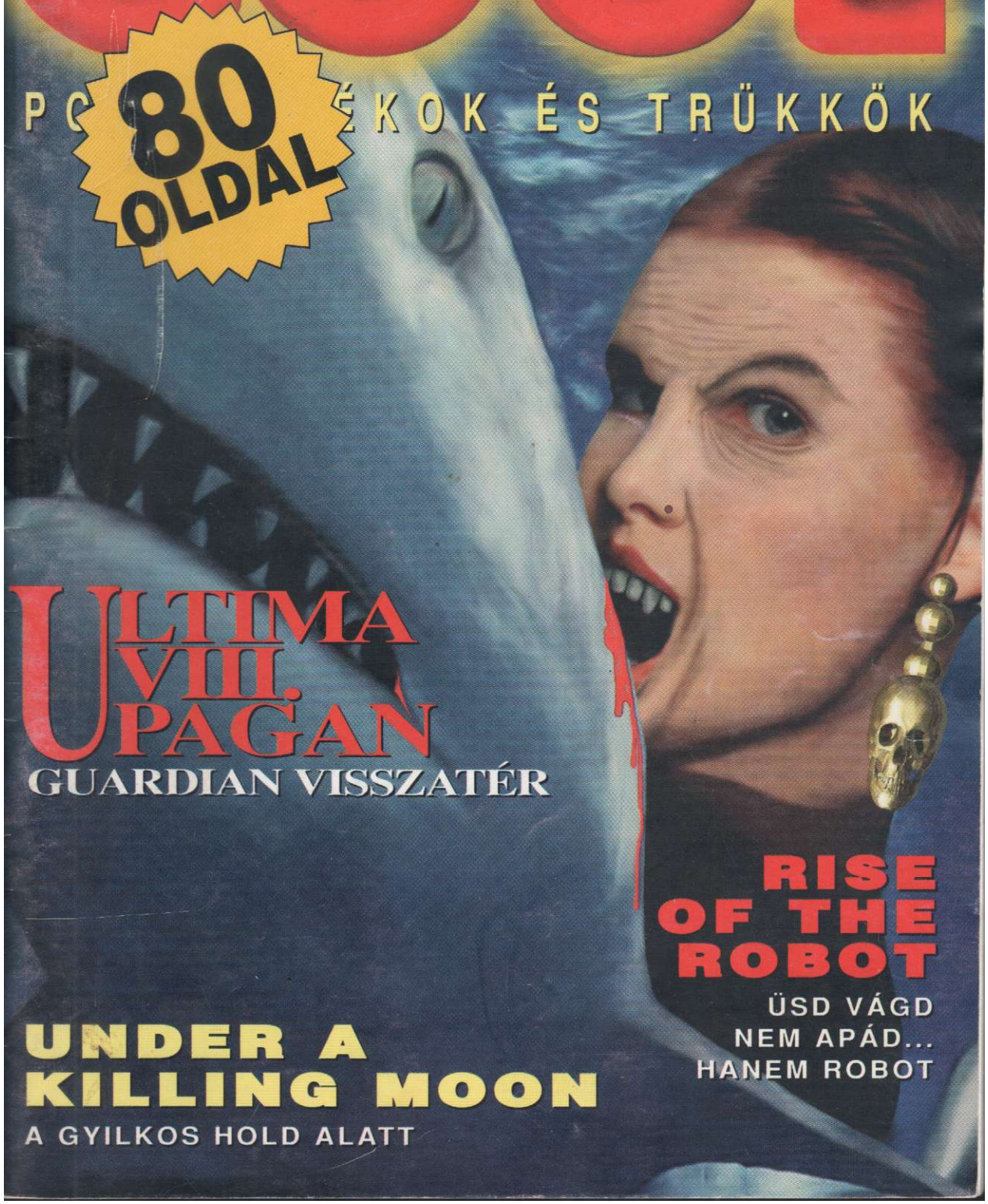
1995/2 FEBRUÁR

ÁRA:133Ft

COOL

PC [illegible]ÉKOK ÉS TRÜKKÖK

80 OLDAL



ULTIMA VIII. PAGAN
GUARDIAN VISSZATÉR

RISE OF THE ROBOT
ÜSD VÁGD
NEM APÁD...
HANEM ROBOT

UNDER A KILLING MOON
A GYILKOS HOLD ALATT

MULTIMEDIA CENTER CREATIVE

Sound Blaster 2.0	6.800,-
Sound Blaster PRO	10.700,-
Sound Blaster **16VE**	12.800,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.700,-
Sound Blaster 16MCD ASP	21.700,-
Sound Blaster AWE32	34.100,-
SB CD-ROM Upgrade	20.600,-
OmniCD Kit	23.800,-
OmniCD 3* Kit	52.200,-
SB Discovery Pack	41.100,-
SB Game Blaster Pack	44.900.-
SB Multimedia Office Pack	79.600,-
SB DigitalEdge 3X Pack	96.100,-

PC konfigurációk

ház. 4MB RAM, 1 44 FDD, IDE+.
512k VGA, billentyű, 210MB HDD
3B6DX-40, MONO 72.000,-
386DX-40, SVGA 67.600,-
486SX-40, SVGA 95.700,-
486SX-40, SVGA LR 97.600,-

ház, 4MB RAM, 1.2+1.44 FDD,
I DEt, 1MB VSA, bili, 21OMB HDD
436DX-40cx, SVGA LR 110.600,-
486DX-40CI, LR.NI 113.000,-

mint a fenti, de VLB vezérlökkel
486DX2-66C, LR,NI 14m 124.000,-
486DX2-66C, LR,NI15' 134.400,-

GRAVIS

Ultrasound	17.000,-
Ultrasound MAX	28.400,-
512kB bővítés US MAX-hoz	4.370,^

! Ú J '

TURTLEBEACH

Monte Carlo 16bit	14.000,-
Monterey 16bit	51.900,-
Tropez 16bit	33.000,-
Tahiti 16bit	39.900,-
Maui Wave	24.900,-
Wave for Windows	11.000,-
MultiSound	59.900,-

Több, mint 700 CD-ROM

NÁR 1.200,-Ft-tól

CYBER WAR	11.120,-
SYNDICATE PLUS	11.040,-
ULTIMA I-IV.	8.320,-
Microsoft Golf	5.840,-
NCA 2	6.160,-
FIFA Irrtemational Soccer	11.120,-

E S Z K É P

1065 Budapest, Lázár u. 10.
(az Operaház mögött)
1:131-3502,131-3503,131-3504
Nyitva: H-Cs: 10-17, P: 10-15

Multimedia Meeting Point

a *mutimédiások Mekkája*

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

Az árak az AFA-t nem tartalmazzák!
1075 Bp., Madách I. út 2-6. Tel.: 322-8208, 322-4027

JUNIOR

Színes, szinkronizált amerikai vígjáték

Dr. Alexander Hesse	*Arnold Schwarzenegger*
Dr. Larry Arbogast	*Danny DeVito*
Dr. Diana Reddin	*Emma Thompson*

Hesse doktor (Schwarzenegger) kívánós. Gyanúsan sokat eszik és mindenfélét. Mégsem aggódik hogy nő a pocakja, ugyanis ő pontosan tudja, hogy mitől. Időnként ábrándozva simogatja növekvő hasát, és üdvözülten mosölyog a világba. O lesz az első férfi, aki gyereket szül. Tudományos becsvágytól hajtva fogott a kísérletbe, de most már „anyai" érzések is fűtik. Schwarzenegger testisége új oldaláról mutatkozik meg a filmben. E csiklandós vígjáték lényege, hogy a „halálosztó" erőgépet gyengéd lényként látjuk. És ki tud ellenállni egy női ruhába bújt izompacsirtának?

I. ÉVFOLYAM 2. SZAM 1995. FEBRUÁR

Under a Killing Moon

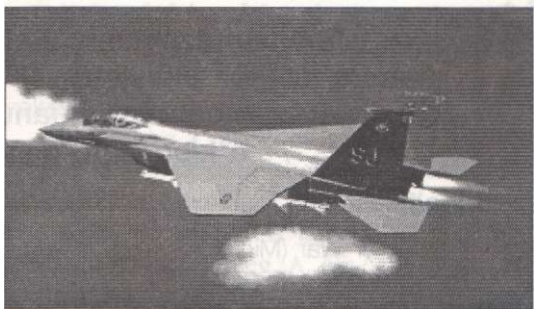
Mozi vagy játékprogram?
Mindkettő és egyik sem...

Cinemania '95 49

A „mesterművektől" az „ócskaságokig".

Rise of the Robots 29

Ebben a robotban a gép és
az élő szervezet került ötvözésre.



F-15 Strike Eagle III 57

Azonnal a kifutópályán leszünk, eligazítás nélkül

Beneath a steel sky

Pillanatok alatt körülvették a tábort,
nem volt menekvés...

Listák
Levelekből
PAGAN Ultima VIII 17
Rejtvény 28
Jazz Jackrabbit 38
Áramszünet 48
A PC-s szimulátorokról általában 54
GUS legyen 67
Tömörítők 71
Mentett állások szerkesztése 73

COOL slágerlista

Nagy nehezen sikerült feldolgoznunk azt a tömérdek levelet amit küldtetek kedvenc játékaitokról. (CSAK ÍGY TOVÁBB!) Ezek alapján a sorrend a következő:

1. DOOM II. (Mi más is lehetne!)
2. DOOM (A változatosság kedvéért)
3. X-Wing
4. Lemmings
5. Stunts
6. Flashback
7. TFX
8. Wolfenstein 3D
9. Mortal Kombat
10. Dune I-II.

Nyilván nem mindenki kedvére való ez a lista, hiszen ahány (baby)ház, annyi szokás stb. További helyezettek lehettek volna. Civilization, Sim City 2000, Tie Fighter, NHL stb. A legtöbben mégis az első 10 játékot jelöltétek meg a szavazó lapon. Ha továbbra is beküldítek kedvenc játékaitok címét, ígérem, hogy közzé teszem őket.

...megaKutya

Februári számunktól elkezdünk egy olyan rovatot, ami a játékok előrejelzését adja, a kinti megjelenés szerint. Most visszamenőleg is (január) találtok címeket. Zárójelben a kibocsátó cég neve található. íme!

1995. január

Pacific Air War (MicroProse)
Radio Active (US Gold)
Spectre VR (US Gold)
Prairie Dune (US Gold)
Heroes of Might and Magic (US Gold)
Commander Blood (Mindscape)
Menzoberranzan (Mindscape)
Cyclones (Mindscape)
Evasive Action (Mindscape)
Metal Marines (Mindscape)
Iron Assault (Vie)
The Scottish Open (Core)

1995. február

Star Trek TNG (MicroProse)
Across the Rhine (MicroProse)
Navy Strike (MicroProse)
Jet Ski Range (US Gold)
Hammer of the Gods (US Gold)
Ticonderoga (Mindscape)
Skyreals of Jorune (Mindscape)
Renegade (Mindscape)
Super Karts (VIE)
Flight Unlimited (VIE)
Dark Forces (LucasArts)
Command and Conquer (VIE)
Sensible Golf (VIE)
Tower Assault (Team 17)
Bioforge (EA)

1995. március

Colonization Gold (MicroProse)
Merchant Prince (MicroProse)
Buried in Time (US Gold)
Super Street Fighter 2 (US Gold)
Total Distortoin (Mindscape)
Amazon Queen (VIE)

Forrás: PC Format

Levelünk jött!

K.T. (Sopron): *„Szégyen-gyalázat a nagyhangú 100 Ft alatti árat 200 Ft alattivá feltornázni. Ilyent más is tud! Ne legyen lekoppintva a meglevő 687 féle MUMUS tipusú magazin. Ez legyen egyéni, ez legyen COOL, ami máshol nincs! Tudom az áremelést mindig meg lehet magyarázni, ha 133, hát 133- Érthető, hiszen az afrikai berbereknél nagy szárazság volt ami tönkretette a múltévi fogpiszkáló termést és ez a magyar gazdaságot is rendkívül károsan érintette, begyűrűzött."*

Hát be! Tudom, hogy szégyelhetjük magunkat az áremelés miatt, mások is írták, hogy miért kellett árat emelni. Előző számunkban nem akartam részletezni, hiszen mások úgy is elsírták bánatukat, de úgy látszik kénytelen vagyok...

A berberek fogpiszkálóinak kiszáradása, bár mérthetetlenül elszomorít (szegény, kicsi barna bébik!), csak másodlagos szerepet játszik a COOL árában. Először is, kedvenc papírgyáraink drasztikusan, kb. 30%-kal emelték a papírárat. Ezáltal a nyomdai költségek emelkedtek (lehet, hogy a festék is felment, de ha nem, majd ezután). És hogy vidámabb legyen az újév a terjesztők (a Posta) szintén durva módon megemelte az amúgy sem kicsi terjesztői díját (38%). Tehát mit tehet szegény COOL, ő is belép a 100 felettiek táborába. (Nem kis bánatomra!) Mivel a bánkódás legjobb ellenszere az evés, szegény COOL telezabálta magát és 80 oldalasra hízott. Ez talán jobb hír, mint az áremelés volt. Ha továbbra is olvassátok talán nem fog lefogyni.

A múltkor kérdeztük, hogy színesedjen vagy hízzon a lap. Nos, azt hiszem észre vettétek, hogy K.O.-val győztek a bővítés hívei. (HURRÁ!) Ez az egyetlen magyar PC-s-játék újság ami 80 oldalas, ez már elég egyéni! Nem?

A Comanche trükködet pedig a levelek után leírom, a matrica és golyóstoll, egéralátét stb. készletemet pedig neked akartam küldeni — majd másnak adom. Féléves előfizetés O.K?

MR. BLACK, KE-FE stb. (Sátoraljaújhely) *„Jó lenne, ha az előfizetőknek lenne egy számuk, amit az újság küldésekor a név mellé, alá, fölé vagy akárhová írnátok. Megjegyzendő, hogy a menőbb* (??? - szerk.) *számtech. újságok* (itt néhány „menőbb" cím következik - a szerk.) *is használják ezt."*

Kérdésem: minek? De ha ez tényleg fontos akkor, majd az előfizetőknek adunk egy sorszámot a neve alá, fölé, mellé. Azt is megígérem, hogy megpróbálunk nem átesni a lovunk túloldalára. (Színesség)

Ja, a megfejtésed, sajna, nem jó. Ezt kellett volna írnod:

1. A 2. B 3. A 4. C 5. B. (TIMECOP)

Juli: Mindenkit megnyugtatunk Juli újra írt, és el tudtuk olvasni.

Cs. K.: *„Itt Cs.K. beszél. Jól vagyok!* (Na ez remek!) *Ezt a jó közérzetet az új COOL-nak köszönhetem.* (Már nem éltünk hiába!) *Tetszik az újság, érdekes leírások és rendezettek...* (sic!) *Tényleg jó lenne néhány színes oldal."* (Na látjátok azért volt aki a színesség mellett voksolt, de a többség lebírkózta kettejüket.)

Kérdéseidre a válaszom igen. Kicsit bővebben: a kiadóban megveheted a korábbi számokat. Ez mindenkinek szól! A MK-ról lehet szó. A LK-ról szintén. A legjobb gépünk egy 486 DX2-80-as, jelenleg. A 286-os gépbe is lehet RAM-ot rakni illetve kell, hogy legyen benne. (Max. 2 MB) De most javasolhatnám azt, inkább új alaplapot vegyél minimum 386 DX-et. A leggyorsabb processzor - amikor e sorokat írom - a Pentium 100 Mhz.

ZOOLIO egy remek tippet küldött a **TIE FIGHTER**-hez:

„Ha egy lelkes T.F. rajongó nem tudná, hogyan nézheti vissza a befejezett Battle-k után az animációkat, hát íme: az aulából (Coruscant City) lépjen be a küldetésekbe (NEW Battle), és a mán megcsinált küldetést indítsa újra. Ezután indul az animáció."

Továbbra is várom leveleiteket a kiadó címére:

...megaKutya

ígéretemhez híven: következzen K.T. (Sopron) kis gyönyörsége a Comanche-hoz:

„Van a C.-ban egy eredetileg beépített cheat menü, csak elő kell halászni:

Első lépés beszerezni az UNLZEXE.EXE nevű kicsomagoló prg-t, ami BBS-ekről vagy ismerős-ismeretlen programozóktól, programbuherátoroktól könnyen beszerezhető.

>-A wincsin levő COMANCHE.EXE file ugyanis az LZEXE.EXE-vel lett tömörítve. A gyengébb idegzetűek, biztos ami biztos, készítsenek tartalék másolatotot CMANCHE.EXE file-ról a copy-val: COPY_COMANCHE.EXE_COM_ORIG. EXE paranccsal. (Ugye senki nem gondolt a RENAME-re.)

>-A figyelmesek már meg is írhatják a CORI.BAT nevű batch file-t, ami a COM_ORIG.EXE-t futtatja.
Például a DOS-ból ezt így a legegyszerűbb:

COPY CON CORI.BAT (enter)
COM_ORIG (enter)
F6 (enter)

Ekkor a Wincsin létrejött a CORI.BAT program, amivel az eredeti COMANCHE hívható be.

^Essünk neki, és bontsuk ki a bepakoltat: üssük be

UNLZEXE COMANCHE. EXE COM_ HELP.EXE (enter)

A pontsorok megjelenésével megszületik a wincsin a COMHELP.EXE nevű, kb. 400 Kb-os(!) kibontott Comanche program.

>• Valamelyik hexa-editort használva (pl. DISKEDIT, vagy PCTOOLS, NORTON, stb.) keressük meg az új állományunkban a heat szócskát és editorral írjuk át az előtte levő karaktert (a h betű előttit közvetlenül) egy nagy C-re. így a Cheat szócska látható.

>• Mentés után lépjünk ki a hexa-editorból és írjuk meg a HELP-es comanche behívóját is:

COPY CON CHELP.BAT (enter)
COM_HELP (enter)
F6 (enter)

sHgy megvan a CHELP.BAT comanche behívó is. Ezt futtatva a menüsorunk egy új PULL-DOWN menüvel bővül: Cheat címszóval. Rámenve kettő eset választható:

- a fegyverzet feltöltés (weapons), vagy gyengébbeknek és
- a sérülések kijavítása (dowage)

íme kész a nagy mű, az alkotó pihen - a monitor előtt -, a gép forog a monitoron.

Ki lehet így is próbálni, a program evvel, vagy enélkül is teljesen COOL."

Mástól is várunk hasonlóan jó ötleteket.

...megaKutya

AMIGA, ATARI, PC tulajdonosok figyelem! 3.57DD USA Polaroid DATARESCUE (papírdobozos), USA Polaroid Professional (műanyagdobozos) mágneslemez 590 Ft/doboz áron eladó! Információ: FOLK PÉTER (06-1) 1351-289.

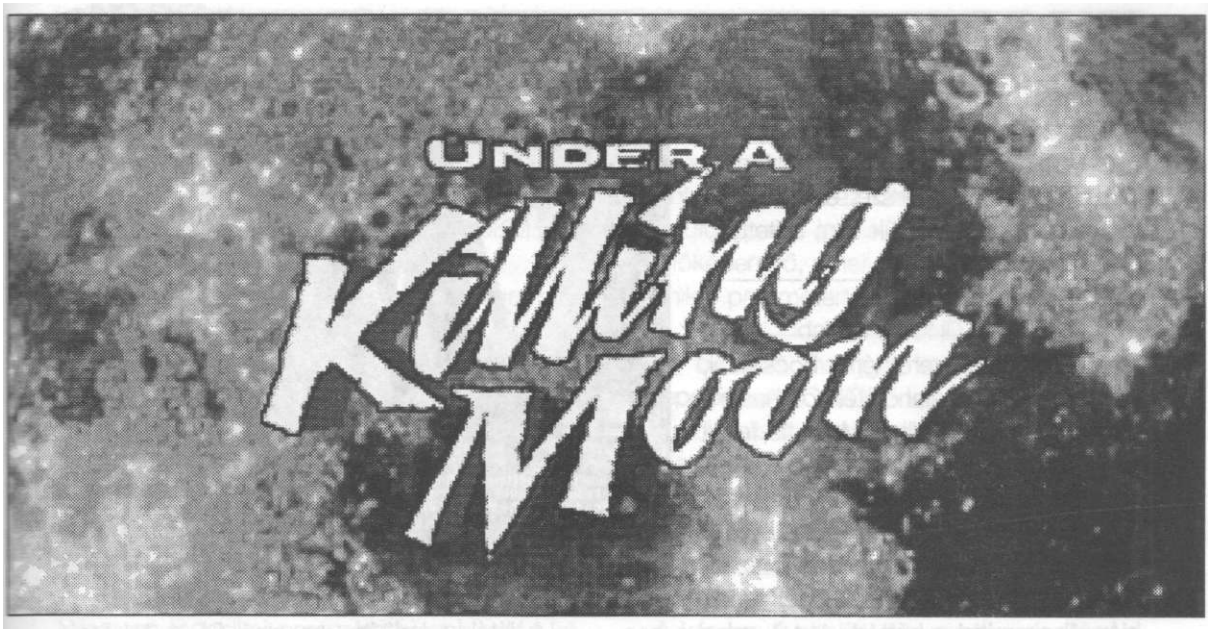
Eladó egy 120 Mb-os SAMSUNG WINYÓ 10 kg körül.
Antal Júlia, 1118 Budapest, Mányoki u. 5. Tel.: 1-866-422.

