995. szeptemberében ezen cégek és a fejlesztők legnagyobb öröme a Microsoft bemutatta a Visual Basic

legújabb, 4.0-ás verziószámú változatát. Örülnek a VBX „gyártók”, hiszen a Microsoft a VBX kontrollok előnyeit ötvözte az OLE technológiával és létrehozta az OLE kontrollokat, az OCX-eket. Örülnek a fejlesztők is, mert a Visual Basic 4.0-val lehetőségük van 32 bites programok készítésére Windows 95 vagy Windows NT alá, és sok-sok olyan többletet nyújt a program, ami a 3.0-ból igencsak hiányzott.

De mielőtt bárki rohanna a boltba megvenni a programot, nem árt ha felméri, melyik változatra is van szüksége. Ugyanis a Visual Basic 4.0-ból – ahogyan a régebbi változatokból – többféle létezik. Az ún. Standard Edition azok számára előnyös, akiknek egy egyszerűen megtanulható és kezelhető fejlesztői eszközre van szükségük és csak 32 bites felületre kívánnak fejleszteni. Így például alkalmas egyszerűbb, kisebb programok, elsősorban segédprogramok készítésére „házi” környezetben. A Professional Edition annak kell, aki szeretne a 32 bites platformok mellett a régi Windowsra is

fejleszteni, ha ki akarja használni az OLE adta lehetőségeket (akár server, akár client oldalról), ha komolyabb adatbázis-kezelésre van szüksége és netalán arra a majd' egy tucatnyi Windows 95 alapú, 32 bites kontrollra, amely a Standard-ben nincs benne. Mi van akkor, ha valakinek a manapság oly divatos, ún. client-server alkalmazást kell készítenie? Ráadásul az ilyen programokat ritkán készíti egy ember, ez már csapatmunkát kíván. Neki, pontosabban nekik van szükségük az Enterprise Edition-re. Ebben a változatban megtalálható az egyébként külön termékként is megjelent Visual SourceSafe 4.0, amely például megakadályozza a véletlen – vagy legalábbis később annak nyilvánított – kód törlést, megváltoztatást és



A formula egyszerű: csak kattintgatsz és kiépíted a megfelelő kinézetet

megkönnyíti a két forrásváltozat közötti különbségek megtalálását. Ezenfelül lehetőséget kínál távoli adatbázisok nagy sebességű elérésére az SQL Server és ORACLE adatbázisokhoz. **Miben nyújt újat, többet a Visual Basic 4.0?**

32 bites programok: a Visual Basic 4.0 volt az első olyan, a nagy nyilvánosság számára is elérhető programfejlesztő eszköz, amellyel Windows 95 alá lehetett alkalmazásokat írni. A Standard Editionnel csak 32 bites, míg a Professional és Enterprise Editionnel mind 16, mind 32 bites alkalmazások készíthetők. Ráadásul lehetséges olyan forráskód készítése, amely átalakítás nélkül alkalmas 16 és 32 bites program fordítására.

Kontrollként beilleszthető OLE objektumok: azok az alkalmazások, amelyek képesek OLE serverként funkcionálni – és manapság szinte alig találni olyant, amely ezt ne tudná – egyszerűen beilleszthetők a Visual Basic 4.0 Toolboxába. Így ugyanolyan egyszerűen illeszthetünk programjainkba például Word vagy WordPad szöveget, Excel táblázatot, CorelDRAWból vagy PaintShop Proból átvett képet, mint mondjuk szöveg- vagy listaboxot.

Visual Basic for Applications: a Microsoft Office programcsomagban már megismert VBA természetesen része a Visual Basic 4.0-nak. Használatával a programozók elérhetik, hogy a felhasználó szinte egy alkalmazásnak lássa az egész csomagot (a VBA jelenleg hiányzik a Wordból – helyette van a WordBasic –, de a Microsoft ígérete szerint a következő kiadásban már benne lesz, ahogyan az SQL Serverben is).

Bővíthető fejlesztői környezet: ahogyan a pixelgrafikus programokat a plug-inekkel, úgy a Visual Basic 4.0-át Add-In-ekkel bővíthetjük. Így várhatóan hamarosan piacra kerülnek az ún. third-party (vagyis nem a Mic-

rosoft és nem a felhasználó által fejlesztett) kiegészítések.

Javított adatbázis-kezelés: a Visual Basic 4.0-ban a Jet 3.0-át találjuk, amely megegyezik a Microsoft Accessben található „engine”-nel. A javított és bővített DAO (Data Access Object) segítségével elérhető Jet 3.0-ban olyan újításokat találunk, mint például a replikáció, a FoxPro-ból átvett Rushmore technológia a helyi és távoli adatok sokkal gyorsabb elérhetőségére vagy a kaskád frissítés és törlés, vagyis, hogy az összekapcsolt táblák esetén az „egy” oldalon történt változtatás, törlés a „sok” oldalon „kaskádolva” jelenik meg, illetve a „sok” oldalon is eredményezheti sorok törlését.

Adatfüggő kontrollok: egyes OLE kontrollok (szövegbox, listabox, combobox) tulajdonságai (Properties) között immáron olyanokat is találunk, hogy DataSource és DataField.

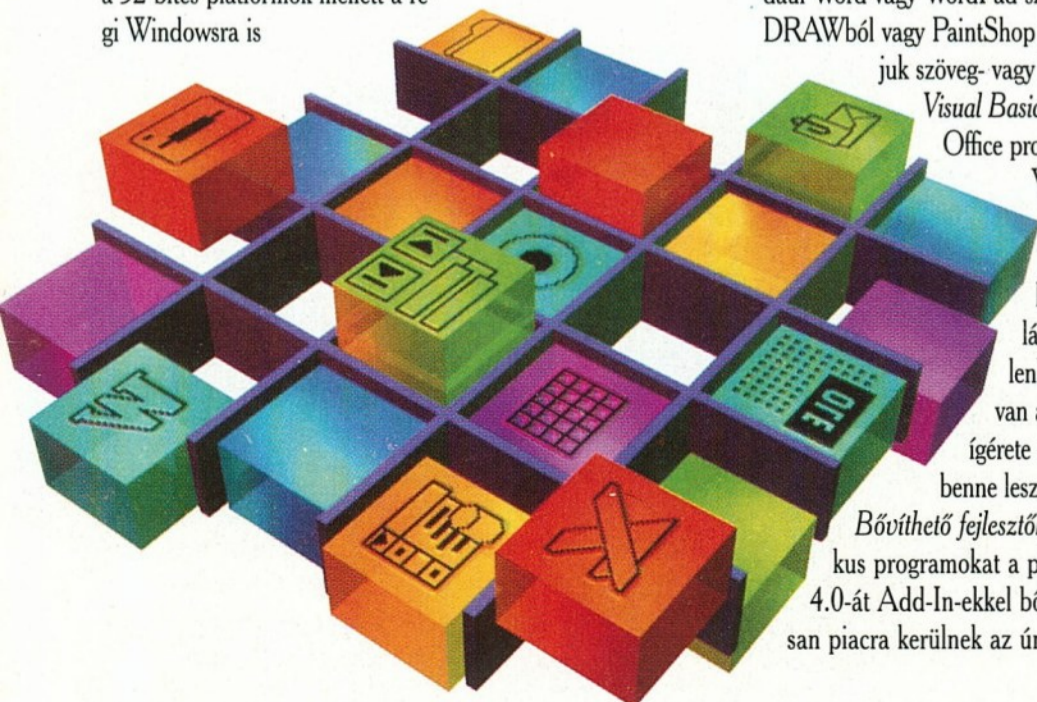
A cikkben nem igazán foglalkoztam olyan dolgokkal, mint például a létrehozandó, futtatható program tulajdonságai (a verziószámától „beégetett” védjegyig), amelyeket futás közben is lekérdezhettek és felhasználhatunk vagy az adatbázis- és beviteli képernyő tervező. Akik szeretnének többet megtudni a Visual Basic 4.0-ról, azoknak figyelmébe ajánlanám a CD-X 1996. N^o1-t (épp most jelent meg), melyen megtalálható a program Standard Edition változatának úgynevezett Working Model-je.

Giraffe

Játék!

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent Microsoft World of Flight-ból, a repülés világát bemutató enciklopédiából lettek válogatva. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot és egyéb finomságokat nyerhetsz.

1. A felsorolt repülőgépek közül melyik a leglassabb?
 - a. A közel 100 méter fesztávú, nyolcmotoros Hughes H-4 Hercules, mely fából készült, hogy a háborúban nélkülözhetetlen alumíniummal takarékoskodjanak. (A gép végül 1947-ben készült le, és csak egyetlen alkalommal emelkedett a levegőbe.)
 - b. A német csapatok utánpótlásában jelentős szerepet játszó Messerschmidt-323 Gigant, melyet a valaha épült legnagyobb vitorlázógépből (Me-321) alakítottak át, hat motor hozzáadásával.
 - c. Az orosz Buran űrrepülőgép szállítására is használt hat hajtóműves Antonov-225. Ez volt a világon az első gép, amely több mint 450 tonna összsúllyal fel bír szállni.
2. Melyik orosz gép hasonlít annyira az Aerospaciale Concorde-ra, hogy „Concordszki”-nak is becézték?
 - a. Tu-134
 - b. Tu-144
 - c. Tu-154
3. Mikor lőtték le a Szovjetunió felett 19000 méter magasan repülő amerikai U-2 kémrepülőgépet?
 - a. 1950.
 - b. 1960.
 - c. 1970.



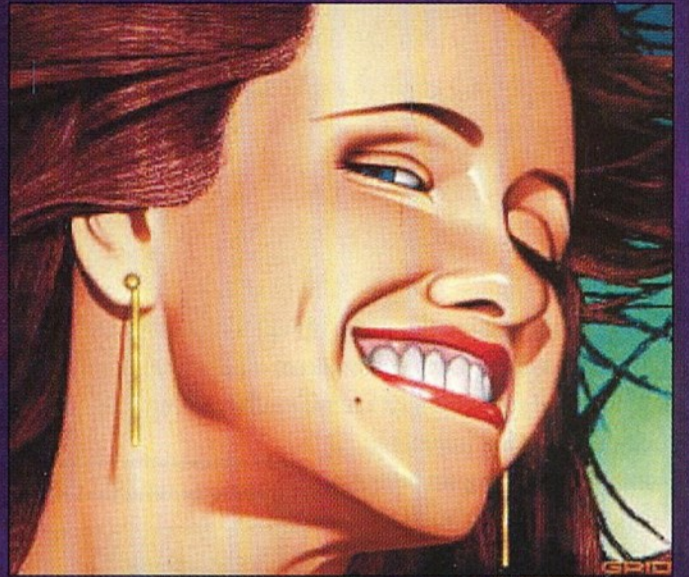
DEMOZÓNA**PREMIER**

Demozóna

A MÚLT HAVI ROVATBAN KELLEMESEN ELCSEVEGTÜNK NÉMI CODE-OPTIMALIZÁLÁSRÓL, MAJD A KÖVETKEZŐ OLDALON PARTYKRÓL TUDÓSÍTOTTUNK. A CODE-OPTIMALIZÁLÁS MOST IS FOLYTATÓDIK BERHELŐ BARÁTAINK ÖRÖMÉRE (LEGALÁBBIS REMÉLJÜK), MAJD PEDIG A TAPASZTALATLANABB (TALÁN TÁJÉKOZATLANABB) OLVASÓK KEDVÉÉRT SZÓT EJTÜNK ARRÓL, HOGY MI IS AZ A DEMO, ÉS HOGYAN FEJLÖDÖTT IDÁIG.

assemblybe és optimalizáld. Ebben az esetben eszel a 386 code alkalmazásának lehetőségétől. Tehát, ha úgy érzed magadról, hogy szörnyen profi gyerek vagy, akkor essél neki assemblyben; ha nem, akkor Pascalban.

Lássuk a rendszer felépítését. Legegyszerűbb, ha az egész műveletet (pontok kiszámolása, polygonok rendezése, polygonok kirajzolása stb.) egyetlen szubrutinnal végeztetjük, mivel normális esetben úgysem lesz szükség ezeknek a külön alkalmazására. Így rengeteg adatot kell a szubrutinnak átadni, ami problémákat okozhat. A regisztereken keresztüli paraméter átadás (assembly esetében) eleve kizárt, mivel az átadandó paraméterek száma jóval meghaladja a regiszterek számát. Átadhatjuk a paramétereket a vermen keresztül is (a pascal például ezt csinálja), de így minden híváskor újra át kell adni az összes paramétert, ami teljesen fölöslegesen lassítja a programot és foglalja a helyet, ráadásul áttekinthetetlen lesz tőle



A PC-s demók jellemző tulajdonsága, hogy tele vannak 3D-s forgatással. Ez ugyan nem biztos hogy jó, de mindenesetre egy ideig még meghatározó eleme lesz a jövő demóinak. Úgyhogy a következő cikkekben megpróbálok tippet adni egy jó (legalábbis használható :-)) 3D rendszer megalkotásához. Még előre bocsátanám: az itt leírt módszerek nem biztos, hogy a legjobbak, leggyorsabbak, de az biztos, hogy működnek, mivel ki lettek próbálva. Nos, akkor nézzük meg, miből is áll egy ilyen rendszer. Először is, mielőtt bármit is elkezdenél, el kell döntened, hogy milyen nyelven írod. Természetesen a legjobb megoldás a 100% assembly, de nem feltétlenül ezzel kell kezdened a dolgot (főleg, ha még nem vagy járatos az assemblyben), mert Pascalban (vagy esetleg C-ben) is viszonylag gyors és lényegesen áttekinthetőbb code-ot tudsz előállítani (persze, csak ha jól csinálod). Az egyik legjobb megoldás, ha először a teljes rendszert 100% Pascalban írod meg, utána sorról-sorra írod át



a forráslista. A (szerintem) legjobb megoldás, ha bevezetünk egy paraméter blokkot, ami tartalmaz minden szükséges adatot, és a szubrutin meghívásakor csak ennek a paraméterblokknak a kezdőcímét adjuk át. Így nagyon egyszerűen változtathatjuk a paramétereket egymástól függetlenül is, például, ha csak forgatni akarjuk az objectet (ez a leggyakoribb eset). Ezzel a módszerrel egyszerűen megoldható az is, ha két teljesen különböző object van a

képernyőn, mert nem kell mindig az összes paramétert újra beállítani, hanem csak egyszerűen két paraméter-blokkot kell fenntartani a memóriában a két objecthez. A kezdőcím átadása már nyugodtan történhet a regisztereken vagy a vermen keresztül. Például Pascal esetében:

```
Write3DObject(@ParameterBlock);
```

A következő probléma, hogy mi is kerüljön ebbe a paraméter blokkba. Ezt érdemes átgondolni mielőtt belevágnál, mert később még problémák adódhatnak belőle. Leírok néhány dolgot, ami feltétlenül szükséges és néhányat, ami jó ha benne van.

Mode byte: egy byte (vagy word is lehet), aminek egyes bitjei fogják meghatározni a kiszámolás, ill. kirajolás módját (pl.: polygon rendezés ki/be, phong shading ki/be, stb.).

Az object elforgatása az X, Y, Z tengelyekhez képest (3 word, vagy integer).

A fényforrás normálvektorának X, Y, Z koordinátája (csak akkor szükséges, ha akarsz valamilyen shadinget a rutinba).

Az object forgási pontjának eltolása (X, Y, Z koordináta).

A kamera eltolása az object forgatási pontjához képest (X, Y, Z koordináta).

A koordináta rendszer középpontja a kimeneti bufferben (képernyő), pl.: 320*200 esetében 160,100.

A nagyítás mértéke.

A kimeneti buffer sorszáma (pl.: képernyőn 320).

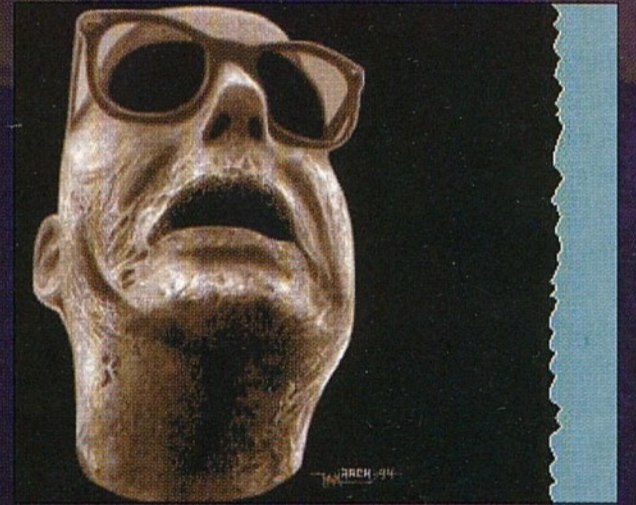
A kimeneti buffer magassága.

Az object adatainak kezdőcíme.

A kimeneti buffer címe.

És még egy csomó olyan dolog, ami most nem jut az eszembe. Mivel a paraméterblokk nem a legkritikusabb része a rendszernek, nem érdemes takarékoskodni a hellyel, nyugodtan adjál meg nagyobb változó típusokat, ahol az esetleg szükséges lehet a későbbi fejlesztések során. (Pl.: a koordináta-eltolási értékeket nyugodtan veheted 32-bit szélesre is, mert lehet, hogy később pontosítani akarsz a rendszereden.)

Amiről még beszélnünk kell, az az object struktúra felépítése. Elvileg használható valamelyik 3D-object szerkesztő program már meglévő object-formátumát (pl.: a 3D Studio .3DS kiterjesztésű file-jait), de javasolom, hogy ne tedd. Mindenképpen egyszerűbb egy általad megírt rendszerhez létrehozni a megfelelő formátumot, mint egy mások által kitalált rendszerhez alkotott formátum köré írni egy



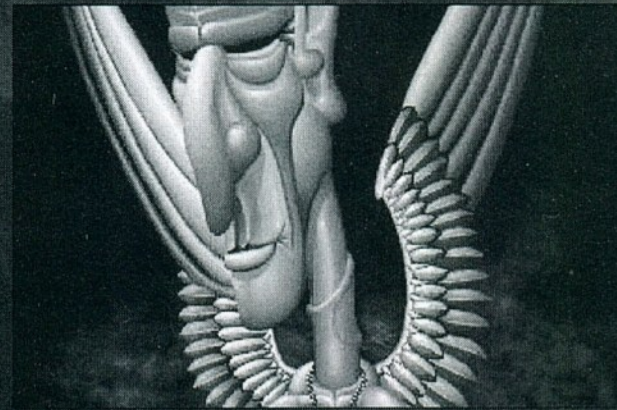
programot. Ráadásul egy ilyen formátum megfejtése is igen időigényes dolog a megfelelő dokumentáció nélkül (amit gyakorlatilag lehetetlen beszerezni). Ennek ellenére nem kell írnod egy 3D szerkesztőt, hogy objecteket tudj szerkeszteni, mert a legtöbb 3D szerkesztővel rendelkező program képes objecteket elmenteni valamilyen egyszerű, közvetlenül nem használható, de könnyen konvertálható formátumban. Például a 3D Studio ASC formátuma vagy az Imagine DXF-je, ami ugyan nem annyira magától értetődő, de elég hamar rá lehet jönni a lényegére. Minden polygon esetében egyenként megadja a négy csúcstól mind a három koordinátáját. Az Imagine háromszög polygonokat használ, ezért a négyszög 3. és 4. pontja ugyanaz. Ennek alapján már mindenki tud magának írni egy klassz konvertert, modjuk DXF-ről SVF-re (Saját Vektor Formátum), már csak a saját formátumod kinevezete kérdéses. Ha nem tudsz várni a következő PC-X megjelenéséig, akkor kitaláld magadtól. (Aztán majd utólag megnézheted, hogy mit rontottál el :-)





Időben is hosszúak voltak (10-20 perc), és gyakran több lemez is elfoglaltak (ne feledjük: C64!). Az Amiga megjelenésével új fejezet kezdődött. A modernebb gép kínálta grafikai és zenei képességek lehetővé tették, hogy a demókat ne csak a hozzáértő kisebbség tudja élvezni. Több új stílusirányzat felbukkanását vonta maga után, eleinte azonban itt is a C64-ről ismert Megademo volt a divat. Megjelent a Trackmo, amely már egy teljes, hosszában folytonos, megszakítások nélküli demo, általában végig egy zenével, és a hossza is rövidebb, mint elődjei. Itt sokkal nagyobb

szerepet kapott a zene és a design, ezáltal a demo sokkal emészthetőbb, látványosabb és filmszerűbb lett. Egy ilyen trackmot sok tekintetben leginkább egy jó videókliphez le-



marad az Amiga mögött, a többség pedig javarészt Covoxot vagy más házi buherálmányt birtokolt.) Majd eljövén az első 386-osok. Ezekkel már lehetett valamit kezdeni, amire elsőként a finnek jöttek rá, mégpedig a Future Crew névre hallgató banda. Bemutató alkotásuk, az Unreal, méltán illethető az első igazi PC-s demo címmel, amit az elsőként megrendezett Assemblyn prezentáltak. 1993-94 táján, mikor különben a 486-os procit tartalmazó szerkezetek is viszonylag sűrűn előfordultak, nos ekkor indult meg PC-re a demo-

dömping. Minden jó-, és nem jótét lélek elkezdett demót gyártani, nem mindig figyelve a minőségre. Szerencsére azonban a nagy számok törvényei miatt is akadtak a produkciók között kiemelkedők, amelyek igazi versenytársat jelentettek az "Amigóknak" is.

Ahogy a PC-k proci-teljesítményben egyre tovább fejlődnek, úgy indul be a coderek agya is mind újabb és újabb effektek után nézve. Lendületvételnek ott a gouraud-shading, majd a phong. A népek ezzel „elvannak” egy ideig, aztán berobban a texturált vektor, az environment-mapping, és ezekkel az effektekkel már igazi, renderelt animációra hasonlító, gyönyörű hatások érhetők el. Napjainkban nem számít ritkaságnak az SVGA-s demo sem, és következnek a hicolor üzemmódok. Szóval fejlődnek a gépek, fejlődnek a coderek, de a

mostani alkotásokból mégis hiányzik valami. Ez pedig az igé-nyes grafika és zene. Szokásos lett a túleröltetett design (jobb-ra huss, balra huss, trükkös képernyőváltások, fade-elések stb.), és a poénból összedobott demók (ami ugyan lehet tényleg jó, viszont szomorú, ha az illető csapat csak azért „poéncodik”, mert nem tud mást). Naaa, nem kell azért sírni, hiszünk még a jövőben! (Mást úgysem tehetünk...)

Snowman & O-man / Astroidea

Tulajdonképpen mi is az a demo?

Ha „nyakkendő” szemszögből, kívülről szemléljük, nem más, mint „demonstrációs, nem interaktív multimédia alkalmazás”. Ez egy randa, semmitmondó meghatározás, de ha a „multimédia” fogalmát nem pejoratív értelemben vesszük, akkor mindenképpen igaz (mindenesetre tömör és kényelmes). Na de kérem, ez itt nem az APEH, fogalmazzunk némi-
leg tartalmasabban és érthetően!

A készítő szemszögből

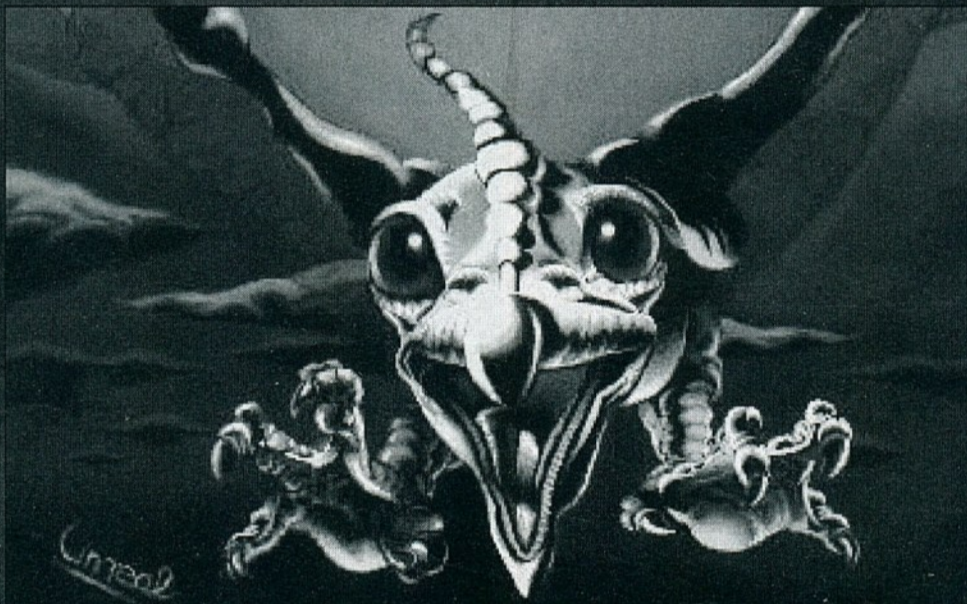
Több havi munka, sokszor megvitattott, elvetett, majd mégis felhasznált ötletek. Kemény viták, ki mit tesz (ki mit tud), hogyan, mikorra és mennyit. Csapatlálkozók sora, születő poénok és beszélők. Feledhetetlen, „történelmi” pillanatok, a befejezés öröme és szomorúsága, a nevezés izgalma, majd az eredményhirdetés orgazmu-
sa.

A zsűri, vagyis az értő közönség számára

Egy demo összehatását alapvetően a következő négy elem határozza meg: code, zene, grafika, design. Ezek közül általában a code a leginkább munka- és időigényesebb, de nem a legfontosabb. Egy demo soha nem lehet igazán jó akkor, ha ezek közül bármelyik is hiányzik vagy gyenge minőségű. Természetesen feldobhat egy demót a kiemelkedően jó zene, a szuper grafika, az eddig sosem látott, új ötletek, de sokkal jobban rombolhatja az összehatást valamelyiknek a hiánya vagy rossz minősége. Ha az elkészült művet megnézzük, és az egy jó klippre vagy filmre emlékeztet, akkor biztosak lehetünk a hatásban. Kivéve, ha közönségünk vak, süket, esetleg primitív (ez jóval reálisabb eshetőség).

No, akkor lássuk, honnan kezdődött és hová jutott?