Eladó egy SB 2.0-val kompatibilis hangkártya 3 CD vezérlővel, mikrofonnal 10 000 körül. Antal Júlia, 1118 Budapest, Mányoki u. 5. Tel.: 1-866-422.

Legyél számítógépes klubom tagja! Játékversenyek, programozói versenyek várnak! Válaszborítékért tájékoztató!
Langó Róbert,
6931 Apátfalva, Maros u. 56.

Sound Blaster hangkártya eladó 7000 Ft körüli áron!
Érdeklődni:
Janka Viktor, 3900 Szerencs, Bartók Béla út 51.
Tel.: (47) 362-304.

Eladó egy C-64/II. + 1541-11. + Philips monitor + joyok + lemezek. Érdeklődni:
Lajkó Gyula, 6400 Kiskunhalas, Mártírok útja 34.



Tex Murphy a szerencsések közé tartozik, már ami a géneket illeti. A harmincas éveit tapossa, de senki sem nevezné fiatalnak. Magánnyomozó-irodája a csőd szélén áll. Mígnem egy s napon...

Mozi vagy játékprogram? Mindkettő és egyik sem... A jövő század interaktív szórakozása? Talán...

Bemutatja: PROF

A multimédiára alkalmas számítógép-konfigurációk otthoni terjedésével csak idő kérdésének látszott, hogy mikor születik olyan szórakoztató szoftver, amely valóban kihasználja a technológiában rejlő lehetőségeket. Nem hiába vártunk, megérkezett az első fecske. Under a Killing Moon névre hallgat, és sikere világszerte óriási. Tényleg olyan jó ez a program, mint amilyen a híre? A következő oldalakon mindenki képet alkothat magának erről.

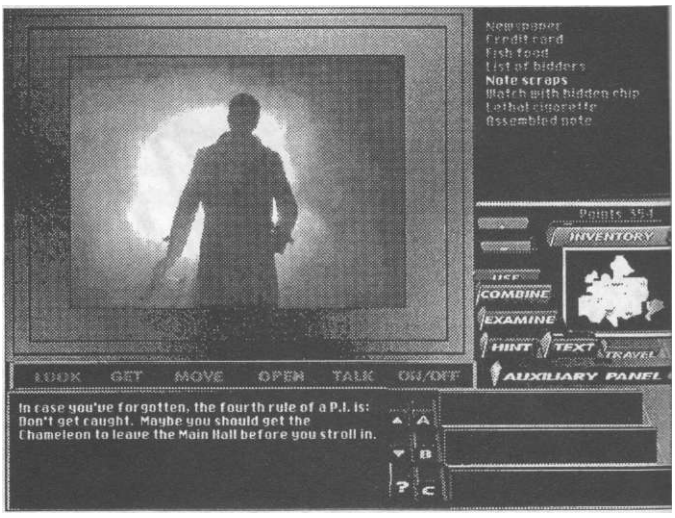
Történet

San Francisco, 2042. A harmadik világháború után, és, meglehet, a negyedik előtt járunk. Az egykor csillogó város utcái piszkosak és kihaltak, csak néha vánszorog rajtuk keresztül egy-egy törődött alak. "többségük szerencsétlen mutáns: kisebb-nagyobb fizikai vagy szellemi károsodást okozott benne a magas radioaktív háttérsugárzás. A lakosságnak csak kis része mondhatja el magáról, hogy születési adottságainál fogva ellenálló a mutációval szemben.

Tex Murphy a szerencsések közé tartozik, már ami a géneket illeti. Mert egyébként az ő élete is romokban hever. A harmincas éveit tapossa, de senki sem nevezné fiatalnak. Fanyar, szikár fickó, legjobb barátja a whisky és a cigaretta. Háta mögött egy tönkrement házasság és szakmai karrier, magánnyomozó-irodája megrendelések híján a csőd szélén áll. Mígnem egy szép napon...

Nem, ebben a világban nincsenek szép napok. Legfeljebb alacsony háttérsugárzású, elviselhető napok akadnak. Az az éjféli óra, amikor az Ezredes beállított Murphy-hez, még csak ezek közé sem tartozott. A kettőjük között le-

zajlott pár perces beszélgetés, és a rákövetkező hét nap mégis fontosabbnak bizonyult mindannál, ami valaha történt Tex életében. No, persze, ezt abban a pillanatban még egyikük sem sejtette...



Rögtön előre szeretném bocsátani, hogy a legtöbb kalandjátékhoz hasonlóan az Under a Killing Moon is feltételezi az angol nyelv ismeretét. A nyelvet éppen tanulók számára igazi csemegét jelenthet ugyan a program egészét végigkísérő digitalizált beszéd, de legalább középszintű angol tudás hiányában mind a háttértörténet, mind a cselekmény homályos marad. Természetesen a részletes beépített help-rendszernek is az angolul tudók vehetik hasznát.

Konfigurálás

Mivel a Killing Moon a szokásosnál jóval magasabb követelményeket támaszt a számítógép hardverével szemben, essék néhány szó a konfigurálásról! Problémák esetén egyébként melegen ajánlott a mellékelt kézikönyv tanulmányozása, ez ugyanis három külön fejezetet is szentel a témának.

A játék telepítése az első CD-n található INSTALL program segítségével történik, és teljesen magától értetődő. Ennek futtatása előtt viszont el kell indítanunk a VESA-kompatíbilis SVGA képernyővezérlő-programot. Ha a vezérlőprogram még nem lenne a memóriában, egyelőre nem érdemes vele vesződni, adjuk ki inkább az INSTALL2 parancsot, és a telepítés gond nélkül lezajlik.

A játék futtatásához már mindenképpen szükségünk lesz VESA vezérlésre. Az első CD-n található egy SETVESA névre hallgató program, amely automatikusan kiválasztja, majd az AUTOEXEC.BAT file módosításával rendszerbe

INFOTÁBLA

Szoftver:

Cím:	Under a Killing Moon - Gyilkos Hold alatt
Kibocsátó:	ACCESS Software Inc.
Megjelenés:	1994.
Típus:	kaland, „interaktív mozi"

Hardver:

Géptípus:	386SX (486DX erősen ajánlott), VESA kompatíbilis SVGA grafika (VLB vagy PCI buszos videovezérlés ajánlott)
Memória:.	4MB (16MB (!) ajánlott)
Helyigái^ Y	2MB (10MB 'ajánlott).
Hang:	minden ismert hardvert támogat

Ezt a programot a

Minor Multimedia Meeting Point

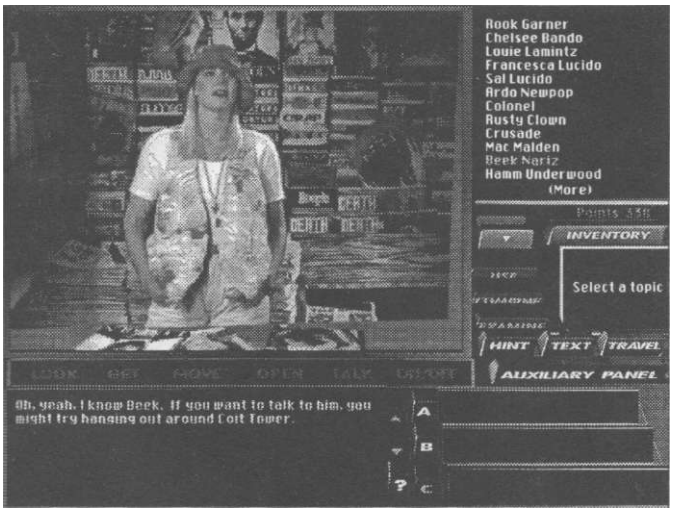
bocsátotta rendelkezésünkre

állítja a szükséges programot. Én azért jobb érzésű felhasználóknak inkább egy nyúlfarknyi batch-file kézi elkészítését javaslom, így a játék minden esetben egyszerűen indítható lesz. Nevezzük ezt a parancsfile-t mondjuk UKM.BAT-nak, tartalma pedig legyen:

Xelérési útW/ESA SVGA vezérlőprogram\elérési útXMOON.EXE

A VESA SVGA vezérlőt a videokártyához mellékelik, de az ismertebb típusokhoz tartozó programok az első CD WESA könyvtárában is megtalálhatók. (Az elterjedt Trident kártyáknál például a WESA\TRIDENT\vesa.exe program lefuttatása szükséges.) A batch-file elkészítése után a játék az UKM parancs kiadására indul.

Első futtatáskor be kell állítanunk az összes lényeges technikai paramétert, ezek aztán később még változtathatók. Először is hanggenerálás mikéntjével kell foglalkoznunk. A digitalizált hanghatások (DIGITAL FORMAT) és a



zene (MIDI MUSIC) megszólaltatását külön-külön kell szabályozni. A képernyő bal oldalán található listában gyakorlatilag az összes létező hangkártya-típus szerepel, az alapbeállítás szerinti értékek természetesen felülbírálhatok. A SOUND TEST gombra kattintva tehetünk próbát az érvényes beállításokkal. Az AUTÓ DETECT további kényelmi funkció, automatikus kártyafelismerésre használatos a digitalizált hangok esetében. Az automatikus felismerés, ha nem is gyakran, de sajnos hibázhat, ilyenkor indítsuk újra, vagy állítsuk be kézzel a kívánt értékeket. Ha minden rendben, szokás szerint kattintsunk az OK gombra!

Zsúfolt panel jelenik meg: ez a konfigurációs főképernyő, amely gyakorlatilag az összes technikai paramétert tartalmazza.

A kép bal oldalán, SOUND címszó alatt az imént beállított, hanggal kapcsolatos értékek szerepelnek. Az ON/OFF kapcsolónégyzetekkel akár a digitalizált hangok, akár a zene ki-be kapcsolható, a VOL felirat mellett szereplő érték a hangerőt szabályozza. A TEST gombbal hangpróbát tehetünk. Ha esetleg más hangkártyát szeretnénk választani, akkor a kattintsunk képernyő alján a SET SOUND DEVICE mezőre!

A képernyő tetején a használt számítógép-konfiguráció legfőbb, a Killing Moon szempontjából fontos adatai szerepelnek. A CD-ROM felirat alatti TRANSFER RATE és a BURST RATE érték a meghajtóról két lépcsőben történő adatátvitel sebességének mérőszáma. Folyamatos képi megjelenítéshez az előbbi legalább 150, az utóbbi 300 kell, hogy legyen. (A TEST gombra kattintva tájékozódhatunk az aktuális értékekről.) És hogy miért látható itt négy sor egymás alatt? Nos, akik megengedhetik maguknak, hogy több CD-meghajtót csatlakoztassanak a gépükhöz, azok megmenekülhetnek a CD-k cserélgetésétől. Ehhez itt kell beállítani, melyik lemezt melyik meghajtó tartalmazza.

A MEMORY panelen a rendelkezésre álló szabad tárkapacitás olvasható. A Killing Moon XMS-t használ, tehát EMS-menedzserekkel (EMM386, QEMM stb.) fölösleges fogyasztanunk az esetleg amúgy is szűkös memóriát.

A VIDEO mezőben videokártyánk sebessége látható. 5000-nél kisebb adatok már kellemetlen képminőségbeli romlást eredményezhetnek. 12 000 fölött megnyugodhatunk, a kártyánk kielégítően gyors.

Miután lelombozódtunk szegényes hardverkapacitásunkon, vessünk egy pillantást a

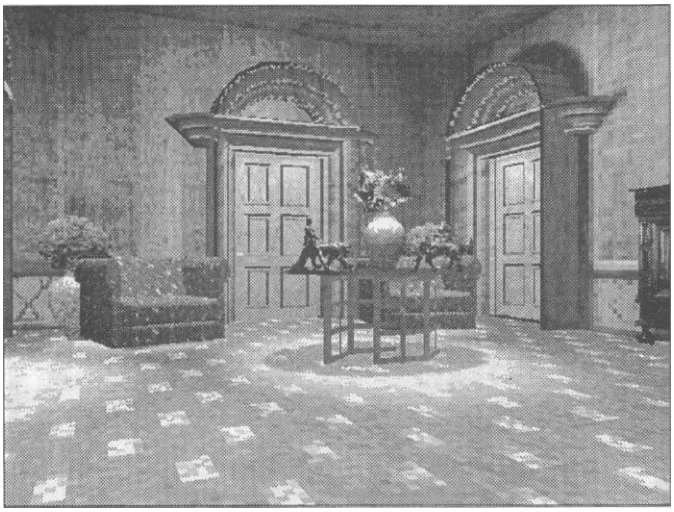
MISCELLANEOUS (vegyes) panelen található beállítási lehetőségekre. Ezek közül csaknem valamennyi elérhető közvetlenül a billentyűzetről, akár a játék közben is. A megfelelő gyorsbillentyűk piros színnel kiemelve olvashatók a képernyőn.

A CAPTIONING a digitalizált beszéd írásos megjelenítését kapcsolja ki/be. A HINTS a később terítékre kerülő, forradalmi tipprendszert teszi elérhetővé, vagy éppen elérhetetlenné. A WALKING SPEED a három dimenziós térben történő mozgásunk sebességét, a MOUSE SENSITIVITY az egér elmozdításának érzékenységét szabályozza, három fokozatban. A TILT a bólintás - felfelé, vagy lefelé tekintés - vezérlését állítja be: NORMAL módban a kurzor-fel billentyű jelenti a felfelé, kurzor-le a lefelé bólintást, de repülőszimulátorokon megizmosodott játékosok fel is cserélhetik a kettőt, REVERSE módot választva.

Utoljára maradt talán a legfontosabb paraméter-csokor, mely a képernyő alsó részében található. A MOVEMENT MODE címszó alatt tudjuk kiválasztani, hogy a játéktérbeli barangoláskor mekkora legyen a megjelenő kép mérete (WINDOW SIZE), valamint mennyire legyen precíz a grafika kidolgozottsága (RENDERING QUALITY). Érdemes mindenkinek kísérletezni, majd igényei és lehetőségei szerinti kombinációt beállítani. Ha az alapértéknél kisebb képméretet választottunk, attól még mozgásról cselekvésre váltva a kép kitöltheti az ablak egészét! Ehhez az INTERACTIVE MODE-nál szereplő első kapcsolót kell kijelölnünk. (ALWAYS SWITCH TO...) A képméret ilyenkor lassabb gépeken sem probléma, hiszen nem kell mozgatni látványt. A DO LETTERBOX SCENES IN LO-RES a kifejezetten lomha videokártyával felszerelt gépeknek jelent segítséget. Beállításával a digitalizált videojelenetek normál, 320x200-as VGA felbontásban láthatók.

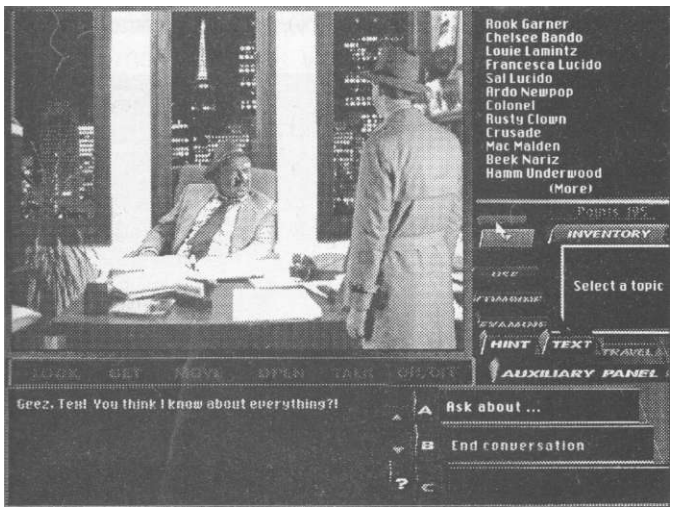
A paraméterek felsorolásának végére értünk, következzék néhány jótanács!

- Hacsak nem Pentium ketyeg a gépünkben, ne is várjuk, hogy a térbeli mozgás megjelenítése egyszerre lesz nagyméretű, gyors és részletes. Én egy 486DX2/66-oson, gyorsnak számító lokálbuszos ET4000-es videokártyával, a legrészletesebb képkidolgozást választva még éppen elfogadhatónak találtam az alapbeállítású, 432x324-es ablakot. (Hozzáteszem, hogy közepes kidolgozottsági fokon akár a teljes képernyős ábrázolás is élvezhető gyorsaságú volt. No, meg az is igaz, hogy a DOOM után az embernek elvárásai vannak a sebességgel kapcsolatban...)
- Elegendő memória hiányában, sajnos, több mindenről le kell mondanunk. Ha a szabad tárkapacitás nyolc megabyte alá csökken, a térbeli grafika egyre elnagyoltabbá válik, néhány színhelyen már kifejezetten zavaróan kockás lehet. Négy megabyte környékén elvesznek a háttérzajok és a digitalizált dob aláfestés. Ez a minőségcsökkenés azért nem olyan tragikus: én négy megás gépen játszottam végig a programot, és nem volt különösebb panaszom.



- Ha a CD meghajtóról zajló adatolvasás nem kellően gyors, azt mind a kép-, mind a hangminőség megszenvedheti. A konfigurációs képernyő CD-ROM/Burst Rate pontjában tájékozódhatunk a drive belső

puffere és a processzor közötti adatmozgatás sebességéről. Ha itt 375-nél kisebb szám olvasható, érdemes megpróbálkozni a jó öreg SmartDrive használatával. Tapasztalataim szerint 4 megabyte memória esetén körülbelül 100K cache-t gyömöszölhetünk be még a tárba. Ez szerencsés esetben elegendő lehet a problémák kiküszöbölésére.



• Egy szó, mint száz: készüljünk fel arra, hogy az Under a Killing Moon csak csúcs PC-ken nyújt teljes élményt. Ha megtehetjük, vásárlás előtt érdemes egy pillantást vetni a programra futás közben, sajátunkhoz hasonló kaliberű gépen. így elkerülhetjük az esetleges csalódást... A játék végső értékelésénél természetesen figyelembe vettem az itt leírtakat.

Végre játszhatunk...

Kalandjaink során háromféle játék-üzemmóddal fogunk megismerkedni. Először is láthatunk bevezető-átvezető képsorokat, videofilmrészleteket, hallhatunk hangbejátszásokat. Ezek a mozira emlékeztető részek általában igen látványosak, de beavatkozásra nincsen alattuk lehetőségünk. Másodsorban szabadon mozoghatunk a három dimenziós térben, a grafikus ablak ekkor a mi szemszögünkből mutatja a környezetet. Harmadrészt pedig különféle cselekvésekbe kezdhetünk, például tárgyakat használhatunk, személyekkel beszélgethetünk. Ilyenkor vagy környezetünk kimerevített három dimenziós képét, vagy a tárgyakat, személyeket ábrázoló animációkat látjuk viszont az ablakban.

A játék szempontjából értelemszerűen a mozgási-, illetve cselekvési mód a legfontosabb. A kettő között a SZÓKÖZ lenyomásával, a jobb egérgomb dupla kattintásával, vagy - ha létezik - a középső egérgomb kattintásával válthatunk.

A játéktérben történő mozgás első próbálkozásra még a leírás szerzőjét, a sokat látott veterán egerészt is megizzasztotta. Élethűnek élethű, de, mi tagadás, kissé nehézkes. A Vezérlés címszó alatt részletes leírás található róla. Itt csak annyit jegyeznék meg, hogy a Killing Moon sikeres végigjátszásához az összes fontos mozgásfajta ismeretére és használatára szükség van. A meglehetősen valósághű három dimenziós környezetben sokszor csak lábujjhegyre állva, vagy éppen leguggolva, fel-le nézelődve pillanthatunk meg kulcsfontosságú tárgyakat. Ha kezdetben nehezen menne az irányítás, ne csüggedjünk, inkább próbálkozzunk meg a konfigurációs panelen az egérmozdítás-érzékenység és a mozgási sebesség alacsonyabbra állításával.

A cselekvés összetettebb ugyan a mozgásnál, mégis rendkívül könnyen vezérelhető. A grafikus ablak alján hat igét olvashatunk, ezek balról jobbra haladva: néz, felvesz, mozgat, nyit/zár, beszélget, ki/be kapcsol. Az éppen érvényes igét sárga szín, és az egérkurzor alakjának megváltozása jelzi. A játéktérben bármilyen tárgyat vagy személyt meg lehet nézni, ehhez egyszerűen rá kell mozgatni az egérkurzort, majd, ha a kurzor nagyítóvá változott, a bal gombbal kattintani. Egy-egy tárgyra, illetve személyre a nézésen kívül csupán egyetlen másik tevékenység vonatkozhat. Ajtókat például nyitni-zámi lehet, a földön heverő tárgyak elmozdíthatók, az emberekkel be-

szélgethetünk stb. Ha a kurzort a tárgy fölé mozgatjuk, az alkalmazható cselekvéshez tartozó szöveg világosabbá válik. Ilyenkor a jobb gombbal kattintva válthatunk át a nézésről az adott cselekvésre, majd ezután bal gombbal a tárgyra kattintva Tex végre is hajtja azt.

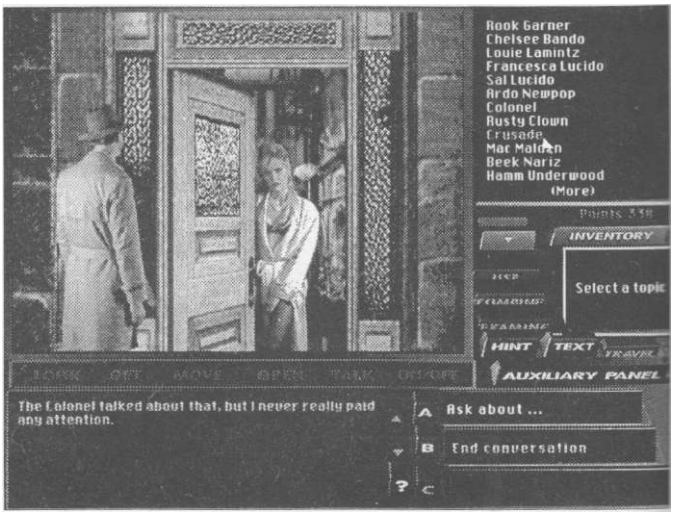
A felvett tárgyak személyes holmijaink közé kerülnek. Ezek listáját a képernyő jobb szélén elhelyezkedő INVENTORY gombra kattintva kapjuk meg. A képernyő tetején megjelenő listában azután újabb kattintással választhatunk ki egy konkrét tárgyat, amit kis ablakban is viszontlátunk. Ha tüzetesebben szeretnénk szemügyre venni a dolgot, az EXAMINE mezőt kell kijelölnünk. Ekkor a tárgyról kinagyított, mozgó képet, és bővebb leírást kapunk. A már meglévő holmik átvizsgálása igen fontos, mert újabb használható tárgyakra, információkra tehetünk szert. A vizsgálódásnak a RESUME mezőre kattintva vethetünk véget.

A magunknál tartott tárgyak a játéktérben elhelyezkedő tárgyakhoz kapcsolódóan használhatók. Erre a USE parancsgomb szolgál. A listában jelöljük ki a nálunk lévő tárgyak valamelyikét, kattintsunk a USE gombra, majd egy, a játéktérben elhelyezkedő tárgyra. Ha a barátságtalan „That's not gonna work" üzenetet kapjuk, hiába fáradoztunk. Ha viszont sikeres volt a próbálkozás, még barátságtalanabb dolog történik: semmi. Nem csak, hogy egy árva elismerő, nyugtázó szócska sem hagyja el a hangszórót, legtöbbször még a képernyőn sem figyelhető meg változás. Mindössze abból következtethetünk akciónk sikerességére, hogy a használt tárgy eltűnt, illetve megváltozott.

A tárgyainkra vonatkozó parancsok közül az EXAMINE és USE mellett harmadik a COMBINE. Ezzel két, meglévő tárgyat kombinálhatunk, használhatunk együtt. A parancsgombra történő kattintás után a tárgyak akár a szöveges, akár a grafikus listából kiválaszthatók.

Nyozómunkánk részeként többször előfordul, hogy fecnikre tépett papírdarabkákból kell kisilabizálni valamilyen fontos üzenetet. Az EXAMINE parancs hatására ilyenkor kusza papírszeletek bukkannak fel az ablakban. A - többek között - Windows-ból is jól ismert, egérrel történő vonszolással ezeket odébb lehet mozgatni. Forgatásukhoz tartsuk lenyomva a bal egérgombot, és nyomjuk meg a kurzort jobbrabalra mozgató nyíl-billentyűk valamelyikét!

Mint már említettem, lehetőségünk van beszélgetni a játékban felbukkanó szereplőkkel. Ha az illető személy a három dimenziós térben helyezkedik el, ehhez a TALK parancs kiadása,



majd a száj-kurzorral történő rákattintás szükséges. Egyes helyszíneken még erre sincsen szükség, a beszélgetés ugyanis automatikusan elindul. Minden megszólalásunkkor három lehetőség közül választhatunk. Ezek a képernyő jobb alsó részén, olvashatók, A, B, C pontokba szedve, ügyes ötlet a program készítőitől, hogy itt nem ismerjük előre a konkrét válaszokat, csupán a válasz stílusát. Valamelyik szöveghez tartozó gombra kattintva Tex az adott stílusban folytatja a társalgást. Nem megfelelő beszédstílus választása bizonyos helyzetekben az életünkbe is kerülhet...

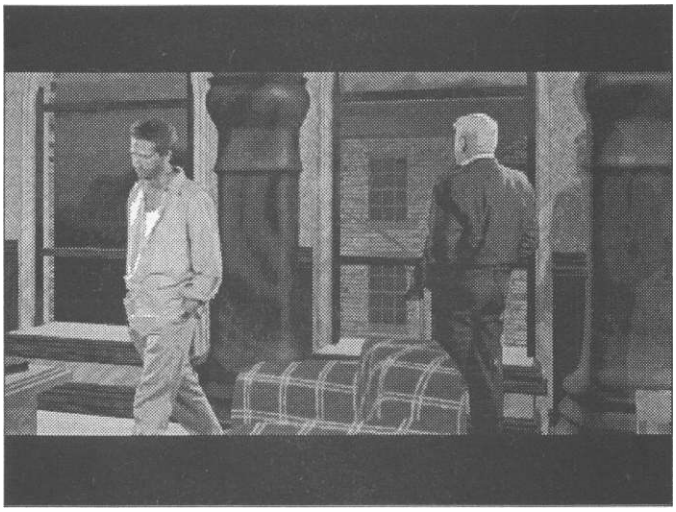
Miután kellemesen elcsevegtünk a szereplőkkel, sokukat ki is kérdezhetjük. A magunknál tartott tárgyak katalógusa helyén ilyenkor személyek, tárgyak, fogalmak listája jelenik meg. Ha ez hosszabb a rendelkezésre álló helynél, a lista alatti nyilakra kattintva lehet la-

L-

pozni. Ahhoz, hogy valamiről megtudjuk beszélgetőpartnerünk véleményét, először a lista egy pontjára, aztán az ASK ABOUT... feliratra kell kattintani. A faggatózás körébe tartozó témák halmaza a kihallgatások során bővülhet, vagy szűkülhet.

Beszélgetés közben nem egyszer meg kell mutatnunk, vagy át kell adnunk egy nálunk lévő tárgyat. Ilyen esetben kattintsuk a tárgy nevére, majd az OFFER FROM DIRECTORY gombra! Ha pedig már nincsen több kérdezni-, vagy mondanivalónk, az END COVERSATION, vagy EXIT TO... mezőkre kattintva befejezhetjük a bájcsevelyt.

A cselekmény legnagyobb részt San Francisco-ban játszódik. Ahhoz, hogy a város egyik pontjáról a másikra jussunk, kattintsunk a TRAVEL gombra! A felbukkanó térképen megjelennek utazásunk választható célpontjai. Jelöljük ki valamelyiket egy kattintással, erre



térkép alatt megkapjuk a célponthoz tartozó esetleges al-színterek listáját. Ha ezek közül is választottunk, már csak a GO TO parancs kiadása van hátra.

A tényleges játék vezérlésének leírása ezzel nagyjából ki is merült. A nyomozás során persze adódnak olyan helyzetek, amelyekben nem az eddig részletezett rutinszerű cselekvéssorok a célravezetők. Széfeket kell kinyitnunk, számítógépeket kell használnunk, és sok, ennél a kettőnél jóval izgalmasabb feladatot is meg kell oldanunk. Leírásukra itt nem kerítek sort, mert egyrészt csak a játék örömét venném el, másrészt a program mindig tájékoztat a szükséges irányításról.

Néhány, „technikai" részlet ismertetése van még hátra. Ezek közül a legegyszerűbb a vezérlőpanel alsó részén látható TEXT gomb: használatával ki/be kapcsolhatjuk az írott szöveget. A mellette elhelyezkedő HINTS felirat már sokkal érdekesebb dolgot takar. Ha a konfigurációs képernyőn nem tiltottuk le ezt a lehetőséget, rákattintva segítséget kaphatunk a nyomozásban. A segítség pontlevonással jár, a játék megoldása pedig csak akkor tökéletes, ha a maximális 1000 pontot mind begyűjtjük.

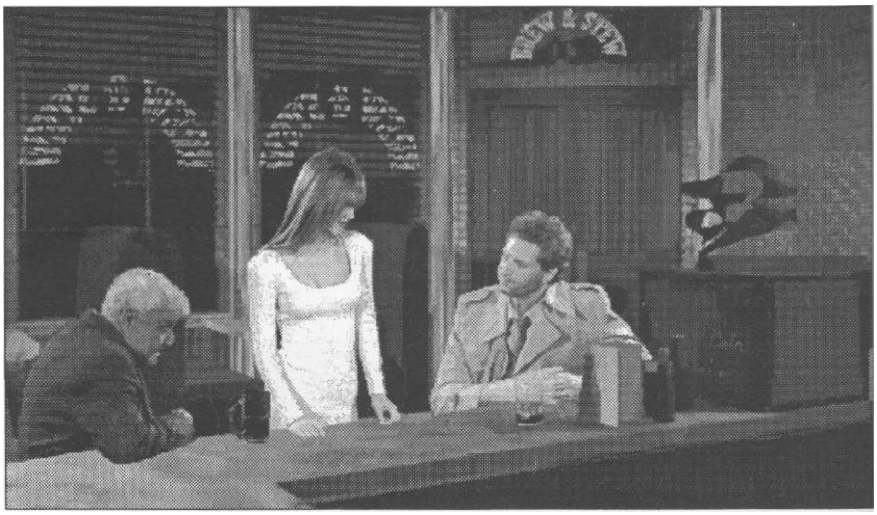
Az első megjelenő segítő-képernyőn az éppen aktuális teendőink listája szerepel. Ezek megmutatása 1 pont levonással jár. Ha a tételek melletti kérdőjelre kattintunk, további pontlevonás nélkül megkapjuk az adott teendőhöz szükséges elemi lépések listáját. Ezen a listán viszont csak a már elvégzett lépések vannak feltüntetve. Ha kíváncsiak vagyunk a következő szükséges lépésre, a legelső üres sor melletti kérdőjelre kell kattintanunk. Ez már négy pont levonást fog jelenteni. Egyszerre mindig csak egy lépést tárhatunk fel a még hátralévők közül. Az elvégzendő teendők listájához a DIRECTORY, a játékhoz a CANCEL gomb megnyomásával lehet visszatérni. A HINT-képernyőkön megtalálható a HELP parancsgomb is: kijelölésével elindíthatjuk a Killing Moon beépített információs rendszerét. Ez kézhez álló ugyan, de a játékhoz mellékelt füzethez képest semmiféle többletet nem tartalmaz.

Menük

Egyetlen, még nem említett kapcsoló található a játék közben szemünk előtt lévő táblán. Ez az AUXILIARY PANEL feliratot viseli, és kijelölésekor a rutinos kalandozók számára jól ismert menü bukkan fel: NEW GAME, LOAD,

SAVE, CONFIG, CREDITS, INTRO, EXIT TO DOS. Szaladjunk gyorsan végig ezeken az unalomig ismert a menüpontokon!

A NEW GAME - új játék választásakor megjelenő képernyőn be kell írnunk a nevünket, hogy a program a továbbiakban személyre szabottan tarthassa nyilván a játékmenetet. Választhatunk persze a már regisztrált játékosok közül is. Játékállás kimentésekor (SAVE opció) a file-névhez rövid leírást is mellékelhetünk. A Killing Moon egyébként automatikusan feljegyzi a mentés időpontját, és azt a helyszínt, ahol a mentés pillanatában éppen tartózkodunk. Mindezek a LOAD - játékállás visszatöltése menüpont választásakor felbukkanó listában is jól láthatóan szerepelnek. Itt egyébként a játékosok listája is megjelenik, közülük valakit kiválasztva az illető kimentett játékállásai tűnnek fel a képernyőn. A mellettük bal oldalon található kis kérdőjelekre kattintva láthatjuk viszont a mentéskor esetleg begépelt kommentárt. A program egyébként alaphelyzetben tartalmaz egy EASY nevű játékost, akinek minden fontosabb ponton - azaz az egyes napok legvégén - kimentett tökéletes játékállásai a rendelkezésünkre állnak. Ezek visszatöltése remek módszer arra, hogy megmeneküljünk a nyomozás izgalmaitól... Van itt még egy DELETE PLAYER - játékos törlése és DELETE GAME - játékállás törlése parancsgomb is. Ezek használata, gondolom, nyilvánvaló.



A CONFIG mezőre kattintva a kezdetektől fogva jól ismert konfigurációs képernyőre kerülünk, vagyis módosíthatjuk a technikai beállításokat. Ha ezeket megítélésünk szerint legjobb lenne rendszeresen változtatgatni (például mozgáskor néha kisebb, néha nagyobb képet látni), akkor a panel állandó behívása helyett célszerűbb a pirossal jelzett gyorsbillentyűk használata. A CREDITS a program - vagy inkább film ? - stáblistáját vonultatja fel, megspékelve néhány, a forgatás során megesett komikus jelenettel. Az INTRO gomb lenyomásával a bevezető percek láthatók újra, az EXIT TO DOS pedig mindannyiunk kedvenc operációs rendszerének karmai közé taszítja vissza a gyanútlan játékost.

Tippek

A leírás során eddig szándékosan alig ejtettem szót a Killing Moon sztorijáról, az előttünk álló konkrét feladatokról, még kevésbé azok megoldásairól. Erre most se számítsatok! Ha más nem, egy ekkora programnak már a beszerzési költsége is a személyes végigjátszásra kell, hogy ösztönözzön mindenkit! A javíthatatlanul lustákat vagy reményvesztetteket a beépített tipprendszer amúgy is kézen fogva, lépésről-lépésre végig vezeti a játékon. Itt és most mindössze a kerettörténetről következik egy kicsit bővebb ismertető, ilyesmit egyébként a kézikönyv is tartalmaz.

A játék főhőse, Tex Murphy aligha nevezhető tipikus XXI. századbeli privát kopónak. Hosszú ballonkabátot, szembe húzott vászonkalapot visel, szenvedélyesen füstöli a Lucky

Vezérlés

Lássuk a játéktérben történő mozgás irányításának részleteit!

egér előre/hátra:	séta előre/hátra
egér jobbra/balra:	elfordulás jobbra/balra
bal gomb+egér jobbra/balra:	oldalazás jobbra/balra
jobb gomb:	megállás
jobb gomb duplán, esetleg középső gomb:	váltás a mozgási- és a cselekvési mód között
R lenyomva tartása:	séta helyett futás
kurzor fel/le:	fejbólintás, beállítástól függően fel/le vagy le/fel
TAB :	fej vissza a vízszintes síkba
CTRL :	lejjebb ereszkedés
bal SHIFT :	feljebb emelkedés
E :	vissza normális szemmagasságba
A, S, Z, Q, W lenyomva :	nézési irány időleges megváltoztatása
előbbiek + bal gomb duplán:	a mozgás iránya a nézési irány lesz
D, F lenyomva :	bólintási szög időleges megváltoztatása

Egyszerű, nemde? Sajnos az időleges elfordulások és bólintások kivételével mindegyikre szükség is lesz...

A cselekvési módban egérkattintással kiadható parancsok billentyűről is elérhetők. Nem hinném, hogy egy egyszerű kattintás helyett bárki is billentyűnyomkodáshoz folyamodna, ezért csak röviden:

H - hints, V - travel, I - inventory, = - combine, E - examine,
L - look, G - get, M - move, O - open, T - talk, F - on/off.

A konfigurációs panelen - no meg persze a játékhoz mellékelt leírásban - olvasható számos gyorsbillentyű, amelyekkel például a grafika méretét és részletességét lehet módosítani. Most ezek közül következnek a legfontosabbak.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,0	grafikus ablak nagysága, 1 a legkisebb, 4 az alapértelmezés, 7 a teljes képernyő
F2, F3, F4	grafika kidolgozottsági foka, ez fordítottan arányos a megjelenítési sebességgel
F10, F11, F12	játéktérbeli mozgás sebessége

Végül pedig néhány általános kezelőgomb:

F1	Help, beépített segítség a program egészéről
P	mozirészlet befagyasztása
bármely gomb,	
+ bal egérgomb	mozirészlet átugrása
+ jobb egérgomb	teljes átvezető mozi átugrása
+ ALT-C	a látható képernyő „lefényképezése", azaz winchesterre mentése TARGA file-formátumban

Strike-ot, és kortyolgatja a Bourbont. Úgy fest, úgy viselkedik, úgy beszél és úgy gondolkodik, mintha csak az 1930-as évekből lépett volna elő. Kedves, józan, romantikus lélek, nem is igen találja helyét az új világban. Bár pályája ígéretesen indult, a szakmai -és szerelmi- siker mostanság messze elkerüli. Irodát csak egy reménytelenül lerobbant városnegyedben tudbtt bérelni, ismerősei és szomszédai ezért szinte kivétel nélkül mutánsok. Egyesek közülük valóban torz, szinte komikus fogyatékosságoktól szenvednek, másokon viszont kívülről semmi sem látszik.

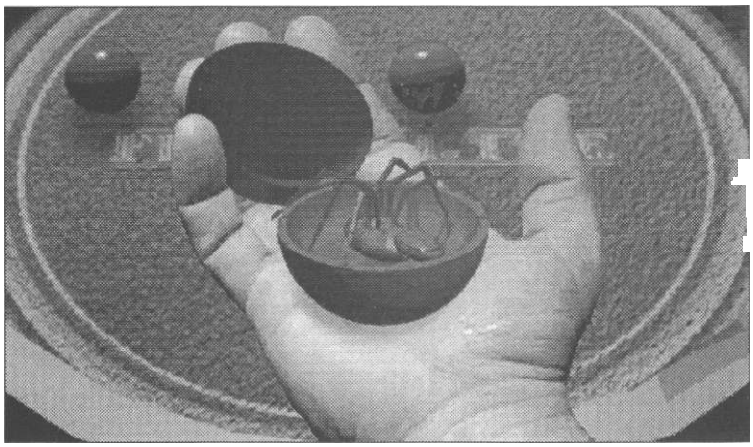
Chelsea Baldo, az újságosstandot üzemeltető fiatal lány az utóbbiak közé tartozik. Rendkívül vonzó teremtés, ráadásul okos és tájékozott is. Érdemes hát jóban lenni vele! Louie LaMintz, a sarki vendéglő tulajdonosa szintén kedveli Texet. Erős fűszerektől illatozó büféje felér egy kisebb hírügynökséggel, ugyanis a környék összes pletykája ide fut be. Francesca Lucido pizzériája szintén fontos találkahely, bár a második virágzását élő Franny elsősorban magányos férfiakra vadászik. Boltszomszédja, a zálogházat fenntartó Rook Garner pukkadt kis harmadik világháborús veterán, de pöfeteg mellkasa mélyén arany szív dobog. Ardo Newpop az egykor híres Golden Gate szálloda portáján dolgozik. Ha valaki, akkor ő nem tagadhatná le, hogy mutáns: megvan vagy két méter ötven centi, és száznyolcvan kiló. Igazi óriás, és nem is a békés fajtából. Szellemi képességei sajnos nemigen haladják meg egy ötéves gyerek szintjét.

Tex Murphy-nek az Ezredes látogatása utáni borús reggelen csak egy dolog jár a fejében: munkát találni, és végre bebizonyítani a világnak nyomozói képességeit. Felkerekedik hát, hogy körülnézzen a környéken...

Aki valaha látott már számítógépes kalandjátékot, annak aligha kell részleteznem, mi történik ezután. A kisstílű rutinmunka során Tex mind gyanúsabb eseményekre és személyekre bukkan. Mikor pedig végül az egész világot átszövő összeesküvés nyomait fedezi fel, már nincsen számára visszaút...

A sikeres nyomozáshoz csak a szokásos jótanács adható: vizsgáljunk meg mindent alaposan, és kérdezzük ki az összes utunkba kerülő szereplőt! Ne restelljünk benézni az asztalok alá, a falon lógó képek mögé, ne sajnáljuk a fáradságot újra és újra visszatérni ismerőseinkhez a játék során. Hiszen nem kisebb a tét, mint a világ megmentése...