A demózás a C64-es időkre nyúlik vissza, amikor ez még csak egy viszonylag szűk kör kedvtelése volt, akik a „Na mutassuk meg, milyen tökös gyerekek vagyunk” elv alapján próbáltak meg minél többet kihozni az 1MHz-es kutyából. A C64 hardware lehetőségei természetesen nem tették lehetővé a pergő ritmusú, látványcentrikus demók kivitelezését. Ebből következően ezek a kezdeti alkotások főleg a code-ra épültek, a zenének és a designnak itt nem volt nagy jelentősége. Ezekben az időkben kedvelt demóstílus volt a „Megademo”. Ez nem más, mint többé-kevésbé látványos effektek gyűjteménye, gyakorlatilag egymás után bedobva, design nélkül.



hetne hasonlítani. A trackmo után egy teljesen új, és ráadásul nem is rossz ötlet következett: legyen a demónak története! Az első ilyen alkotás az Odyssey, ami egy jó ürkaland minden szükséges elemét tartalmazta.

A PC megjelenésekor még nem sok vizet zavart, hiszen legjobb esetben is 286-osokról volt szó. A kezdeti PC-s alkotások némi filled vektoron és az Amigához képest nyomott zenén kívül mást nemigen tartalmaztak. (Akkoriban még a hangkártyák netovábbjának számított az SB 2.0, ami eleve messze el-



INTERNET

MÉLYVÍZ

NAGYON SOKAN VANNAK, AKIK NEM TUDJÁK, HOGY MI A JÓ! ÍGY VOLTUNK MI IS, EGÉSZEN TAVALYIG. AZ INTERNET VALAMI ELÉRHETETLEN RIDEG ADATTÖMEG VOLT, NEM VOLT OTT SZÁMUNKRA SEMMI PLUSZ A BBS-EKHEZ ÉS A FIDONET-HEZ KÉPEST! AZTÁN EGYSZER VALAKI ELMAGYARÁZTA, HOGY MI AZ A WWW, S MÉG LEHETŐSÉGÜNK IS ADÓDOTT KIPROBÁLNI! AKKOR RÁDÖBBENTÜNK!

Szörfözni mentünk!

hozzuk el a Nashville egyik verzióját sem, még ha kint is van valahol a Neten). A leszedett anyagok a BBS-en, illetve a CD-X-en jelennek majd meg.

Kezdeként a Corel oldalakat mutatjuk be, mert egyrészt nagyon szívünkön viseljük egyes termékeinek sor-

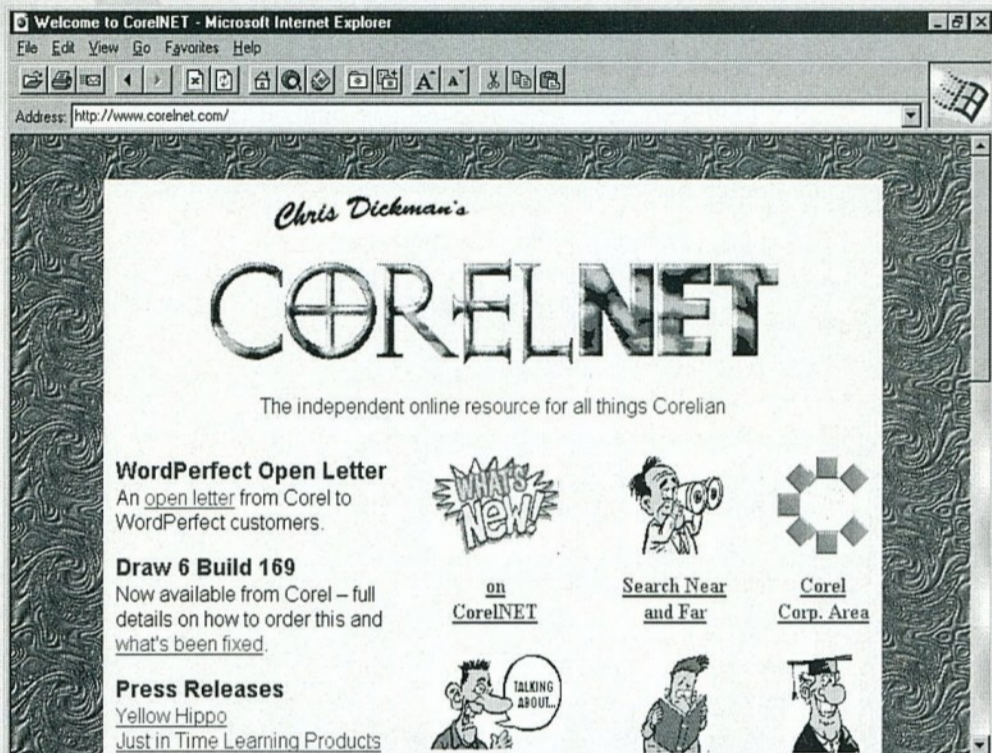
sát (pl. CorelDraw, Corel Ventura, Corel Xara stb.), másrészt néha sajnos szükség van többletinformációra futtatásukhoz. Az Internetezőknek természetes, hogy egy-egy probléma felmerülésekor látogatást tesznek az adott cég Web-serverén. Így például, ha valami nem működik a CorelDraw 6-ban – márpedig van egy-két ilyen dolog –, akkor „hátha jött valami patch” felkiáltással kiadja a címet: **www.corel.com**.

Rövid nézelődés után megállapíthatunk két dolgot: az egyik, hogy valóban készült javítás a Draw-hoz (6.169 néven), a másik, hogy coreles problémánkkal nem csak idejöhöztünk, hanem például a CorelNet-re is (**www.corelnet.com**). Sőt! Ezen, a Corel cégtől független, mondhatni alternatív site-on sokkal frissebb, pontosabb, vagyis jobb információkhoz juthatunk. Például a Corelnél megtudtuk, hogy kész a javítás, itt pedig elolvashatjuk, hogy a javított

verzióban milyen hibák maradtak benne. Ilyen „félhivatalos” információt ne is várjunk a ottawaiaktól. Harmadik lehetőség – de nem az utolsó –, hogy információkat kapjunk a Corelről és termékeiről, ha látogatást teszünk a Corel Magazine Web lapjain (**www.corelmag.com**). Itt technikai és egyéb híreket, tippeket és trükköket olvashatunk, amelyeknek egy részét olvashatjuk a lapban is, de nem mindegyik, illetve természetesen a legtöbb hír hamarabb jelenik meg elektronikus formájá-

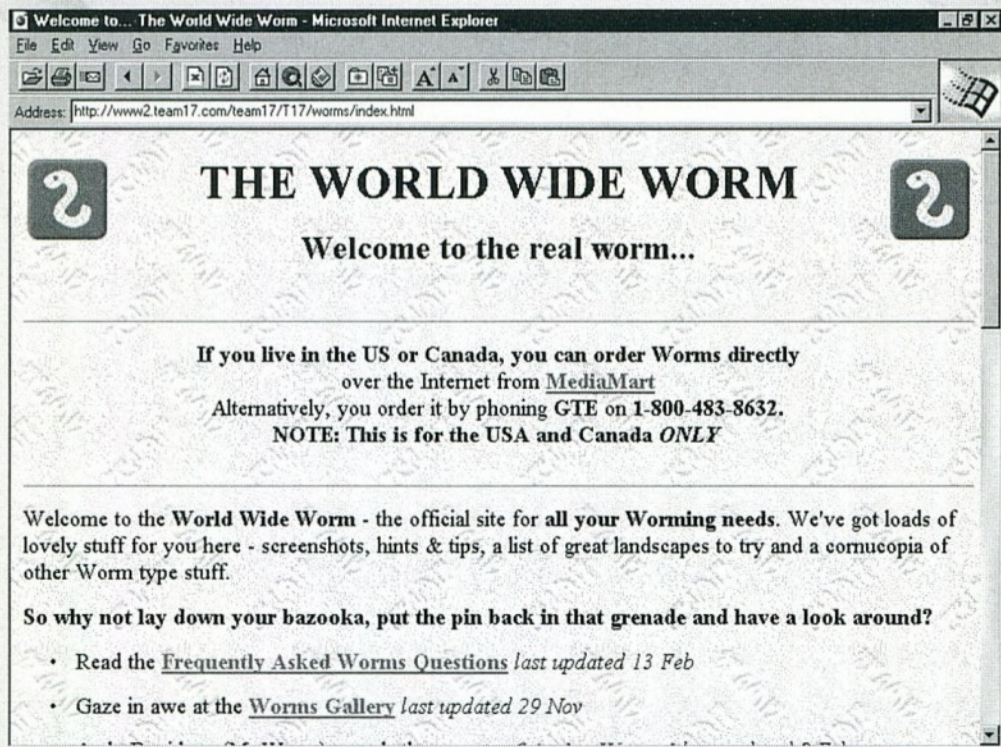
ban, mint nyomtatásban. (Természetesen ez nem csak a Corel Magazine-ra igaz.)

De nem kell mindig ilyen komoly dolgokkal foglalkozni. Ahogyan gépünkön sem csak komoly programok tartózkodnak. Ezért tegyük most egy gyors látogatást



CorelNET – több szempontból jobb, mint az „eredeti”

Azóta állandó látogatói vagyunk a Hálónak, vagy ahogy a zsargon mondja: gyakran járunk szörfözni (netsurf). Tudjuk, hogy nagyon sokan vannak, akiknek van Internet hozzáférésük, de még többen azok, akiknek nincs. A célunk egy közös fórum létrehozása volna, amelyben részben mi, részben Ti elmesélhetnétek, hogy merre jártatok, hol leltetek valamilyen, számotokra fontos, érdekes információra, amiről úgy gondoljátok, hogy érdemes megosztani másokkal is. Tehát már itt a sorozat elején felhívjuk a figyelmeteket: írjatok! Írjatok címeiket, mi pedig elmegyünk, megnézzük, s a legjobbakat bemutatjuk a következő hónapban. Ily módon csinálhatunk például havi „site toplistát”, vagy kihirdethetnénk, hogy a PC-X-ben mi volt a hónap Web-oldala! Na igen, de mi ebben a poén azok számára, akiknek nincs Internet elérése? Nos, biztos sokan vannak köztük is olyanok, akik szeretnének valamilyen programot, információt megszerezni, esetleg tudják is a netcímét, de mivel nincs elérésük, nem tudnak hozzájutni. Írjátok meg nekünk akár csak a program nevét, akár a címet, ahonnan le lehet tölteni, s mi megpróbáljuk teljesíteni a legtöbbet kért óhaj-tóhaj-t, természetesen bizonyos határokon belül (például biztosan nem



Egyik kedvencünk, a World Wide Worm. Ide hetente egyszer biztosan benézünk...

egy másik WWW-n. De ez a WWW most nem a World Wide Web rövidítése, hanem a World Wide Worms-é (a **www2.team17.com/team17/t17/index.html**-ből hívható). A Team17 játékaival, a Worms-szel, már kétszer is foglalkoztunk a PC-X hasábjain, és sokak véleménye szerint ha az év játéka nem is, de az év örülete díjra méltán pályázhat. Itt is találhatunk patcheket (például a duplacsővívő hibáját javítandó, de remélhetőleg hamarosan kint lesz a network-patch is), új pályák (az amigás verzióhoz), elolvashatjuk a nyolcadik track szövegét, levelezhetünk más Worms-örültekkel, illetve elmondhatjuk a szerzőknek véleményünket, óhajainkat.

Ennyit az első alkalomra – hirtelen beállt a szélcsend! A következő számban már szeretnénk bemutatni egy átlalok beküldött oldalt is, úgy hogy hajrá, előre a levelekkel! A borítékra írjátok rá: Szörfözni Mentünk!

Giraffe & TRf

**HOLGYEIM ÉS URAIM!
OROMMEL JELENTHETJÜK
BE, HOGY MEGNYITOTTUK
IRODÁNKAT AZ INTERNETEN!
WORLD WIDE WEB CÍMÜNK:
WWW.IDG.HU**

Dr. MIDI

E HAVI MŰSORUNK OLYASMI LESZ, MINT A „KISFILMEK A NAGYVILÁGBÓL” VOLT RÉGEN A TÉVÉBEN, AZ OKÁRA MINDENKI RÁ FOG MAJD JÖNNI.

Első kishírünk főszereplője a Turtle Beach borzasztóan brutális új hangkártyája, melynek neve: Multisound Pinnacle. Funkcionális felépítéséről is van némi híryanagunk; ezek szerint lesz rajta digitalizáló rész, ami – úgy néz ki – gyakorlatilag egy az egyben át lesz véve a régi Multisoundról (ennél jobbat ugyanis a mai napig nem csinált senki), és lesz egy olyan szintetizátor, ami legalább annyival lesz jobb minden mostani hangkártya-szintetizátornál, mint az eredeti Multisound kártya Proteusa az akkoriaknál. A Pinnacle chipkészletét a Kurzweil adja, ami szintetizátorban annyit tesz, mint autóban a Jaguar vagy a Rolls Royce. Igen népszerű (és nagyon drága) K2000 jelű modelljüknek egy verzióját licenc keretében adják át a Turtle-nek. Ez 8 megabyte örületesen jó ROM hangszínparkot, RAM-kezelést, és egy Digitech effektprocesszort jelent. A Digitechet is gyorsan megmagyarázom: ez egy olyan amerikai cég, amelyik csak és kizárólag stúdióeffekteket készít. Visszatérve a Multisound Pinnacle-re, természetesen semmivel sem lesz kompatibilis, csak a Windows-zal, de hát mást nem is várunk tőle.

Remek software került hozzánk a minap a MIX című angol lap CD-ROM mellékletén. Wavecraftnak hívják a delikvenst, és feladatát tekintve moduláris analóg szintetizátort kell szimulálnia, nem valós időben. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy összekábelezünk, beállítgatunk vele valamilyen analóg szintetizátor-kapcsolást. A Generate menüpont lehívására pedig virtuálisan emulál oszcillátort, szűrőt, amit akarunk, végül elkészít nekünk egy olyan .WAV állományt, ami az adott beállításból egy tényleges szintin megszólalna. Ezt a file-t aztán meghallgathatjuk, vagy letölthetjük hangkártyánkra, ha az képes ilyesmit is végezni (Ultrasound, AWE 32, Tropez, Maui stb).

A programnak kötelezően meg kell lennie minden technós arzenáljában; rettenetesen jól szól, különösen jól előállítható a jellegzetes Roland TB303-as basszushangszín, ami a rave-trance-acid-house hangzás sarkköve. A CD-n voltaképpen a teljes programnak csak részhalma van meg, ez azonban teljesen működő, használható és szabadon másolható. A 14 szintimodul-típusból csak hármat ismer, de úgyszólván ezek a legfontosabbak – oszcillátor, szűrő, burkológörbe-generátor. Mintegy száz angol font lefizetése ellenében lehet a teljes verzióhoz jutni, amelyben keverő, modulátor és sok-sok más szívet dobogató finomság van, ezenkívül az „analóg” oszcillátorok mellett .WAV állományokat is átkergethetünk moduljain, és jelentősen megnő az egy konfigurációban egyszerre használható modulok száma is. Az ingyenes verziót mindenesetre megpróbálom beprotezsálni az 1996. N°1. CD-X-be, ha máshol nem, hát ott bárki kipróbálhatja.

Karácsonyi pályázatunkra szép számmal érkeztek megfajtések, ezekből volt több olyan is, amelyik teljesen tökéletes volt. Közöttük kisorsoltuk a kisorsolandókat, neveket

viszont, úgy döntöttem, nem közlök, a személyiségi jogokra való tekintettel (hahaha, csak arról van szó, hogy most nincs nálam a lista). Azonban lássuk a helyes megfajtéseket – az első kérdésben a Creative Labs marketingmunkájának eredményét teszteltük. Jó munkát végeztek a fiúk, minden második válaszadó úgy gondolta, hogy az AWE 32 az egy 32 bites hangkártya; ha már egyszer a Sound Blaster 16 az 16 bites volt, akkor ugye a mezei felhasználó joggal következtethet a 32-es számból valami hasonlót. Igaz ugyan, hogy 32 bites hangrendszer a világon nincs, még George Lucasnak és Michael Jacksonnak sem, de erről az átlagember úgyszólván tud, ehhez képest pedig a túlbuzgó pesti díler meg direktben nyomják a Népszabihoz (vagy már nem tudom mihez) bundlingolt árlistájukban, hogy 32 bites hangkártyák szuper olcsón (vagy valami hasonló). Rögzítsük tehát az ismétléses módszerrel: az AWE 32 esetében a 32-es szám a legjobb esetben is csak a polifóniát jelentheti, vagy esetleg még a nettó árat, ezer forintban mérve – a kártya egyébként 16 bites, mint bármi más. Álmomban sem gondoltam volna, hogy e kérdés megválaszolása ekkora gondokat fog okozni, ami mellett eltörpül a GS-GM bankváltási metódus, amit egy kivétellel mindenki simán abszolvál, a GM programváltási kód-ról nem is beszélve. Komolyra fordítva a szót, ez a jelen-ség figyelmeztessen mindenkit arra, amit e rovatban is próbálok belétek sulykolni: nézzük meg kettő-három-négyszer hogy az, amit megveszünk, valóban az-e, aminek gondoljuk. Próbáljuk meg jól összezavarni az eladót a vásárlás előtt, és ha ez sikerül, akkor fogjunk gyanút.

Magyar piaci hír, és ismét csak a technósok örülhetnek, hogy Császár Előd, aki azt a szép „Megtalállak még” című nótát éneklte, az eggyel progresszívbabb Exotron prodspekt keretében elhatározta, hogy hangmin-ta-CD-t produkál, melyre a fel nem használt dobok, basszusmenetek, effektek és egyéb nyalánságok kerülnek. Ez lesz sorrendben az első magyar kiadású hangminta-

HANGKÁRTYA, MIDI

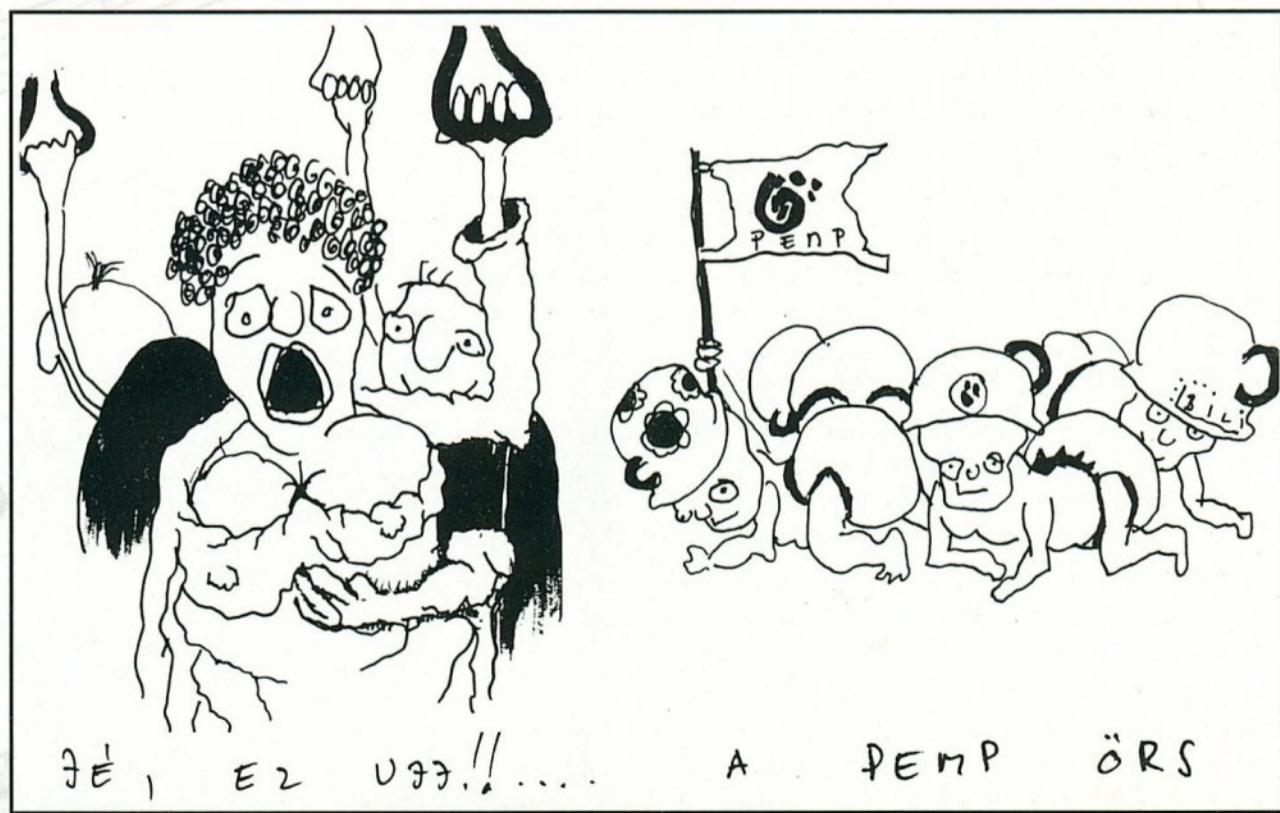
MÉLYVÍZ

CD, ára állítólag nem fog lényegesen különbözni nyugati kiadású testvéreitől, és ha igaz, a lap megjelenésével egy időben már megrendelhető (a CD-X 1996. N°1. lemezen megtalálod Elődke 17 megás .WAV file-ját).

Egy olvasói levélben került elő ismét az a probléma, mellyel kint, a nagybetűs életben is sokszor találkoztam: magyar nyelvű Windows 3.1-ben bizonyos MIDI és Wave funkciók helytelen, zagyva működése. Nos, mindez az MMSYSTEM.DLL nevű állomány (a SYSTEM könyvtárban található meg) helytelen fordításából adódik, mellyel sikerült átírni néhány értelmes kódrészletet is. Két megoldás van, az egyik, hogy lopunk egy MMSYSTEM.DLL-t egy angol Windowsból és bemásoljuk, valamint ezután elviseljük, hogy a multimédiás hibaüzenetek angolul jönnek fel, vagy pedig upgrade-elünk a 3.11-re (esetleg a Win95-re), amelyekben a dolgot már korrektül megoldották.

Lapzárta előtt néhány órával érkeztek meg az első, Interwave chipen alapuló Ultrasound Plug and Play hangkártyák, melyekről kimerítő tesztet várhatóan a következő számban fogunk adni. Előljáróban, ízelítőnek csak annyit, hogy valóban nem lehet rajta semmilyen jumpert állítani installáláskor, MIDI csatornánként szabályozható effektprocesszora van, mikrofon fantomtáp-kapcsoló található rajta kondenzátor-mikrofonokhoz, fut rajta a Cubasis Audio, olyan Sound Forge XP-t adnak hozzá, ami többet tud, mint a Wave for Windows teljes verziója, nem tökéletes a Sound Blaster-emulációja és egész jól digitalizál. A részletekről bővebben a jövő hónapban.

GG





LEVELEZÉSI ROVAT

ARÉNA

ELŐSZÓ: NEHÉZ NÉHA BEVALLANI, DE EGY-EGY FRANKÓ LEVÉLNÉL, HOGY KÉSZÍTŐJÉT NE JÁRASSAM LE, BIZONY ÉN JAVÍTGATOM A HELYESÍRÁST. EGYÉBKÉNT MEGPRÓBÁLOK ABSZOLÚT FORRÁSHŰ MARADNI, ÍGY BELEÍROM A HIBÁKAT IS.

ARÉNA

pattant vissza a labda. Szóval a szabályok helyes értelmezéséről ennyit.

2. Nehézségi fokozatok. Erről csak annyit, hogy lassan szarrá verünk mindenkit All-star fokozaton. Emlékezetes volt az a meccs, amikor megaláztuk a Houston-t több mint 50 ponttal verve. (Mindez 8 perces negyedekkel)

3. Az sem teljesen igaz, hogy minden játékos rendelkezik azokkal a tulajdonságokkal amikkel a valóságban. Nem hiszem, hogy Hakeem minden második zsákolását kihagyja, vagy hogy Denis a komisz a hárompontosaival tűnik ki.

Ha mindehhez hozzáveszem, hogy passzolásnál minden 10 -ből 2 talán ahhoz az emberhez is megy, amelyikhez szeretném. Szóval, szerintem nem a legjobb sportszimulációs játék. Amúgy szívesen szórakozunk vele, de ezek azért rontják az összképet. Remélem az újban már ezek a hibák nem lesznek benne. (...) A végére írtam a prg listámat, NAME-DISK-TYPE formátumban:

ROMPART-1 – várrom építő; STRASSZEN WARRIOR 249%-249 – mint a street fighter csak német; WINDOWSGRAZ-1 – Graz ablaka; NIGHT OLYMPIA-3 – olimpia, a győztes jutalma egy menet bögyös macával; GO TRABI GO!-10 – Trabant összeszerelés!!; CSEPEL ISLE-2 – olyan mint a Battle Isle; IKARUS-3 – busz szimulátor; IRODALOM STRIKES BACK-10 – Csillámok háborúja 2.nd rész; DZS WING-9 – d(é)zs(é) szárnyú űrhajók; LENINGS-4 – Lenin ingjei; ING COMMANDER 3 1/3-18 – mesés mosógép szimulátor; MAY-DAY-15 – interactiv mayday buli!! Cool!!

Ezzel befejezem leveletem. Üdvözet a PC-X-nek s minden Pc-snek. Sziasztok!

V. Zoltán from Szombathely megalopolisz city

Sziasztok Fiúk és Lány!

Nemrég hallottam a rádióban, hogy fölfedeztek egy

új betegséget, ez a pécéix-mánia – latinul pécéixus letehetetlenus. (SEGÍTSEG! Ezek az agresszív levelek, nyomulnak sűrűn egymásután – Newlocal) Miután észleltem magamon a betegség tüneteit...

Még az előző levélre válaszolva: sajnos a pilométer több méter nagyságú, így méretes méreteit elég nehéz bepaszírozni ekkora méreteket nélkülöző helyre. Mértékletesen szólva, nem volt rá hely. A Worms szerintem a lemezen lévő animációk alapján minimum 386DX\33-at igényel, de előfordul, hogy 486DX2\66-nál is jobb kell neki. Az NBA Live 95-ről csak annyit, hogy a programozó egy olyan állat, amelyik a billentyűkön kívül nem nagyon lát más, így valószínű, hogy nincsenek háttérinformációi a világ egyéb dolgairól, így csak azt tudja megvalósítani, amit mondanak neki, és ha ez rossz, akkor a program is az lesz. Igazán én sem tudom elhinni, hogy egy ennyire szép, profi program, ilyeneket hibázzon. Az NBA Live 96 pedig a boltokban van már – ha jól tudom. A gépvásárlásról annyit, hogy az utóbbi másfél hónapban a Pentium 75 ára majd' tízezer forintot esett, így megközelíti az Intel DX4-100 és az AMD DX4-133 árát, végre híven a teljesítmény viszonyokhoz. Ezért azt javaslom az új gépet vásárolóknak, ha belefér az az egy-két, esetleg ötezer plusz, inkább a Pentiumot válasszák.

A játékok a listán lenyűgöztek. Nekem is vannak játékaim, javarészt én terveztem és készítettem őket. Íme néhány: WILL GATES – harakiri szimulátor (kicsit nehéz sajna installálni, 345 lemez!); PARA OLIMPIA – Uri Gellerrel lehet versenyezni elektronsugár-elhajlításban, a programhoz egy 20T erejű elektromágnes jár. VAKONDOK(C) – földalatti bánya manager. METRO – metró szimulátor, a Mityisinszkij Masinosztrojtyelnüj Závod jóvoltából.

árgyalás: néha nehéz azt is bevallani, hogy a terjengősség elkerülése miatt „húzó” a levelekből, illetve tömörítem. Ezért kérem, hogy ne lepődjete meg, ha ez-az kicsit más. Természetesen vigyázok arra is, hogy a szöveg nehogy értelmét veszítse, illetve mást jelentsen, mint eredetileg.

Az irodalomórai hódításaimat sem adtam fel. Most is figyeljete, a végén kikérdezem!

SZIASZTOK !!!

Nemrég kezembe került az (ÁLLJ! Még nincs itt a levél ideje, nem fejeztem be! – Newlocal) új PC-X, melyet kivételesen a haverom vett meg, és megelégedéssel nyugtáztam, hogy 96-ban sem változott meg a lap, ugyanolyan jó mint 95-ben. Mondjuk mikor ránéztem az árra, akkor nyeltem egy nagyot, de gondolom szükséges volt emelni egy kicsit. Szóval (Valaki tegyen már valamit! – Newlocal) jó az újság de...

Na végre! Még el kell mondanom, hogy amint látjátok, most a fogalmazások tagolását próbálom bemutatni, valamint a mai oldal anyaga egy verselemzés is. Hát nem örültök? Az oldal végén visszakerdezem az anyagot, figyeljete oda. De akkor most folytatódjék a levél!

...az én satnya 386-osomnak 4 megával a prgk többsége nem tetszik. Egy-két prg-hoz igazán odairhattatók volna, hogy min megy. Gondolok itt a MORTAL KOMBAT 3-ra, a WORMS-ra vagy a REFLUX-ra. A WORMS nagyon tetszik, de addig nem akarom beszerezni amíg nem tudom, hogy megy-e nálam. Szívesen kísérleteznék a gép ellen. A FIFA-t majd a haveromnál megnézem addig nem alkotok róla véleményt. (Az is lesz úgy márciusban) A képek amúgy kegyetlenek. (Idén azért összekaprom a moneyt a 486-osra). Nem tudjátok, hogy mikor lesz NBA LIVE 96? Az NBA LIVE 95-öt megvette a haverom, s most azzal szórakozunk, de nem az igazi. A leírásban olvastam olyanokat, amik nem egészen úgy vannak.

1. A szabályok közül teljesen félreértelmez néhányat. Lépéshiba: teljesen rosszul értelmezi. Goaltending: csak azt tudom mondani, hogy a védekezési taktikámból következően minden 2. támadásánál ez volt. Visszajátszás: nevetséges mivel néha olyankor is azt fúj, amikor az ellenfélről



...akut olvasási kényszer – kizárólag PC-X-et, sorbaállási kényszer az újságosnál a hónap elején – kizárólag PC-X-ért stb. Rögtön orvoshoz fordultam, de sajnos ő sem tudott rajtam segíteni (sőt, elkapta tőlem). Végül úgy döntöttem, hogy klaviatúrát és szövegszerkesztőt ragadok és írok Nektek egy pár sort, és hogy örüljete, kreáltam egy kis versecskét Rólatok:

Szeretem a PC-X-et,
Úgy veszem meg, mint egy kincset.
Tele van ez minden jóval,
Repülővel és hajóval.
Kaland, sport és stratégia,
Szememnek ez kaja, pia.
Mélyvíz nem csak úszóknak,
Ezt olvasom minden nap.
Vegyétek meg ti is eztet,
Ettől lesz majd sok esz'tek!

Végül megragadom az alkalmat, hogy egy nagyon komoly kérdéssel forduljak hozzátok. Rengeteg szakkönyvet megkérdeztem, rengeteg szakembert elolvastam, de nem kaptam választ. Már csak Bennetek bízom! Szóval az a kérdésem, hogy hogyan célszerűbb bekapcsolni a számítógépet, hüvelyk vagy mutatóujjal?

Várom becses válaszotokat, addig is maradok hű olvasótok: **Alex**, Budapest 1039.

Hi PC-X!

(Már megint kezdi a fránya levél! – Newlocal) Szeretnék válaszolni arra, hogy a betegségnek, amit elkaptál, mi a gyógymódja, de sajna nekünk is csak találgatásaink vannak ezzel kapcsolatban. Azt tudjuk, hogy egyelőre nincs ellenszere. Esetleg, ha Ultrával öblögetsz és újra olvasod a PC-X-et, akkor jobban leszel.

Mivel már szőröstül bőrostül kiolvastam a januári számot, írok is egy levelet az esetleges észrevételekkel kapcsolatban.

Kérem szépen, még a vers elemzés is hátra van! Várhat még egy kicsit a következő levél szövege. NA! A vers émeletítő. Émeletítően gyönyörkeltő. Neogótikus stílusban íródott, irányzatának min-tadarabja. A heptameteres verselés igen eredeti, melynek különlegességét csak növeli a vers utolsó sorában fennálló zaklatottságra utaló ritmustörés. Ez mint eszencia édesíti meg a képzavart, mely szerint jó a repülő és a hajó. Ilyen fordulatot csak egy igazán „nagy” engedhet meg magának, mint Alex. Végül a költő a néphez szól. Ezt emeli ki a népies beszéd stílus is, melyet a költő hosszú vidéki tartózkodása alatt tanulmányozott.

ALEX! Megtaláltad a világegyetem egyik nagy kérdését, a számítógépekkel kapcsolatban. Valóban, hüvelyk vagy mutatóujj? Ezt a kérdést átadtam a HW-Depo vezetőjének, Schueruenek. A fejleményekről a következő számban tudósítok. Meg már itt is a következő levél.

1. Végre elérkezett a stábfotó. Bár mi-
kor először kinyitottam az újságot nem egészen tudtam, mi ez a vigyorgó banda, csak az ismerős nevekől kezdett derengeni valami. Amúgy Shy hova tűnt. Megszökött?

2. A Gameport jóra sikerült, bár a beígért WC IV kimaradt. Sebaj. Az MK3 leíráshoz, csak anynyi, hogy miből gondoljátok, hogy más lapokat is megveszek? Az plusz 300 forint! Még valami. Ha egy játék nem csak CD-n, hanem lemezen is megjelenik, akkor svasszátok valahova, hogy milyen hosszú a lemezes változat, mert esetleg az könynyebben beszerezhető. Lehetne a jobb, nehezebb programokról mindenre kiterjedő leírás, nem öt oldalon, hanem a CD-X-en.

3. A filmes oldal jól néz ki új köntösben.

4. Mi is jön most? Ja igen, Aréna. Szerintem nagyon is jó lenne a kétoldalas levrov. Az a néhány forint emelkedés megérné. Ez persze engem egy évig nem érintene, de hát kérem, az előfizetés előnye. Amúgy 28-án lesz a születésnapom (nem mondom meg hányadik) (Ki található? Hét? – Newlocal), és meglep-
hetnétek azzal, hogy a 42. oldalon válaszoltok. A Win95-tel nekem még az ég világon semmi bajom nem volt. Lehet, hogy kiválasztott vagyok?

5. Kicsit tényleg kevés lett múltkor a játék. Szerencsére nincs ki küldi előbb be játék. A vidékieknek két nappal később jön meg a újság.

6. A decemberi CD-X nagyon



jó lett. Megvan mind a három, és nagyon várom a februárt. Remélem jó, vagy még jobb lesz.

Na, végére értem. Nem mondhatjátok, hogy kritikus voltam. (...) Adios **Sz. Balázs** Szekszárd.

Nem voltál kritikus. A két hűtőszekrény nagyságú embert, akiket kiküldtem Szekszárdra, viszont nehéz lesz erről meggyőzni – he-he. Mellesleg Shy már nem dolgozik nálunk, azt hiszem, békében váltunk el. A WC IV. nem tudjuk hova lett. Talán új küldetés után nézett. Ott lehet, hogy jobban érzi magát, mint nálunk főszerepelni. Sebaj, az erővelünk van, és teszünk valamit az ügy érdekében. A CD kontra lemez problémát nézve, úgy hiszem, manapság eléggé elterjedt dolog a CD-olvasó. Lemezt meg lehet bele kapni, akár két doboz floppy árából, amin sokkal színvonalasabb programok vannak, meg tízszeres tárolókapacitás, ráadásul saját dolgaidat is könnyű manapság CD-re íratni. Ettől függetlenül megpróbáljuk odaírni, ha egy játéknak lemezes verziója is van. A filmes oldalnak milyen köntöse van? Nem értem. Az arénának pedig, asszem' most épp örülsz. Happy Birthday to you! Sok boldogságot kíván a stáb hetedik születésnapod alkalmából – csak Neked, kivételesen két oldal! A Win95-ös problémára nem találtam égen-földön választ. Valószínű, egy hibás példányt kaptál, mert ilyen, hogy hibátlanul működjön, még nem fordult elő.

Befejezés: végül egy Valentin napi levelet tennék közzé, búcsúzóul. „Béla! Szeretem a deltáidat, szerelmes vagyok beléd. Egy titkos installálód és pocak-izomtartód...”

Aki bármit tud erről a levélről, az írjon, illetve az is, aki tudja a megfejtését a következőnek: „Me too, You not, Good too, you not”. A helyes választ beküldők között Vlagyimír Levrov egy hónapos CD-X előfizetést sorsol ki.

Vlagyimír Levrov alias Newlocal

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.

(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 250-5200/122

FAX: 250-5200

Újdonságaink:

Wing Commander IV,
Extreme Pinball, Dust,
Tekwar, Indycar II, Allied
General, CyberMage.

Kérje árlistánkat levélben, vagy személyesen!



KÖNYVEK

MÉLYVÍZ

KÖNYVISMERTETŐT VAGY KÖNYV-KRITIKÁT MÁR EDDIG IS OLVASHATATOK A PC-X-BEN, ÁLTALÁBAN A HOTLINE ROVATBAN KAPOTT HELYET, AMI BIZONYOS MEGKÖTÉSEKEL JÁRT EGYÜTT. MIVEL A SZAKKÖNYVEK ÁRAI IS ELÉG MAGASAK, ÚGY GONDOLTUK KÖTELESSÉGÜNK TITEKET EZEN A TÉREN IS KALAUZOLNI: ELKÜLÖNÍTENI A JÓT A HASZNÁLHATATLANTÓL, FELHÍVNI A FIGYELMEZETEKET A KÜLÖNLEGESRE. EZT TESSZÜK EZENTÚL HÓNAPRÓL HÓNAPRA A KÖNYVJELZŐ HASÁBJAIBAN.

Jim Boyce
INSIDE WINDOWS 95
(New Riders)

1994 vége felé, még jóval a Windows 95 kiadása előtt, megjelent egy „Inside Windows 95” című könyv a Microsoft Press gondozásában, amely meglehetősen nagy vihart kavart; a várva várt, de még bőven fejlesztés alatt levő operációs rendszer elemzése többeket arra készítetett, hogy megnyissák az első hadjáratot a Win95 ellen, a könyv alapján elkönyvelve annak minőségét (értsd: „ja, ha ez így működik, akkor ez szar”). Nos, ez a könyv, nem az a könyv, de érdekes módon mindkettő megtalálható a Software Station könyvespolcán.

Ha valaki nem vette volna észre, a Windows 95 olyan jól sikerült, hogy szinte nem is kell hozzá dokumentáció, legalábbis így gondolhatta a Microsoft, hiszen a Win95 dobozában a Microsoftnál mostanában szokásos 80-100 oldalas felhasználói kézikönyvet találjuk (ha kell valami, keresd a CD-n!). Nem mindenki osztotta ezt a véleményt, így született meg ez a könyv, amely bár egyáltalán nem „kézi”, a Microsoftnak valami hasonlót illene adni a Win95-höz!

A könyv – jó nyugati szokás szerint – több nagy (római számú), azon belül még több kisebb (arab számú) fejezetből épül fel. Az alábbiakban felsorolásszerűen végigszaladok a nagy fejezeteken,

megpróbálom néhány szóban összefoglalni tartalmát.

Overview and Setup: telepítés és az ezzel járó bizonyodalmak, konfigurálás

Working in Windows 95: új eszközök (Desktop, Taskbar, Start Menu, folderek, Shortcutok stb.), file-rendszer, fontkezelés, nyomtatás, personalizálás, „Accessibility Options”.

Architecture and Optimization: a Windows 95 belső architektúrája; optimalizálás hardware (CPU, RAM, HDD, CD-ROM, hangkártya) és software (Registry és INI file-ok, memória, adattárolás) szinten, valamint Microsoft Plus!

Putting Windows 95 to Work: install, uninstall, Briefcase, Help file-ok, DOS és Windows, Backup, illetve multimedia.

Integration and Automation: programok közötti adatcsere lehetőségei, az OLE és a DDE működése és felhasználása.

Messaging and Communications: gépek közötti kommunikáció, soros port, modem kezelés, az Exchange program telepítése és konfigurálása, fax, Microsoft Network, Dial-Up Networking stb.

Sharing Resources and Internet: hálózatkezelés, TCP/IP és Internet, Internet utility-k.

Több mint 1000 oldalon rendkívül korrekt módon összeszedett és megszerkesztett anyagot olvashatunk. Mivel a témák általában túl vannak magyarázva („Ádám-Éva” effektus), nyugodtan forgathatják kezdők és haladók egyaránt. A hozzáadott CD-n különböző témájú Win95-ös segédprogramokat és játékokat találunk, s még ha néhány fölött már el is járt az idő, ez semmit nem von le a könyv értékéből. (5/5) Kapható a Software Stationben (371-0704), ára (1 CD-vel): 8.400 Ft + ÁFA

Ed Krol & Paula Ferguson:
THE WHOLE INTERNET FOR WINDOWS 95
– User’s Guide And Catalog
(O’Reilly & Associates, Inc.)

Az 1995. májusi szám Hotline rovatában esett szó egy bizonyos „The Whole Internet” című könyvről. Ez az általunk „internetesek bibliájának” kikiáltott mű több mint félmillió példányban kelt el világszerte, s valóban az egyik legjobb könyvek tartják ebben a témában. Az új változat kimondottan a Windows 95 és az Internet kapcsolatát igyekszik bemutatni.

A könyv első négy fejezete általános ismertetőt ad az Internetről (mi is ez egyáltalán, hogyan működik, hálózati etikett stb.), majd ezt követik a specifikus területek részletes leírásai (e-mail, www, newsgroupok, telnet, ftp, gopher, wais, keresés). Külön fejezet foglalkozik a különleges lehetőségekkel (faxolás, audio / video, PGP), és a felmerülő problémák leküzdésével. Az utolsó fejezetben a szerzők gyakorlati példákon keresztül mutatják be az eddig elmondottak hasznosságát. Ezután következik egy 80 oldalas címlista, majd a függelékek, amelyek a kapcsolódás gyakorlati oldalával foglalkoznak (szolgáltatók, szolgáltatáscsomagok, Win95 konfigurálás, nemzetközi kapcsolatok, MSN), illetve bemutatják a két legelterjedtebb böngészőt, az Internet Explorer 2.0-t és a Netscape Navigator 2.0-t.

A tartalom lefedi az Internet szinte valamennyi területét, s ha stílusában nem is olyan közvetlen, mint mondjuk a híres Big Dummy’s Guide, így is nagyon jól olvasható és érthető. A függé-

KÖNYVJELZŐ

Learn how to leverage OLE technology in applications

Create palettes for animation and design your own special effects

Produce professional applications using the MCI Command sets for video overlay, laser discs, and videotape decks



CD-ROM contains custom controls and development tools from Level Systems, and all the book's source code and project files!

LEVEL

BUILDING

MULTIMEDIA APPLICATIONS WITH VISUAL BASIC® 4

Michael Regelski

QUE

lékek lehetnének egy kicsit precízebbek, részletesebbek, különösen ami a Windows 95 konfigurálását illeti, de ettől eltekintve valóban egy rendkívül jól használható könyvről van szó. Javasolom mindenkinek, akinek bármilyen kapcsolata van az Internettel. (5/5) Kapható a Software Stationben (371-0704), ára: 5.500 Ft + ÁFA

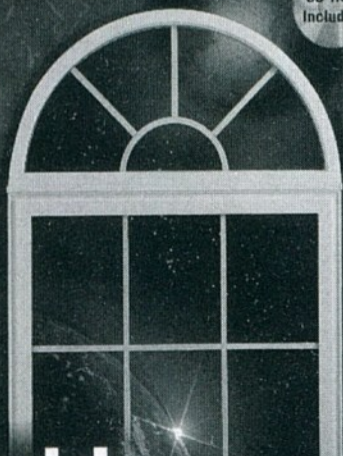
Michael Regelski, Clayton Walnum, William Brandon:
Building Multimedia Applications with Visual Basic 4
(Que Corporation)

A Visual Basic – többek közt – igen alkalmas kisebb-nagyobb multimédiás kiadványok készítésére, sőt néha alkalmasabb, mint némely „multimedia-authoring” software. Erre talán az egyik legjobb példa a Microsoft Multimedia katalógusa vagy a Windows 95 CD-jén is megtalálható Exposition.

De egy multimédia program elkészítéséhez kevés a Visual Basic és a Windows ismerete, ennél a leendő szerzőknek kicsit jobban kell ismerniük az MCI (Media Control Interface) és a Windows hangokkal, zenékkal, képekkel és videóval foglalkozó API függvényeit. A több mint félezer oldalas könyv és a hozzá adott CD a kezdő programozóknak próbál meg kapaszkodót nyújtani.

A négy nagyobb fejezetből álló könyv bemutatja a multimédia fejlesztés alapjait, a Windows grafikus felületét a másik oldalról is, a digitális videó rögzítésének, szerkesztésének és lejátszásának titkait és más speciális lehetőségeket. A jól megválogatott példaprogramok között találunk hypertext-megjelenítőt, szinkronizált bemutató készítő és lejátszót, valamint egy multimédia állományokat katalogizáló adatbáziskezelőt. A könyvet leginkább kezdőknek tudnám javasolni. Azoknak, akik most kezdenek el foglalkozni multimédia programok készítésével vagy most térnek át valamilyen más fejlesztőeszköztől a Visual Basicre. (4/5) Kapható a Software Stationben (371-0704), ára: 7.820 Ft + ÁFA

Master the advanced technologies and features of Windows 95



Inside WINDOWS 95

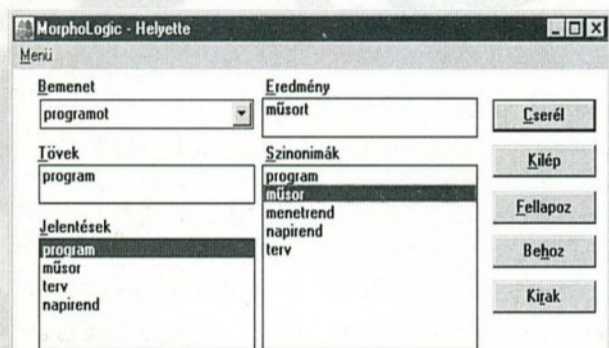
New Riders

Jim Boyce, et al.

Helyes-e?

ÉMLÉKSEM, ÁLTALÁNOS ISKOLÁS KOROMBAN MÁR ELCSÉPELT VOLT AZ AZ IDÉZET, HOGY „DOLGOZNI CSAK PONTOSAN, SZÉPEN, AHOGY A CSILLAG MEGY AZ ÉGEN, ÚGY ÉRDEMES...”. EZ AZ, AMIRŐL A FE-SZÍTETT TEMPÓ SORÁN HAJLAMOSAK AZ EMBEREK MEGFELEDKEZNI. SAJNOS RITKA CSODA AZ IGÉNYES MUNKA, ÉS NINCS EZ MÁSKÉPPEN AKKOR SEM, HA SZÁMÍTÓGÉPPEL DOLGOZNAK, GONDOLOK ITT KÜLÖNFÉLE KIADVÁNYOK KÉSZÍTÉSÉRE.

Arról most nem beszélek, hogy miért nem lehet az írott nyelvünkben használatos betűket helyesen megjeleníteni (az ő vagy az ű betűn miért kalapka van a megfelelő hosszú ékezet helyett stb), nem feszegetem a tipográfiai szörnyszülöttek elemzését, ehhez én különben nem is értek, csak a szép-érzésem tiltakozik ellenük. Én már csak azért könyörgöm, hogy legalább helyesen írjuk le azt, amit papírra vagy monitorra szeretnénk vetni, mert veszélyes dolog a kiadvány: sokan hozzájutnak, és alattomosan képes megfertőzni hibáival az arra hajlamos egyént.



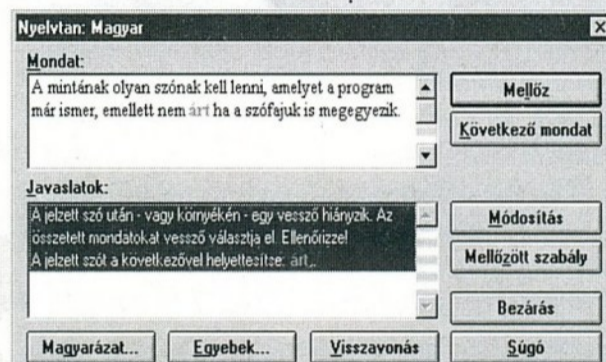
A választékos fogalmazáshoz jól jön a szinonima szótár

Azért állok értetlenül a hibáktól hemzsegő nyomdai termékek előtt, mert már jó ideje rendelkezésére áll az igényes dolgozónak számos olyan eszköz, amelyek segítséget nyújtanak egy színvonal eléréséhez és megtartásához. Ilyenek többek között a MorphoLogic cég software-ei. A Helyes-e? programmal már mindenki találkozhatott, aki például a Word 6 és 7 magyar változatát használta, illetve használja, mivel ezekbe integrálták, mint helyi specialitást. Ez a program egy helyesírás, pontosabban szólva helyesen leírás ellenőrző, amely emellett elvégzi az elválasztást is, ha kérjük. Persze, nem csak a Wordben lehet segítségünkre, hanem pl. azokban a kritikus DTP alkalmazásokban, amelyek az utolsó láncszemek egy nyomdai termék előállításában, így egyaránt használhatjuk QuarkXPress, PageMaker vagy Corel Ventura alatt is. Az más kérdés, hogy idáig már nem is volna szabad helyesírási hibának eljutnia, ha mégis, az legfeljebb a korrektúrázó munkáját minősíti (ha egyáltalán van ilyen), ezért az elválasztó modul külön is hozzáférhető Helyes-e? néven, kifejezetten a tördelést megcélózva.

Az Office 95, ill. a benne lévő Word 7 ismertetések már említettük, azóta pedig már a gyakorlatban is kipróbálhatták a kedves olvasók a program egyik újítását, a munka közbeni azonnali helyesírás-ellenőrzést. Az új, 32 bites programhoz már nem használható a régi rendszer, de a MorphoLogic volt az első, aki még az őszön előállt az ide-

vonatkozó software-rel. Ezzel a munka, ha lehet, még hatékonyabbá vált, én személy szerint annyira megszoktam, hogy már nehezen tudok nélküle dolgozni. Az ellenőrzés lényege, hogy még mielőtt befejeznék egy szó gépelését, a program már keresi az adatbázisában a rá vonatkozó részeket, így gyakorlatilag azonnal kiderül, ha valamit nem jól írtunk le, vagy ha jó, csak még a Helyes-e? nem ismeri azt.

A MorphoLogic software-ek közös alapja az a program, amely képes különböző nyelvtani szabályok alapján vizsgálni a szavakat. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy



Látható: a program csak jelzi az esetleges bakikat

nagy biztonsággal felismeri és elkülöníti a szótót és a hozzá kapcsolódó jeleket, ragokat, toldalékokat. Ennek óriási előnye, hogy ha új szót szeretnénk fölvenni az ismeretbázisába, akkor annak csak az alapalakját kell megadni, valamint azt a mintát, amelynek megfelel a toldalékolása (például új szó: rézfánfűtűlő, minta: üllő). A mintának olyan szónak kell lenni, amelyet a program már ismer, emellett nem árt, ha a szófajuk is megegyezik. A minta kiválasztásában egyelőre csak a fantáziánkra hagyatkozhatunk, de a MorphoLogic dolgozik egy olyan kiegészítésen, amely segítségünkre lesz ebben.