Az esetleg elakadt játékosoknak üzenem:

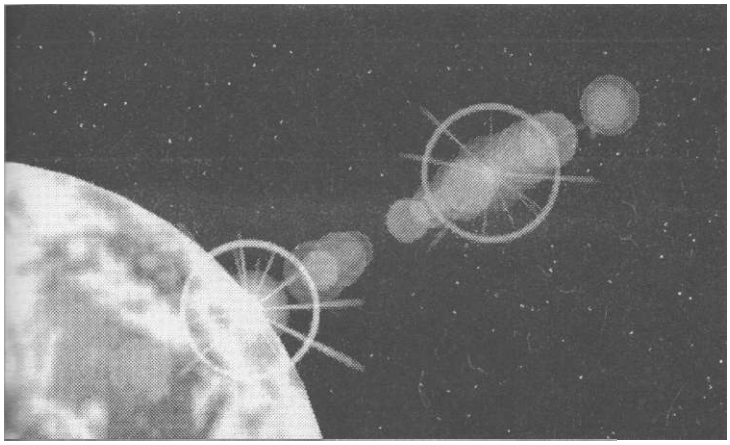


a sztorit soha nem ronthatjuk el véglegesen, tehát nem kell azon morfondíroznunk, hogy esetleg lezárult előttünk a megoldáshoz vezető út. Nem jellemző a Killing Moonra az sem, hogy száz halált kellene halnunk a küldetés sikeres teljesítéshez. Sokkal inkább egy hagyományos mozifilmre emlékeztet a program menete, aminek a végén mindenképpen ott a happy end...

Kipróbáltam, és...

...nehezen tudtam felállni a képernyő elől (de nem azért mert elzsibbadt a nadrágom). Az ACCESS Sotfware stábja bevallottan olyan programmal akart megjelenni a piacon, amely gyökeresen átalakítja a Hobbit, Zak McKracken és Leisure Suit Larry viszontagságain edződött generáció kalandjátékokról alkotott

képét. Nem csak a programozói stáb jeleskedett a kezelői felület megtervezésekor, de az alkalmazott profi hollywoodi színészek is kitettek magukért szerepeikben.

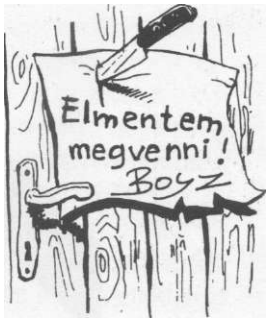


A Killing Moon ugyanakkor vélhetőleg csak az első a hasonló szórakoztató szoftverek sorában, és, mint ilyen, nem mentes a gyermekbetegségektől. A forgatókönyv-írók érzésem szerint nem tudtak felnőni a feladathoz. Zseniális dramaturgiai megoldások és gyermeteg betétek egyaránt megtalálhatók a sztoriban. Kiváló például a főszereplő karaktere, de rajta kívül kevés igazi jellemrajzzal találkozunk, pedig ez nem lenne mellékes egy detektív-történetben. A cselekmény mozgalmas, jól ötvözi a drámai és komikus elemeket, de cselekvési szabadságunk bizony korlátozott, és maga a nyomozás csak kisebb-nagyobb zökkenőkkel halad a végkifejlet felé. A reklámok minden idők legélethűbb számítógépes játékaként hirdetik az ACCESS Software alkotását. Ha ez igaz is lenne, vajon számítana-e valamit? A Day of the Tentacle-t senki sem vádolta élethűséggel, mégsem nevezném elviselhetetlenül rossz darabnak... Az izgalmas atmoszféra megteremtésében pedig egyszerűbb játékok is felülmúlták már a Killing Moont.

A technikai kivitelezés természetesen lenyűgöző, és már önmagában is képes órákra a karosszékhez szögezni a játékost. De milyen árat kell fizetnünk ezért? És az ár itt szó szerint, forintban értendő... Pentium processzor és 16 megabyte memória javasolt? Én is tudnék valamit javasolni a készítőknek...! Ha rosszmájú lennék, azt is mondhatnám, hogy a CD-k cserélgetése kifejezetten a C64-es időkre emlékeztet...

Olyan játékkal állunk szemben tehát, amelynél a képzeletbeli mérleg mindkét serpenyőjét tonnás súlyok nyomják. Mindenki maga döntheti csak el, hogy megéri-e gyűjteményét gazdagítania vele. Ha az igen mellett voksol, minden bizonnyal több hetes szórakozásnak néz elébe, és évek múltán talán elmondhatja magáról, hogy polcán ott lapul a kalandjátékok új nemzedékének ősatyja, az Under a Killing Moon.

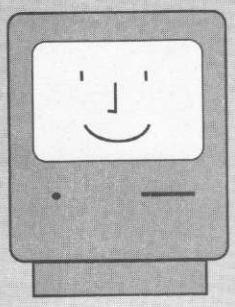
Történet, hangulat	18/20
Játékélmény	17/20
Grafika, animáció	20/20
Zene, hang	19/20
Játszhatóság, vezérlés	17/20
COOL	91/100



Tudja-e Ön

hogy milyen jók,
milyen szépek,
milyen megbízhatóak
és kedvesek

a Macintosh számítógépek?



Győződjön meg róla!

MTI-Informatika Kft.
1025 Budapest, Pálvölgyi út 41.
☎ 250-1278, 250-4418

Az Ultima eposz nem érhet véget!
Origin-ék mindent megtettek, hogy az immár nyolc fejezetet, és számos alfejezetet számláló játék-saga ne váljék unalmassá.
...és sikerült nekik! Figyelem: időrabló játék!

Bemutatja: ZPACE

A hetedik részben elpusztítottnak hitt gonosz istenség - Guardian - komisz tréfát eszelt ki, hogy legyőzőjén bosszút állhasson. Avatart, főhősünket, illetve azoknak, akik szeretik magukat teljesen beleélni a játékba - minket, Pagan világára száműzte, ahol nevét senki sem ismeri, akár csak szülőföldjét Britanniát. Míg azon igyekszünk, hogy kikeverdjünk ebből a csodálatos, és egyben nyomasztó világból, Guardian könnyedén legyőzheti és megszerezheti hazánkat. (Akik felinstallálják az opcionális peach Pack-et, azok élvezhetik, amint Guardian időnként tesz egy-egy megjegyzest: „Britannia hamarosan az enyém lesz!" vagy „Ez bizony fájhatott.", mondja kuncogva, ha eltalál egy fire-ball.) Természetesen ebbe nekünk is van beleszólásunk, ki kell derítenünk hová is kerültünk, és valamilyen módon ell kell szabadulnunk Pagan szigetéről, haza kell jutnunk. Nem lesz könnyű, mert, mint arról később értesülhetünk eleddig ez még senkinek nem sikerült. Vándorlásunk során gyakran olyanérzésünk van, mintha egy magyar népmesében lennénk, mert ha valamiről megkérdezünk valakit, az illető általában nem tudja a választ, viszont ismert valakit, aki talán segíthet. Természetesen ez az illető sem tud semmi biztosat, de ismer valakit... Szóval ez egy igazi Quest, akció és RPG elemekkel tarkítva. A grafika kitűnő, igazi 3D, még inkább, mint azt a VII. részben láthattuk. A zene és a hangefektek is

jól sikerültek, bár ez igazán valami profibb hangkártyán érvényesül (Wave Blaster, Gravis).

Tesztgép: 486/50, 8MB RAM, közepesen gyors/lassú videó kártya, Sound Blaster Pro 16 hangkártya.

A játék

A játék CD-s és floppy-s változatban is megjelent, de a közhiedelemmel ellentétben semmi különbség nincs a két kiszerelés között. (Talán annyi, hogy CD-ről kicsit gyorsabban megy a telepítés.) Akinek csak 4MB RAM-ja van, az már installálás közben kap egy figyelmeztetést, hogy nem elég a memória, de ne higgyünk neki, mert elég lesz, sőt, még egy kis softveres HD cache is bele fog férni. A lemezgyorsításnak ez a formája nagyon nélkülözhetetlen, mert különben szinte lehetetlenség kivárni a mentés/visszatöltés időket. Vegyünk valahonnan Norton Cache-t (ncache2.exe), mert a DOS-szal kapott smartdrv.exe nem ér semmit. Egy tipp ncache2 indításra (lehetőleg az autoexec.bat-ból, 4MB RAM esetén):ncache2.exe /ext=250 /optimize=speed /delay=5 /multi=on Akinek 8, vagy neaggyisten több van, az az /ext= után beírhat 3000-t is.

Úgy a mentés 85-90, és a visszatöltés 25-30 másodperce egyaránt 10-12 másodpercre csökkenthető, ami már nem is olyan sok. Játék közben azért kiderül, hogy még így is elég sokat körmöt kell lerágni, míg a gép látszólag a vincsit formatálja. Igen, akinek még nem esett volna le, a jelszó: állandóan ments!!!

Először indítva a programot végignézhetjük (vagy ESC-kel lelőhetjük) a képsort, amikor egy nagy, vörös karmos kéz (Guardian kacsója) Pagan partjaihoz közel a vízbe pottyantja a szerencsétlenül kapálódzó Avatart - minket. Kalandunk valójában onnan indul, amikor ájulásunkból magunkhoz térve egy barátságos halász társaságában találjunk magunkat, aki elmeséli, hogy mi voltunk az aznap reggeli halász-zsákmányának legnagyobb példánya. Innentől kezdve csak magunkra számíthatunk, kezdjük is el a förderítést.

A táj egy furcsa, ortogonális 3D-és megjelenítést kapott, és a VII. résztől eltérően hősünket nem egyszerűen rézsútosan felülről látjuk, hanem a perspektíva kapott még egy kis oldalirányú csavarást is. Ilyen formán az északi irány ebben a játékban relatív 1 óra 30 percnél van, tehát ahol normális esetben Észak-Keletnek kéne lennie. Úgy az északi és az észak-nyugati irányultságú falakra nem látunk rá. Ennek megvan az az előnye, hogy fele annyi felületet kell átvizsgálnunk (a játék készítői szerencsére nem éltek vissza azzal, hogy ide tegyenek nélkülözhetetlen ajtókat, kapcsolókat), és sajnos az a hátránya, hogy a perspektíva hülye rövidülései miatt, egy csomó helyen nem tudunk átmenni, holott mi úgy látjuk: bőven elférnénk pl. két oszlop között.

INFOTÁBLA

Program címe:	Ultima VIII – Pagan
Kibocsátó:	Origin
Kibocsátás éve:	1994
Helyigény:	Ultima VIII-31MB, Speach Pack- 5MB
Memória:	4MB (8MB ajánlott), ebből 420KB Conventional
Szükséges géptípus:	386/40 (486/33 ajánlott)
Speciális igény:	mouse, (driver 7.0+)
Hangkártya:	AdLib, Sound Blaster vagy 101%-ig kompatibils, Wave Blaster, GUS

Ezt a programot az Automex Kft. bocsátotta rendelkezésünkre

Az Escape megnyomására egy nyitott könyv (Diary) jelenik meg, jobb oldali lapján a következő tételekkel:

- Intro - Megnézhetjük, amint Guardian ide pottyant minket.
- Read diary - Mentett állás betöltése.
- Write diary - Mentés.

- Options - Beállítások.
  o- Music - Zene ki/be.
  - Sound FX - Hang ki/be.
  - Avatar Steps - Az Avatar lépéseinek hangja hallható/nem hallható.
  - Animation - Kisebb animációk, mint pl. a tűz lobogásának ki/be kapcsolása.
  - Text Speed - Mennyi ideig maradjon egy szöveg a képernyőn. Ezt érdemes maxra állítani, mert néha fontos dolgokat mondanak nekünk, amit nem árt leírni valahova, és a képernyő kimerevétésére nincs mód. Kattintás a szövegre eltünteti azt.
  - Frame Skipping - Kevesebb képből fogja összerakni az animációt. Darabosabb, de gyorsabb lesz.
  - Speed Limiting - A manuál szerint, ha ez ki van kapcsolva, akkor valamit gyorsul a játék megjelenítése. Mindazonáltal nem tapasztaltuk.
- Credits - Megnézhetjük a szerzőket.
- Quit - Ezt kell megnyomni, ha egy kis pénzt akarunk kölcsönkérni Guardiantól.

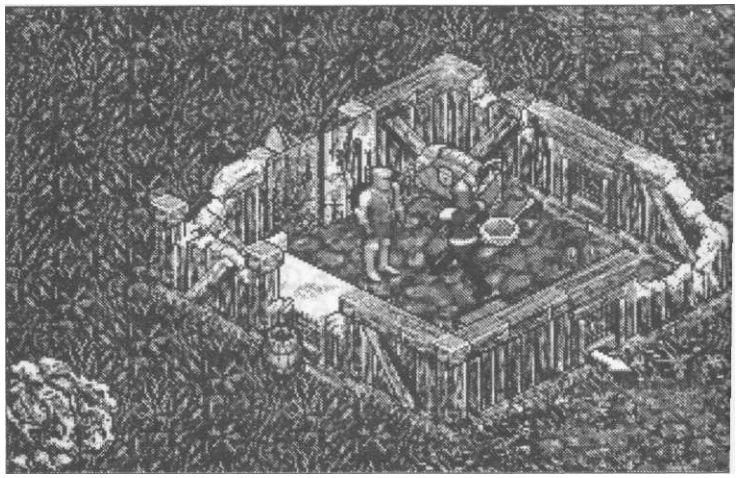
Újabb Escape, és a könyv eltűnik.

A bal egérgomb felelős a kezeinkért, a jobb pedig lábainkat irányítja. Ballal kettőt kattintva az Avatarra egy infolaphoz (karakter lap) jutunk, melyen megtekinthetjük ruházatunkat és a tulajdonságainkat jelző értékeket. STR: Erő, mekkorát tudunk ellenfelünknek bemosni. Kezdetben 15, és minnél többet vagdalkozunk, annál nagyobb lesz, függetlenül attól, hogy az ellenfelet vagy a levegőt csépeljük. Röviden: akinek van kb 1-1,5 órája, hogy árnyékharcot vívjon, annak STR és DEX tulajdonsága elérheti a maximumot (25). INT: Inteligencia, értelem. A varázslásban lesz szerepe, és ha sok könyvön végigrágjuk magunkat (ezekből egyébként NAGYON sok van) akkor esetleg megnő eggyel. Max 25.DEX: Ügyesség. Mint a STR, növekszik ha sokat küzdünk, és ha jó nagy, akkor már majdnem minden vágásunk eltalálja az ellenfelet. Eltérően az AD&D szabályokat követő RPG szokástól, a DEX nem befolyásolja védettségünket. (Pedig lenne benne logika) Ez is megállapodik 25-ön. ARMR: Páncélzat. Nulláról indul, hiszen egy egzotikus ágyékkötőt, és egy általános iskolás hátizsákot leszámítva nincs rajtunk semmi ruha. Egy egyszerű poló is növel az értékén, bár nem nagyot. Ez az, ami meghatározza, hogy mondjuk 10 vágásból hányszor találnak el. (Meg persze az ellenfél DEX-e.)HITS: Életerő. Ez mindig a DEX értékének kétszerese. MANA: Varázsláskor a MANA szolgáltatja az energiát a mágia véghezviteléhez. Minden varázslattal csökken az értéke, de könnyen visszanyerhető. Mindig az INT duplája. WGHT: A nálunk lévő összes cucc súlya. Ide minden beletartozik, a legapróbb tárgyaknak is van súlya (pl. pénz, kulcs, drágakő), és igen: a páncél sem egy pihekönnyű dolog. STR tulajdonságunk nagyságának háromszorosát pakolhatjuk be zsákunkba. Ez nem is olyan sok, ha mérlegeljük, hogy 500 obszidián érme (a pagani fizetőeszköz), ami nem túl sok, 7 WGHT pontot zabál fel.

Dupla bal kattintás a hátizsákon, és máris megtudhatjuk mit hurcolunk magunkkal. A tárgyak, főleg, ha már elég sokat összegyűjtöttünk, némileg kaotikusan egymás hegyén-hátán helyezkednek el, ez egy kicsit nehézzé teszi használatukat. Tipp: szedjünk fel valahol kisebb zsákokat, és elkülönítve tartsuk mondjuk a varázsitalokat, pénzt, mágikus alapanyagokat [sub-zsákj. Újabb dupla a bal egérrel a zsákon becsukja azt.

A karakter lap alján található még egy gomb, ezzel lehet kis méretűvé változtani, ilyenkor csak a HITS (piros) és a MANA (kék) értékeit látjuk egy sávon. Érdemes mindig így kalandozni.

A majdani páncélzatot és fegyvert is ebben az ablakban tudjuk fel- és leölteni, illetve kézbe venni vagy letenni. Például a pajzsot egyszerűen ráhúzzuk az Avatar figurájára, és ha szabad a pajzs tartó keze, akkor automatikusan megragadja.



Mozgás

Az irányításbeli gondok egy tárgy felvételekor jelentkeznek először (jóllehet a vezérlés határozottan felhasználóbarátra sikeredett, hiszen minden megoldható az egér két gombjával). Normális esetben bal kattintás és nyomva tartás a tárgyon azt eredményezi, hogy a pointer átalakul, és kis kék célkereszttté változik, olyan helyen, ahova letehetjük a tárgyat. Ha magunkkal akarjuk vinni, akkor értelemszerűen a hátizsákba kell beledobni. Bizonyos közelségben kell kerülnünk egy cucchoz, hogy azt megmozdíthassuk, és minél nagyobb, annál kisebb sugarú körben helyezhetjük el. Ha nem állunk elég közel, akkor úgy lásztik, mintha elérénk, de hiába mozgatjuk, nem tudjuk sehová letenni. Ha meg túlzottan közel kerültünk, fönnáll a veszélye, hogy épp rajta állunk (pedig a mi nézőpontunkból nem így látszik), és akkor dettó nem tudunk vele mit kezdeni. Könnyebb holmikat el is tudunk hajítani, sajnos nem túl messze. Az ember lassan azért belejön... Dupla kattintás valamin (akár a környezetünkben, akár a hátizsákban) a használatot jeleni, feltéve, hogy a tárgy használható. Ebben a játékban ugyanis a megjelenő holmiknak körülbelül az 1, azaz egy százalékára lesz csak szükségünk. (Felesleges tehát az összes kacatot felvenni, pl. borotva, virágváza, játékbaba... etc.)

Mozogni a jobb gomb segítségével tudunk, ahova kattintunk hősünk oda megy. A kurzornak három mérete van, attól függően, hogy milyen messze van tőlünk. Minnél hosszabb a nyíl, annál gyorsabban fog az Avatar a meghatározott helyre ügetni.Rövid: óvatos kis lépést eredményez, ha a figura szikla, vagy mély tenger szélén áll, akkor ilyen, ha ilyen módon lépünk a lezuhanás előtt emberünk elkeseredetten kalimpál egyet karjaival. Ezután ne menjünk tovább abba az irányba. Közepes: normális sétatempót diktál, könnyű vele eltalálni az ajtónyílásokat, és elkerülni pl. a robbanó piros gombákat. Csakhogy Pagan akkora, hogy bizton beleőszülünk, ha ilyen módón akarjuk bejárni.Hosszú: A futás. Nagyobb távolságoknak (hát igen, ebben a játékban lesznek távolságok) csak így érdemes nekivágni, viszont rosszul koordinálható a mozgás. Aki 386-oson futtatja a játékot, annak némi vátészi képességekre is szert kell tennie, hogy már két képernyővel a szakadék pereme előtt abbahagyja a futást úgy, hogy „meg tudjon állni".

Ha folyamatosan lenyomva tartjuk a bal gombot, akkor a képernyő scrollozódik, és mi megállás nélkül mehetünk tovább.

A két egérgomb egyidejű nyomvatartásával ugorni tudunk, a nyíl hosszúságának megfelelő méretűt.Rövid: helyben ugrás. Ez főleg falmászásra használható. Képesek vagyunk megmászni minden falat, palánkot kerítést, ami nem túl magas, és nincs a tetelyén megmászásgátló, pl. sorba rakott dárdahegyek. Egyszerű szabaly, hogy amire fel tudunk mászni, onnan le is tudunk jönni. Ha nagyon magasról próbálunk meg leereszkedni, akkor Avatarunk gerincét töri.Közepes: előre ugrik. Nagy: előre ugrik, és ha módjában áll, meg is kapaszkodik valamiben. Úgy lehet nekifutásból falra fölkapaszkodni.

Harc

Pagan földjén sok alaknak nem tetszik majd az arcunk, így néha kénytelenek leszünk a szép szó helyett drasztikusabban helyre rakni az illetőket. Az őrszemélyzet kék egyenruhás, alabárdos tagjait csak akkor támadjuk meg, ha már nagyon képzettek vagyunk, és lehetőleg egyedül egy darab van bebüle a közelben. De még akkor sem igazán jó üzlet ez, mert nagyon hosszú az az alabárd, gyakorlatilag az ürge közelébe se tudunk jutni, máris a saját vérünkben fetrengünk. A városlakókat egyáltalán ne támadjuk meg, mert az első gyanús mozdulatunkra hívják a helyi igazságszolgáltatást.