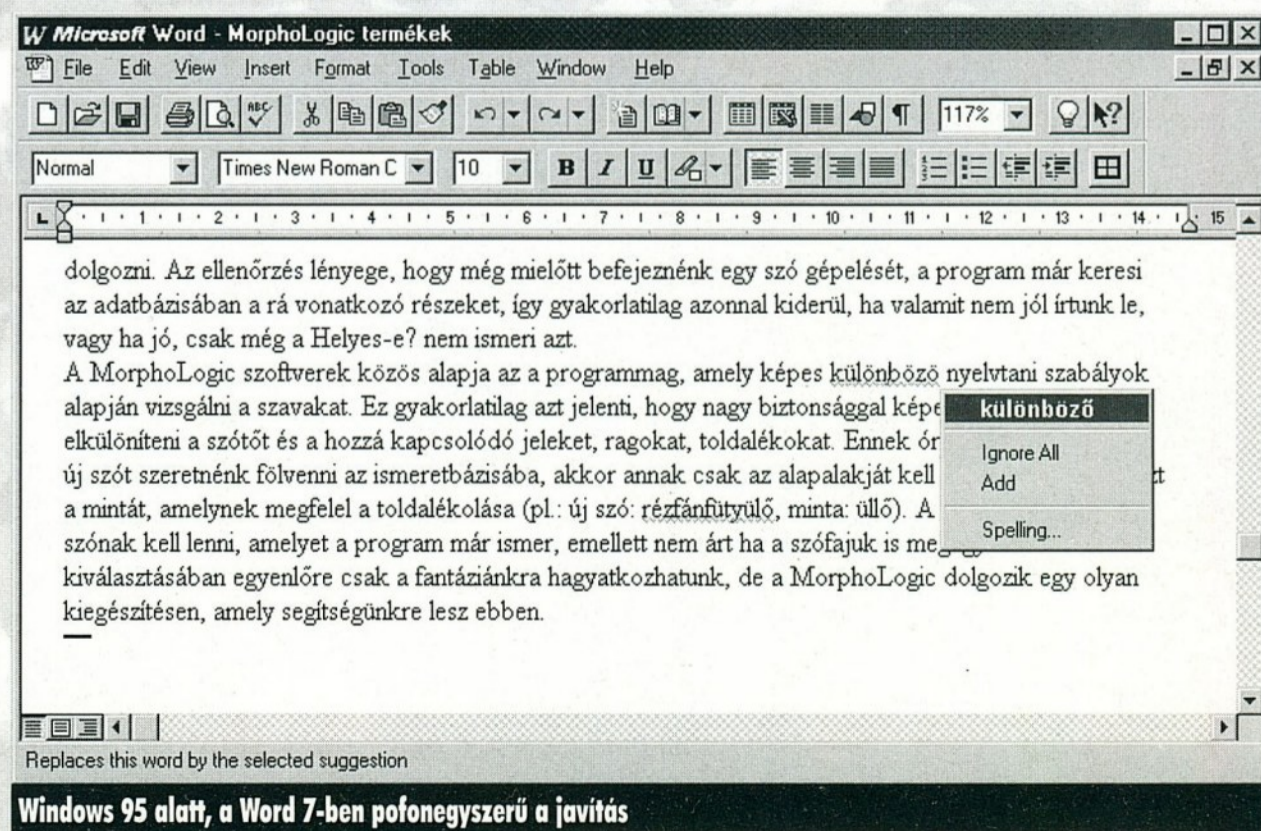
Nem csak a helyesen írás ellenőrzése épülhet erre a programra. Másik kellemes segédeszköz írással foglalkozók számára a Helyette teaurusz, más néven szinonima-szótár. Az igényes, választékos fogalmazás egyik ismérve, hogy a szükséges mértékben szinonimákat is használunk. A Helyette alkalmazásával igen leegyszerűsödik a dolgunk, mivel a program a munkáját azzal kezdi, hogy megkeresi a használt szó tövét, a hozzá tartozó szinonimát, majd azt el-

látja a kiinduló szónak megfelelő toldalékokkal, ragokkal, jelekkel. Nekünk tulajdonképpen csak annyit kell tennünk, hogy kijelölünk egy szót, majd jóváhagyjuk a cserét. Mindezt megtehetjük bármely szövegszerkesztőben, ekkor a clipboardon keresztül mozgathatjuk oda-vissza a szavakat, Wordhöz pedig egy makrót is mellékelnek, amely az Eszközök menüpontot kiegészíti egy Helyette paranccsal.

Eddig csak szavakról volt szó, pedig legalább olyan kényes téma a belőlük összeállított mondatok helyessége. A magyar nyelv helyességét támogató programok között egyedülálló a Helyesebb nevű mondatellenőrző modul, melyet Word 6-oshoz és 7-eshez (igen, elkészült a 32 bites változat is!) illetve lehet használni. Ez a rendszer mondatonként vizsgálja a szöveget, először helyesírást ellenőrizve, majd a magyar mondatnapi szabályokkal veti össze azt. Nyilvánvaló, hogy a Helyesebb nem lehet mindenható, ezt a program is elismeri, mert igazából csak óvatos ajánlásokat tesz bizonyos hibák (például vesszőhibák) kijavítására, vagy csak felhívja a figyelmet arra, hogy szerinte nem stimmel valami. Az sem mindig helyes, amit felajánl, de ez nem is lehetséges nyelvünk összetettségéből kifolyólag. A mondatellenőrző fő célja leginkább az, hogy figyelmeztessen a lehetséges hibákra, javítson a stílusztikán (idegen szavak helyett azok magyar megfelelőjét ajánlja fel), és kiküszöbölje a banális tévedéseket, helytelen beidegződéseket. Őszintén bevallom, okozott meglepetéseket számomra, mikor számos régebben létrehozott írásomra is ráengedtem. Szégyellem is magamat azokért a hibákért.

Bár nincs tökéletes megoldás, ha szellemi alkotás ellenőrzéséről van szó, a Helyes-e?, a Helyette, a Helyesebb sokat segít abban, hogy színvonalas munkát adjunk ki a kezünk alól, emellett rákényszerít, hogy átértékeljük nyelvtudásunkról alkotott képünket.

Big Zoo



Windows 95 alatt, a Word 7-ben pofonegyszerű a javítás

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.

A múlt számban megjelent felületes ismertetés után most vágunk bele az olyan alkotóelemek részletes, ám nem szörszálhasogató, konkrét ismertetésébe (ennél több frázist nem tudtam egymáshoz fűzni), melyek lehetővé, illetve komfortossá teszik a számítógép használatát. Ezalatt nem csak az alaplapra szerelhető kártyák értendők, hanem azon eszközök is, melyek madzagok segítségével kapaszkodnak valamely kártyához.

Sorrendiségben nem fogom tartani magam ahhoz, ami az előző cikkben megjelent, mert a különböző témák igencsak egymásba fonódnak (a valódi ok a PC-X eladási statisztikájának növelése, mert így mindegyiket meg kell venni, akkor is, ha csak egy dologra vagy kíváncsi). Ezenfelül azt sem állítom, hogy minden lehetőséget, változatot tökéletesen ismerek, ezért ha valami nem érthető, nyugodtan tollat lehet ragadni. Inkább legyen egy-egy rész kiegészítve vagy helyesbítve, mintsem rossz információ maradjon meg a köztudatban. Vegyük sorra azon kellékeket, melyek finoman szólva is elengedhetetlenek ahhoz, hogy egy számítógépet működésre bírjunk.

Billentyűzet: speciális csatolófelületen kommunikál a központi egységgel. Annyiban speciális, hogy a billentyűzet-

HW Depo



ben elhelyezett áramkör, amint egy adott gomb, illetve kombináció megnyomását érzékeli, elküld egy meghatározott kódot. Ennek a jelnek a dekodolása a másik végen történik, itt a jel egy hexadecimális kóddá alakul át, ezzel pedig már tud mit kezdeni a központi egység. A használt kódlap függvényében megjelenít különböző karaktereket. A csatoló minden esetben az alaplapra helyezkedik el, maga a fizikális kapcsolat egy ötpólusú tuel csatlakozó segítségével valósítható meg, melynek hibás csatlakoztatásához igen nagy erőre van szükség (természetesen ekkor már a sérült csatlakozó miatt nem jöhet létre a kapcsolat). A szabványtól csak azok a nevesebb gyártók térnek el, akik komplett konfigurációk forgalmazásával foglalkoznak, hiszen itt presztízskérdés, hogy a billentyűzet is a konfigurációval megegyező márkájú legyen.

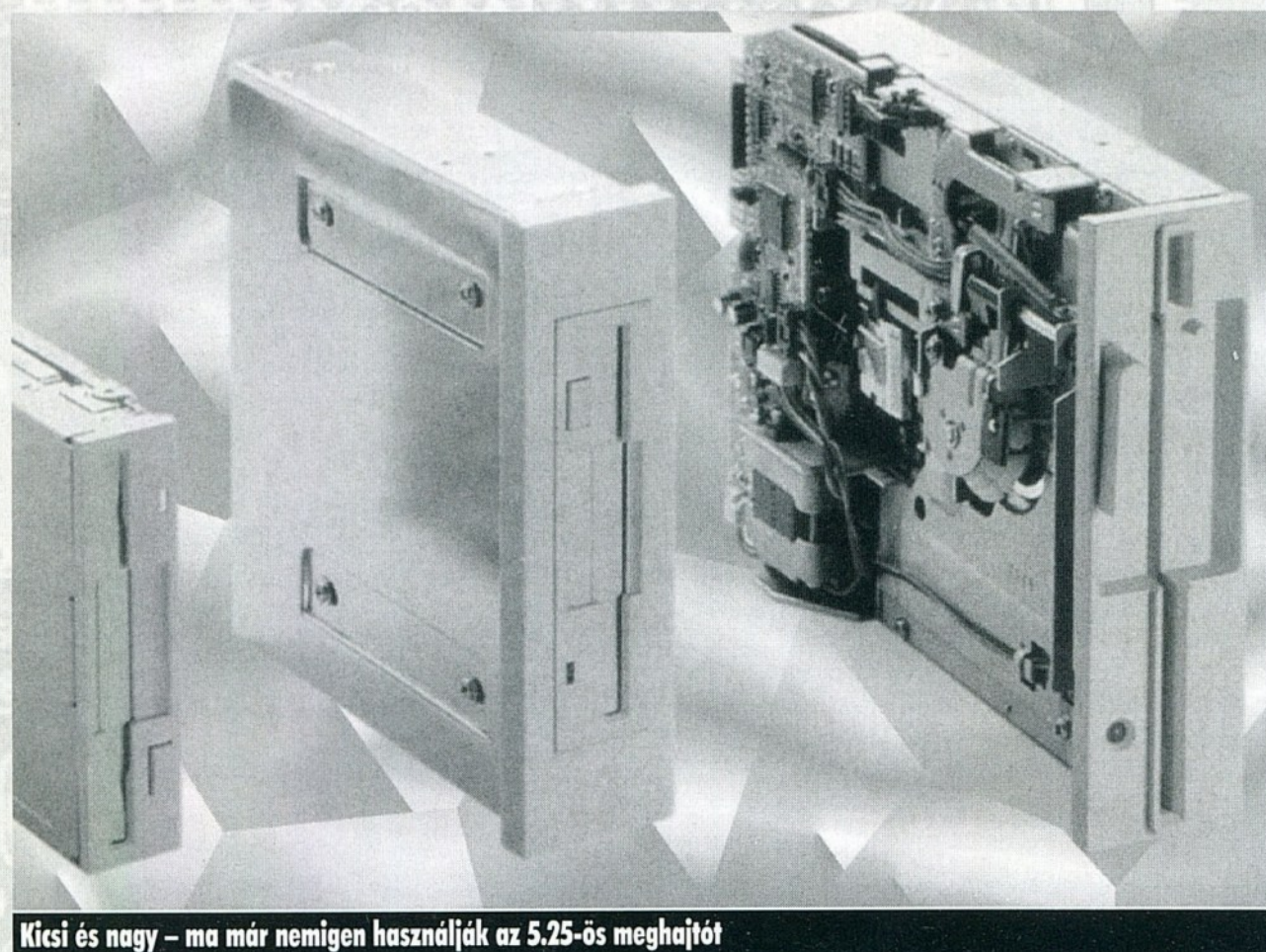
Működés szempontjából csak egy apró különbség van a 82, illetve a 101 vagy 102 gombos klaviatúrák között. Kívülről csak annyi látszik, hogy a kevesebb gombbal megáldott billentyűzetten néhány (pl.: kurzormozgató nyilak) funkció eléréséhez ki kell kapcsolni a numerikus billentyűzetet, ám a kiadott kódban is különböznek, illetve a 82 gombos változat általában átállítható, hogy a régebbi XT vagy az AT szabványú jelöléseket használja. Manapság általában 101 vagy 102 gombos billentyűzeteket lehet kapni. E két típus annyiban különbözik, hogy van-e rajta hosszú í vagy sem, természetesen ennek kihasználásához megfelelő kódlapot kell használni az adott operációs rendszerben. Meg kell még különböztetni, kiosztás szerint: a QWERTY és a QWERTZ típusokat. Jelentősége, hogy a Z és Y billentyűk hol helyezkednek el, mivel ennek hagyományos helyzete országokként változik.

Floppy (hajlékonylemez) drive (meghajtó): igen fontos része a számítógépnek, technikai megoldásában szinte teljesen változatlan maradt, pedig már a PC-s korszakot megelőző időkben is létezett. Kezdetben a meghajtók 8

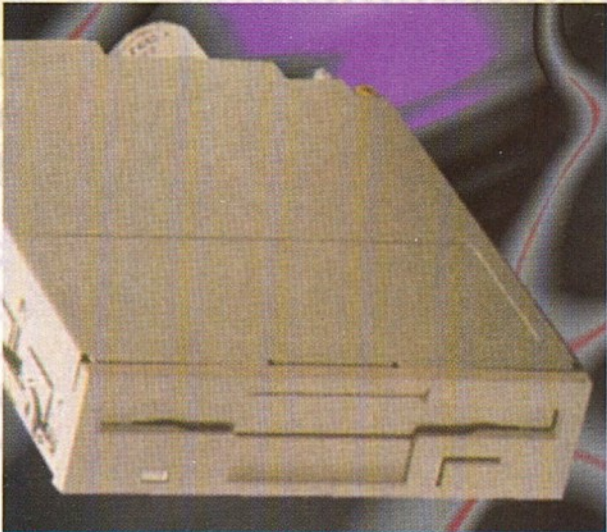
colos lemezekkel működtek, a maihoz viszonyítva töredék adatmennyiséget lehetett elhelyezni rajtuk. A működési elv már ekkor is a következők szerint történt: a vékony, hajlékony lemezt nagy sebességgel megforgatja egy motor, ekkor a centrifugális erő miatt a lemez tökéletesen egyenesen helyezkedik el.

Az eljárás a továbbiakban erősen hasonlít egy magnó működéséhez, a fej a fölötté vagy alatta lévő felületen érzékeli a mágnesség polaritását, illetve meg tudja változtatni azt. A magnóhoz képest még van egy „apró” eltérés, itt nem áll a fej, hanem egy mechanika mozgatja a megfelelő pozícióba. Erre azért van szükség, mert teljes adattárolásra alkalmas felületről van szó, melyet nem lehet vagy inkább nem gazdaságos egy fejjel lefedni. Ebben az eltérésben rejlik a floppy lényegi előnye egy magnóval (vagy szalagos egységgel) szemben, ugyanis egy szalagos egység esetében a rajta lévő adatok csak sorban férhetők hozzá. Ezzel szemben a floppynál nem sorban, hanem szektorokban vannak elhelyezve az adatok, ezek a szektorok nem koncentrikusak, hanem sugárirányúak. A szektoros elhelyezés nagy előnye a lineáris rögzítéssel szemben az, hogy ha tudjuk, hogy mi hol található, pillanatok alatt rá lehet állni, hiszen itt az egész felület folyamatosan elérhető. A szektorok tartalmának adatait általában az első, úgynevezett boot sector tartalmazza. Itt az is megtalálható, hogy mely szektorok türesek, így lehetőség nyílik arra, hogy ha nincs is egymás mellett szabad hely, akkor is elférjen egy adathalmaz, feltéve ha összességében rendelkezésre áll a szükséges szabad felület. A mára szabványossá vált floppy-meghajtókban két fej található így a lemez mindkét oldala egyszerre hozzáférhető. A PC-ben kétféle floppy szabvány van érvényben: az 5.25" átmérőjű, 1.2MB kapacitású és a 3.5" átmérőjű, 1.44MB kapacitású. Az előbbit nagylemeznek, míg az utóbbit kislemeznek becézik. A nagyfloppyt a hagyományos lemezek mintájára alakították ki, míg a kisfloppy kialakításakor elsődleges szempont a kezelhetőség volt. Egy, a témával kapcsolatos cikkben olvastam, hogy méretét egy ingzsebről mintázták, ugyanis az alkotók egyike kijelentette, hogy olyan lemezre van szükség, melyet beleejthet a zsebébe, és nem kell aggódnia amiatt, hogy hova tette. Ennek következménye a kemény borítás is, de a benne lévő lemez nem kemény, ugyanolyan hajlékony, mint nagyalakú társa, csak nem annyira sérülékeny. Kapacitásában folyamatosan fejlődtek, de a mágneses alapú technika korlátoltsága miatt, valószínűleg véglegesen lemaradtak a nagy versenyben. Mégis, szinte biztosan állítható, hogy megbízhatósága, alacsony ára és könnyű kezelhetősége miatt továbbra is alapvető alkatrésze marad a számítógépeknek. A floppy-meghajtó inkább mechanikus egységnek tekintendő, mivel elektronikája csak a motorok (főként a pozícionáló motor) mozgatásának vezérlésére alkalmas. A kezelést, a lemezen található adatok közül a szükségesekhez való pozícionálást a BIOS-on keresztül az operációs rendszer végzi, ezen utasítások alapján a mozgatómotor a megfelelő helyzetbe rángatja a fejeket. Mivel a vezérlőutasítások kiadása a BIOS adatai alapján történik, lényeges, hogy a floppy(k) típusa helyesen legyen beállítva.

Egy gép két floppyt tud kezelni, ezért valamilyen módon szükséges megkülönböztetésük. Logikailag egyszerűen fenn van tartva az első két betűvel a drive-ok számára, hardware szempontból pedig a vezérlőkábel elhelyezkedésük a mérvadó. Kétféle csatlakozóval készülnek a floppyk, az 5.25" meghajtókon lapos kések, míg a 3.5" meghajtókon két-



Kicsi és nagy – ma már nemigen használják az 5.25-ös meghajtót



A három és feles – egy „igazi” feles azért jobb

soros tús a szabványos bekötési lehetőség. Ennek okán a kultúraltabb floppykábeleken öt csatlakozót találhatunk, az egyik végen egy magányosan árválkodó tús csatlakozót, ez a vezérlőkártya csatlakozója, a drive-ok számára két pár (egy tús, egy késes közel egymáshoz) csatlakozó áll rendelkezésre. Bekötésnél figyelni kell a vezérlőkártyán lévő jelölésre, és a kábel megjelölt pólusát kell az 1-es láb felé fordítani. A nagyfloppyra a késes csatlakozó csak egyféleképpen helyezhető fel a kialakítása miatt, de a kismeghajtó esetében szintén meg kell figyelni, hogy melyik oldalra esik az 1-es láb, ugyanis itt nem egyértelmű szabvány a táp felé való elrendezés. A floppykábel érdekessége, hogy nem töretlen a szalagkábel, hanem a két csatlakozópár között bizonyos része megfordul. Ennek a fordulatnak köszönhetően lehet külön vezérelni a floppykat, a fordulat utáni (a vezérlőkártyához viszonyítva a távolabbi) csatlakozók valamelyikére bekötött drive lesz az A, míg a csavarodásnak a vezérlő felőli oldalán bekötött a B jelet kapja. Az újabb keletű BIOS-ok némelyikében van egy, a floppy drive-ok felcserélését szabályozó pont (swap floppy drives), ekkor a helyesen bekötött és definiált floppykra vonatkozó utasítások felcserélve adódnak ki, tehát a B helyen bekötött meghajtó fogja megkapni az A-nak szóló utasításokat (beleértve a bootolási parancsot is) és viszont. Erre a lehetőségre az olyan operációs rendszerek, melyek feléledésük után teljesen átveszik a BIOS-tól a vezérlést elég morcosan tudnak reagálni, mivel az adott konfiguráció kezelése (beleértve a gépben létező összes hardware driverét) közvetlenül történik. Célszerű tehát eldönteni, hogy melyik floppy legyen az első, és azt hardware szinten oda címezni. Néhány drive-on jumperek találhatóak, ezek piszkálása nem egészséges, mivel az optimális beállítás van rajtuk, de aki inkább 360-as floppyt akar az 1.2-es helyett, az piszkálja nyugodtan.

Következzen néhány probléma és valószínű megoldásaik.

– *Mindkét floppy „munkalámpája” folyamatosan világít, a meghajtók forognak, pedig nincs bennük lemez.*

Nem kell különösebben megijedni, valamelyik kábel fordítva van bedugva. Ellenőrizzük, mind a vezérlőkártyán, mind a floppykon a kábelek irányultságát. A hibásan csatlakoztatott kábelt fordítsuk meg. Sérülést sem a meghajtóban, sem az esetleg behelyezett lemezben nem produkálhat a jelenség, ha mégis ezt tenné, akkor valószínűleg egyéb probléma is felmerült.

– *Olvasási, írási problémák, bizonyos nagyobb file-ok esetében, illetve hiába bootolásra alkalmas a lemez, mégis a „nem rendszerlemez” üzenetet kapjuk.*

Ellenőrizzük, hogy a BIOS táblában a valósnak megfelelő adatok vannak-e feltüntetve.

– *Véletlenszerű lemezhiba, vagy írás-olvasási problémák.*

A magnók fejéhez hasonlóan (sőt még inkább, a nagyobb jelsűrűség miatt) a floppy esetében sem közömbös a ráarakódott szennyeződés. A nagy forgási sebesség miatt egy nagyobb porszemcse, hajszál stb. akár a behelyezett lemezt is rongálhatja (karcolhatja), ennek elkerülésére és a fenti probléma kiküszöbölésére érdemes, illetve ajánlatos a fejet rendszeresen (használatától függően havonta, félévente) tisztítani. Erre a célra a mindkét típushoz kapható tisztítólemez kell

használni, melyet behelyezve, és az operációs rendszert a meghajtóra léptetve, percek alatt elintézhető a dolog.

– *Szalagos adattároló (streamer).*

Nem keverendő össze a DAT-tal és a Screamerrel, az előbbi teljesen más elven működik, az utóbbi pedig egy nem túl lagymatag autóverseny. Azért kerül a floppyk mellé, mert a kereskedelemben kapható nem SCSI csatlakozó kommunikáló változatok a floppyk kábelére ültetendők. A streamerek, mint szalagos archiváló felületek hátrányát az egyre inkább elterjedő DAT rendszerekkel szemben a lassabb, körülményesebb kezelés jelenti, míg előnyük az egyre inkább csökkenő ár. Természetesen többféle szabvány létezik (őszintén szólna meglepődnek, ha nem így lenne, hiszen nem a legalapvetőbb PC periféria), ám itt inkább a média típusában vannak különbségek, mintsem annak használatában. Tehát azonos kazettákkal dolgozó, de eltérő gyártójú berendezések jó eséllyel olvassák egymás kazettáit. A szalagorsókat itt egy központi továbbító-görgővel lehet mozgásra kényszeríteni, ami általában a szalag mellett a kazetta olvasási felületén van, tehát elég egyenesen betolni a kazettát, nem kell ráereszteni semmiféle csévlőrúdra. Az adatok itt lineárisan kerülnek rögzítésre, keresésük egymáshoz viszonyított helyzetük alapján lehetséges, tehát nincs lehetőség egy adathalmaz kitörlésére, csak úgy, ha az utána jövőket is leradírozzuk. Az adatok rögzítése és leolvasása is viszonylagosan lassú, nagyjából megegyezik egy floppy-éval (nem tudom, én úgy három-négy éve láttam egy SCSI streamert, ami 60 MB-ot 3-4 perc alatt írt és ennél is rövidebb idő alatt olvasott, lehet, hogy a SCSI miatt – TRF; én meg lassabbat láttam – Janóka), de itt jóval nagyobb adattömeg mozgatása is lehetséges (akár 600 MB), ekkor pedig feltűnő lehet az időmennyiség, amire szüksége van. Tényleges haszna csak akkor jelentkezik, ha folyamatosan nagyobb mennyiségű archiválni való adat keletkezik, amit streamer használata esetén, kis anyagi ráfordítással lehet biztonságosan tárolni.

Bekötése igen egyszerű, mivel elosztókábel segítségével a floppyvezérlőre kell kötni. Az elosztókábel lényege, hogy a vezérlőkártyára rákapcsolva csatlakozik a streamerre és ráköthető a floppykábel is. Ebben az esetben is figyelni kell az irányultság helyességére (1-es láb), ám a floppyk szempontjából nem okoz problémát. Csak software-es úton kell beállítani a kezelőprogramban vagy az operációs rendszer idevonatkozó részében.

Kifutván a rendelkezésre álló helyből, itt zárjuk az e havi depót, búcsúzóul következzen Imbecillis Pistike, mint reklámoló ügyfél.

Szerelő: Jónapotkivánokmibensegíthetek?

I. P.: Vett nekem az apukám itten egy kuvadszpid céderomot, és ez biztos, hogy nem megy olyan gyorsan.

Szerelő: Minél jelentkezett a probléma?

I.P.: Belettem a kedvenc PapRika cédémet, és nem negyedóráig tartott, ahogy kellett volna, hanem egy óráig, ugyanúgy ahogy a régim.

Szerelő: ...

Schuerue



15 hüvelykes Gateway Vivitron – 50-120 Hz-ig

Házi Barkács

HERR SCHUERUE LEGNAGYOBB RÉMÜLETÉRE HOZZÁJÁRUL-NÉK A HARDWARE DEPO HASÁBJAIHOZ EGY-KÉT JÓ TANÁCCSAL AZOK SZÁMÁRA, AKIK SAJÁT MAGUK SZERETIK KONFIGURÁCIÓIKAT MEGÉPÍTGETNI.

Az első tanácsom rögtön az lenne, hogy olvassátok a T. Kolléga hasábjait figyelmesen, majd ennek fényében, immár a tudás porával meghintve menjetek el a boltba, ahol tájázatok az édesdeden mosolygó eladó elé óhajotokat. Higgyétek el, a legtöbb helyen nem fakezűek ülnek, sőt, minimális pénzmag befektetésével megszabadítanak téged az izasztó munkától, jól összeszerelik neked a gépet, és nem utolsósorban még garanciát is nyersz vele!

Kezdjük a monitorral, amely – minden látszat ellenére – fontos részét képezi egy konfigurációnak, akár játékokat, akár DTP vagy képfeldolgozó programokat futtatunk a gépen. A monitor vásárlásakor ne csak az árat figyeljük, hanem vegyük szemügyre azt a sok betűt a típus után!

– *NI, azaz Non-Interlace:* ennek megértéséhez ismerni kell egy kicsit a monitor működését. Nagyon leegyszerűsítve arról van szó, hogy egy átlagos monitor a nagyobb felbontásokat (akár már a 800x600-at is) igen speciális módon frissíti: két félképben, azaz első menetben a képek minden páratlan számú, második menetben minden páros számú sorát (vagy vice-versa, attól függ, mikor kezdem el számolni a meneteket), ami számunkra szem-bántó villogásban nyilvánul meg. A non-interlace ennek az ellentéte, azaz a kép soronként egy menetben frissítődik. A tévhitell ellentétben ez nem szünteti meg a villogást (legfeljebb csökkenti), ahhoz ugyanis még az is szükséges, hogy megfelelően gyakran (magas frekvencián) történjen a frissítés. Például a legtöbb non-interlace 14"-es monitor a 640x480 feletti felbontásokat már villogva jeleníti meg, amely a jobb monitorok esetében szemtől szemben nem látszik, ellenben ha egy kicsit a kép mellé vagy fölé nézünk, rögtön észrevesszük.

– *LR, azaz Low Radiation:* alacsony sugárzási szintet jelent. A vita a mai napig dül, hogy vajon a monitorok bocsátanak-e káros sugarakat vagy nem. A svédek szerint igen, ezért mindenféle intézkedéseket hoztak a monitorgyártásra vonatkoztatva. Bár leellenőrizni nem tudjuk, örülünk, ha monitorunk azt mondja magáról, hogy ő alacsony sugárzású, mert az jó nekünk.