Dupla jobb kattintás karakterünkön fegyverrántást erdeményez, és a pointer piros színűvé válik. Ilyenkor a zene is megváltozik, és marha idegesítő lesz, nyilván, a megfelelő adrenalinszint miatt. Ha kezünkben a fegyver, legyen az kés, kard vagy akár az öklünk, a következő dolgokat tudjuk csinálni:Vágás/ütés: dupla bal kattintás az ellenfélre. Blokkolás: szimpla kattintás abba az irányba, ahonnan a vágást várjuk. Ez a funkció gyakorlatilag teljesen használhatatlan.Rúgás: dupla jobbegér az ellenfélre. Kezdetben sokkal könnyebb lesz minden arisztokratikus beütésünk ellenére agyonrúgni támadónkat. Vigyázzunk nehogy túl közel duplázzunk figuránkhoz, s nem azért mert magát fogja fenékbe rúgni, hanem mert akkor elteszi a fegyverét. Mozgás/menekülés: Szimpla kattintás a kívánt irányba. Ha messzire visszük a kurzort, akkor visszaváltkékre, ilyenkor az Avatar időlegesen fölhagy a küzdelemmel, és a megadott helyre fut, majd ott ismét harci készültségbe helyezkedik. Szégyen a futás... Harc vége: ha levágnak bennünket, akkor újra kell tölteni az állást, de ha mi maradunk talpon, akkor dupla jobb click az Avatarra, és már el is tettük a fegyvert. Ha valakit megöltünk érdemes átvizsgálni (dupla bal a hullára), hogy nincs-e nála valami hasznos.

Pihenés

Sok minden csökkentheti a HITS és a MANA értékeket, de ezek lassanként, az idő múlásával regenerálódnak. Azonban pihenhetünk is, ami gyorsítja a folyamatot ehhez azonban valami fekvőhely után kell néznünk. A játék első percében tudunk hálózsákot szerezni, így ilyen problémánk nem lesz, de aki jobban szeret idegen ágyban heverészni, az nyugodtan kialhatja magát bármelyik házban, ahol talál fekvő alkalmatosságot. Dupla kattintás az ágya vagy hálózsákra felveti a kérdést, hogy mennyi ideig (hány peridódusig) szándékozunk aludni. Itt lehet nullától ötig választani, bár egyetelen éjszaka alatt visszanyerjük minden elvesztett pontunkat. Ha nem tudunk, vagy nem akarunk lefeküdni, ám mégis vissza akarunk nyerni valamit régi önmagunkból, akkor együnk valamit. Minden megevett falat visszaad pár HITS pontot. Valamennyi a házakban található étel fogyasztható, de megpróbálkozhatunk horgászással vagy gombaszedéssel is. A gombákkal vigyázni kell! Mindegyiket meg lehet enni, kivéve a pirosat, mert az felrobban mielőtt letéphetnénk. Egyes fajták ehetőek, de halucinogéneket tartalmaznak, ilyenkor a képernyő színei gyanús pulzálásba, átalakulásba kezdenek. A sárga és a zöld gombák gyógyító hatást fejtenek ki. Ne ijedjünk meg, a hiba nem a mi készülékünkben van. Mindig mentsünk mielőtt ismeretlen fajtával kísérleteznénk.

Házak, dobozok, tárgyak

Talán az a játék egyik legnagyobb hibája, hogy túl aprólékosra sikeredett, nagyon sok kis mütyür kerül az utunkba, így nehéz rájönni, hogy

melyik tárgy bír majd jelentőséggel. Ha betérünk egy házba (dupla bal egér kinyitja az ajtót, ha nincs kulcsra zárva), akkor odabenn majdnem minden mozdítható, kinyitható. Sokszor egy párna, vagy egy váza alatt vannak a fontos cuccok, de kinek lesz türelme a 200-adik párnát odébbtenni, hogy megnézze mi van alatta. És amibe bele lehet tenni valamit (hordó, fiók, kosár - dupla bal egér a kinyitás), az egész biztosan tartalmaz is valamit, bár az estek döntő többségében hasznavehetetlen kacatokat. Amit érdemes fölvenni, az a fegyver, kulcs, pénz, mágikus scroll, varázsital, a többit nyugodtan hagyjuk ott. Előfordulhat, hogy egy ház ajtaja zárva van. Ilyenkor megpróbálkozhatunk felmászni a tetőre, és onnan bejutni, de ha így sem sikerül, akkar az az épület valamilyen bolt, és nemsokára szó lesz az ilyen esetekről. Néhol találunk kis üvegpalackokat, aminek a száján rongydarab lóg ki. Ez a molotov koktél. Ha kétszer kattintottunk rá, robban.

Lopni nem bűn, csak ha észrevesznek

Elővigyázatosnak kell lennünk, mert ha egy polgár észreveszi, hogy javait dézsmáljuk, akkor egyből hívja a robbantós embert, és végünk. De néhány trükkel gyakorlatilag mindent el lehet lopni. Ha van valaki a házban, akkor menjünk tőle olyan messze, amennyire csak tudunk, és húzzuk a lóbőrt egy periódusig. Ha az illető még mindig ott van, akkor már nem is fog elmenni, ilyenkor jön a következő praktika: csukjuk be a hátunk mögött annak a helyiségnek az ajtaját, ahonnan el akarunk emelni valamit. A jellegzetes sárga-szürke utazóládák gyakran robbannak, legyen a HITS értéke maximumon ha ilyennel próbálkozunk. A ház, vagy boltulajdonos jelenlétében jófiúnak kell lennünk, meg se mozdítsunk semmit, mert jön a robbantós ember.

Boltok, találkozók

Gyakran előfordul, hogy a kiszemelt bolt nincs nyitva, mert a kereskedő éppen máshol lóg, ahelyett, hogy dolgozna, vagy az illető, akivel randit beszéltünk meg még nem ért haza.

Ilyenkor távolodjunk el 30-40 lépésnyire a háztól, pihenjünk egy periódusig és próbáljuk újra. Tegyük ezt addig, amíg sikert nem érünk el. Ha sikerült betérni a boltba mindig a tulajdonossal intézzük az tranzakciót, ne önkiszolgáljunk, mert... igen, jön a robbantós bácsi. Ha valamit megvettünk, feltéve, hogy volt elég pénzünk, akkor a tárgy a hátizsákunkba kerül.

Mágia

Többféle módon hozhatjuk működésbe Pagan mágikus erőit. A legegyszerűbb útat a mágikus tekercsek jelentik. Ezekre csak rá kell kattintani duplán a bal gombbal, és a bennük levő energia felszabadul, miközben porrá égnek. Egy tekercs csak egyszer használható, viszont nem kell hozzá semmilyen hókusz-pókusz. Az igazi varázsláshoz viszont sok minden szükségeltetik, mint a valóságban, kellenek a reagensek, a megfelelő hely, és kell valami eszköz, ami köré az elkészült varázsige erelyét lehet fókuszálni. Meglehetősen összetett feladat. Helyhiány miatt a komplett varázsige és reagens listát (van belőlük számos) a következő számunkban tesszük közzé.

Emberek, kommunikáció

Mindenkit szólítsunk meg, akivel csak találkozunk (dupla bal egér a figurán), és beszélgessünk el vele. Célszerű mindig bemutatkozni, s csak utána vágni a dolgok közepébe. Duma közben mindig választhatunk a felsorolásból, hogy mit akarunk modani, és bizonyos tételek eltűnnek a listából, ha nem hozzuk szóba őket. Ugyanazzal a fazonnal később is beszélhetünk, és lehet, hogy akkor már egészen más dolgokat érint az eszmecsere, annak függvényében, hogy közben milyen új dolgot tudtunk meg, vagy cselekedtünk.

Varázsitalok

Mindenféle színben pompázó, varázsképességekkel rendelkező folyadékokat tudunk összeszedni. Szerencsére a szín elárulja, hogy mire használható:Sárga - kis mértékben növel a HITS értéken, ha az nem teljesNarancs - Visszaállítja a MANA-t maxraPiros - A teljes HITS-et visszakapjuk, de ha egészségesen isszuk meg, akkor sebesülést okozLila - Jobban fogunk tőle harcolni, különösen élőholt ellenfelekkel szemben.Zöld - hmm, semmit nem csinál, az egyik scroll azt írta róla, hogy jó az ízeKék - a jótékony részegséget hordozza magában. Ott is tudunk vele aludni, ahol normál esetben nem engedi a program a pihenéstFekete - kis időre láthatalanok leszünk... (az ellenség gyakran azonban ahelyett, hogy rajtunk látna át, átlát a trükkön)

Könyvek

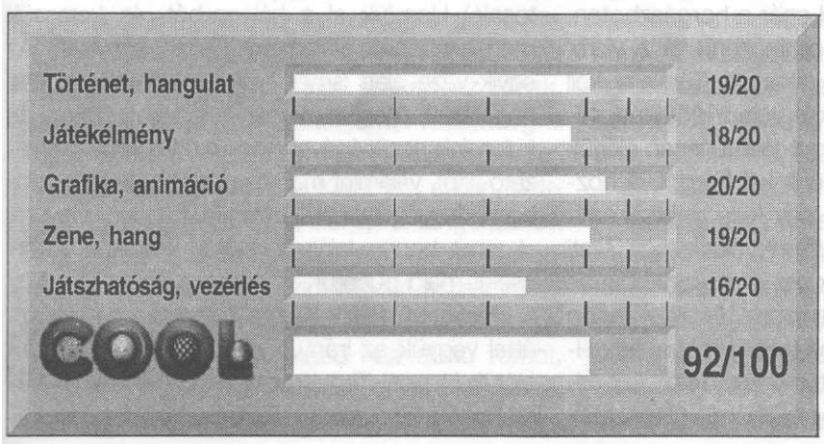
Majdnem minden házban van belőlük egy pár darab, és amellet, hogy gyakori forgatásuk növeli az INT értékét, sok hasznos információhoz juthatunk segítségükkel. A bennük szereplő történetektől gyakran nehéz elszakadni. Mindazonátal nagyon sok idő szükségeleteik ahhoz, hogy az ember mindet végiglapozza.

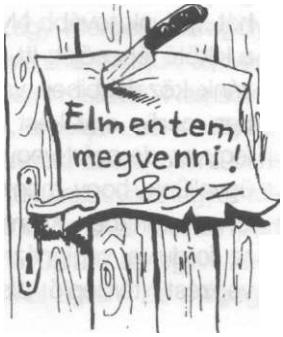
Berh-info

25 lesz az INT, a STR és a DEX
Byteok = 3
Poziciok = &H4F8, &H4F9, &H4FA
Értekek = &H19, &H19, &H19

Kipróbáltam és...

nem csalódtam benne. Jóllehet igen sokat követel hardverileg, de amit ezért cserébe kapunk az mindent megmagyaráz. (Néha még felmerül bennem a kérdés, bár egyre ritkábban sajnos: valóban ilyen könnyű egy 486-os kapacitását kimeríteni? vagy csak a régi, C64-es, byte-kiszámolós programozói precizitás tűnt el.) Csak olyan fogjon neki, aki hajlandó hetekig játszani vele, mert a tervezett játékidő legalább 2-300 óra. Ennek ellenére nem gondolom, hogy az év játékával állunk szemben, noha egy kicsit több munkával az Ultima VIII simán lehetett volna NAGYSZERŰ program. Akik elakadnak, nézzék meg a Megoldás rovatot!





Megoldás Ultima VIII, 1. rész

Célszerű megfontolni, hogy a „levegő vagdosástól is erősebbek, ügyesebbek leszünk" időt rabló elfoglaltság helyett, nem akarjuk-e inkább megjásztuk a berh.bas-t, aminek paraméterei a bemutató cikk végén, maga a programkeret, a Dos-trükkök rovatban van. Ha nem, készüljünk föl rá, hogy a nehéznél is nehezebb dolgunk lesz.

WARNING! A leírás nagyon célirányos, és csak a legszükségesebb dolgokat tartalmazza, ezért az „útról" való letérés, bóklászás, a felesleges (vagy ki tudja?) harcok kifejezetten ajánlottak. Vigyázni kell azonban térkép nincs, és ezért igen könnyű eltévedni!

A mese úgy kezdődik, hogy...

... Devon, a hálász mellett találjuk magunkat, majd nagy nehezen feltápászkodunk. Devon minimális információval szolgál környezetünkről, többek között elmondja, hogy Mordeával vigyázni kell, mert gonosz és dühös nőszemély, és különben is, ő uralkodik Pagan egyetlen városán, Tenebrea-n, valamint, hogy ha többet akarunk megtudni, keressük meg Bentic-et a könyvtárban. Ne kekeckedjünk vele, mert ugyan nem hívja a robbantós embert, de végig a sarkunkban lesz, ha belerúgunk. Miután elfordult tőlünk, nyugodt szívvel vegyük el a hálózsákját, és ha akarunk, egy kicsit pecázhatunk is. (Dupla bal egér a horgászboton, és a kék célkereszttel mutassunk rá a vizre, ahova a horgot dobni akarjuk. Túrelem kell hozzá, és teljesen szükségtelen időtöltés, tehát...) Ujunk tovább Nyugat felé. Lassan elérjük a kikötő lépcsőjét. Itt látunk két hordót. A hozzánk közelebbiben van egy kies doboz, amiben pedig egy kést találunk. Nem egy állati fegyver, de azért vegyük ezt is magunkhoz, és ügyeljünk, hogy megjelenjen a Karakter lapon is, a kezünkben. Menjünk fel a lépcsőn, és délre fordulva végignézhetünk egy komplett kivégzést (térdeplő áldozat, bárd, fővesztés), amit egy magassarku csizmát viselő szőke szépség hajt végre. Miután elvonul a közönség (a fehér ruhás, koronás maga Mordea, a Tempest) kérdezzük meg az őrtől (kék uniformis, alabárd), hogy mi folyik itt, és az ő kérdéseire pedig mondjuk meg a nevünket, és hogy célunk: hazajutni. Miután így kifaggattak bennünket, mehetünk amerre akarunk, de a holttestnél szomorkodó özvegyet hagyjuk békén.

A legjobb, ha elindulunk Északnak, és belépünk Tenebrae városába. Menjünk amíg egy négyes útkereszteződéshez nem érünk. Most vagyunk Közép-Tenebrea-ben. Forduljunk keletre, és menjünk, át nem lépünk egy kapun. (A képernyő elsötétül, és egy darabig csak a vinyó csörög.) Kelet-Tenebrae-be jutottunk. Itt laknak a város prominensebb polgárai. Forduljunk Délnek, majd vegyük az első kanyart ismét Kelet felé. Mihelyt lehet ismét irány Dél, majd megint Kelet. Menjünk amíg egy nagy birtok kapuját el nem érjük, a kerítés két oszlopán kőszobrok, benn a kertben medencék vannak. Salkind, a miniszter házában vagyunk. Az épületben irány Nyugat, majd Dél, amíg el nem érjük a hálószobát. Az egyik törülköző alatt van egy kulcs, vigyük el, és az északi falon lévő kart húzzuk meg. Egy fal a folyosó északi oldalán erre leomlik. (Vigyázat! Most éppen lopunk, szóval legyünk óvatosak.) Hagyjuk el a hálószobát, és keressük meg a nappalit, valamerre Északi irányban. Az egyik váza alatt ismér egy kulcsot találunk, na hagyjuk itt. Menjünk vissza a leomlott falhoz, és kulcsaink segítségével nyissuk ki a ládához vezető ajtót, valamint magát a ládát is. Fel fog robbanni, legyünk tehát kipihenve. Mindent vigyünk el, amit benne találunk (pénz, mágikus tekercsek), majd pucoljunk innen.

Nyomás vissza Közép-Tenebrae-be, és ezúttal vegyük az irány Nyugat felé. Hamarosan elérük Nyugat-Tenebrae-t, a szegények és kereskedők városrészét. Forduljunk Délre, és kö-

vessük az utat, amely hamarosan elkanyarodik Nyugat felé. Kanyarodjunk vele mi is, és nemsokára elérjük a Fegyverkovács műhelyét, és egyben boltját. Ha nincs nyitva, tegyük a cikkben leírt trükköt. Ha végre sikerült bejutnunk, beszélgessünk el a mesterrel, és vegyünk tőle sisakot (helmet), pajzsot (shield), karvédőt (arm guards) valamint lábvédőt (leggings). Vehetünk valami fegyvert is, de nem elengethetetlen, mert nemsokár nekünk lesz a legjobb gyilkolószerszámunk egész Pagan-on.

Térjünk vissza Kelet-Tenebrae-be, és itt forduljunk föl, akarom mondani az Északi irányba. Kövessük az utat (ami egyszer-kétszer elkanyarodik), míg el nem érjük az özvegy házát. Ha nyitva, menjünk be, ha nem, akkor a figura ugyanaz, mint a kovácsnál volt. Itt láthatjuk az megtört asszonyt egy székben ülve hímezgetni. Beszélgessünk el vele (még NE nyúljunk az asztalon heverő drágakövekhez), majd keressük meg a hálószobát Észak-Nyugat felé, és pihenjünk egy kicsit. Ha eltűnt az özvegy, akkor vegyük magunkhoz minden értékes holmiját, drágaköveit, és ne hagyjuk ott a keleti asztalon lévő pénzes doboz tartalmát sem. Magunkra kaphatunk valami ruhát, mert Pagan-ban elég hűvös az időjárás. Na, nyomás vissza aludni, és ha fölébredünk, akkor a széken nem a télapót találjuk majd, hanem... az özvegyet. Szemérmetlenül adjuk el neki az összes drágakövét, de na alkudozzunk, mert mint mondja, ő nem ért ehhez az iparághoz, csak a (néhai)férje miatt csinálja, és egy vassal sem fog többet adni értük. Többször ezt nem lehet megjátszani sajnos...

Hagyjuk magára az asszonyt bánatával (valamint kifosztott boltjával), és vegyük az irányt Keletnek, amíg vége nem szakad az útnak. Irány Dél, majd amint lehet ismét Kelet, míg el nem érjük a kaput. Ez Kelet-Tenebrae keleti kapuja. Menjünk tovább Keletnek, árkon, bokron át, és egyszercsak elérjük a tengerpartot. (Az Avatar nagyon béna úszó, ne kísérletezzünk.) Itt kövessük a part vonalát északi irányban, míg balkéz felől meg nem pillantunk egy romos házat, vagy inkább ház alakú romot, benne egy hullával. Sétáljunk a ház közepére, ami egyből beomlik alattunk.

A Slayer barlangjaiban vagyunk. Szobatársunk egy debella troli mindaddig nem bánt, amíg csenben vagyunk, és nem rántunk fegyvert. (egyenlőre ne üssük meg, mert kicsit jobb nálunk) Nézzünk körül a szobában, és vigyünk el minden hasznosat, leginkább a kulcsok érdekesek. A láda szokás szerint felrobban, tehát ne akkor feszegessük, amikor a troll a közelünkben van, mert rossz néven veszi, és beledöngöl a padlóba. Ettől a perctől kezdve nem árt hevenyen menteni, mert sok rosszindulatú teremtménnyel találjuk szembe magunkat. Hagyjuk el a szobát a nyugati ajtón keresztül, és egy nagy csarnokban találjuk magunkat. Az út elágazik, van egy rövid beugró Északra, ahol egy kar segítségével lehet továbbjutni és kicsit tovább haladva Nyugati irányba, lesz egy kisebb útvesztő dél felé. Először erre menjünk, és folyamatosan követve a balkéz felőli falat egy szobába jutunk, ahol egy troli és néhány embert ropja föl és alá. Itt van egy hátizsák, benne egy kulcs. Vegyük magunkhoz, de sietve, mert az itten troli elég morei, és egyből kupánvág. Az útvesztőnek ebben a részében kóricálva találhatunk még egy szobát, ahol az ágyon egy hulla alussza békés álmát. Ezt egy gárdista őrzi, de ki lehet cselezni, egyszerűen csak magunk után kell csalni, majd kisvártatva visszatérni. És volt gárdista, nincs gárdista. Szedjük össze a várázsitalokat, és térjünk vissza a legelső elágazáshoz. Most már meghúzhatjuk a fogantyút, és a megjelenő szellemmel, valamint egypár zombival járjunk el ugyanúgy, mint ahogy azt a gárdistával tettük. Visszatérve haladjunk Észak felé, vigyázzunk hogy az útelágazásnál nehogy a fejünkre zuhanjon sztalagmit (lefelé logó mészőnyúlvány). Forduljunk Keletnek, és kövessük a kanyargós utat. Ha utunkat állná egy mérges szemgolyó + egy kígyó furcsa keveréke, csaljuk el, vagy próbáljunk meg elslisszoini mellette. Nemsokára lépőkövekhez érünk, amellyek hol lesüllyednek, hol ismét megjelennek, szerencsére periodikusan. Küzdjük át magunkat valahogy a túlpartra (a legyegyszerűbb mód az északi part közepére állni, és onna ugrani az egyik fel-le liftező köre, majd azonnal ugrani, és mégegy-

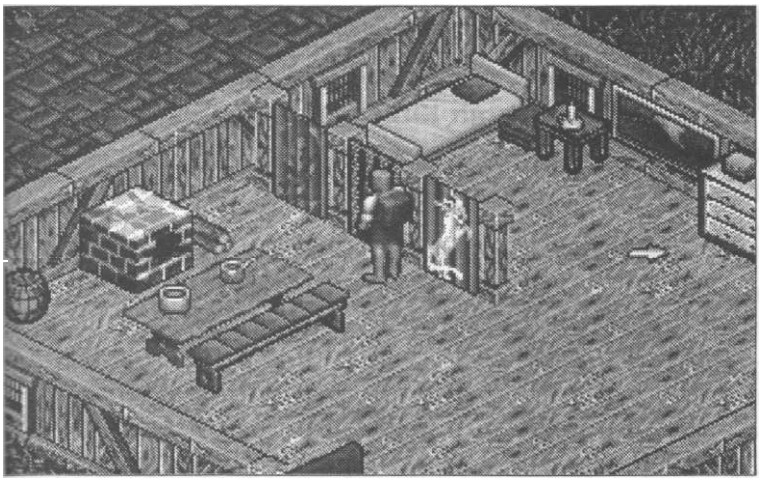
szer.) Kövessük a földnyelvet, és megint találkozunk egy szem + kígyóval. Hagyjuk, hadd éljen, nyissuk ki a háta mögött lévő ajtót az imént felszedett kulccsal, és lépjünk be az épületbe. Menjünk tovább nyugatra, ahol két csontváz katona őriz egy ajtót. Ezeket valahogy cselezzük ki, és pucoljunk be a kétszárnyú ajtón. Az pókhálós ajtó fölötti emelvényen (még ne lépjünk be idei), egy asztalon ott fekszik a Slayer, Pagan egyik legjobb fegyvere. Ez a buzogány, mint azt kéken fénylő körvonala is mutatja, mágikus fegyver, és minden 15-20 ütésből (az ütések amúgy nem túl erősek sajna) ez egyik, fehér villámlás kíséretében, egyszerűen megöli az ellenfelünket, legyen az akár sárkány vagy troll. Ha van kedvünk, most visszamehetünk, és elégtételt vehetünk a rajtunk esett sérelmeken. Aki nem haragtartó, az lépjen be a pókhálós ajtón, és máris a Kelet-Tenebrae-t övező fal külső oldalán találja magát Délre tartva el is érjük a keleti kaput, amin keresztül menjünk vissza, és jussunk el Közép-Tenebrae-be.