– *RE, azaz Reduced Emission:* a képpontok fényereje csökkentett vagy szabályozható, ráadásul anélkül, hogy a vetített kép kárára válna (mellesleg nem égeti ki a retinákat a szemből).

– *AM, azaz Assist Management:* elég ritka, ám annál értéke-sebb társa az ember fiának. Egyéni felhasználók kapnak egy lemezt a BIOS bővítésére, amely kezeli és rendszeresen ellenőrzi (software-esen!) a monitor állapotát, egyszóval visít, ha baj van.

– *ES, azaz Energy Saver:* vagy mondhatni Energy Star compliant, ami lényegében azt jelenti, hogy a BIOS támogatja az energiatakarékos funkciókat (amit Schuerue bácsi már tövig lerágott).

A típus után álló számok (például 1024*768) azt jelentik, hogy a monitor ilyen felbontás mellett is élvezhető képet ad, anélkül, hogy bifokális, 175 dioptriás csillagászati Gukker optikáját kéne elragasztani. Máshogy fogalmazva, nagy a valószínűsége (persze csodák mindig vannak!), hogy a megjelöltnél nagyobb felbontású képek tökéletesen élvezhetetlen módon jelennek meg a monitoron.

Még egy jó tanács: ne nyúlj kézzel a képcsőhöz (ez az a része a monitornak, ahol a kép megjelenik), mert egyrészt csúnya foltot hagy, másrészt nem tesz jót a monitornak! Sőt, azt is jó, ha tudod, hogy a monitor-etikett szerint idegen monitornak nem illik eltekergetni a fényerő, kontraszt és egyéb beállító gombjait, még akkor sem, ha nem látod, hogy honnan lőnek a Doomban!

Olyan helyeken, ahol előfordulhatnak színhelyesre kalibrált monitorok (szerkesztőségekben, DTP stúdiókban) egy ilyen meg-gondolatlan mozdulatért fejvesztés is járhat, ugyanis a színhelyes-re kalibrálás nem olcsó és nem fél percig tart!

To Be Continued...

L.A.W.

47

SILICON GRAPHICS**MÉLYVÍZ**

Újjoncok! Sorakozó!

Megújult Silicon Graphics termékesalád

HA AZT MONDOM, A DEMO VIDEÓT VÉGIGNÉZVE PADLÓT FOGTAM, MÉG CSAK MÉRFÖLDEKRE SEM JÁROK AZ IGAZSÁGTÓL: EGYSZERŰEN NEM HITTEM A SAJÁT SZEMEMNEK! A SILICON GRAPHICS JANUÁR UTOLSÓ NAPJAIBAN JELENTETTE ÉS MUTATTA BE UGYANIS AZ ÚJ MIPS PROCESSZOROKRA ÉPÜLŐ GÉPCSALÁDJÁT ÉS GRAFIKUS „MOTORJAIT”.

amit látok, az tényleg real time, azaz valós időben történik. Kétszer is átvettek alig öt perc alatt...

Úl egy manusz a gép előtt, kezében egér, előtte monitor. A képernyőn pedig épp a Szarajevó felett repkedő NATO csapatok F-16-osait látom, amint hasítják a szürke eget, cikáznak a mezők felett és hegyek között. Hát, mondom, ez ma már nem akkora szám, jót rendereltek a fiúk, és most az animációt látom. Aztán egyre inkább a fickó kezére leszek figyelmes, amint az egeret tologatja – „Jé, ez az F-16-os arra megy, amerre a bácsi irányítja!” Ahogyan minden háromdimenziós demóban kell, hogy legyen egy forgó földgömb, az SGI-nek is van. Ráközelít a kamera, közelebb, még közelebb, majd azt veszem észre, hogy beégtek az animáció készítői, mert a jellegzetes, finomított szélű „pixelesedést” látom (tudod, amikor közel mész egy tárgyhoz, és a rajta levő textúra nem elég részletes). „Aha!” – hörrenek fel és már fordulnék a bemutatott tartó fiatalemberhez, amikor – mintha kitisztulna a látásom – a földgömb újra tökéletes részleteiben pompázik. Aztán még közelebb megy a kamera, világosan látom a tengerpart vonalait, a kiemelkedő hegyeket, majd – nem hittem a szememnek – leereszkedik a hegyek közé, s oldalról is megmutatja a tájat, körbejárja a landscape-et. Mon-

**Elkelne otthonra is egy ilyen „papirnehézék”**

Az újabb gépcsalád külsőleg alig-alig módosult, épp hogy csak változtattak a designon – belülről azonban alapos nagytkarítást végeztek.

A új generációs MIPS processzorok jelentik az alapját az Onyx InfiniteReality, az Indigo2, az Indy és a Challenge gépcsaládok számára. Mindezek mellett bemutatták az Irix 6.2-es verziójú, harmadik generációs, 64 bites operációs rendszert is.

Eme nagygépek jelentősége természetesen nem merül ki grafikai képességükben sőt, elsősorban nem is erre szánják őket; inkább az ipari formatervezésben, modellezésben, építészetben jeleskednek. Engem persze – és remélem, hogy a PC-X olvasóit is – elsősorban a 3D grafika, a virtuális valóság és ehhez hasonló nyencségek érdekelnék. Ez esetben úgy tűnik, az Onyx InfiniteReality (jó elnevezés: végtelen valóság...) „vizuális szuperszámítógép” nekünk készült. A rendszerecske (lásd a táblázatot a gép specifikációival) tökéletesen alkalmas arra, hogy a grafikus megjelenítés, a kép- és videofeldolgozás egyszerre, valós időben történjen. Ez valami olyasmit tesz, hogy nincs az a bonyolult objektum, aminek kirajzolása (ezalatt persze ne vonalak kuszaságát tessék érteni, hanem szinte renderelt – lásd a képet –, texture mappelt, árnyékolt testeket) lelassítaná a gépet. El tudod ezt képzelni? Mert nekem úgy kellett beletönni az agyamba, hogy

**Erről van szó, kérem szépen. Ez real time képernyőfotó, és nem renderelt!**

danom sem kell, hogy álmélkodásaim tárgya a fentebb említett Onyx volt munka közben, real time...

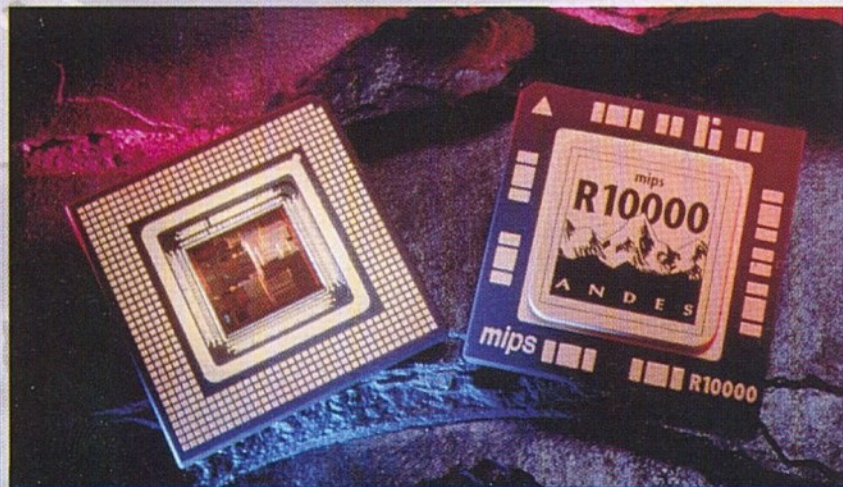
Az új Onyx az InfiniteRealityvel geometriai, kép- és videofeldolgozó számításokat majd' százszor (!) gyorsabban végzi el, mint az Onyx RealityEngine2, az eddig leggyorsabbnak hitt grafikus számítógép. Az InfiniteReality másodpercenként 10 millió poligont rajzol ki, 800 millió pixelt jelenít meg textúrás, anti-alias, tehát finomított „kivitelben”, valamint 200 megabyte képi információt képes letölteni (mind ezt 9 GFLOPS számítási sebesség mellett!). Ennyivel Spielberg három hét alatt leforgatja a Jurassic Park 2-t! A multiprocesszoros Onyx szuperszámítógép 2-24 darab MIPS R10000-as vagy R4400-as procit tartalmazhat, amelybe 1-3 InfiniteReality vagy RealityEngine2 grafikus alrendszer építhető be. Ehhez persze megfelelő mennyiségű memória és háttértár szük-

séges: maximálisan 16 gigabyte RAM-ot, 68 gigabyte belső és 6.2 terrabyte külső lemezt kezel.

Multimédiás igényeket elégít ki az Indy R5000 grafikus munkaállomásra épülő InduStudio gépcsalád. Az R5000-es 80 százalékkal nagyobb teljesítményt nyújt, mint elődje, az R4400-as. A legkisebb „ugrifüles” 150 MHz-es R5000PC procival 1 millió 785 ezer forint, míg a 180 megahertzes izompacsirta (R5000SC processzor fél megabyte cache-sel) majdnem három millióba kerül. A konfiguráció 8 bites XGE grafikát, 1 GB merevlemez, 32 MB memóriát és 17 hüvelykes monitort tartalmaz. Az IndyStudiot elsősorban azon profi felhasználók számára készítették, akik nagyfelbontású, tehát jókora méretű képekkel dolgoznak, 3D modelleket készítenek, vagy a digitális video-feldolgozásban tevékenykednek. A konfigurációkat alapkiépítésben Adobe PhotoShop, Illustrator, Impressario és SoftWindows PC-emulátor software-rel szállítják, de rendelhető Alias Wavefront Animator, Composer, PowerAnimator, Avid MediaSuite Pro is hozzá.

Géptípus	Onyx InfiniteReality
Processzortípus	MIPS R10000
Processzor darabszám	2-24
Belső cache (műveleti-adat)	32-32 KB
Külső cache	1 vagy 4 MB
Memória	64 MB-tól 16 GB-ig
Operációs rendszer	Irix 6
Anti aliased vector/sec	10 millió
Triangles/sec	10 millió
Pixel fill	200-800 millió
Színmélység	48 bites RGBA
Maximum bit/pixel	256-1024
Textúra memória	16 vagy 64 MB
Frame buffer méret	80-320 MB
Képernyő	Nem interlace HDTV vagy VGA

A felsorolást még oldalakon keresztül folytathatnám, elsősorban csak az izgalmasabb, a számítógépes grafikában „érdekelt” gépeket említettem. Ezekon kívül – az R10000-esnek köszönhetően – megújult a teljes Indy és Indigo2, valamint a Challenge servercsalád is.

Mr. Chaos**A kedves kis procik nem nagyobbak egy Pentiumnál**



**AZ ELSŐ ALKALOMMAL, AMIKOR A CD-I RÓL OL-
VASTAM, ELKÖNYVELTEM MAGAMBAN EGY OLYAN
ÚJ MÉDIÁNAK, AMI „HÚDEJÓ HOGY VAN”, MEG
INTERAKTÍV, DE KÜLÖNÖSBEN NEM ÉRDEKELT,
HISZEN MÁR LÁTTAM S-VHS-T ÉS LASER DISC-ET.**

Amrégiben Chaos szívességéből – aki tudja, hogy menthetetlenül Star Trek mániában szenvedek –, hozzájuttattam néhány Star Trek mozi-filmhez VideoCD formátumban. „Ilyet még nem ettünk”, mondtam magamnak, és egy ismerős cégtől hétvégére kölcsönkértem egy MPEG/CD-i/VCD játszására szolgáló kártyát. Miután beépítettem a gépembe és a software-t is sikerült kis küszködés után felidomítani hozzá, félelmetes élményben volt részem. Talán ahhoz tudnám hasonlítani, mint amikor valaki tíz évig csak fekete-fehér TV-t néz, aztán leültetik egy színes készülék elé.

A jól ismert filmek – mindegyiket láttam már legalább egy tucatszor – eddig fel nem fedezett részleteit vettem észre (például feltűnt, hogy az űrdokkból kiálló

Enterprise mellett hangyányi méretű – eddig sosem látott – szkafanderes alak integet). Hogy miért? Mert sokkal kontúrosabban, éle-
sebben jelentek meg a képek a monitoron, ráadásul teljes képernyőnyi méretben. A látvány odaszegezett a gép elé, úgy éreztem, hogy szinte a mozivászon „ment össze” 37 centisre (14 hüvelyk). Később beszéltem „okos emberekkel”, akik sokkal jobban értenek a televíziózás

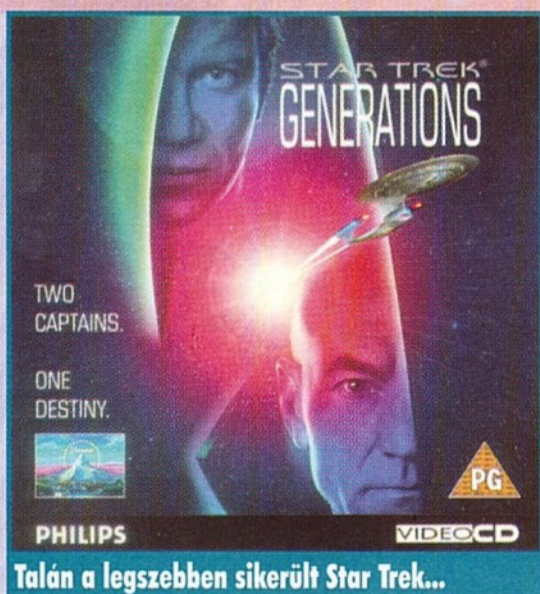
technikájához mint jómagam, akik a minőségkülönbséget a színmélység eltéréseivel magyarázták. A tőlük kapott hosszadalmas műszaki magyarázat lényege az volt, hogy a számítógépem monitorán nagyságrenddel nagyobb számú szín jelenik meg, mint a TV-n. Ebben lehet is valami, mert a kölcsönkapott kártya képes volt arra is, hogy

egy szabványos videó-kimeneten keresztül hozzá-
kösszem egy TV-hez, és ki-
próbáltam, hogy van-e kü-
lönbség. Volt, és nem is kicsi! Olyan minőséget nyújtott a szintén 14"-os kis készülék, mint amit egy jó minőségű VHS felvétel képes produkálni, úgyhogy sürgősen vissza-
irányítottam a képet a 486-os képernyőjére.

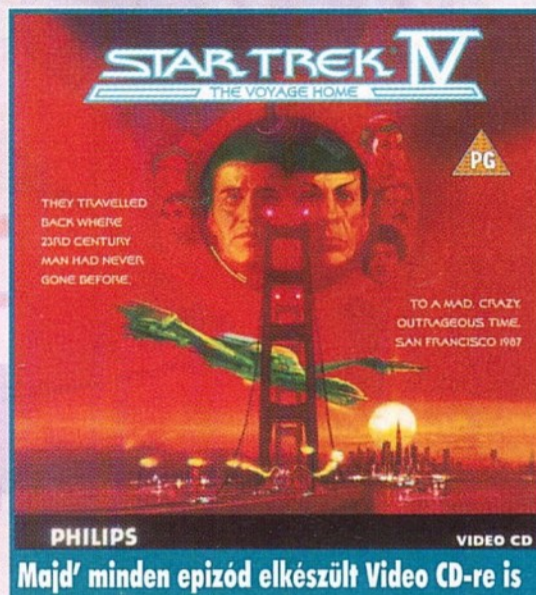
Nos, ott tartottam, hogy nagyon tetszett a képminőség, de mivel felfedeztem, hogy a lemezek hangja nem csupán sztereo, hanem Dolby Surround technikával került rögzítésre, nekiláttam átrendezni a szobát. A két kis aktív hangszórónak kimenőt adtam, és nekiláttam összedrótozni a kutyüt a Hi-Fi toronnyal. Az eredmény megérte a fáradozást, olyan minőségben szólalt meg a film, amit idáig még egyetlen moziban sem sikerült átélnem. Egy jó fejhallgató pedig még csak fokozta a hatást.

A történet vége az volt, hogy az új CPU-ra félretett pénzem az eredeti „Noname” típusú, de kifogástalan minőségű kártya – by Mr. Wong, jobbról ötödik dzsunka – forgalmazójához vándorolt.

Hogy mit tud és mit nem egy ilyen kártya? Mellbeverő minőségben képes VCD, CD-i, vagy MPEG filmek reprodukálására „full screen” méretben, Dolby „Surranó” hangminőségben, akár egy videobemenettel rendelkező TV képernyőjén is. Ez utóbbi szolgáltatást a legtöbb drága MPEG kártya valamiért nem nyújtja, ez vi-



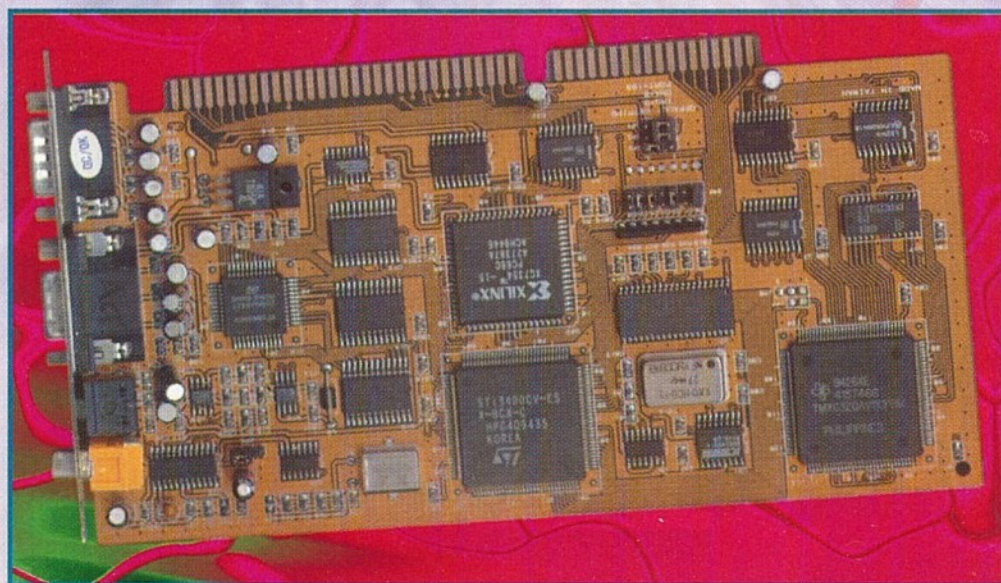
Talán a legszebben sikerült Star Trek...



Majd' minden epizód elkészült Video CD-re is


szont igen. Ellenben nem képes a CD-i interaktív programjait kezelni és futtatni. Természetesen léteznek olyan kártyák, amik ezt is szolgáltatják, de az én kis nettó 25.000 forintos kártyám árának a három, vagy akár négyszeresébe is belekerül egy ilyen. Az is érdekes, hogy nincs szükség valami egetverő sebességű hardware-re ahhoz, hogy a fentebb taglalt képminőséget elérjük. Egy 386-os (!) 4 MB RAM-al és olyan CD-ROM-al, amely a működéséhez maximum a processzor teljesítményének 10%-át rabolja el – minden kétszeres sebességű drive ilyen –, valamint Win3.1 már elég. A többit a lejátszó kártya elintézi. A nagyobb „probléma” az, hogy az ember kezdhet spórolni az újabb és újabb beszerzendő VCD-re, amelyek nettó ára úgy 5.000 forint. Bár lassan egy jó minőségű VHS kazetta sem kerül kevesebbe.

Sam. Joe



Íme az ismeretlen MPEG kártya, amely megrengette Sam. Joe video-világát...





Legújabb kiadványaink

COMPUTERBOOKS

Budapest, XII. Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 175-15-64; Tel./Fax: 175-35-91

Jakab-Juhász-Vémi: Adobe Photoshop	2.480.-
Dr.Kovács T.-Dr.Kovácsné C.J.-Ozsváth M.: Adatkezelés MS ACCESS 2.0 alkalmazásával	1.890.-
Dr.Tamás P.-Tóth B. és társai: DELPHI – út a jövőbe – lemezmellettel	1.999.-
Székely V.-Poppe A.: Áramkörszimuláció a PC-n – a lemezmelletlen a TRANZ-TRAN szimulációs program	1.990.-
Pintér Miklós: Az AutoCAD R13 szerkesztési újdonságai	599.-
Tóth B.-dr.Tamás P. és társai: WINDOWS 95 & Microsoft PLUS felhasználóknak	1.995.-
Lengyel V.: Az INTERNET világa	1.456.-
Stolnicki Gyula: Hálózatokról kezdő felhasználóknak	1.369.-
László J.: Hangkártya programozása Pascal és Assembly nyelven – lemezmellettel	1.568.-

Kérje teljes és részletes könyvkatalógusunkat!
Levél cím: 1253 Budapest Pf. 71.

**NYOMTASSON VELÜNK
OLCSÓBBAN,
GYORSABBAN,
LÉZERMINŐSÉGBEN!**

A kedvezményes árú FUJITSU VM 4 WIN lapnyomtatónk már **Windows 95-ös** szoftvertámogatással is rendelkezik.

Felbontás:

Normál 300x300 dpi
FEIT 300x900 dpi

Sebesség:

4 (A/4) lap / perc

Újratölthető Toner



**Sowah Hungary Kft. 1134 Budapest, Lőportár u. 9.
Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532**



Minőségi PC számítógépek:

AT 486-66/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	82100 Ft
AT 486-100/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	88800 Ft
AT 486-133/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	92800 Ft
Pentium 75/8 MB RAM/540 MB HDD PCI	122800 Ft
Pentium 100/8 MB RAM/540 MB HDD PCI	135800 Ft
Pentium 133/8 MB RAM/540 MB HDD PCI	162900 Ft

MIXIM

Üzlet és szerviz: 1092 Budapest, Erkel u. 13/A
Telefon: 217-8762, fax: 218-5099
Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.,
Telefon/fax: 210-2800

Termékeinkre 1+2 év telephelyünkön
érvényesíthető garanciát vállalunk!

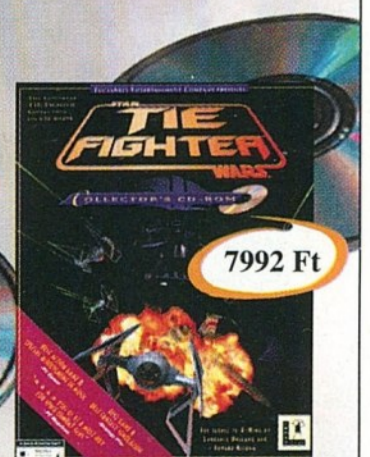
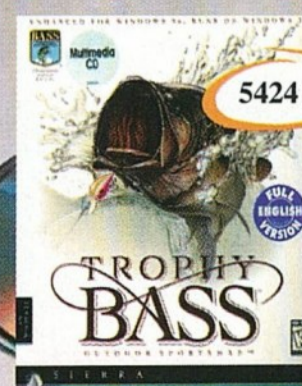
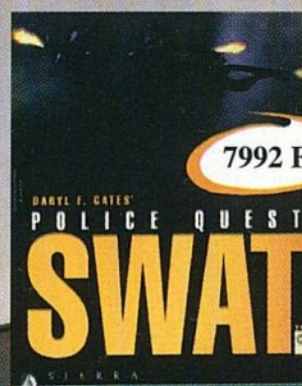
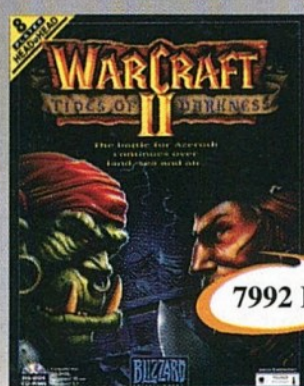
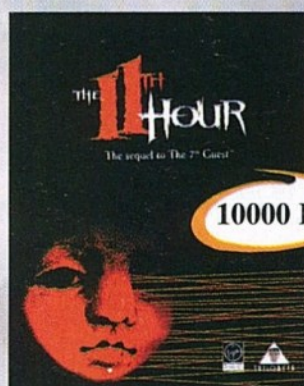
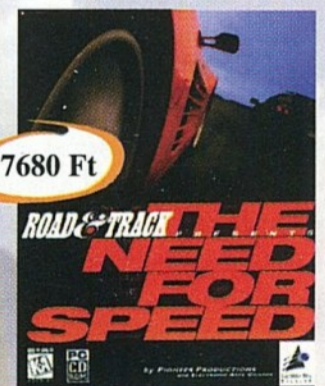
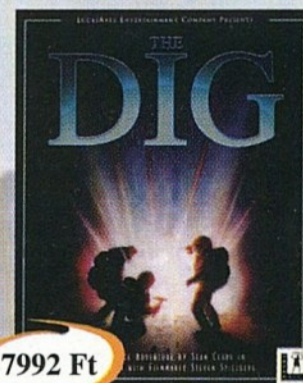
Multimédia kiegészítők:

CD-ROM 2x sebesség	9990 Ft
CD-ROM 4x sebesség	16800 Ft
16 bites Acer hangkártya	6880 Ft
SoundBlaster AWE 32 OEM	21800 Ft
SoundBlaster 16 OEM	13800 Ft

Áraink a 25% áfát nem tartalmazzák!

Monitorok:

14" mono SVGA	12900 Ft
14" color SVGA NI, LR	35800 Ft
15" color SVGA NI, LR	49900 Ft
17" color SVGA NI, LR	89900 Ft



Az igazi multimédiás drive!

since 1982

SyQuest

TECHNOLOGY

EZ-135 DRIVE

képhez
hanghoz

cserélhető lemezes winchester
külső/belső SCSI változatban
végtelen kapacitás
elérhető áron

A részletekért
hívd a disztribútort!

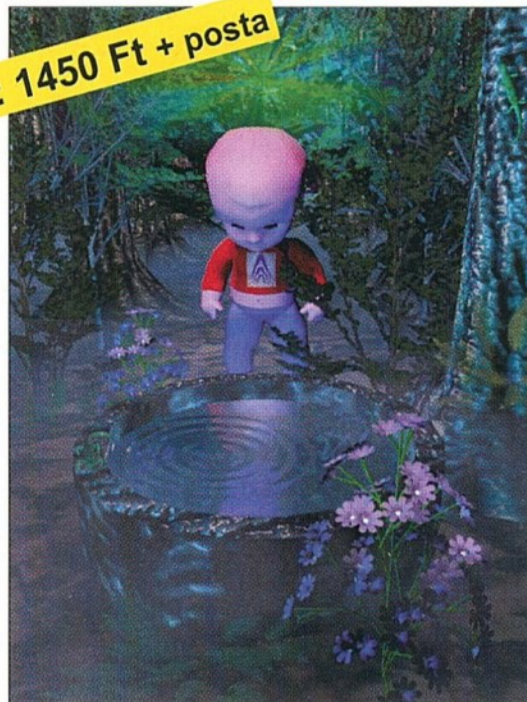


Számítástechnikai és Irodakeznelkai Szolgalatato Kft
1067. Budapest, Szondi u. 29. Tel./fax: 131-5354, 269-4428
Nyitvatartás : H-Cs: 9.30.-17.00, P: 9.30.-16.00

Az Autodesk 3D Studio R4

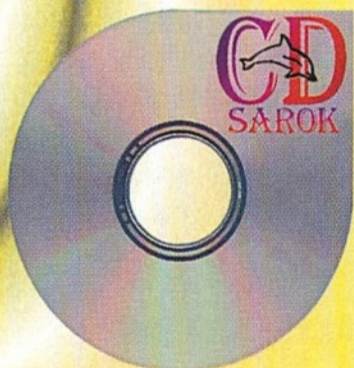
500 oldalas magyar nyelvű
kézikönyve megrendelhető:

Ára: 1450 Ft + posta



AURUM DTP Stúdió
H-5430 Tiszaföldvár Pf.: 50
☎ 06-60/486-811

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!