Most már itt az ideje, hogy megnézzük Észak-Tenebrae-t. Itt áll a palota, ahol Mordea, a gonosz kislány lakik. A palotában keressük meg a konyhát, ami a keleti traktusban van, és a konyha lépcsőjén menjünk föl a tetőre. Az egyik hordóban találunk két kosarat, és valamelyik egy kulcskarikát rejt magában. Ezt szerezzük meg, és fűzzük föl rá az össze kulcsunkat. (Dupla bal kattintás a kulcson, majd a célkereszttel kattintás a karikán.) Ezek után ha valamit ki akarunk nyitni, elég lesz a kulcskarikára kattintani kettőt, és ha megvan nálunk a megfelelő kulcs akkor el tudunk bánni a zárral. (Sajnos tolvajkulcs nincs.) Fönt a tetőt haladjunk északi irányba, menjünk át egy gyakorló-téren, ahol szalmabábúk várják a serény gárdistákat, és négy szobor között közelítsük meg azt a furcsa, szürke négyszöget. Ez egy teleport fogadó platformja, és azzal hogy megpillantottuk, már működésbe is hoztuk. A teleportáláshoz még szükség lesz egy dologra, de azzal is csak olyan helyre tudunk utazni, ahol már egyszer jártunk, és bekapcsoltuk a szürke négyzetet.

Térjünk most vissza Kelet-Tenebrae-be, és ismét induljunk el Észak felé, de most ne álljunk meg az özvegy házánál (biztos még mindig szomorkodik), hanem menjünk tovább északnak, és keressük meg a könyvtárat. Ha az ajtó melletti sárga táblára az van írva, hogy Library, akkor helyben vagyunk. Menjünk be, és keressük meg Benticet, aki zöld pólóban szokott élni, beszélgessünk el vele, és érdeklődjünk arról, hogy miképpen lehet elhagyni ezt a francos szigetet. Természetes, hogy ő sem tud semmit, de elmondja, hogy egy bizonyos Mythran biztosan ismeri a választ. Azt is elmondja, hogyan lehet Mythranhoz eljutni (aki egy kicsit a világ végén lakik). Hagyjuk Benticet magára kétségeivel, és nézzünk valami olvasnivaló után, hogy INTelligenciánk kicsit növekedjen.

Vágtassunk tovább Nyugatra, amíg el nem érjük Közép-Tenebrae északi kijáratát (ja, kijáratból is lesz egypár). Hagyjuk el a város, és forduljunk Nyugatnak, és menjünk, amíg egy hegy lábához nem érkezünk. Itt kövessük a hegyvonulatot északi irányba, és hamarosan egy barlang bejáratánál találjuk magunkat. Nosza, menjünk be, és haladjunk végig a baréanfolyosón, bármerre is kanyarogna. Ismét lépőköveket pillantunk meg, s bár ezek nem mozognak, azért én így sem szerettem őket. Ugráljunk át a túlpartra, (a nyugati falnál látható láda néhány varázs-tekercset tartalmaz, de mindből van nekünk) és másszunk fel a platóra. Itt Dél fele véve az irányzékot egy kaput látunk, amit elektromos szerkezet véd. Jó időzítéssel simán át lehet rajta menni. (Az ilyen, és ehhez hasonló elemek, szerintem feleslegesek egy ilyen jó játékba.) Néhány zombie ronthat ránk morogva, le is csaphatjuk őket, de el is pucolhatunk. Aki öldökölni szeret, annak csak annyit, hogy a zombiknál sosincs semmi használható tárgy. A hullakifosztásra a csontvázkatonák a legjobbak, mert általában lehet találni náluk pénzt, drágakövet, és mindig újraélednek, kimeríthetetlen kincsesbányát nyújtva. No de folytatva utunkat, haladjunk nyugat felé, ahol megpillantunk egy csörlőt törött karral, valamint egy függőhidat. Ezen menjünk át, és lépjünk be a börtön (mert most valójában ott vagyunk) csörlő szobájába, ahol sok fogantyút láthatunk. Itt Guardian megjegy-

zi, hogy ebből a börtönből nem lehet meglógni, de nincs igazsága, látszik, hogy nem járatja a COOL-t. Különben tudná, hogy a három déli kart felénk állítva, s a három északit pedig a másik irányba kapcsolva valami történik. A föld megremeg, és a csörlő működésbe jön. A középső botkormányt hagyjuk békén, az jó pozícióban áll.



Menjünk vissza a hídon, és itt is húzzuk meg a kart. Hátunk mögött, déli irányban a vasrácsok fölemelkednek, és előjön néhány zombi is. Legyünk könyörtelenek (az ésszerűség határain belül), majd induljunk el az immár megnyílt úton Dél felé. Pár képernyő múltán a Plateaun, Mythran lakhelyén találjuk magunkat.

Haladjunk töretlenül déli irányba, és egyszer csak szemünkbe ötlik Mythran háza. Lépjünk be, majd verekedjük át magunkat az elektromos hülyeségeken, és máris a kétszintes lakásban vagyunk. Itt, a tolvajlás szabályait követve emeljük el a pénzt a délkeleti szobában levő batyuból, majd keressük meg Mythrant. Beszélgessünk vele, és legyünk tisztelet tudóak, majd vegyünk egy Titkos ajtó megmutató varázslatot. Megtudjuk, hogy Mythran sem ismeri kérdésünkre a választ, de úgy gondolja, hogy a Necromancerek (a temető-mágusok) biztosan. Távoztunk előtt még kapunk egy piros varázsitalt, meg egy szerkezetet, amivel végre használhatjuk is a teleportereket (racall item). Hozzuk működésbe a házban lévő fogadó-platformot, majd recall item segítségével röppenjünk vissza Közép-Tenebrae-be (Central-Tenebrae).

Szaladjunk el Kelet-Tenebrae keleti kijáratához, és hagyjuk el ismét a városrészt, kint pedig Észak felé véve az irányt menjünk-mendegéljünk, s egyszer csak eléljük a temető bejáratát. Lépjünk be rajta, és a köszöntésünkre előbújt zombik között rohangálva keressünk egy nagy házat. Itt megtaláljuk Vividost, a Sciont (a Scion a Necromancerek segédje), aki azon szomorkodik, hogy Mordea ellopta tőle az áldozatok bemutatásához szükséges kanyargós pengéjű tőrt. Nyugtassuk meg és vállalkozzunk a tőr visszaszerzésére. Vividos készséggel elfogadja ajánlatunkat.

Teleportáljunk a palotába, és keressük meg a szolgálólányt (fehér ruha, fekete haj, lehajtott fej... tisztára mint Isaura). Mikor megszólítjuk elküld minket mondván, Mordea mellett van halaszthatatlan szolgálni valója, de később felkereshetjük a házában, ami Salkind villája mellett áll nyugat felől. Menjünk oda, és ha zárva az ajtó, a jól bevált elmenni-és-aludni-egyet módszerrel próbálkozzunk. Belépve a házbe keressük meg a lányt, és beszéljünk neki a tőrről (dagger), erre kikottyantja, hogy van valami furcsa kés Mordea ládájában, de fél odaadni a kulcsát. Oszlassuk el aggodalmát, és tegyünk ígéretet (promise), hogy tőlünk ugyan nem tudja meg senki, hogy kitől kaptuk a kulcsot. Vigyázat! Ha nem ígérgetünk nem kapunk semmit. A kulccsal térjünk vissza a palotába és közelítsük meg a Tempest hálószobáját, a trónteremen keresztül. Itt az asztalon levő halálfejes párna alatt találunk egy kulcsot. Trükk: ne mozdítsuk meg, hanem, kettőt kattintva rá fűzzük föl a kulcscsomóra. Ha Mordea alszik, akkor várjuk meg amíg felébred, a elmenni-és-aludni-egyet módszer segítségével, és csak után osonjunk be a királynői hálószobába. A kamra ajtaja mögött megtaláljuk a keresett kést, amit vigyünk vissza Vividoshoz.

(folyt, köv.)

R E J T V É N Y

Folytatjuk a decemberben nagy sikert aratott nyereményjátékunkat. A három lehetséges válasz közül a szerinted megfelelőt küld be egy nyílt postai levelezőlapon.

1. Az a PLUS Informatika segítségével milyen tipusú programteszteket szokott a COOL közölni?
   a. MS HOME
   b. ADULT (felnőtt) CD-k
   c. SHAREWARE

2. Hol nyitott a MINOR KFT. Multimedia Meeting Point néven új üzletet?
   a. Hortobágyon, a Kilenc Lyukú Híd mellett
   b. Budapesten a VII. kerület Madách Imre út 2-6-alatt
   c. Bécsben a Mariahilfer strasse 121. alatt

3. Mi az ÉSZ-KÉP MULTIMEDIA CENTER fő profilja?
   a. Háztartási vegyi áru, illatszerek
   b. Hangkártyák, CD-ROM-ok, számítástechnika
   c. Video- és audiokazetták, színes tévék

4. Mi volt a COOL magazin első számának borítóján a fő motívum?
   a. Egy kék kristálykoponya
   b. Tie Fighter-ek csatája
   c. Anya gyermekével

5. Mit jelent a SZÜV rövidítés?
   a. Szemtelen Üvöltöző Vénasszony
   b. Számviteli és Ügyvitelszervezési Vállalat (RT.)
   c. Szerszám és Üvegtörők Védegylete

Nyeremények:

Az aPLUS INFORMATIKA Kft.
(Budapest VIII., Horánszky u. 26.) ajándékaként

egy darab KIDZ MOUSE

A MINOR Kft.
(Bp. VII., Madách I. u. 2-6.) ajándéka

egy DEXXA GAMEPAD

/\z *ÉSZ-KÉP*
(Bp. VI., Lázár u. 10.) ajándéka

3 darab ezer forintos kedvezmény SOUND BLASTER 16 multi CD hangkártya vásárlása esetén

A HAAL KIADÓ-COOL MAGAZIN ajádéka

3 darab féléves előfizetés a lapra

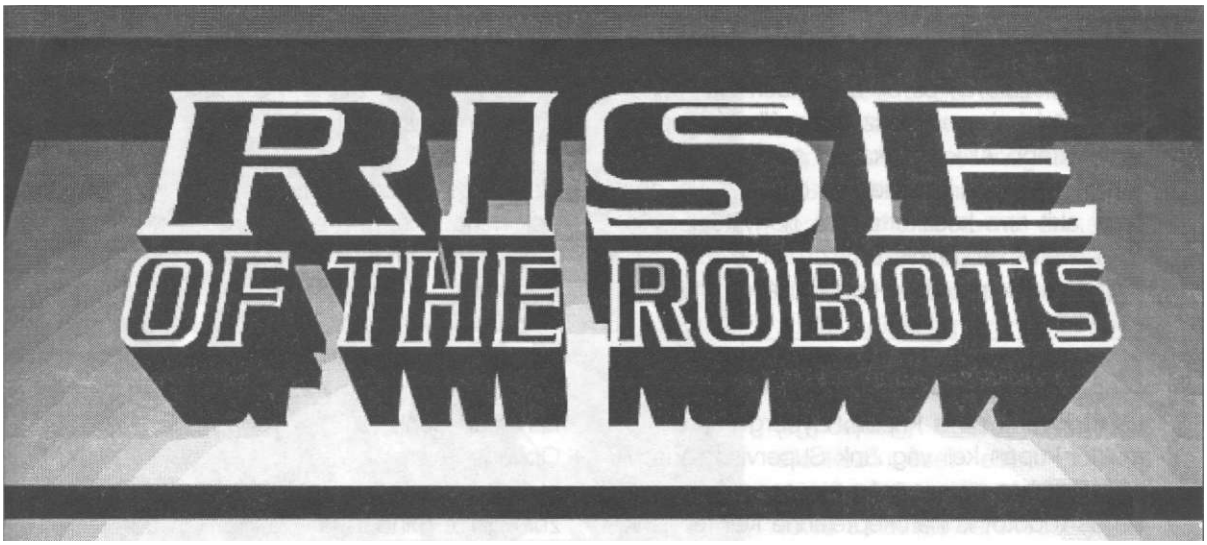
A SZÜV Computer-M szaküzlet
(Bp., 1132 Csanády u. 18.) ajándékai:

5 db 2000 Ft-os kedvezmény Panasonic CR-562/B CD-ROM DRIVE vásárlása esetén,
továbbá
5 db 500 Ft-os kedvezmény VERBATIM 3,5" formatált teflonos lemez vásárlásakor.

A megfejtéseket nyílt postai levelező lapon az alábbi címre küldjétek március 10-ig

HAAL KIADÓ—COOL MAGAZIN
1366 Bp., 5. Pf.: 110.

aPLUS
MINOR Műszer és információtechnikai Kft
ÉSZ KÉP
HAAL
SZÜV



Ebben a robotban a gép és az élő szervezet került ötvözésre. A megformálás humanoid, a szerkezet felépítése az emberi struktúrát követi. Az koponyát egy rendkívül erős fémötvözetből hozzák lére. Ez szolgál otthonul a beültetett emberi agynak.

Bemutatja: ZPACE

Történet

Valamikor a nem is olyan távoli jövőben járunk. A technikai fejlődés áldásaként a Föld az óriási, önellátó metropolisokon kívül nagyjából lakhatatlanná vált. ...az ember, de nem a robotok számára. Megindult tehát a mindenféle feladatra képes droidok fejlesztése és gyártása, és ez maga után vonta a kapcsolódó tudományok ugrásszerű fejlődését. Majd lassanként szükségessé vált, hogy kezdetben egyes munkafázisok, majd egész gépsorok, végül komplett gyárak tudjanak működni az ember irányítása, jelenléte nélkül. Ehhez pedig mérlegelő és (helyes) döntéshozó képességre kellett a robotokat megtanítani: megszületett az AI (Artifical Intelligence), a mesterséges intelligencia: a gépi tudat. Az ipari komplexumok köré épült települések kísértet városokká váltak, hiszen nem volt szükség többé emberi munkaerőre. Mindaddig nem is volt probléma, míg a robotok úgy működtek, ahogy megtervezték őket (bár, már a kezdeti időszakokban sem volt a gépi agyakba beleégetve a robotika három alaptörvénye), azonban az egyik vezető robotgyártó cég, az Elektrocorp, Metropolis 4-beli üzemében történt egy kis baleset. Valami ismeretlen vírus (a későbbiekben az EGO vírus nevet kapta) támadta meg, és alakította át a gyár teljes számítógép rendszerét, és magukat a robotokat is. A változás nem volt kimondottan előnyös: a fertőzött droidok teljesen kicsúsztak a mérnökök kezeiből, és az ember ellen fordultak. Ekkor megjelent a háttérben a Supeivisor (az Electrocorp új, csúcstechnológiájú robotja) és a káoszban rendet teremtett: átprogramozta, és az ember számára halálos veszélyt jelentő ellenféllé változtatta a gyár összes gépi munkását. Az Elektrocorp vezetősége úgy döntött, hogy saját maga oldja meg a problémát, mert a katonaság segítségül hívása egyet jelentett volna gyáruk teljes pusztulásával; ezt persze nem akarták, hiszen ők elsősorban üzletemberek voltak. Rövid gondolkodás után kitalálták, hogy egyetlen módja van a Supervisor legyőzésének: kell valami vagy valaki, akinek testi ereje összemérhető a

gyár robotjaiéval, és bír az emberi intelligenciával (ami sohasem lesz felülmúlható, még a legfejlettebb AI korszakában sem). Megszületett a Cyborg, a kibernetikus organizmus, amit vagy akit arra készítettek föl, hogy tűzfegyverek bevetés nélkül (hiszen az üzlet az üzlet) pucolja ki a Metropolis 4-ben tanyázó rémálmot.

A játék

És itt jövünk mi a képbe, Cyborg karjain keresztül kupán kell vágnunk Supervisor őnagyságát. Ehhez persze még egy sor másik ellenséges robotot is harcképtelenné kell tennünk, mindezt a puszta kezünkkel, lábunkkal, fejünkkel. Egyszóval itt most VEREKEDÉS lesz. Ott jövünk mi a képbe, hogy az Electrocorp letesz minket az ominózus gyár bejáratánál (egy kitűnő intro után), és máris a központ rendszerben találjuk magunkat.

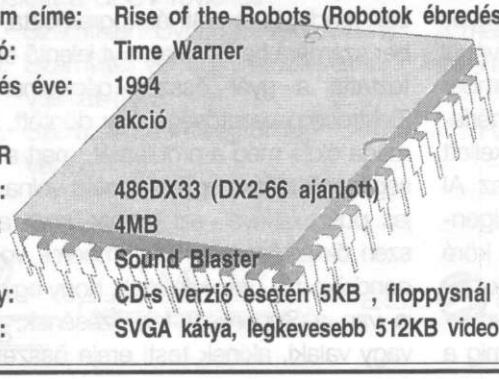
Főmenü

Három választási lehetőségünk van:

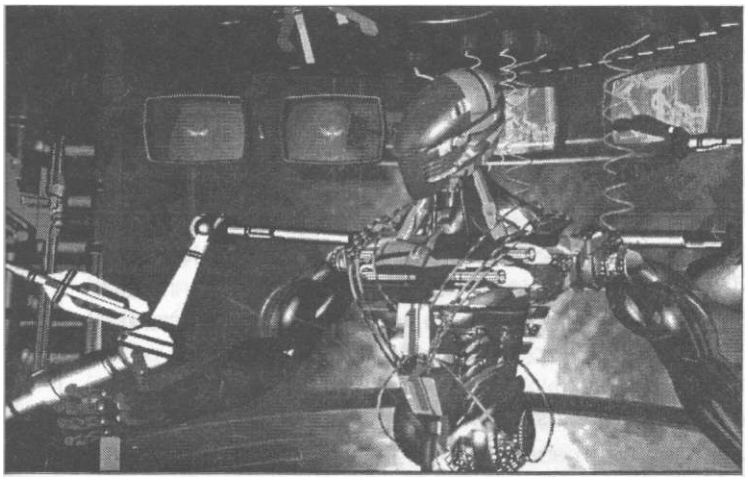
- 1 Player
  - Mission briefing
    A játék kezdés élesben.
  - Training
    Gyakorlás. Ilyenkor a Supervisor kivételével bármelyik robotot választhatjuk. Ha nem a Cyborggal vagyunk akkor mindenképpen ő lesz az ellenfelünk, ellenkező esetben azt is megválaszthatjuk kitől akarunk kikapni.
- 2 Player
  Két ember játszhat egymás ellen. Az egyiknek mindenképpen a Cyborgot kell választania, a másik lehet az összes többivel, a Cyborggal is.
  A Handicap system (csökkent képességek) segítségével nem egyforma tudású játékosok is harcolhatnak egyenlő esélyekkel, minél handicapesebb valaki annál kisebbet tud ütni
- Options
  Itt tudunk mindenféle beállításokat eszközölni (mint minden játékban). Sorban a következő kérdéseket kapjuk:
  - Difficulty: mennyire legyen rázós a küzdelem, és értéke lehet beginner/easy/medium/hard, azaz kezdő/könnyű/közepes/nehéz.
  - Timer: mennyi ideig tartson egy menet. 30, 60 és 90 másodperc között választhatunk, vagy lehet kiütésig, ilyenkor a none-t kell beállítani.
  - Cinematics: yes/no vagyis igen/nem. Meg akarjuk e nézni a küzdelem előtt az ellenfél 5-10 másodperces moziját.
  - Boutes: 2,3,5 és 7 lehet, és a megadott szám felénél több győzelmet kell produkálnunk ahhoz, hogy egy gonosz robotot végleg a padlóra küldjünk. Tehát hét esetében négyet, kettőnél pedig egyet.

INFOTÁBLA

SOFTVER	
A program címe:	Rise of the Robots (Robotok ébredése)
Kibocsátó:	Time Warner
Megjelenés éve:	1994
Típus:	akció
HARDVER	
Géptípus:	486DX33 (DX2-66 ajánlott)
Memória:	4MB
Hang:	Sound Blaster
Helyigény:	CD-s verzió esetén 5KB , floppysnál 35MB
Speciális:	SVGA kátya, legkevesebb 512KB video RAMmal.



Ezt a programot az Automex Kft. bocsátotta rendelkezésünkre



<• Shadows: on/off, a figurák árnyékait kapcsolhatjuk be/ki. Ha valakinek lassú a videó kártyája így egy kicsit gyorsíthatja a megjelenítést.

<> Screen Shake: on/off. Akarjuk e látni/ nem látni a képernyő remegését, amikor egy küzdő fél a padlóra kerül. (A kézikönyv szerint ez is gyorsítja a képet, de szerintem tök felesleges menüpont, mert egy-egy ilyen Shake tart maximum 2 másodpercig)

És máris kezdődhet a bunyó! Illetve majdnem. A vezérlés elég furcsára sikeredett, összesen rendelkezünk a négy irány-, egy Fire és egy Védekezés gombbal (ezeket a setup, exe-vel kedvünkre elhelyezhetjük a billentyűzeten), és mindehhez képest van olyan figura akinek 10 akciófajtája van, nem beleszámítva a helyváltoztatást, és mindez csak az irányok és a Fire kombinációjával. Lesz tehát mit bűvészkedni a gombokon. Alább olvasható az összes választható robot rövid ismertetése, plusz, hogy mit és hogyan is lehet vele kezdeni. A Fire gomb érdekesen működik: megnyomására (és nyomva tartására) a delikvens elkezd erőt gyűjteni, és akkor szabadítja fel energiáit, ha elengedjük a tüzelést, vagy értelemmel bíró iránygombot nyomunk. Logikus, hogy minél több erőt gyűjtünk, annál nagyobbat mosunk be ellenfelünknek (és annál több pontot kapunk a támadásért, feltéve ha sikeres), viszont kitesszük magunkat egy gyors közbeszúró támadásnak, ami megtöri a meditációt.

Kétféle akció típus létezik, a normál (elemeit az Irányítás menüpont alatt lehet megtalálni), és a Speciális (a hasonló című felsorolásban). A normál esetében, ha a kombináció Fire-rel kezdődik, vagy három gombos, akkor a billentyűket egyszerre kell megnyomni (vagy először Fire-rel kicsit combosodni, és a irány(oka)t (egyidejűleg) hozzányomni), az ellenkező eset ebből logikus adódik. A Speciális támadás (követve az össze verekedős játékban megszokottakat) nehezen végrehajtható, jelen esetben azért, mert gyorsan kell a felsorolt gombokat - egymás után - megnyomni, és közben védtelenek vagyun, viszont igen nagyot sebez. (A Cyborg két vállrándításával padlóra tudja küldeni a Loadert.) Védekezés gomb nem alibi: nélküle halottak vagyunk.

AI

A programba is került egy kicsi a gépi tudatból - állítják a programozók. És ez valóban meg is mutatkozik. A játék során ugyanis (főleg mission közben érezhető igazán) folyamatosan regisztrálódik a verekedési stílusunk, ami a Metropolis 4 számgép rendszerében analizálásra is kerül, és a jobb ellenfelek (A Builder Classtól felfelé) ennek tükrében alakítják ki, változtatják saját taktikájukat. Itt tehát tényleg ötletesnek kell lennünk, teljesen kézben kell tartanunk a Cyborgot, váltogatnunk kell a támadó és a védő magatartást, különben nem fogunk nyerni. Szóval a Rise of the Robotsban nem nyerő az „ugráló-felhő-technika" amivel például a Mortal Combatban egészen sokáig el lehet vergődni.

A Felébredt Robotok

Fontos rövidítések

CPU - Central Processing Unit (központi processzor egység)

EGU - Energy Generation Unit (energiatermelő egység)

The Cyborg

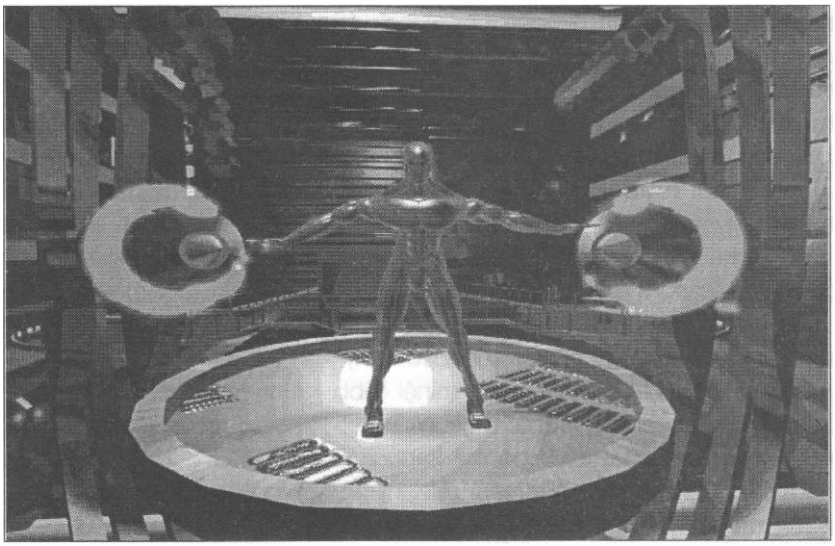
típus : ECO 35

Felépítés:

Ez vagyunk mi. Mint a neve is mutatja, ebben a típusban a gép (CYbernetic) és az élő szervezet (ORGanic) került ötvözésre. A megformálás nem csak kívül humanoid, hanem a szerkezet egész felépítése az emberi struktúrát követi (az emberinél arányosabb alakot egyszerűen nem lehet kifejleszteni - állítják az Electrocorp mérnökei). A üreges mellkas és koponya a különböző alkotóelemekből létrehozott belső vázra épül. A mellkas hordozza a EGU-t, míg az agykoponyát és a homlokereszt egy rendkívül erős fémötvözetből hozzák lére, és ez szolgál otthonul a beültetett emberi CPU-nak, az agynak. Az agy és a koponya érintkezési pontjai teljes mértékben organikus alapúak. Az elképzelés az, hogy az agy lassanként kapcsolatot létesít a fémtest nyitott DNS szerkezetével (a speciális CPU - body DNS kapukon keresztül) és így teljes mértékben összeforrhat a gépi és a organikus, egy jelentős lépést téve a biomechanikus tudományokban. Feltéve ha a Cyborg ECU 35 prototípusa túléli a bevetést.

Jellemzők:

Az ECO 35-öt egy teljesen tudatos és minden érzelmi képességgel rendelkező agy irányítja. A Cyborg motorjai és energia termelő cellái igen jelentős fizikai erőt biztosítanak. Megfigyelték a Cyborg magabiztossága valamint agresszív hajlamai egyenes arányban állnak a rendelkezésére álló erővel. A Cyborg ideális a jelenlegi akcióhoz hasonló bevetésre, ahol nem lehet tűzfegyvert használni. (Meg nem erősített hírek szerint, a Cyborgot több száz, a legalsóbb néposztálybeli ember közreműködésével", illetve felhasználásával, hozták létre. Ezek a „munkások" utóbb azonban nem szerepeltek semmilyen bérlistán)



Erősségek:

- Intelligencia
- Fürgeség

Gyenge pontok:

- Emberi CPU (látszik, hogy robot adta meg a típus jellemzését)

Irányítás:

- Gyenge gyors ütés: Fire
- Repülő rúgás: Fire + Fel
- Alsó ütés: Fire + Le
- Rúgás: Fire + Hátra
- Erős ütés: Fire + Előre
- Alsó rúgás: Le + Előre + Fire
- Autoblokk: Le + Hátra

Speciális:

- Vállal ütés: Hátra + Előre + Fire
- Turbó fejelés: Le + Fel + Fire

The Loader - A Rakodó

Felépítés:

Régi típus, melyet még a manapság használt szálötvözéses technikák kifejlesztése előtt terveztek, jobbára anyagmozgatási célokra, így alkatrészei nagyrészt tömör fémből vannak. Ez ugyan nagy stabilitást biztosít számára, viszont erősen csökkenti a típus gyorsaságát. Az Electrocorp a robot karjainál vetette be először új - a folyadékok viszkózusságának különbségén alapuló - hidraulikus technológiáját. Ez a Loadert nagy erők kifejtésére teszi képessé.

Jellemzők:

A Loadert sosem szánták harci robotnak, így intelligenciája meglehetősen csekély, ezenkívül a standard önvédelmi programon kívül nem rendelkezik védekezési algoritmusokkal. Operációs rendszeréből úgyszintén hiányoznak az ellenfél taktikáját analizáló, és ezekhez saját harcmodorát alakító részek.

Erősségek:

- Kemény burkolat
- Erős karok

Gyenge pontok

- Taktikai hiányosságok
- Lassúság

Irányítás:

- Ütés: Fire
- Magas rúgás: Fire + Fel
- Közepes rúgás: Fire + Előre
- Alsó rúgás: Le + Hátra + Fire
- Alsó ütés: Le + Fire
- Autoblokk: Le + Hátra

Speciális:

- Kétvillás ütés: Előre + Előre + Fire

The Builder - Az Építő

Felépítés:

Ennek a robotnak is a természet tervezte a külső megjelenését: a Builder egy gorillát formáz. Az Építő tulajdonképpen a Rakodó továbbfejlesztett változata. Optimalizált, EGU, és új, a fellépő igényhez igazodó energia elosztó rendszer található benne. Ez lehetővé teszi, hogy gyors, jól koordinált, több ezer tonnás erőket fejtsen ki, ami ha ütés formájában nyilvánul meg igen nagy pusztítást végezhet.

Jellemzők:

E típusnál találkozhatunk az AI csíráival, amit a primitív neurál-hálózatos CPU-ja tesz lehetővé. A robot képes tanulni(l) és viselkedését a környezetéből nyert ingerek alapján az aktuális helyzetnek megfelelően változtatni. Ezt a képességét az építkezéseken maximális mértékben kamatoztatni tudja, ahol van idő, hogy processzora analizálja a beérkezett információt, harcban azonban nem elég gyors . Ebből adódik, hogy a Builder nem használja ki teljes 3 méteres magasságát, és inkább összekuporodva védekezik.

Erősségek:

- Nagyon erős karok
- Jó védekezés

Gyenge pontok:

- Rossz statika
- Hosszú reakció-idő

Irányítás:

- Pofon: Fire + Fel
- Vissza kezes: Fire + Előre + Hátra
- Seprő ütés: Fire + Le
- Alsó seprő ütés: Le + Hátra + Fire
- Alsó ütés: Le + Fire
- Autoblokk: Le + Hátra

Speciális:

- Cölöpverés: Le + Hátra + Fel
- Bombázó ugrás: Le + Előre + Fel

The Crusher - A Pusztító

Fejlesztési név: The Insect
A Rovar

Felépítés:

A Pusztítót túlélésre tervezték: ötvözetei miatt a legszélsőségesebb körülmények között is működőképes tud maradni. Elviseli a hideget és szinte a kohóhőt, a savakat és lúgokat, fizikai sérüléseket egyaránt. Sok jellemzőjében és szerkezeti megvalósításában az Eectrocorp harci robotjainak elődje. A Crusher az első típus, melynek lábai az új, duál-hidarulikus, elektromágneses technikával készültek, mely az egyik leggyorsabb hely- és helyzetváltoztatást teszi lehetővé.

Jellemzők:

A robot feladata a gyártó sorokon dolgozó meghibásodott, közveszélyes társainak megfékezése és/vagy elpusztítása, s ha épp nincs ilyen munka, akkor az Electrocorp üzemén belül a nehezen megközelíthető, vagy rossz munkakörülményekkel (rádióaktív, savgőzös) rendelkező projektek végrehajtása. Nem szabad azonban megfeledkezni róla, hogy harci-robot tulajdonságokkal rendelkezik, és a Supervisor irányítása alatt, átprogramozva, az első igazán kemény ellenfele lehet az ECU-35-nek: nem szabad a Crusher karjai közé kerülni.

Erősségek:

- Gyorsaság
- Fürgeség

Gyenge pontok:

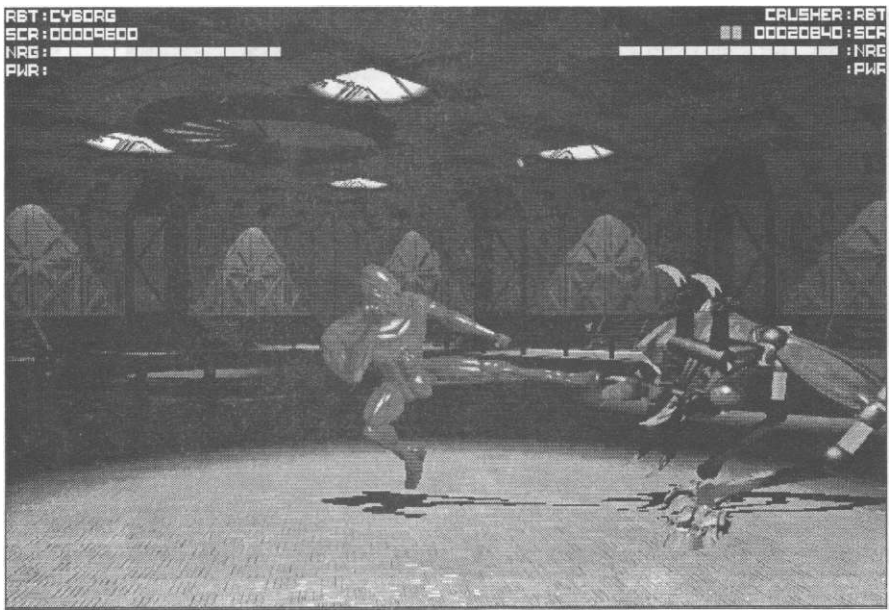
- Rosszul védett CPU
- Sebezhető karok, kinyújtott állapotban

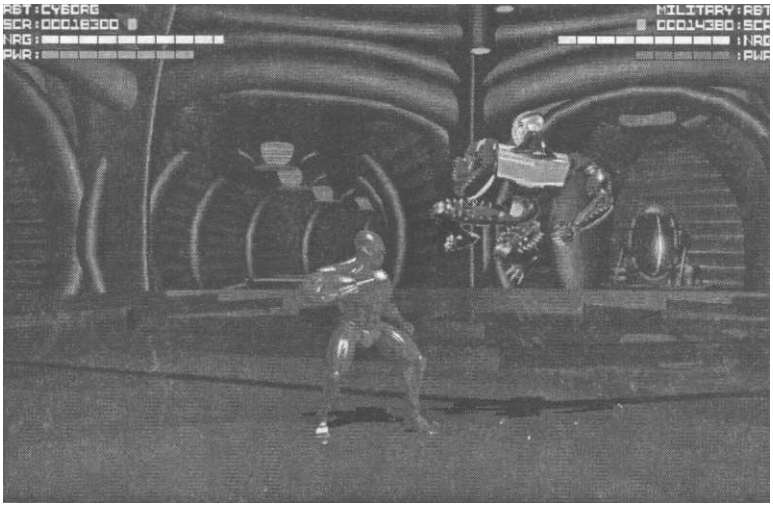
Irányítás:

- Döfés: Fire
- Rúgás: Fire + Le
- Döfés karommal: Fire + Előre
- Alsó rúgás: Le + Hátra + Fire
- Alsó ütés: Le + Fire
- Autoblokk: Le + Hátra
- Repülő ütés: Fire + Fel

Speciális:

- Húsdaráló: Le + Előre + Fire





The Military - A Katona

Fejlesztési név: The Exterminator
A Kivégző

Felépítés:

Humanoid alak, titánium ötvözet belső vázzal, melyen acéllal erősített bioműanyag fedi a fontos testrészeket. A törzs páncélzata duplázott, itt foglal helyet a CPU. A Katonát a Supervisor több helyen átalakította, karjába súlyokat épített, és csuklójába kiölthető monoatomos hegyű tüskéket szerelt, melyek gyakorlatilag minden anyagot meg tudnak sebezni. A Military mozgásrendszere megegyezik a Rovaréval, energia közvetítő rendszere fejlesztett: visszacsatolások révén egyik végtagjából a másikba tud energiát juttatni anélkül, hogy ezzel a CPU-t terhelné. A Military fejlett technikai tudással rendelkezik, ez teszi számára lehetővé, hogy komplex, bonyolult felépítésű fegyverekkel is harcolhasson, valamint, hogy sérüléseit megjavítsa.

Jellemzők:

Harcra tervezett robot, így jó taktikai érzékkel, és fejlett AI-vel rendelkezik, valamint kiképezhető valamilyen speciális hadművelet tökéletes végrehajtójának. Az Electrocorp épületében lévő egyetlen Exterminátor osztályú robot, az Electrocorp katonai vezetője szerint igen jól képzett. Szemben állva vele nem szabad elfelejteni, hogy ennek a robotnak kizárólagos feladata a pusztítás, és minden tulajdonságában erre van kihegyezve.

Erősségek

- Taktikai képesség
- Nagy ütőerő
- Gyorsaság

Gyenge pontok

- Rosszul védett CPU
- Sebezhető térdízület

Irányítás

- Döfés: Fire
- Pofon: Fire + Fel
- Felső rúgás: Fire + Előre
- Forduló rúgás: Fire + Hátra
- Alsó rúgás: Le + Hátra + Fire
- Alsó ütés: Le + Fire
- Autoblokk: Le + Hátra
- Ugró oldalrúgás: Fel + Fire

Speciális

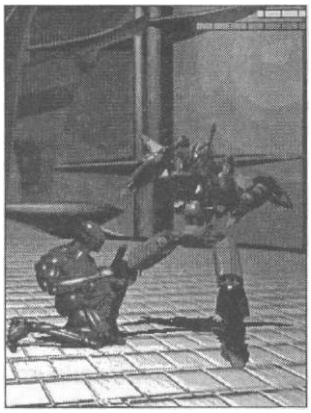
- Cyber döfés: Hátra + Előre + Fire
- Katapult-forgás: Le + Fel + Fire

The Sentry - Az Őr

Fejlesztési név: The Samuray

Felépítés

A Katona és az Őr közötti leglényegesebb eltérés az ez utóbbi nagyobb méretében rejlik. A Sentry több mint 3,5 méter magas. A megnövekedett igényhez igazított, magasabb energiatermelésű EGU-val rendelkezik. Páncélzata aerodinamikailag előnyös paraméterekkel rendelkezik, mert az Őr, ha fel van szerelve hátifúvókáival repülni is tud.



Jellemzők

Az Samarynak külön mozgásirányító CPU-ja van, ami kiemelkedően jó mozgáskoordinációt és sebességet eredményez. Nevéhez hűen, a típus egyik erőssége a pusztakezes közelharc, birtokában van a régi keleti harcművészetek legtöbbjének. Egy tökéletes AI tulajdonosa, mely a hírek szerint, a Spervisor beavatkozása óta képes az érzelmekre. Gyűlöli az embert. A Supervisor testőre.

Erősségek

- Taktikai érzék
- Sebesség
- Repülés

Gyenge pontok

- Nem felderített

Irányítás

- Felső rúgás: Fire + Fel
- Közepes rúgás: Fire + Előre
- Ütés: Fire + Hátra
- Alsó rúgás: Le + Hátra + Fire
- Alsó ütés: Le + Fire
- Autóblokk: Le + Hátra

Speciális

- Forduló rúgás: Le + Le + Fire

The Supervisor - A Felügyelő

Felépítés

Az előbb említett robotoktól teljesen eltér az Electrocorp fejlesztési osztályának új terméke, a külvilág számára még nem bejelentett titok. A szerkezet alapgondolata magfizikai törvényeken alapszik, és a típus legkisebb építő eleme nem az egyes alkatrész, hanem az atom. A Supervisor atomi szinten van programozva és szervezve, mely eddig még nem látott bonyolultságot eredményez. Képes molekuláris struktúrájának, alakjának megváltoztatására, és speciális „memória" molekulái segítségével a pillanatszerű visszaalakulásra. A technikusok nem határozták meg a Supervisor kezdeti alakját, hagyták, hogy a robot válasszon. A Felügyelő stilizált nőalakot formáz.