Delfin CD Sarok

Csak nem CD Rom hirdetés? De igen!
Aki nem megy síelni, korcsolyázni vagy egyéb módon lílara fagyni (esetleg a fenti tevékenységek valamelyike során leamortizálta magát, és sebeit nyalogatja a melegben), az nyugodtan beugorhat hozzánk.

Amink van:

játékok mindegyiknek
felhasználói programok felhasználóknak
oktató és fejlesztő programok gyerekeknek
a fenti témák egyikebe sem besorolható CD Romok

Amink nincs:

rettentő melegünk
feltétlen szakségünk agynökök zaklatására

Ahova ugrani lehet:
XII Szt. István krt. 4.
IX Ferenc krt. 28.
VIII Népszínház u. 32.
VII József krt. 14.
VI Andrássy út. 38.



Megbízhatóbban továbbra is a FEFO Computer-től!

Microsoft®
közvetlen OEM
partner



intel



FEFO KFT.

1073 BUDAPEST,
BARCSAY U. 6.
T: 267-8980
F: 267-8958

1122 BUDAPEST,
KRISZTINA KRT.
11.

T: 202-6002
F: 155-0047
7821 PÉCS,
MUNKÁCSY U. 9.
T: (72) 326-186

Alapkonfigurációk
BABY ház+táp, 1.44MB floppy drive, 102g bill.,
Trident VGA 512KB+1MB, EIDE+2S/P/G vezérlő,
SVGA színes monitor 0.28, 1024*768, LR,
oem MS-DOS 6.22 installálva
A486DX2/66C256 VL, 4MB/540AT ... 115990
A486DX4/100C256 PCI, 4MB/850AT ... 126990
Pentium75C256, PCI, 8MB/850AT ... 149990
Pentium100C256, PCI, 8MB/1.2GBAT ... 172990

Alaplapok
486SX-DX2/66C256, 3VL ... 10950
486DX-DX4/100, 4PCI, EIDE+2SP ... 16950
Pentium Triton/Zappa ... 24950/37950
Pentium Endeavor/Atlantis ... 49950/59950

CPU-k, Memóriák
A486DX2/80 ... 5550
A486DX4/100/120/133 ... 10950/12550/12950
PentiumDX75/DX100 ... 17950/31950
PentiumDX120/DX133 ... 43950/62950
PentiumDX150/DX160 ... 85950/122950
4/8/16MB SIMM, 32bit ... 11950/25950/49950
8/16/32MB EDO RAM ... 35950/81950/139950

Winchesterek
850MB/1.2GBAT, Quantum g:3év 27990/34990
1GB/2GB SCSI, Quantum g:5év ... 39990/93990
4GB Qua/9GB Mic SCSI g:5év ... 169990/399900

SVGA színes monitorok
14" 0.28, 1024*768, NI, LR ... 35950
15" 0.28, 1280*1024, NI, LR ... 39950
15" DAEWOOD CMC-1502B, 0.28, NI, LR ... 55950

17" DAEWOOD CMC-1701M2, NI, LR ... 95950
20" DAEWOOD CMC-2000M, NI, LR ... 195950
20" miroC2085E, 0.31, 85KHz, Trin ... 442950

Video vezérlők
Trident 512K/1M ... 6590/9590
Genoa Phant.64 1MB/2MB PCI ... 22900/36950
miroCRYSTAL 12SD, 1MB, VL/PCI 16950/17950
miroCRYSTAL 22SD, 2MB, PCI ... 29950
miroVIDEO 20SV, 2MB, MPEG, PCI ... 54950
miroVIDEO 40SV erg, 4MB, MPEG, PCI ... 89950

Multimédia
CD-ROM 4x AT/SCSI ... 16990/26990
SB16, IDE V./Mu.CD hangkártya ... 15900/20900
SB AWE32, IDE ASP hangkártya ... 24900
miroSOUND PCM20 hangkártya+rádió ... 51900
miroVIDEO 20TD live/VESA, TV, AVI cap. 60950
miroVIDEO DC1 plus, VHS digitalizáló ... 73950
miroVIDEO DC20/PCI, SVHS digitalizáló 138950
Aktív hangfal 2*40W/2*80W ... 69900/8900

Egyéb alkatrészek, szoftverek
CSENDES mini torony ház+táp ... 6900
1AHA2940 PCI SCSI-II vez. ... 37900
Voice/Data/Fax 14.4/14.4 modem, belső. 13900
E-TECH 1414/2814 modem, belső. 17900/36900
OEM Win3.1H/WFW3.11H ... 6000/7000
Windows®95CD up./MS mouse ... 13700/4500

Nyomatok
EPSON Stylus820/StylusCol IIS ... 46880/49880
HP LJ 5L/5P ... 104880/172880

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

49.900,-

EasyBar vonalkódon alapuló
áruforgalmi rendszer

Referens: Pintér Mihály

Gemma

COREL

MÉLYVÍZ

TAVALY ÖSSZEL, PONTOSABBAN NOVEMBER 13-ÁN, A LAS VEGAS-I FLAMINGO HILTON SZÁLLODÁBAN MUTATTA BE ELŐSZÖR A COREL A NAGYKÖZÖNSÉGNEK A CORELXARA-T, A 32 BITES, OBJEKTUM-ORIENTÁLT RAJZOLÓPROGRAMOT.

COREL Xara!

fenntartva. A CD-n körülnézve egy picit elcsodálkoztam. Ugyanis a borítón is beígért több mint 10.000 cliparton, több mint 500 TrueColor JPG formátumú képen, 500-500 TrueType és Type 1-es fonton, valamint több mint 250 TIFF textúrán kívül találtam egy mintegy 130 MB-nyi AVI-t tartalmazó könyvtárat, a Video for Windowst és a Win32S-t, mi több a coreles programoknál megszokott REDIST alkönyvtárat. Ezenkívül a főkönyvtárban volt még 32 file, ami valószínűleg maga a program, de ezek kevesebb mint 8, azaz nyolc megát foglaltak el. Akkor hol van a CorelXARA? Amint az a telepítéskor kiderült, ez volt az. A CorelXARA ugyanis – a Windows SYSTEM alkönyvtárba másolt dolgain kívül – mindössze 6,5 MB-ot foglal el!

Akkor biztos valami nagy, egyszerű PaintBrush szerű rajzoló lehet csak – gondoltam. A program elindítása után egy – mondhatni – szokásos felületet mutatott, középen a rajzolásra szánt terület, bal oldalt a rajzeszközök, felül a menü és a toolbar. Ezek után szerencsére nem nekiestem, mint tót az anyjának, hanem elindítottam a bemutatót (HELP On-line Demonstrations – CorelXARA Demonstration). Ez nem más, mint a már említett AVI-k leghosszabbika, egy 50 MB-os, 25 perces bemutató arról, mit is tud ez a program. A show-t csak néhányszor kellett megszakítanom, hogy megkeressem leestem állapotát. A XARA-ban ugyanis csakúgy hemzsegnek az ötletek, az érdekességek, a még sohasem látott funkciók.

csak korlátozottak a lehetőségeink a bitmapokhoz – hogy mást ne mondjak, a legtöbb effektus ki sem választható, ha a kijelölt objektum bitmap –, addig a CorelXARA-ban a bitmapokkal bármit megcsinálhatunk, amit egy vektoros objektummal.

De a legelső dolog, ami feltűnik az ismerkedés során, az a sebessége. A CorelXARA valóban úgy dolgozik, mint egy „olajozott villám”. És ehhez nem kell egy csodamasina, mert már a minimális konfiguráció is (486-os gép, 8 MB RAM, 8 MB winchester, VGA kártya és monitor, CD-ROM olvasó, Windows 3.1x, Windows 95 vagy Windows NT) kimondottan gyorsnak mondható. Ami igazán többletként ajánlott, az a TrueColor, vagy legalább HiColor LocalBusos vagy PCI-os SVGA kártya és egy kétszeres vagy még gyorsabb CD-olvasó, ugyanis néhány dolgot (például a textúrákat) a CD-n keres. Mit is értek gyorsan? Hmm. A CorelDRAW 6 egy 133-as Pentiumon 32 MB RAM-mal és nagyon jó (és drága) grafikus kártyával fut körülbelül ugyanolyan sebességgel, mint ahogy a CorelXARA egy 486DX2/66-on, 8 MB RAM-mal és egy mezei S3-as kártyával.

Ezt a sebességet a XARA két dolognak köszönheti. Az egyik, hogy a belső adatstruktúrákat úgy találták ki, illetve úgy optimalizálták, hogy a sebesség legyen a legmagasabb prioritás. A másik, és talán fontosabb tényező, hogy a XARA megjelenítő rutinjai kézzel optimalizált assemblyben vannak megírva. Hogy mit jelent a „kézzel optimalizált”, az a DemoZóna múlt havi számából kiderül. És ne felejtsek el, hogy itt nem maximum néhány száz kilobyte-os kódról van szó! Ennek köszönhetően a XARA ki- és újrajzoló sebessége majdnem egy nagyságrenddel – a kiadott információ szerint több mint tízszer – gyorsabb a többi rajzolóprogramnál. De ha valakinek még ez a sebesség is lassú volna, akkor egy tolméteren csökkentve a kirajzolás minőségét, növelheti annak sebességét.

De a történet egy kicsit korábban kezdődött. A Corel ugyanis néhány hónappal előbb megvásárolta egy angol, pontosabban hertfordshire-i cég, a Xara Limited hasonló nevű termékének, a XARA Studionak kizárólagos licence-ét.

A Xara Ltd. és a Corel Corporation megállapodott abban, hogy a XARA Studiot továbbra is az angol cég fogja fejleszteni, de CorelXARA néven jelenik majd meg. Viszont a Corel marketing-politikáját ismerve a CorelXARA nem egy „szűk réteg” – csak alig több, mint 40.000 XARA

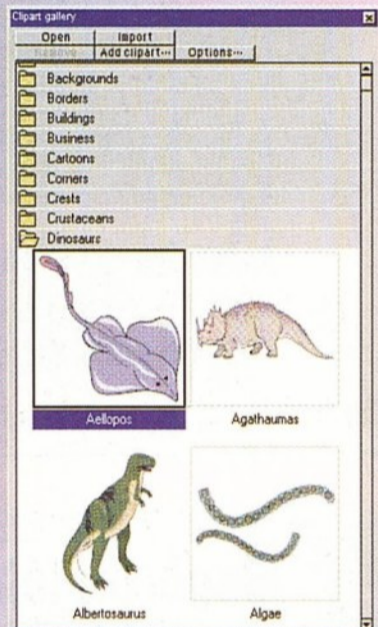
Studiot adtak el kb. egy év alatt

– programja lesz, hanem tömegcikk válik belőle. És ebben az esetben a „tömegcikk” nem degradáló jelző kíván lenni, hanem azt a reményt fejezi ki, hogy sokkal többen ismerik majd meg ezt a nem mindennapi programot.

De mi is ez a CorelXARA? Mit tud? Miért érdemes megnézni? Miért érdemes megvenni? A CorelXARA – ahogy a dobozán olvashatjuk – a grafikus programok új generációja kezdőknek és profi művészeknek; könnyen használható, mégis hatékony eszközök gyűjteménye; ideális fotorealisztikus képek készítésére; jól együttműködik a CorelDRAW-val, a Corel VENTURA-val, illetve bármely más grafikus, kiadványszerkesztő vagy prezentációs programmal. De idézhetem Dr. Michael Cowplandet, a Corel Corporation elnökét és CEO-ját: „A CorelXARA egy villámgyors vektor- és pixelgrafikus rajzolóprogram, amely kiegészítője lehet bármely grafikus vagy kiadványszerkesztő software-nek. Az anti-aliasing és a fokozatos átlátszóság eszközök kimondottan alkalmassá teszik Web oldalak és multimédiás bemutatók grafikáinak elkészítésére.” De mint ismeretes, az ilyen kijelentések igazságtartalma nem mindig teljes, ezért némi óvatossággal közelítettem a csomaghoz.

Mi van a csomagban?

A nem túl nagyméretű doboz – legalábbis az ilyen programok jelentősebb terjedelmet szoktak elfoglalni – kibontása után a szokásos coreles reklám szórólapon kívül találunk egy közepesen vastag (kicsit több, mint 500 oldalas), színes könyvet és egy CD-t. A könyv kisebbik fele tartalmazza a program elég szűkszavú leírását, míg a másik fele a kiegészítők (fontok, clipart képek, kifestő minták) részére lett



Igy kicsit egyszerűbb a választás...

Mit tud a CorelXARA?

A CorelXARA egy rajzolóprogram, amely – közel – egyenrangú partnernek tekinti a vektorgrafikus és a pixelgrafikus elemeket. Míg például a CorelDRAW-ban igen-



Egész erős nagyítója (25000-szeres) van a CorelXARA-nak

Irka-firka XARA módra

A rajzeszközök sorát természetesen a ceruza nyitja meg, sőt ceruzák, ugyanis rögtön hármak kapunk – egyet a szabadkézi rajzoláshoz, egyet a vonalak és görbék rajzoláshoz, illetve szerkesztéséhez és egyet a Bézier-görbék rajzoláshoz, szerkesztéséhez. Ezeket követi a téglalap, az ellipszis és a CorelDRAW 6-osban megismert sokszög-csillag rajzoló. Végül, ha sorrendben nem is, de logikailag ide kívánkozik a „szövegműhely kisiparos”, amelynek érdekes tulajdonsága, hogy amennyiben a szövegkurzort egy görbére illesztjük, akkor rögtön a kiválasztott vonalra gépelhetjük be, így rögtön látható az eredmény.

Pixelgrafikus elemeket rajzolni a XARA-ban nem tudunk, azokat kénytelenek vagyunk importálni. Ez több módon történhet: vagy a FILE Import funkcióval, vagy a Clipart Galleryn keresztül drag-and-drop módszerrel. Ez utóbbi esetben sem kell a XARA-hoz adott képekre szorítkoznunk, a gyűjteményt bármikor bővíthetjük saját képeinkkel (Add Clipart). Egyébként a CorelXARA a következő bitmapes és vektoros formátumokat ismeri: Brook Trout, X Windows, Windows Bitmap, CALS, Halo CUT, Multipage PCX (DCX), GIF, Storyboard, IOCA, Microsoft Windows Icon, Amiga IFF, Sun Raster, IMG, JPEG, KOFAX, LaserView, MacPaint, Microsoft Paint, PhotoCD, PICT, PCX Paintbrush, Adobe Photoshop, TrueVision TARGA, TIFF, WordPerfect Group, Adobe Illustrator EPS, CorelDRAW! EPS, Aldus FreeHand 3.0 EPS, ArtWorks EPS, Acorn Draw, CorelDRAW (3,4 & 5), CorelDRAW Template, CorelDRAW Palette és Windows Meta File. És ha már az importnál járunk, akkor említsük meg a kimenetet is, vagyis a lehetséges export formátumokat: Windows Bitmap, PCX Paintbrush, Multipage PCX (DCX), GIF, JPEG, PICT, Sun Raster, TrueVision TARGA, TIFF, WordPerfect Group, Adobe Illustrator EPS, ArtWorks EPS, CorelXARA EPS és Windows Meta File.

Trükkök, tippek nélkül

A rajzoló szerszámokon túl néhány egyéb eszközt is kapunk. Ezek közül vegyük elsőnek a Blend Toolt. Ez a funkció ismerős lehet a CorelDRAW-ból, de itt kicsit egyszerűbben és sokkal gyorsabban végezhetjük el ugyanazt a műveletet. Click-and-drag módszerrel jelölhetjük ki a kiinduló- és a végobjektumot, majd ezután bármikor a Steps értékét átírva megváltoztathatjuk az átmenet során létrejövő objektumok számát.

A kifestő eszközzel szintén click-and-drag módon állíthatjuk be a lineáris színátmenet két végpontját. De természetesen nem csak lineáris, hanem radiális, elliptikus és konikális átmenetet is választhatunk. A kifestés végpontjait kijelölve és mozgatva változtathatjuk meg az átmenet színeit, irányait és minden egyéb paramétereit. De a színátfolyásos – és természetesen „mezei” egyszínű – kifestésen lehetőségünk van bitmapes és fraktális kifestésre is. Ez utóbbiaknak is rengeteg paramétereit módosíthatjuk (pl.: a kép felbontását, méretét, irányát stb.), de sajnos vérszesen közeleg a lap alja, ezért ezek ismertetésétől eltekintek.

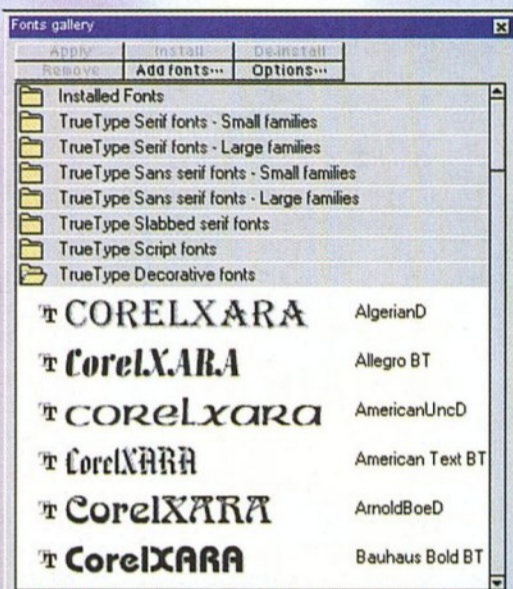
A színekkel kapcsolatban viszont egy dolgot ki kell emelnem, ez pedig a színek összekapcsolhatósága. Ez azt jelenti, hogy egy tetszőleges, általunk definiált színt kinevezünk „bázisszínnek”, majd ehhez egy vagy több másik színt kapcsolunk úgy, hogy ezek a kapcsolt színek például árnyalatban, világosságban térnek csak el az alaptól. A későbbiekben ezt a bázisszínt megváltoztatva az összes hozzákapcsolt automatikusan megváltozik. Így például, ha egy piros színt kinevezünk bázisszínnek, és ehhez több árnyalatot rendelünk, majd ezek felhasználásával rajzolunk meg egy tárgyat, például a XARA példánál maradvá egy autót, akkor később ezt a pirosat megváltoztatva egy mozdulattal átfesthetjük az egész kocsit úgy, hogy nem kell minden egyes részével külön-külön foglalkoznunk.

Ezen az ötleten túl a CorelXARA egyik legfőbb erőssége az objektumok átlátszósága.

Minden rajzelem, legyen az vektoros vagy bitmapes lehet teljes felületén egyenletesen, illetve valamilyen átmenet mentén átlátszó. Ez utóbbi esetben ugyanolyan átmeneteket választhatunk, mint kifestéskor, de itt a végpontokban nem a színt, hanem az átlátszóság mértékét kell megadnunk.

A XARA – legalábbis szerintem – leggyengébbre sikerült része az ún. Mold Tool, amellyel az objektumok burkológörbéjét és perspektíváját változtathatjuk meg. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy ez a rész nem használható, hanem azt, hogy egy kicsit kilóg a többi rész közül azzal, hogy nem nyújtja a tőle „megszokott” pluszt.

A CorelXARA a fenti eszközökön túl olyan szolgáltatásokat nyújt mint például objektumok – így bitmapes és vektoros elemek – közötti logikai műveletek (összeadás, kivonás, közös rész stb.), rétegkezelés, beépített bitmapes effektusok és nem utolsósorban bitmapes vektorizálása, magyarul trace-elése.



A kiválasztott fontot telepíti a XARA

Egy rakétasebességű, igazi csemege!

A Xara jobbnál jobb tulajdonságokkal rendelkező, hiányt pótló program. Baromi gyors! A pixelgrafikus képeket „plug-in”-jai épp úgy kezelik (bézier-görbe, blend-áttűnés, extrud-perspektivikus hatás), mint a vektorosakat. Szuper kiegészítő segédprogramként lehet használni layout-programokkal (QuarkXpress, Page Maker) vagy bármilyen más programmal. Ha kevés a helyünk a Winsin, még a Photo-Paint is nélkülözhető. Igaz, a COREL, ha már bekebelezte egy igen versenyképes ellenfelet, beépíthetett volna egy levilágító programot (habár a sajátja sem sikerült valami jóra), mert így kénytelenek vagyunk elmenteni munkánkat valamilyen file-formátumba.



De szép... (Süti)

Másik fájó pontja, hogy nem igazán lehet Ole-programként beépíteni más programokba, de így is ráver a gigantomániában szenvedő CorelDRAW-ra. Valószínű, nem mindenféle használhatatlan, mások által jobban megírt sallangokra koncentráltak a programozók, mert sikerült egy felhasználóbarát software-t piacra dobni. Ezelősen jól használható a fontok, szövegek és bitképek közötti átlátszóság, vagy ha több színt Shift-tel összejelölünk, azt egyszerre módosíthatjuk, akár az árnyalataival együtt – azt már mondanom se kell, hogy objektumorientált rétegkezelésű. Vagy itt van a Xara trace – gyorsabb, jobb, pontosabb, mint a mostoha apukáé, de még a Streamline-nal is felveszi a versenyt. A méret változtatáshoz nem kell 26 ablakot kinyitni (ugyanígy a legtöbb effektnél, filternél vagy szolgáltatásnál), mert fent találjuk a menüsorban. Ha netán megakadnánk, az interaktív help mellett szinte minden művelethez tartozik egy video-help is. Úgy gondolom, hogy az illusztrációs feladatok elvégzéséhez profik és a kísérletező kezdők is egy sokoldalú programra lelhetnek. Még a jó öreg Illustratorhoz és a Freehandhez is csak most kezdenek hasonló tudású kiegészítő Plug-in modulokat borsos áron forgalmazni. Azt hiszem, sokkal jobban lehet segédprogramként használni, mint az apukát, mert ugye az a jó program, ami gyors, „kicsi,” könnyen használható és aktuálisan többet tud a többinél.

Giraffe

Kondi

Januártól az Interneten!

Teljes, 23.000+ tételes szakkönyv-adatbázisunk keresési funkciókkal ☆ LINUX újdonságok ☆

Fax Station: ismertetőket fölthet le fax készülékére az általunk forgalmazott termékekről és szakkönyvekről. Teendők:

1: 165-4475
2: 1
3: kódszám,
vagy: 797#
(tudnivalók)

SOFTWARE STATION
SOFTWARE & BOOKS
FOR PROFESSIONALS

Szakkönyv újdonságok

8156#	3D Studio Hollywood and Gaming Effects (NRP)	9,860
71292#	3D Studio IPAS Plug-in Reference, w/CD-ROM	10,880
210648#	Complete NetWare Command Reference, 2/E	7,200
98406#	Computer Graphics in C, 2/E (Addison-Wesley)	6,450
93892#	How to Set Up and Maintain a WWW Site	5,100
71294#	Internet Firewalls & Network Security (NRP)	6,970
212997#	IRQ, DMA, & I/O: Resolving PC Conflicts	5,000
211918#	New Internet Navigator, 3/E (John Wiley & Sons)	5,500
210957#	Photoshop Type Magic (Hayden Books)	6,200
7600#	Teach Yourself Visual Basic 4 in 21 Days (SAMS)	6,120
27831#	UNIX System Admin. Handbook, 2/E w/CD (PRH)	10,600
2372524#	Windows95 Game Programming, w/CD-ROM	7,800

CD-ROM érdekességek

2371336#	CICA for Windows (InfoMagic) - 4 CD Set	3,800
2372057#	Clipper CD (for v5.2 & v5.3) (Walnut Creek)	4,800
2372673#	Delphi Super Library (Maple Media)	3,800
2372206#	Dr. Dobb's Source Code & Index	4,800
2372292#	Hobbes OS/2 Archive - 4 CD Set! (InfoMagic)	3,800
2370922#	Holy Bible, 3/E (Advantage Plus)	1,800
2372489#	Linux Developer's Resource - 5 CD Set! (InfoMagic)	3,800
2372420#	Linux Library (Red Hat Software)	3,800
2371858#	MOO-TIFF for Linux (InfoMagic) - 2 CD Set	18,800
2372419#	Red Hat Commercial Linux (4 CD + Book)	4,800
2370975#	Standards, 2 CD Set (InfoMagic)	3,800
2372075#	World Wide Web Catalog (InfoMagic)	3,800

A termékek előtt látható azonosító majd egy kettős-kereszt (#) beütése után a kívánt ismertetőt megkapja faxon!
1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704
Új! Januártól az Interneten is! <http://www.xco.hu/sws>

3D PROGRAMOK

MÉLYVÍZ

EZT A KÉRDÉST TERMÉSZETESEN NEM A „SARKI FÜSZERÜZLET-BEN”, AZ ITALOS POLC ELŐTT TESZEM MOST FEL, HANEM ABBAN AZ ESETBEN, HA 3D-S RENDERELT GRAFIKÁVAL, AVAGY ANIMÁCIÓVAL SZERETNÉNK NÉMILEG FOGLALKOZNI. MIELŐTT BÁRKI IS ILYESMIRE VETEMEDNE, NEM ÁRTHAT MEG NEKI, HA TISZTÁBAN VAN NÉHÁNY FOGALOMMAL, AZ E CÉLRA ALKALMAS PROGRAMOK KÍNÁLATÁVAL ÉS KÉPESSÉGEIVEL.