Jellemzők

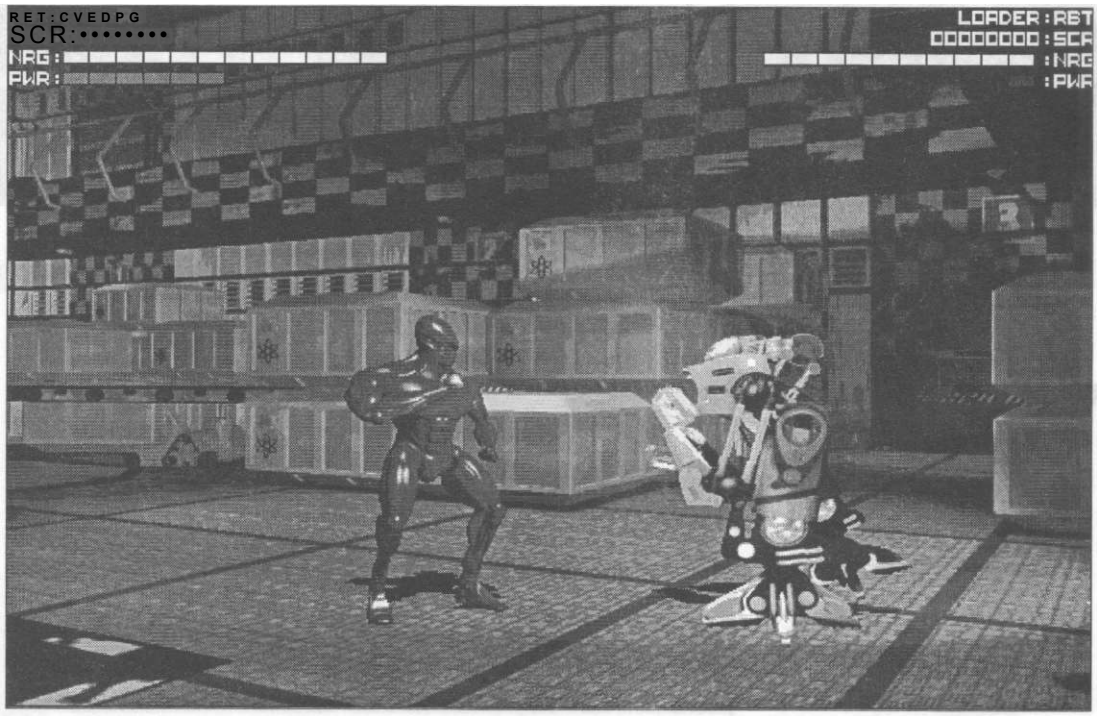
A Supervisor! komplex gyárak, termelő létesítmények vezetésére tervezték, és birtokában az előző típusoktól eltérően a spontaneitásnak és a távolabbi jövő fogalmának. Most már kétségtelen, hogy ő alkotta a gyár összes CPU-val rendelkező alkotóegységét megfertőző EGO vírust. AI-je emberi elmebajra (pszichopátia) utaló károsodást szenvedett. Az emberinél is emberibb elméje, valamint előbb felsorolt tulajdonságai miatt nem csak a Cyborgra, de egész Metropolis 4-re halálos fenyegetést jelent.

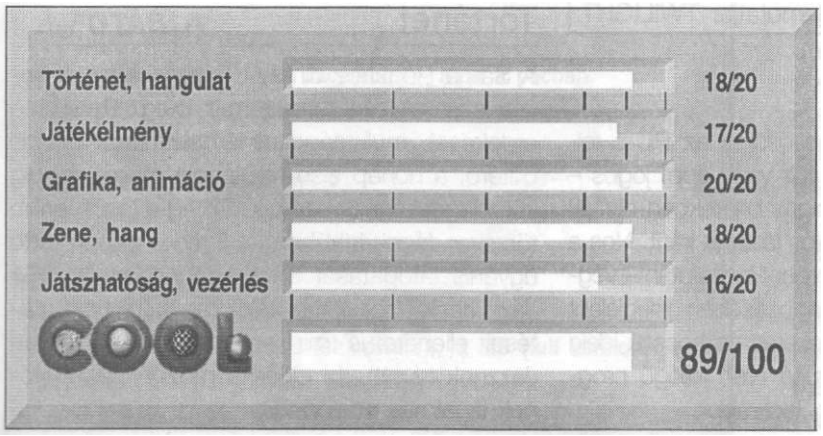
Erősségek

- Intelligencia
- Sebesség
- Alakváltás

Kipróbáltam és...

... szerintem a 94-es év talán legjobb grafikáját láttam. A képi megjelenítés az Autodesk 3D Studio-jával történt, a renderelés majdnem tökéletes. És mindez nem érződik meg videó sebességén, a program gyorsan fut. A játék zenéjét Brian May írta, ebből azonban én csak kb. 5 másodpercet hallottam a intro alatt, nem tudom hova lett a felhasznált két zeneszám többi része. Az effektek nagyon jók, amikor a Cyborg egy rámpán rohan, annak tényleg olyan a hangja, mint amikor tömör acél ütődik valami rácsos szerkezetű fémhez, és miközben a robotok mozognak szinte érezni lehet a kenőzsír szagát a motorhangok miatt. És mindez ragyogóan elfut 4MB memóriával, bár a 486DX50-nél lassabb gépeken egy kicsit lassú a fázisolás. Lehetett volna összetettebb az irányítás, legalább is a grafika után az ember nem erre számít. A végeredmény egy jó játék, ami nagyon könnyen lehetett volna fantasztikus játék is.





MArV DARK(T

^ m w ^ * V i A w m m m m •

A Fogadó a Sárga Répához méltán volt a város, sőt talán a járás legjobbnak kikiáltott ilyen jellegű helye. Óriási bálterme, kiváló répaszószai és egyedülálló söre Carrotus-szerte híressé tette; nem is beszélve arról a rengeteg hírességről, aki nap mint nap jelenlétével tisztelte meg az öreg épület hűvös helyiségeit.

Bemutatja: TWILIGHT

.• Igészen az legutóbbi időkig az PC-s felhasználókban komoly - vélt vagy épp' jogos - hiányérzet élhetett az amigás berkekben oly' jól ismert scrollozós-mászkálós játékok iránt. Nos a jég - néhány gyengébb próbálkozás után - végre megtört: az Epic gondozásában megjelent PC-re az első igazán élvezetes és hosszú ideig kellemes szórakozást nyújtó ilyen jellegű program, melynek címe: Jazz Jackrabbit.

Történet

A Sárga Répához címzett fogadóban sok neves személyiség fordult már meg. Rengeteg érdekeset, mulatságosat láthatott már az ide betérő, a hónap első Nyúlnapja mégis mindig különlegességnek számított még a legöregebb törzsvendégek körében is. Ezen a napon tette ugyanis látogatását a fogadóban az agg Sir Jazz Jackrabbit lovag (akit rangjai és kitüntetései ellenére is mindenki csak egyszerűen Jazznek hívott), és előadta mozgalmas életének izgalmas epizódjait.

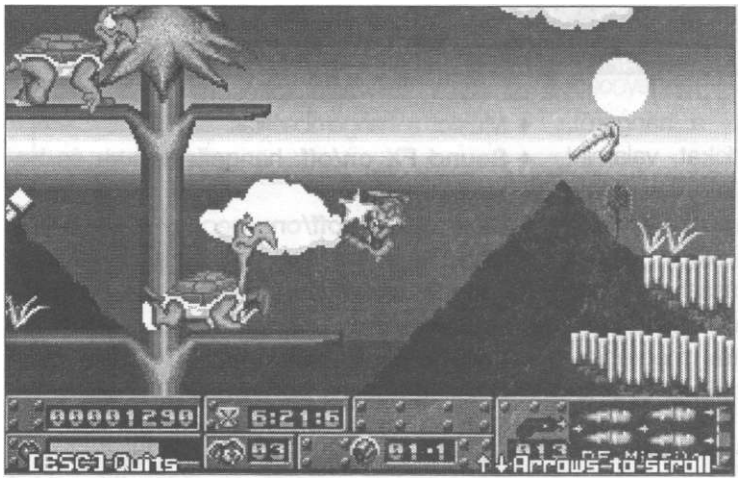
S bár a tél hidege nyulat próbáló, s a hóvihar sem éppen szórakozni csalogató dolog, a kocsma épülete a faggyal és zúzmarával érkező évszak első Nyúlnapján ismét megtelt kíváncsiskodókkal. A barátságosan pattogó tűz mellett ott volt a mindenről tudni akaró fiatal, a dolgos földműves, az aprósággal érkező anya, s a pipájával lustán pöfékelő veterán is; mindannyian a lovag legújabb meséjét várták. S bár a legtöbbjük hitte is meg nem is az előadott történeteket (hiszen csak az igazán öregek emlékezhettek már a réges-régi Nagy Teknős-Nyúl Háborúra), mégis csillogó szemmel lesték a meséjét komótosan szövögető vén lovagot, s élvezettel itták magukba minden egyes szavát:

„...Napnyugta előtt indultam, hogy még sötétedésig elérjek a föld alatti alagútrendszer bejáratáig." - mormolta az öreg ráérősen - „Fiatal voltam és erős, ráadásul a legmodernebb lézervetővel rendelkeztem technikus barátaim jóvoltából, így aztán erősen bíztam a küldetés sikerében, mikor ráléptem a teknősök által már alaposan felforgatott bolygó felszínére..."

Ismerkedő

Indítás (nomeg a főcím) után a játék menüjével találjuk magunkat szemközt. A menüpontok:

- New game: itt indíthatunk egy új küldetést.
- Load game: egy régi állást tölthetünk be. A megjelenő listából csak ki kell választani a megfelelőt, és már indul is akció. Itt kell megjegyezni, hogy töltés után az elmentett misszió elejére tesz a program, fegyverek és egyéb extrák nélkül. A játék alatt történő, veszélyesebb helyek előtti mentésnek tehát nincs értelme, csak akkor érdemes ilyet tenni, ha valami miatt abba kell, hogy hagyjuk a küldetést.
- Instructions: megnézhetjük a játék közvetlen előzményeit, és tanácsokat kaphatunk a vezérléshez. Ebből a néhány oldalból derül ki, hogy Devan Shell, aki foglalkozására nézve terrorista, az ősi ellentétektől és még ezernyi hátsó szándéktól vezérelve elrabolta Eva Earlong hercegnőt. Célja a Carrotus, a nyulak ősi, bő répatermésről híres bolygójának elfoglalása. Tervének megvalósításában megszámlálhatatlan katona és robot segíti, így a feladat - a hercegnő és a bolygó megmentése - korántsem ígérkezik sétaga-



IN FŐTÁBLA

A program neve:	Jazz Jackrabbit - Nyúl a pácban
Kibocsátó:	Epic
Megjelenés éve:	1994
Típus:	2D akció • .
Hang:	Sound Blaster, Pro Audio. Spectrum, Gravis Ultrasound Jj\
Memória: <L ,	4 MB sS'M -
Speciális igény:	?, 3f®
Helyigény:	\ \ f. :3 MB (shareware), 12 MB (full version)
Géptípus:	386/33 Mhz, VGA

loppnak. Jazz Jackrabbit azonban nem riad meg a nehézségektői, egyetlen LFG-2000 lézerszórójával felszerelkezve máris űrhajóba száll, hogy visszaszerezze a nyulak becsületét.

4- Setup options: beállíthatjuk a hangerőt, az különböző irányítási módokat, valamint a grafika részletességét (Graphics detail) és bizonyos animációk sebességét ([Default] fast colors, illetve egyéb). Ez utóbbi kettő a játék gyorsaságára van hatással. A Done ponttal visszatérhetünk a főmenübe.

4 Order info: tájékoztat a játék megrendelésének módjáról, illetve az Epic cég további piaci terveiről.

• Exit game: kilépés a játékból.

Ha mindent beállítottunk és elindítottuk az új játékot, ki kell választanunk először a játék nehézségi szintjét, majd, hogy milyen színtéren szeretnénk játszani. Egy-egy ilyen színtér három bolygón egyenként két-két szintből, valamint néhány - a kezdő színtereken egy, később több - „kérdőjeles" világból áll, ahol a végső leszámolás zajlik Devan túlméretezett játékszereivel. Ezen utóbbiak a legélvezetesebb, ám ennek megfelelően a legnehezebb pályák.

Szót kell még ejteni a bonusz szintről, amit akkor kapunk meg, ha a „normál" pályán összeszedtük a vörösben izzó hatalmas gyémántot. Ebben az esetben indulhat a fantasztikus, háromdimenziós gyűjtögetés, melynek tétje - a harminc kék gyémánt után megkapott - plusz élet.

Az akció részeken megszokott irányítóbillentyűk mellett használható még a 'P' billentyű, mellyel szusszanásnyi szünetet nyerhetünk, a T gomb, amivel a lassított játékot kapcsolhatjuk be és ki, valamint az Esc, aminek lenyomása egy menüt eredményez. Ezen belső menü pontjai a következők:

4 Continue game: folytatjuk a játékot.

4 Save game: az aktuális küldetés elmentése (erről bővebben lásd előbb, az állás betöltésénél).

4 Load game: ...amit itt is megtehetünk (mármint a régi állás töltését).

4 Music: a hangerőbeállítás.

4 Sound FX on/off: hangeffektek ki- és bekapcsolása.

4 Slow motion off/on: megegyezik a T billentyű lenyomásával, hatására a veszélyesebb akciók emészthetővé (és leküzdhetővé) lassulnak.

4 Low/medium/high detail: a grafika részletessége (alacsony, közepes, magas).

4 Quit game: a főmenübe visz. Ha nem volt mentve, elvesztjük az aktuális állást!

A pályák teljesítésében segítségünkre lehet egy madár (fajára nézve talán papagáj), akit a szintek legeldugottabb helyein találhatunk meg, és akit a kalitkájára lőve menthetünk ki szorult helyzetéből. Ő a továbbiakban rendkívül kellemes társnak mutatkozik, ugyanis ha a közelben ellenség van, azonnal lőni kezdi. Egyetlen hibája, hogy ha Jazzt sérülés éri, néhány másodpercen belül eltűnik (a papagáj, természetesen).

A terepen található kipipált táblákra is lőjünk rá, ekkor ugyanis a rajtuk lévő ábra átváltozik vigyorgó nyuszifejjé. Ez azon az konkrét eredményen túl, hogy ekkor a terület ismét a nyulak ellenőrzése alá kerül, azt is jelenti,

hogy esetleges elhalálozásunk esetén már a tábla tetejéről folytathatjuk a játékot (azaz nem kell a pálya elejéről újrakezdeni).

Új fegyvereket a nagy piros, zöld illetve kék ballonokból (ezekre rá kell lőni, 15 egységet találunk), és a kicsikből (ezeket meg fel kell szedni, 2 egység a jutalmunk) szerezhetünk. Rajtuk kívül még egyéb extrákat is találhatunk, ezek közül a leglényegesebbek:

- TNT: meglehetősen ritka, dinamitszerű fegyver, használatakor a környéket teljesen megpucolja az ellenségektől.
- Kék, pisztolyszerű ábrácska: folyamatos lövést tesz lehetővé. Minél többet szedjünk össze belőle!
- Répa: az energiát tölti fel (ha már maximumon vagyunk, ne vegyünk fel újabbakat, jól jönnek majd később).
- Vörös, plusszal jelölt bakancsok: a híres nyúlcipő, Jazz óriásiakat ugrik a segítségével.
- Kis rakéta: kilövése után a jutalmunk 20 másodpercnyi szélvészgyors futkározás.
- Pulzáló csillag: 15 másodpercnyi sérthetetlenséget ad.
- Sárga illetve narancssárga gyémánt: pajzs. Ha rálövünk, néhány gyémánt elkezd körülöttünk körözni, egy illetve négy ellenséges találattól óvva meg minket.
- Jazz feje: egy új élet.
- Homokóra: plusz idő. Jelentősége csak a két legnehezebb fokozaton van (ahol van idő-limit).

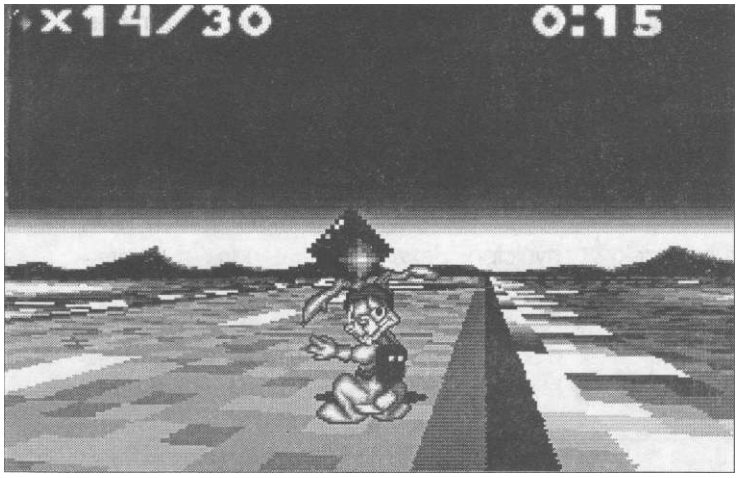
Az előzőeken túli, plusz tulajdonsággal nem rendelkező tárgyak csak anyagi értéket hordoznak. Ezek gyűjtése is kifejezetten tanácsos azonban, mert hát hogyan is nézne ki majdan egy csóró pilóta Eva Earlong hercegnő jegyeseként? Persze ez még a jövő zenéje, egyelőre nagy erőkkel folyik a harc, és senki sem tudhatja, ki lesz majdan a hosszú háború győztese. (A játék vége felé egyébként sok mindenre fény derül, sőt a záróképek alapján akár egy folytatás megjelenése sem kizárható...)

És végezetül, had' emlékeztessek mindenkit a játék első, egyetlen és legfőbb szabályára:

Ha mozog, tüzelj rá,
ha nem, hmm,
hát akkor is tüzelj!

Vezérlés

Irányítás normál talajon:	
Balra és jobbra nyíl:	mozgás vízszintes irányban.
Alt:	ugrás.
Fel és le nyíl:	hosszan nyomva Jazz fel és lenéz (illetve lehajol, így alacsonyan is lőhetünk vele).
A levegőben:	
A négy nyíl:	mozgás adott irányban.
Víz alatt:	
Bal és jobb nyíl:	balra és jobbra úszás.
Lefelé nyíl:	gyorsmerülés (Jazz magától is süllyedi).
Alt:	emelkedés, kiugrás a vízből.
A bonusz pályán:	
Alt: ugrás.	
Space:	a nagy kedvenc, a bukfenc. Jazz őrült tempóban elkezd bukfenceket hányni, de néha bizony az útpadkával pórul jár.
Nyíl fel, balra, jobbra:	a megfelelő irányú mozgás.
F1:	a grafikai felbontást csökkenti (gyorsabb lesz a pálya).
Mindenhol használható billentyűk:	
Space:	lő az aktuális fegyverrel.
Ctrl:	az rendelkezésre álló fegyverek között választ.
P:	felfüggeszti a program futását.
T:	lelassítja a képernyőn folyó történéseket.
Esc:	a játék alatti menüt hívja elő.



Tippek

Sportszerűtlen dolog ugyan, de a nehezebb részeken könnyebben átjuthatunk, ha a T gomb lenyomásával átmenetileg lelassítjuk az akciót (vigyázzunk, mert az idő ekkor is normál sebességgel telik, s így könnyen pórul járhatunk, ha túl sokáig használjuk ki ennek előnyeit!).

A begyűjtött extra fegyvereket szívbaj nélkül használjuk fel. Nem érdemes őket tartalékolni, mert előbb, vagy utóbb úgyis meghalunk, és akkor eltűnnek a leltárunkból.

Mivel időkeretünk elég bőre van szabva, mindig áldozzunk egy kis időt rejtett bejáratok, titkos pályák keresésére, találat esetén ugyanis a rászánt idő többszörösen megtérül (pl. összeszedünk egy papagájt, vagy néhány száz extra fegyvert, vagy sebezhetetlenségi és gyorsító bónuszokat; vagy esetleg ezeket mind egyszerre).

Ne ugorjunk be fejetlenül mindenhová (és mindennek), körbepillantáshoz használjuk előbb a fel és le nyilakat.

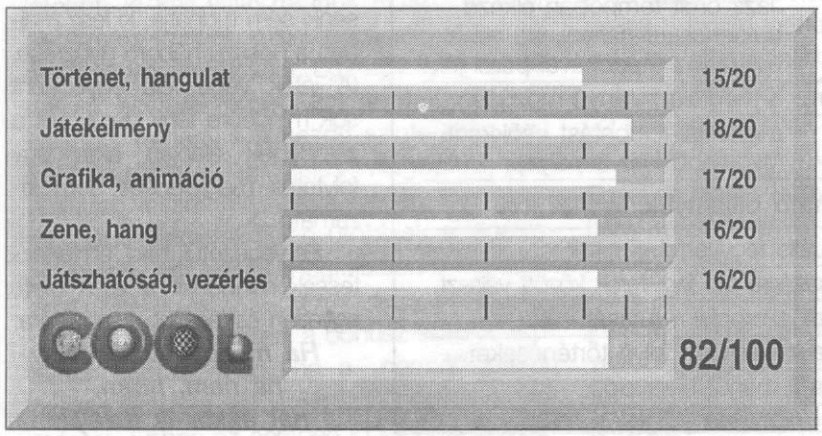
A repülő alkalmatosság megszerzése után érdemes visszanézni a már bejárt helyekre, kellemes meglepetésekre akadhatunk.