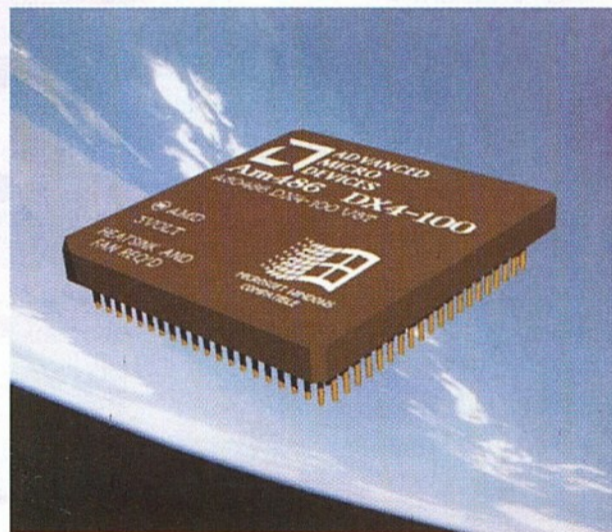
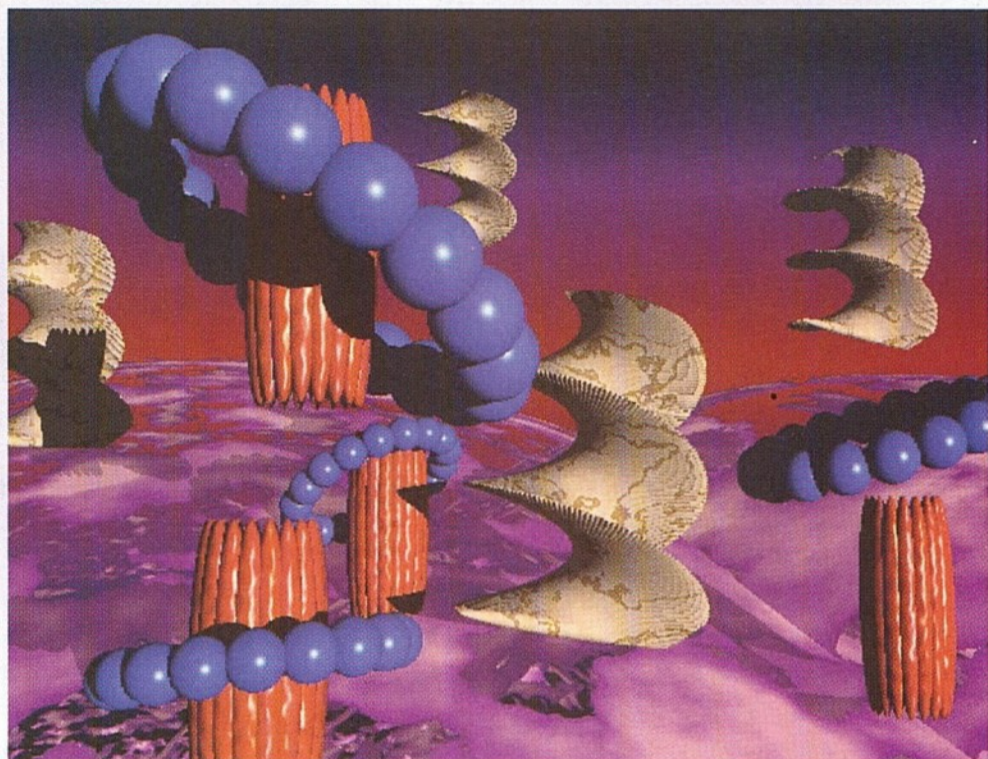
3D Studio, LightWave, Imagine, Real 3D, Caligari, Sculpt 4D, Turbo Silver, Vivid, Persistence of Vision, Alias és a lista még korántsem teljes. Az előbbieken felsorolt programok nevei ismerősen csengenek még az „avatatlanok” számára is, hiszen ezek többféle géptípuson is létezhetnek – sok játék, film, illusztráció készítésében használták őket. Hogy melyik mellett döntünk, azt csak igen sokféle szempontot megvizsgálva határozhatjuk el. Figyelembe kell venni, hogy mi a célunk (animáció, állókép), azt milyen minőségben kívánjuk kivitelezni, hol akarjuk felhasználni; ettől függően milyen részletességre és pontosságra van szükség; élethűsége törekszünk, avagy elvont művészi alkotásokat szeretnénk kreálni; valamint a kényelmi szempontok, a rendelkezésünkre álló idő és hardware is szerepet játszik a választásban. (Huh, ezt a mondatot próbáld egy levegővétellel kimondani :-). Ezeket még sokáig lehetne ragozni, de szerintem egyszerűbb megoldás a népszerűbb és elterjedtebb programokat sorra venni az előbb felsoroltak szerint. Mielőtt azonban elmerülünk a részletekben, elmesélek egy alapkonceptiót,

Te mit választanál?

3

amelyet általában követni szokás, programtól függetlenül.

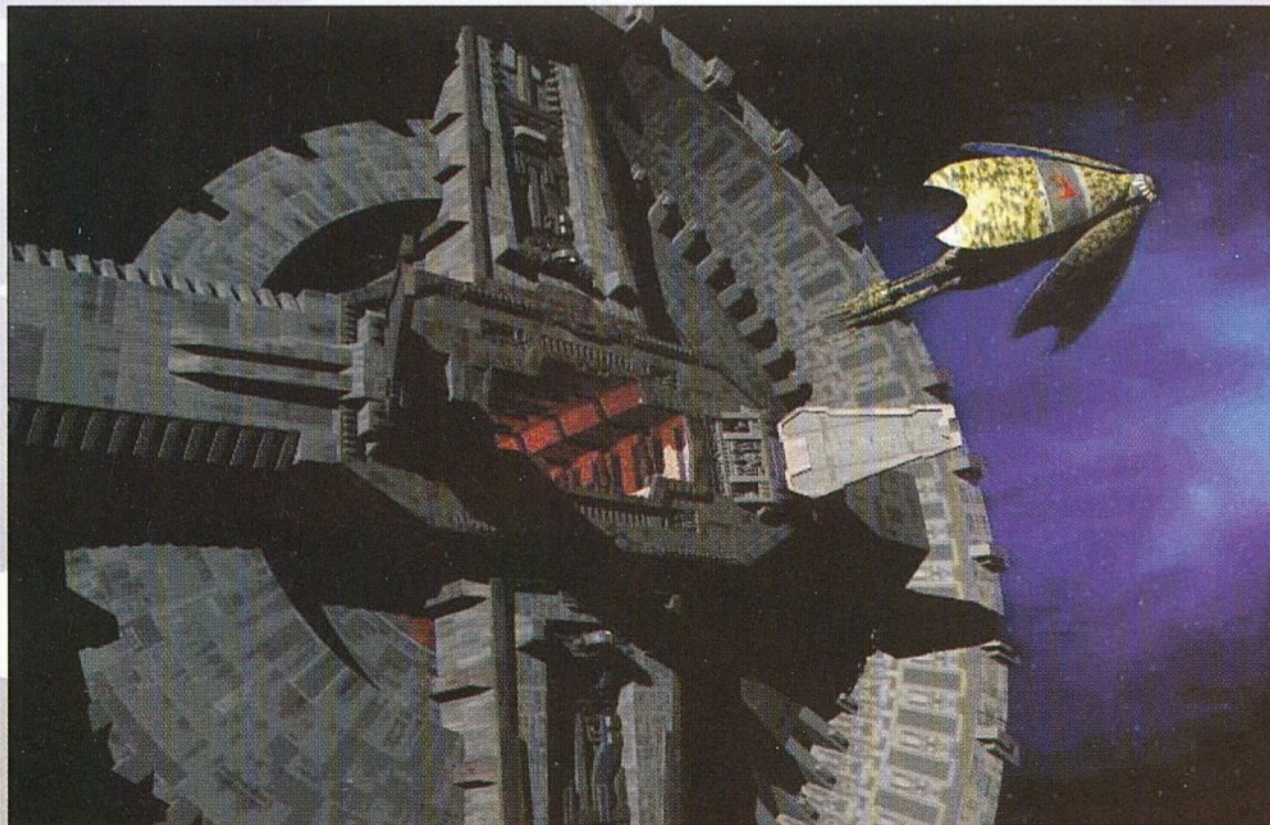
Van ugye valami halvány elképzelésünk (nem biztos :-), mit is szeretnénk csinálni. Megtervezzük hozzá a szerepeltetni kívánt tárgyakat, kialakítjuk ezeknek az anyagát (szín, textúrák, csillogás, érdekesség, tükröződések, átlátszóság, fénytörés stb.), majd el-



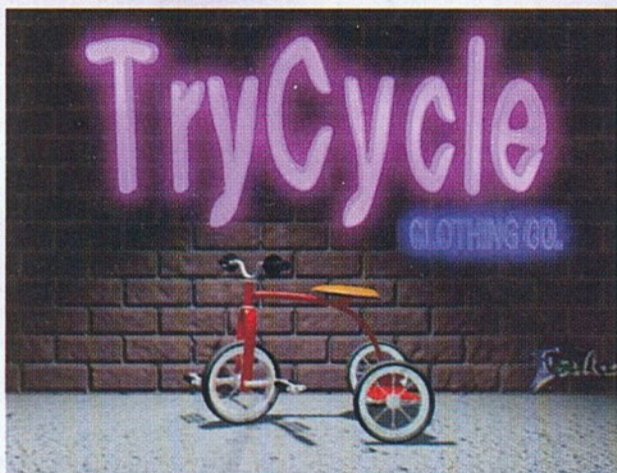
helyezzük a tárgyakat, beállítjuk a kamerát és a fényforrásokat, animáció esetében pedig a mozgásokat és más változásokat is. A megadott eljárással kiszámoltatjuk gépünkkel képkockaként az animot (illetve megállapítjuk, hogy milyen hardware-bővítésekre lesz még szükség :-), majd a kész animációt végignézve összehasonlítjuk a képzeletünkben létezővel, megszámloljuk és lejegyezzük a hibákat. A hibák számától és súlyától függően valamelyik, fentebb említett munkafázistól kezdve újra és újra neki látunk a feladatnak (rosszabb esetben szakmát változtatunk). Ha ez a „ciklus” lefutott néhányszor és elfogadhatónak találjuk az eredményt, akkor tovább lépünk és örvendezünk vala...

Lássuk hát a rendelkezésünkre álló arzenált!

3D Studio. PC-n a legelterjedtebb program ebben a kategóriában, animáció és állóképek készítésére egyaránt kitűnően alkalmas. Logikus felépítésű, és könnyen áttekinthető kezelőfelülete (2D shaper, 3D editor, material editor, keyframer) miatt alkalmas már kezdőknek is, de tudása nagyobb projectek számára is elegendő. Külön szerkesztőket tartalmaz a felhasználandó objektumok alakjának, anyagának megtervezésére és a mozgások beállítására (kinematikus mozgásmodellezés, csontokkal történő mozgás, és sok hasonló nyalánkság). Maximális kényelmet nyújt minden téren és sok helpet tartalmaz, a kép vagy anim kiszámoltatásakor részletesen beállíthatjuk a kívánt eljárást (Phong, Metal stb.). Nagy hátránya, hogy valódi Ray-tracing, azaz „sugárkövetési” eljárást nem tartalmaz, így kénytelenek vagyunk lemondani a valódi, többszörös tükröződés és a fénytörés modellezéséről (bár erre sokszor nincs is szükség). Pozitívumot jelent viszont a rengeteg kiegészítő segédrutin, amelyekkel sokféle effektust illeszthetünk viszonylag egyszerűen a készülő project-



D

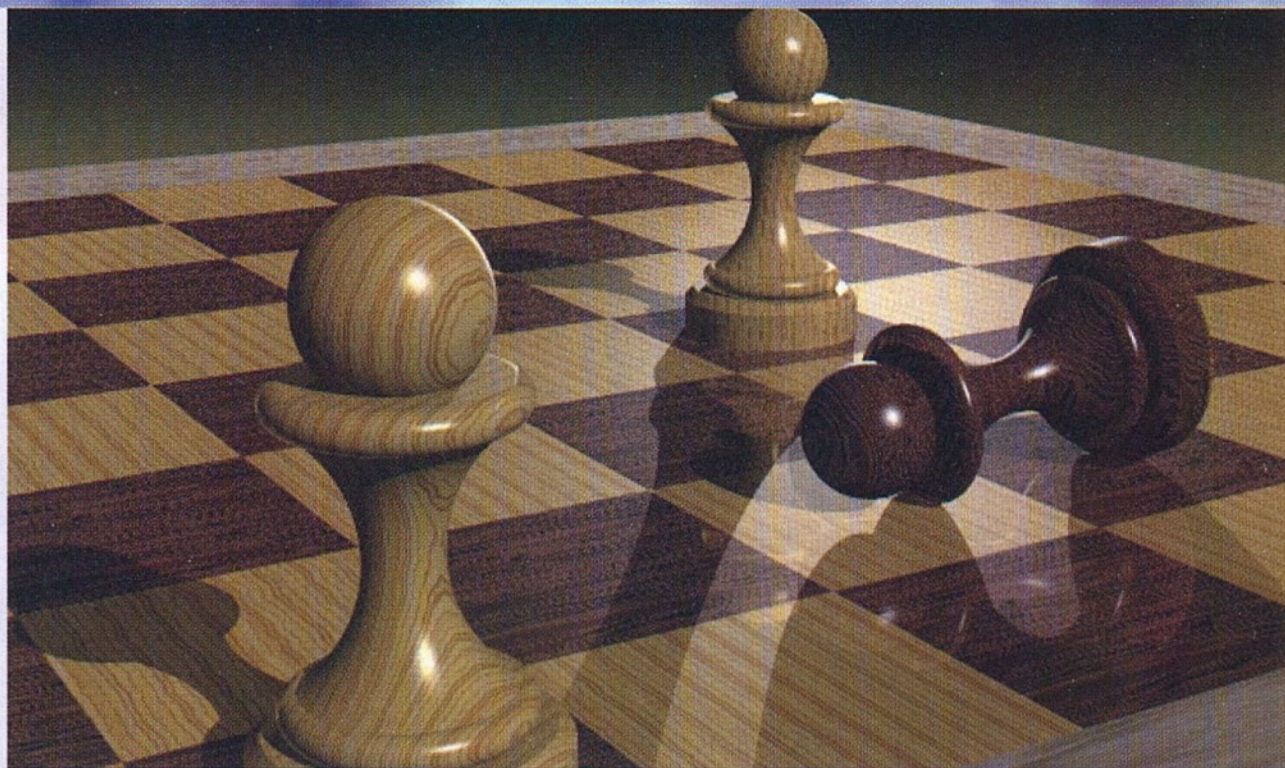


be (tűz, köd, robbanás, hullámozás, fényeffektusok). Verziószámában jelenleg a 4-esnél tart, de készül a 3D Studio Max, ami Windows NT alá fog megjelenni, és állítólag gigantikus újításokat végeznek rajta az előzőekhez képest (kíváncsian várom).

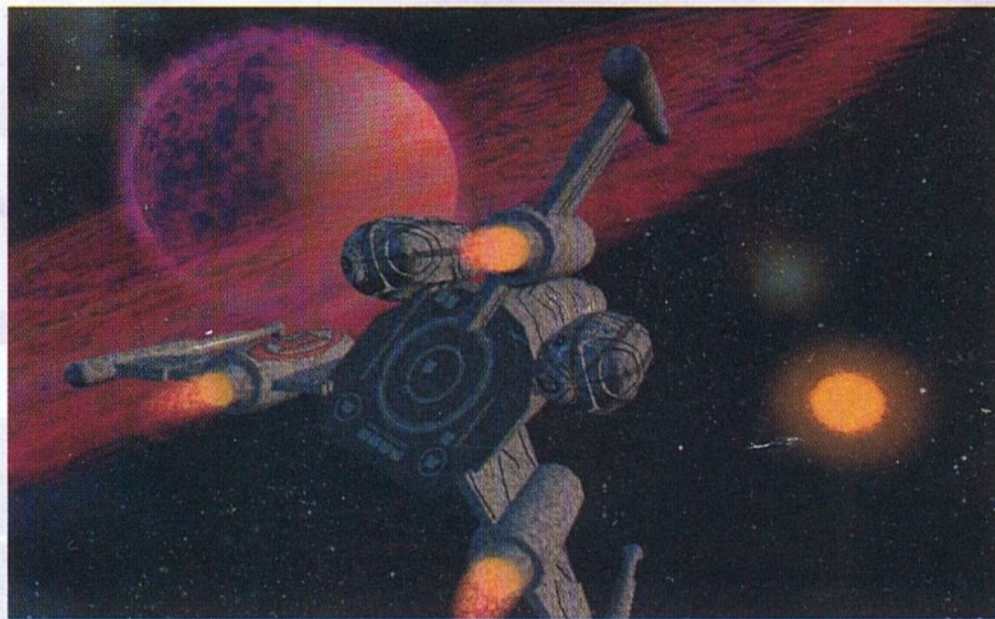
A program hardware-igényéről: DOS alatt fut, 8 MB RAM-mal és DX2/66-on már elketyeg (optimális a 32 mega egy Pentiumban, bár ez mindegyik animációs programra igaz).

Imagine. Eredetileg Amigára készült, a 2.0-ás verziótól azonban PC-n is megtalálható. Az ősi ray-tracer programok közül a legfejlettebbnek számított, a legújabb változata (4.0) pedig sok tekintetben a mostani csodákkal is felveszi a versenyt. Animációra és állóképek számoltatására is megfelelő, bár inkább az utóbbi az erőssége. Felépítése szintén logikus (elkülönített editorok), de a menürendszeréről és a kezeléséről mindez már nem állítható. Helpet szinte egyáltalán nem tartalmaz, könyv vagy némi gyakorlati útmutatás nélkül igen nehéz vele boldogulni... Mozgások megtervezésére ugyan sok lehetőséget kapunk, mégis azt kell mondjam, hogy a 3D Studiohoz képest ebben bizony fakerekes, mivel jóval körülményesebb. Amiben viszont szerintem verhetetlen, az a 3D-s objektumok tervezésére szolgáló szerkesztője, illetve a valódi ray-trace eljárása (sajnos, ezzel arányosan lassú a kép számolása).

Hardware igénye minimum 386DX-40 (persze koprocival), 4MB RAM (az optimális persze ami csak elérhető, a csillagos ég és a procesz-szorfejlesztő cégek szabhatnak háttér...). Mindenkinek ajánlom, aki komolyabban kíván foglalkozni a témával, aki viszont csak kóstolgat, az ne számítson gyors sikerekre.



LightWave. Ami csak szem-szájnak ingere! Amigán már régebben megjelent (a Video Toaster grafikus kártya által támogatott) software, amit csak a közelmúltban írtak át PC-re. Amit ez nem tud, azt nem is érdemes tudni (na jó, ha bele akarok kötni, az object editora esetleg könnyebben kezelhetőre is sikerülhetett volna, de ne legyünk telhetetlenek). Mindazt tudja, amit az előző két társa. Ezenfelül különleges benne, hogy az objektumokra külön-külön megadhatjuk, milyen eljárással számolja őket, ezzel rengeteg időt megtakarítva (a háttérben maradó tárgyakat phongolhatjuk, a közelebb lévők már tükrözhetnek is, az előtérben elhelyezetteket kell csak teljes ray-trace-szel számoltatni). Szintén egyedülálló képességeihez tartozik a fények és fényeffektusok számolása (igazán szép lens flare effektet, azaz lencse-csillanást csak ettől láttam). Ha még nem lennél meggyőzve, nézd meg a Babylon 5 című filmet. Az egyetlen igazán sajnálatos tulajdonsága, hogy Windows 3.1 és NT alatt fut, ebből pedig könnyen következtethetünk hardware-igényeire.



Persistence of Vision (POV), Vivid. Ez a két program az igazi mániákusok és művészelkek eszköze... Csak valódi ray-trace algoritmussal számol, lassú és nehézkes, de az eredmény magáért beszél. 3D editort egyik sem tartalmaz, a felépítendő színpadot és az objektumokat a saját script-nyelvén definiáljuk. (Lényegében úgy néz ki a dolog, mintha programot írnánk. Egy POV-os vagy Vivid-es kép scriptje igencsak hasonlít egy C forrásnyelvi listára.)

Ezekben is van természetesen különlegesség: gyönyörű fractalokat számolnak, szinte bármilyen matematikai függvényt megadhatunk, amely 3D-ben ábrázolható. Ha ezek valamelyikével nem ciklikus, függvénnel nem leírható mozgású animot kreálsz, akkor már igazán tudsz valamit (és én is tudom, hogy túl sok a szabadidőd :-).

Nos, ezek voltak eddig a lényegesebb és ténylegesen elterjedt programok, most viszont megnézzünk egy fogalmat, ami esetleg nem teljesen világos: a ray-trace szó szerint „sugárkövetés”, gyakorlatilag egy algoritmus, amelynek alapelve, hogy a valóságban a fényforrásokból kiinduló, a tárgyakról visszszaverődve az emberi szembe érkező fénysugarak útját fordítva végigköveti, és ez alapján valóság-hű képet alkot. A következő számban hasonló általánosságokról és alapvető fogalmak tisztázásáról lesz szó.

O-man/AstroideA

MULTIMÉDIA**MÉLYVÍZ**

AZ AMERIKAI SZLENGBEN A JAVA KÁVÉT JELENT (DÍSZMAGYARBAN JÁVA, KOZMOPOLITÁKNAK DZSÁVÁ). AZT HISZEM, ÍGY MÁR EGY KICSIT ÉRTHETŐBB A CÍM. PERSZE MÉG ÍGY SEM VILÁGOS, HOGY MI IS EZ. A TÖRTÉNET ÚGY KEZDŐDIK, HOGY A SUN NEVŰ CÉG ELHATÁROZTA, HOGY MEGREFORMÁLJA AZ INTERNETET.

HotJava

Multimédia

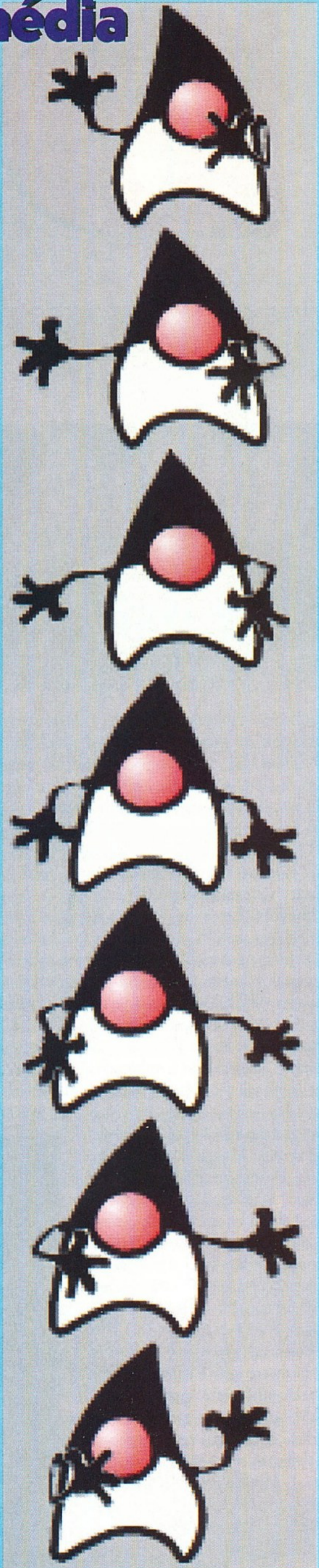
A Java ezt is megoldja, csak legyünk türellemmel: azt a kódot is elküldi az animációval együtt, amelyik ezt lejátssza, ha „véletlenül” nem lenne meg a másik haveromnál Jerevánban. Na de, ha át is küldi a kódot, honnan fogja tudni, hogy ez az én Bi986-osomon fut-e? A megoldás: a kódot nem fordítják le, hanem interpretálják! Bizony, mint a Basic hajdánán. Csak most már objektum orientáltan és nagy teljesítménnyel. Aztán az interpreter, kihasználva az adott platform lehetőségeit, úgy jeleníti meg az animációt, ahogy tudja, és nem kell azt különálló képek sorozatává konvertálva, egyesével átküldözgetni a különben is gyakran friss levegőért kapkodó neten. De nézzük csak sorjában a dolgokat.

Kicsit belemászva a technikai részletekbe, azért nem ilyen egyszerű a dolog. Vizsgáljuk meg először magát a Java nyelvet. Fejlesztői a már meglévő objektum orientált nyelveket vették alapul, azon belül is leginkább a C++-t (bár az maga nem teljesen objektum orientált). Feltétel volt a könnyű elsajátíthatóság, ami azért a C++-ra nem igazán áll. A Javából kipszűrték a pointereket, a felsorolás típusát, a preprocesszálást, a típusdefiníciót, az operátor overloadingot, a linkert (hiszen interpretált nyelv!), a struktúrákat (erre egy igazi objektum orientált nyelvben nincs is szükség), a template-eket és kiölték az „unsigned” horrort is. Bevezették viszont a karakterek unicode ábrázolását (16 biten), így van még egy kis tartalék, ezenkívül a thread támogatást, azaz több szál futását egy programon belül, amit a C++ nem támogat (nehogy valaki a Win32 API-val jöjjön, mert az API és nem programnyelv!). Megjelent még a boolean mint alaptípus, a string és a tömb mint objektum, valamint a személggyűjtés (garbage collection) mint egy kis prioritású háttérprogram.

Debütált a futásidejű boundschecking, ami igaz lassít, de sok kellemetlenségtől ment meg minket (na, hát a Fortranosokat nem). És még olyan is van, hogy late binding (ami megoldja a C++ ismert fragile superclass problémáját). Összefoglalva azt mondhatjuk, hogy a fenti változtatásokat leszámítva, a Java egy C++ dialektus lenne, de az is igaz, hogy a kevesebb több lett.

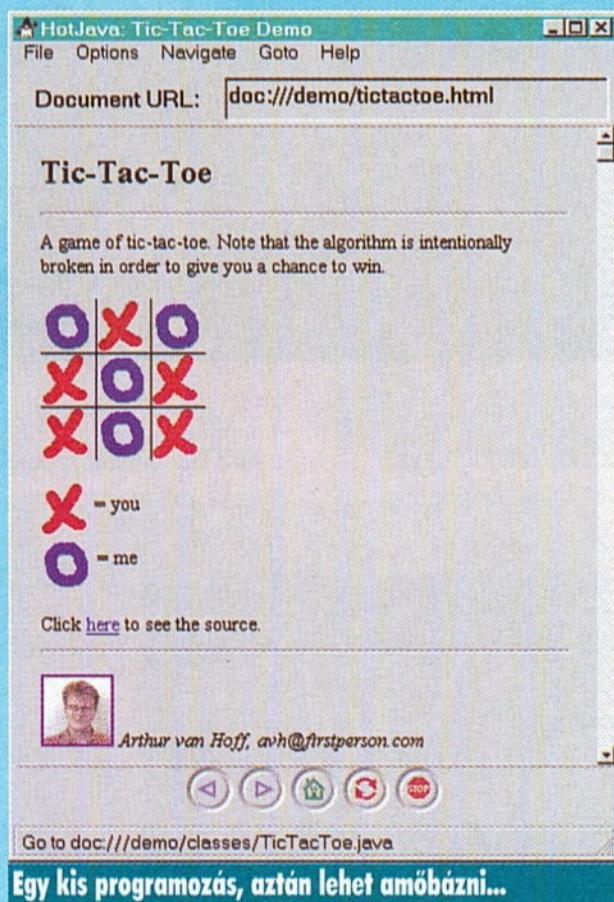
Most azt nézzük meg, hogy hogyan is működik egy ilyen Java buli. A probléma, hogy a HTML statikus és merev (ami itt kivételesen nem előny). Egy HTML lapon dinamikus dolgok nem történhetnek, ha írunk is egy olyan szerver oldali programot, ami könnyörtelenül on-line legene-

rálja a HTML-t, akkor sem nyerünk igazán sokat, mert túl sok a veszteség. Mindig az egész oldalt újra kell tölteni egy kisebb részlei kedvéért. Ha installálunk egy Common Gateway Interface-t, akkor ez segít nekünk; mert írhatunk egy C, Pearl vagy shellsriptet (meg még Visual Basic, Tcl, Fortran vagy AppleScriptet is), amit a HTML betöltése kezdetén a szerver végrehajt, és kis idő elteltével az meg is kapja a kívánt dokumentumot, pl. parancssoron keresztül (UNIX: pipe, egyszerűen ezer sor echo, meg grepek, ls-ek, cool!), környezeti változóban vagy referenciát ad a helyére.



Bár ez így nem teljesen igaz, csak a figyelmet szerettem volna felkelteni! A Sun úgy indított, hogy 1990-ben startoltak egy projektet, melynek kicsi, megbízható, hordozható, elosztott, valós idejű környezet létrehozása volt a célja, hardware platformtól független működéssel. És azt meg miért? Először nem is gondoltak a WWW-re (1990!), csupán arra, hogy a szórakoztató elektronikában kiválóan lehetne hasznosítani ezt a függetlenséget, és majd a kábeltévé csatornáin a set-top-boxokba (kis dekódereszerűség fekete dobozban a TV tetején – egyszer talán Magyarországon is lesz) le lehet tölteni mindenféle érdekes programokat. Ezalatt...

Az Internet és a World Wide Web soha nem látott növekedése a software fejlesztésnek és elosztásának új szemléletét kívánja meg tőlünk. A Java lehetővé teszi a biztonságos, nagy teljesítményű, robusztus alkalmazások futtatását, méghozzá platformtól függetlenül és heterogén elosztott hálózatokon át. Ez rengeteg problémát vet fel, ezért vagyunk valószínűleg még mindig abban a helyzetben, hogy a probléma rég ismert, megnyugtató megoldást azonban még nem sikerült találni. Még egy olyan egységes platform, mint a UNIX is szegyenében elszalad, ha megkívánják tőle akárcsak a forrás-kompatibilitást is. Azt, hogy egy program bináris alakban, változatlanul fusson a hálózat másik szegletében is, végképp nem várhatjuk el semmilyen ketyerétől; mit kezdjen például egy Intelre fordított kóddal egy DEC Alpha? És akkor mit akar ez a Sun? Hogy minden fusson mindenhol? Hát azt még el tudom képzelni, hogy a home page-emre (otlapp, honlap, kezdő oldal, start lap, osszátok be) feltett GIF-et a haverom Bécsben is látja, mert az a szerencsétlen WWW browser kénytelen felismerni. De mi van, ha én azt akarom világgá kürtölni, hogy Moebius szalagból terveztem autópályát, mégsem esnek le a kocsik róla? Ehhez hiába készítek animációt OpenGL-lel, ha a kliens oldalon a browser még életében nem hallott OpenGL-ről, akkor az ötletem halva született.



Egy kis programozás, aztán lehet amőbázni...

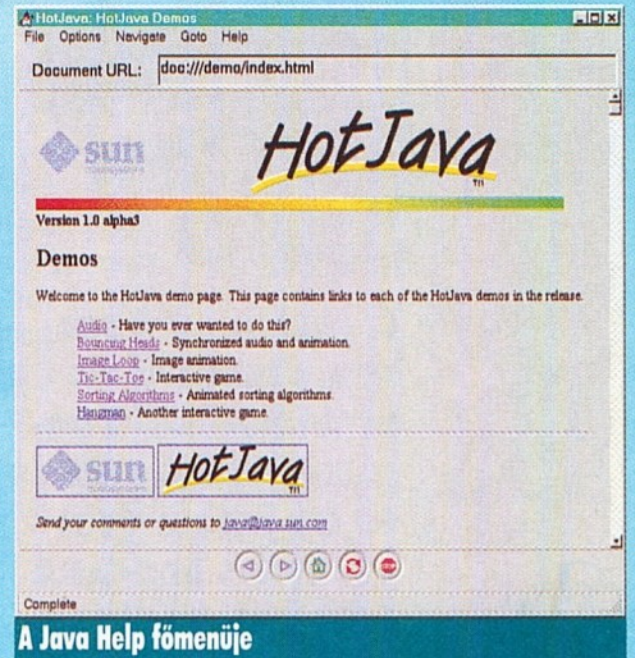


Ha ezt még gyorsítani akarjuk, vagy nem vagyunk elégedettek a nyújtott szolgáltatással, akkor átesszük a feldolgozás bizonyos részeit a kliens oldalra, azaz a browserba. A dolog nincs megoldva, mert ilyen erővel minden héten új browsert installálhatnánk és az egy kicsit uncsi. Legyen akkor egy külön applikáció, mint például egy MPEG lejátszó. Így meg elindul egy külön program, külön ablakban – hol itt az integráció? Ennél is nagyobb probléma az interakció. Nagyon szép ez a WWW, de nem igazán interaktív. A mostani megoldás: tuningoljuk fel egy kicsit a HTML-t, tegyük bele a FORM tag-et. Lesznek már szép formuláink, amiket kitölthetünk és elküldhetünk a szervernek (ismerős a submit query?). Ez ugyan nem teljesen online, de jobb, mint a semmi. A szerver oldalon viszont szintén fel kell vonultatni valami apparátust: installálni kell a CGI-t, ami fogadja a visszaáramló információt is, és visszaalakítja emberi formára, aztán azt csinálnak vele, ami jól esik.

Ha ezzel sem vagyunk elégedettek, akkor jön a Java. Szóval a Javában nincs olyan, hogy nincs, mert ami nincs meg a kliens oldalon, azt a szerver elküldi, és így máris van. A kis Java programcskákat, amik általában egy objektum definícióját tartalmazzák, appletnek hívjuk. Az a kijelentés, hogy a Java teljesen interpretált nyelv, nem igaz. A programot először egy javac nevű compiler fordítja le, de nem gépi kódot állít elő, hanem egy úgynevezett byte-kódot, ami egy magas szintű, gépfüggetlen kód egy virtuális gép számára. A virtuális gép tehát olyan, mint egy processzor, azaz van egy adott utasításkészlete, de teljesen software-ből van megvalósítva, ez maga az interpreter. Szokványos compilerrel szemben még az a nagy különbség, hogy minden osztályból külön file lesz. Érdekes, hogy a byte-kódot nem lehet Javába egyértelműen visszafejteni.

Hátra van még, hogy hogyan lehet a Javát alkalmazni. Erre két megoldás ismeretes. Az egyik, hogy egy HotJava-browsert alkalmazunk, amit teljesen Java nyelvben írtak meg és nem tökéletes a HTML supportja. Ebből az következik, hogy inkább a második megoldást érdemes alkalmazni, azaz beépített Java támogatással rendelkező HTML WWW browsert alkalmazunk (pl. Netscape 2.0). Itt minden HTML tag a helyén lesz, és a kis Java applettek is működni fognak. Egy applet meghívása HTML-ben igen egyszerű, csupán az applet tag-et kell alkalmazni, megadva az osztály nevét és a méretet. Ekkor automatikusan elindul a főmetódus (runnable). Ha azt akarjuk, hogy csak valamely felhasználói aktivitásra (pl. egérgomb kattintás) induljon el az applet, akkor egy kicsit többet kell írunk.

Fontos tudni, hogy hol áll most ez a korszakalkotó fejlesztés üzletileg, hol vannak a nagyok? A Java hivatalosan 1995



A Java Help főmenüje

vége felé látta meg a napvilágot, tehát még nagyon fiatal. Az Oracle már tervezi a speciális Java berendezést, ami egy Java chipre épülve, a televíziókészülék tetején nyugodva, annak képernyőjét használva valósítja meg nem csak az interaktív televíziózást, hanem rengeteg hasznos szolgáltatást is nyújt a jövőben (ez volt a Sun eredeti ötlete is). Egy ilyesfajta készülék 500 dollár körül lesz, a Suntól 1000 dollárt hallani. Most érzik Sun-ék, Netscape-ék először, hogy esetleg Bill Gates császár nyomdokaiba léphetnek. Az első lépés volt, hogy a Netscape Navigator már tudja és teszi a Javát. Borlandék novemberben jelentették be, hogy egy „Latte” nevű felhasználóbarát programozói környezetet kíván nyújtani a Javához. Decemberben az IBM, Adobe stb. megvásárolták a licenct, Gates úr aludt még rá egy keveset, de üzletet szimatolt és ráállt. Alig később, Symantec elészítette az első programozói környezetet Windows alá, „Espresso” néven. Borlandék hi-

deg megjegyzése szerint nem konkurencia. Sokan azt hitték, hogy Gates húzása csak taktika, de hamarosan bejelentették a Visual-Basic scriptet. Sunék is meg fogják a Java scriptet változtatni, méghozzá nem is kicsit. Ez azonban a byte-kódot nem érinti, csak a compilert. A Netscape is hozzájárult a kínálkozáshoz, most a LiveScripttel. A Sun és a Microsoft rögtön Internet Scripting Language Standard javaslatként nyújtotta be szinte egyszerre scriptjét a WW3C-hez (WWW konzorcium) és az IETF-hez (Internet Engineering Task Force).

És a jövő? 1996 tavaszán a Sun egy Workshop for Javával áll elő, természetesen Solarisra. Borlandék Lattéja is készülében. Addig is ma-

rad a JDK (Java Development Kit) az interpreterrel, ami mindenki számára ingyen és bérmentve hozzáférhető: <http://java.sun.com>. Kalandra fel!

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



A nagy csapat, aki megálmodta a „Dzsuvat”

A következő havi PC-X előzetest elolvashatod a TOP TV TELETEXT COMPU-TOP rovatában. Sőt!

Érdekes, friss hírek a számítógépek világából.

Játsz velünk! Eredeti szoftvereket és előfizetéseket nyerhetsz a PC-X és a TOPTXT közös játékában a TEXT oldalain!

A játék telefonszáma: 06/90/332-349.



MULTIMÉDIA**MÉLYVÍZ**

AZ IDŐSEBBEK MÁR ÁTESTEK RAJTA, A FIATALABBAK MÉG ELŐTTE ÁLLNAK ANNAK A KOR-SZAKNAK, MIKOR AZ EMBER ÚGY ÉRZI, MEG KELL HÓDÍTANIA A VILÁGOT. ÖSSZEPAKOLJA A CÓKMÓKJÁT, BELEGYÖMÖSZÖLI EGY, LEHETŐLEG UZSONNÁS TÁSKA MÉRETŰ HÁTIZSÁKBA, MEGVESZI AZ INTERRAIL VONATJEGYÉT, MAJD NYAKÁBA VESZI EURÓPÁT.

Backpacker



majd, ha mi is bekerülünk az Európai Közösségbe). Persze aki teheti, ennek leegyszerűsített változatoként – jó adag utazócsékkal és dollárköteggel a zsebében – ettől függetlenül bebarangolhatja Európát. Ha erre eddig még nem éreztél volna ellenállhatatlan vágyat, a Backpacker nevezetű multimédiás kirándulás meghozhatja a kedved. Egy svéd csapat elgondolása megtetszett a BMG Interactive-nak, és közösen készítettek egy olyan progit (illetve fogalmam sincs, megjelent-e már idehaza – a demováltozatot viszont megleled a CD-X 1996/1, azaz februári számán), amellyel pont ugyanazt élheted át, amit egy „jobbán eleresztett nyugati fiatal”.

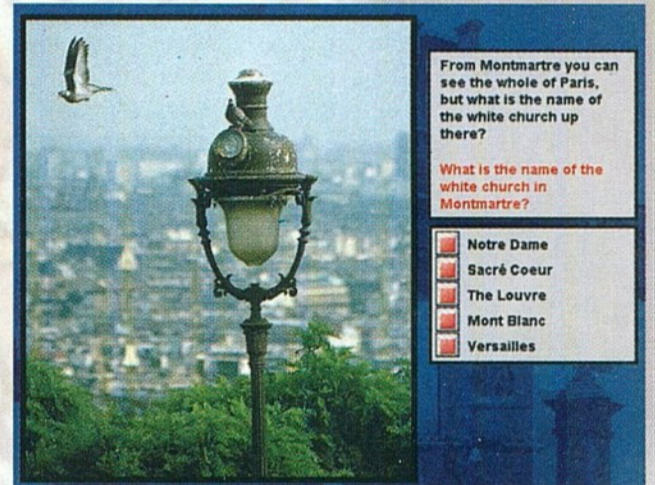
Először is világútlevelet kapsz (én is szeretnék egy ilyen fekete színűt!), majd némi kézpénzt, amellyel megvásárolhatod a repülőjegyet valamelyik nagyvárosba (bár az igazi hátizsákos vonaton zötyög – sebj). Itt mindenekelőtt valami olcsó szálláshelyet kell keresned. Itt jön a „gonosz”, oktató multimédia: mielőtt befogadna a tulaj, kérdéseket tesz fel az aktuális országról, városról, szokásokról. Ha ezek nagy részére sikeresen megfelelsz, szabad a pálya.

Na, most már irány a belváros, körbekalandozhatod a helyi nevezetességeket. Ha megcsappant a zsebpénzed, munkát vállalhatsz, ami a legkülönfélébb lehet: zöldseges mellett lótifuti, festőknél egy galériában segéd... Ezzel újabb zsetonhoz juthatsz, amivel megválthatod az újabb jegyed egy újabb országba...

A program szép fotókkal, filmekkel, grafikákkal dolgozik, a kérdések az általános műveltséget célozzák meg (bár TRF-fel órákat gondolkodtunk néha egy-egy XVI. századi francia festmény címén – pláne mindezt angolul), s közben sokszor akad olyan kiegészítő játék, ami a munkával kapcsolatos, mégis felüdülés a szárazabb adatok után (például zöldsegyalogatás a futószalagon). Mindketten órákat szórakoztunk vele, és hangos üdvözléssel nyugtáztuk sikeres munkavállalásainkat.

Mr. Chaos

Idézhaza talán nem hódolnak annyira a „sportnak”, mint az amerikai tinédzserok – helyzetükből adódóan a tengerentúliak másképp vélekednek az utazásról. Mivel meglehetősen nagy költség Európába utazni, ezt általában egyszer, 18-20 éves korukban teszik meg. Tábort vernek Londonban, dolgoznak valamit öt-hat hónapig, majd felkerekednek, és körbejárják Európát. Ha elfogy a pénzüik, újra munkát vállalnak valami bárban, esetleg újságkihordónak, segédmunkásnak állnak, majd „megszedve” magukat, újra továbbállnak. Ez a „gyakorlat” a magyar viszonyok miatt nehezen valósulhatott meg (munkavállalás külföldön egy magyar állampolgárnak?! Talán



WIZARD'S
AZ ÚJ JÁTEKKULTÚRA
TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET
A WIZARD'S-BAN
- SZIMULÁTOROK
- JÁTEKGÉPEK

KEDDENKÉNT AKCIÓ: EGYET FIZETSZ, KETTŐT KAPSZ!

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, ÉS AZ OKTOGONON

EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR
1996. ÁPRILIS 30-IG,
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S-BAN!

DIAMOND

GRAFIKUS KARTYÁK

UNOD A KONTAKTLENCSEDET, MINDIG BEÁRÁSDODIK A SZEMÜVEGED? HÁVER, AKKOR NEKED RÁNK VAN SZÜRSÉGED, VAGYIS A HÁSTECH DIAMOND VCA KARTYÁINKRA

STEALTH SE 1MD DRAM
19 900 FT-ÁFA

STEALTH 64 VIDEO 2121 1 MB EDORAM
29 900 FT-ÁFA

STEALTH 64 VIDEO 3240 2 MB VRAM
54 900 FT-ÁFA

EDGE 3D 1 MB DRAM
49 900 FT-ÁFA

EDGE 3D 2 MB VRAM
69 900 FT-ÁFA

MINDEN KARTYÁRA 3 ÉV GARANCIA ÉS INGYENES BIOS UPGRÁDE!

PIXEL MULTIMEDIA KFT.
1088 BP., RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL: 266-6059, 178-1595

AUTOMEX CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

FaxInform®

számítógépes adatbázis.
Tel.: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

KERESSEN, HOGY KERESSEN!
Kedvezményes árakkal, bizományosi
konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

Cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k
szponzorálását, kiadását és terjesztését.



PC Trafik Bt

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható
és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit.
Üzletünkben széles választékban kaphatóak használt
számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón,
garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása
kézpénzért!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klub-
tagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos ked-
vezményel jár: a CD-ROM lemezek áraiból 20% ked-
vezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit vissza-
vásároljuk, kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rend-
szerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön szá-
mos kedvezményt kapnak, megjelenő újdonságokról
folytonos tájékoztatás és egyéb meglepetések.

BitMEX BBS. Tel.: 267-9918

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán.

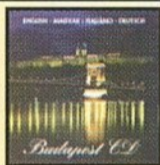


Diamond 2121 VGA + MPEG+CD-I (1MB EDO RAM, PCI) 28.990
Diamond Edge 3D VGA +16 bites hangkártya + 3D-s játékok (1MB RAM, PCI) 51.600
Diamond Stealth 64 (PCI VGA 2 MB RAM) 55.800

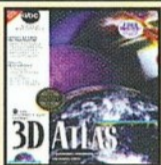


CD-Romtár 4.
Még mindig
kapható!

A legátfogóbb ma-
gyar nyelvű CD-ROM
katalógus, rengeteg demóval és ezer más
meglepetéssel.



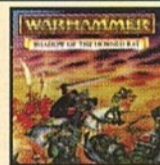
Budapest
Budapest térképe és
nevezetességei. Filmek,
fotók és leírások.



3D Atlas
Domborzati térképeket
tartalmazó világatlasz,
sok újszerű megoldással
és hasznos információ-
val.



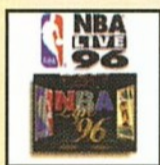
Aliens
Egy horrosztikus straté-
giai kaland, SVGA
grafikával.



Warhammer
Harc stratégiai játék,
amelyben egy megféle-
líthetetlen zsoldos csa-
pat kapitányként lépünk
színre.



**JOGTÁR
TELEFONKÖNYV
CÉGHÍREK**
Nálunk mind a három
kapható, folyamatos fris-
sítéssel.



NBA '96 Live
A legjobb és a legújabb
kosárlabda program. A
legváltozatosabb néző-
pontokból játszhatjuk a
játékot, amely hihetel-
lenül élethű.



**Encarta 96
Encarta World Atlas**
A szokásos színes, vál-
tozatos enciklopédia, ki-
bővített anyaggal.
Világatlasz Microsoft
minőségben.



SU27
Az orosz vadászgépek
csúcsa – a játékban is.
Remek vadászpülő
szimulátor.



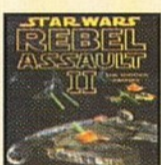
Chronomaster
A 3D-s renderelt SCI-FI
kalandjátékban a mágia
és a tudomány egymás-
mellettségében kell fel-
adatainkat megoldani.



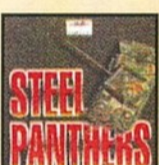
Barangolás az állatvilágban
Gyönyörű színes, képes,
hangos állatenciklopédia
magyar nyelven.



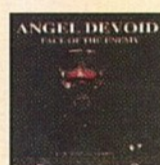
TOP GUN
A népszerű filmre épülő
játékban Maverick sze-
repében kell megszerez-
ned a TOP GUN trófeát.



Rebel Assault II.
Végre itt van a régóta
várt népszerűjátéknak a
második része 2 CD-n.
Még több kaland, még
több izgalom.



Steel Panthers
Második világháborús
harc szimuláció.



Angel Devoid
Egy véletlen baleset
folytán üldözőből üldö-
zötté válsz. A túlélés az
ügyességeden és a ref-
lexeiden múlik.



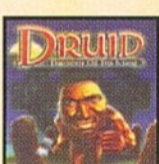
NRG
Lendületes zene egy
fiatal zenekartól új,
szokatlan formában. A
remek zene mellett 50
játékot is találunk a
lemezen



Fatal Racing
Autóverseny életre-
halálra. 30 méteres ugrá-
sokkal, ütközésekkel,
repülésekkel, lupin-
gokkal és dugóhúzókkal
kell küszködni.



Actua Soccer
Valószínűleg a legtöke-
letesebb foci játék, ami
valaha is készült PC-re.
Remek 3D-s grafika,
SVGA felbontás teszi
élethűvé a játékot.



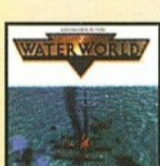
Druid
Elképzelhetetlenül jó
grafikájú kalandjáték.



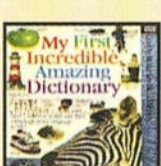
The Dark Eye
7th Guest szerű játé-
ksuper grafikával
grafikával.



6 NYELVŰ EURÓPA SZÓTÁR
6 nyelv (magyar, angol,
német, francia, olasz,
spanyol) bármelyikéről
bármelyikére fordít,
300.000 szavas szókincs



Water World
Képzeld el egy szárazföld
nélküli jövőt, víz alatti
társadalommal ahol az
életed állandó veszély-
ben van.



**My First Incredible
Amazing Dictionary**
A Dorling Kindersley a
világ egyik leglátványo-
sabb kiadásának színvo-
nalas általános encik-
lopédiája.



Entomorph
A logikánkat is próbára
tevő fantasy szerepjáték.



Silent Hunter
Izgalmas tengeralattjáró
szimulátor, ha jót akarsz
vedd fel a túlélő dzsekit.
Torpedókat bekészíteni!
TŰZ!!!



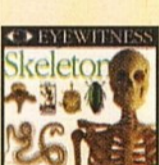
Ebciklopédia
A leglátványosabb hazai
enciklopédia, amely 107
kedves kutyát mutat be
videofilmeik és képek
segítségével.



This Means War!
Háborús szerepjáték,
„Mad Max” stílusban,
ahol az olaj, a fegyver a
hatalom. Feladatod a vil-
lág rendjét helyreállítani.



Wing Commander IV.
Látványos videoklippek,
többszörös választási
lehetőségek, űrcsaták,
lázadók és kalózok teszik
próbára képességeinket.



VideoCD-k
Filmek, rajzfilmek, Virtual
Reality sorozat,erotika.
Íme néhány cím a
kínálatunkból:
– Cat
– Shark
– Dog
– Bird
– Dinosaur
– Buggs Bunny
– Popeye
– Pavarotti in Concert
– Executions
– Cyborg 2
– Halloween
– Twilight Zone
– Asian Ladies
– Demon school
– Troll
– Dungeon Master



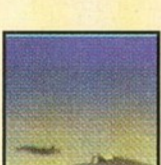
Duke Nukem
Idegen lények pusztítják
a földlakókat, utolsó
reményük TE lehetsz, ne
hagyd cserben őket.



Interaktív PUSZTA Sex
Humoros hangvételű ha-
zai erotikus CD, amely
egyedi módon mutatja be
a magyar pusztá „szép-
ségeit”.



Formula 1 Grand Prix 2
Egy új fejezet a szimulá-
torok történetében ahol a
valóságtól már csak
egy elmosódott vonal
választ el.



EF 2000
A TFX II. a legrealisabb
és legprofibb vadászgép
szimulátor.



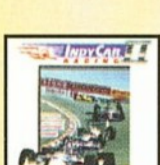
SUPERMAN



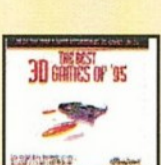
**Dorling Kindersley
Virtual Reality sorozat**
Ebben a virtuális múze-
umban megtapasztalhat-
juk az állatok látását,
hallását, mozgását.



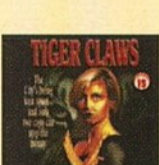
T-MEK
Az örült Nazrac, a kivég-
ző, intergalaktikus baj-
nokságában kell a T-MEK
harc csodával harcolni.



Indycar Racing II.
Az indycar kedvelőinek
ez a második rész sem
okoz majd csalódást.



BEST '95 sorozat
A 95-ös év legjobb 3D-s
játékai, shareware
gyűjteményei rendkívül
kedvező áron.



TIGER CLAWS



3D Interior Designer
3 D-s belsőépítészeti ter-
vezőprogram. Könnyen
kezelhető, DOS és Win-
dows alatt is működik.

JOYSTICK-ok

QS Warrior 5 2.392
Gravis Analog 3.900
Gravis Phoenix 16.900



Gravis Firebird 10.900
Gravis Thunderbird Hívjon

TM Kormány+pedál
36.900.-Ft +Áfa

VIRTUÁLIS LISZTOK

PD/CD-ROM

A többször írható CD technológia

Műszaki paraméterek:
– Kapacitás: 650 MB
– Adatátvitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)
– CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis
Akción áron most 99.000 Ft +Áfa

SONY

CDU 920S
2x CD-ÍRÓ

Nálunk a
legkedvezőbb
áron:
199.000 Ft
+Áfa

SAMSUNG MONITOROK

14" LR dig. contr. 38.900
14" LR NI d. contr. 41.900
15" LR NI d. contr. 62.000
17" LR NI d. contr. 134.000



Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1** Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Minden játékkal játszható.

Multimedia World ★★★★★
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

180.000 Ft



MMP

Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Hangszórók

Floppyt és monitort
óvó mágneses árnyékolás
Hangerő-, és hangszín-
szabályozási lehetőség

220 V-ról üzemeltethető

J-351 AV aktív hangszugárzó
3"-os, 40W PMPO 6.500

J-511 AV aktív hangszugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 8.500

CD játszó

Mitsumi FX-400 4 X IDE 23.900

UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 19.900

UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec) 31.800

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft®

szoftverek teljes választéka

Bertelsmann CD-ROM-ok:

Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

Language Trainer
A legmagasabb szintű
angol nyelvoktató CD-k.

Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

Magas színvonalú igényességével
elkészített művészettörténeti anyag.

Mesejáték- mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból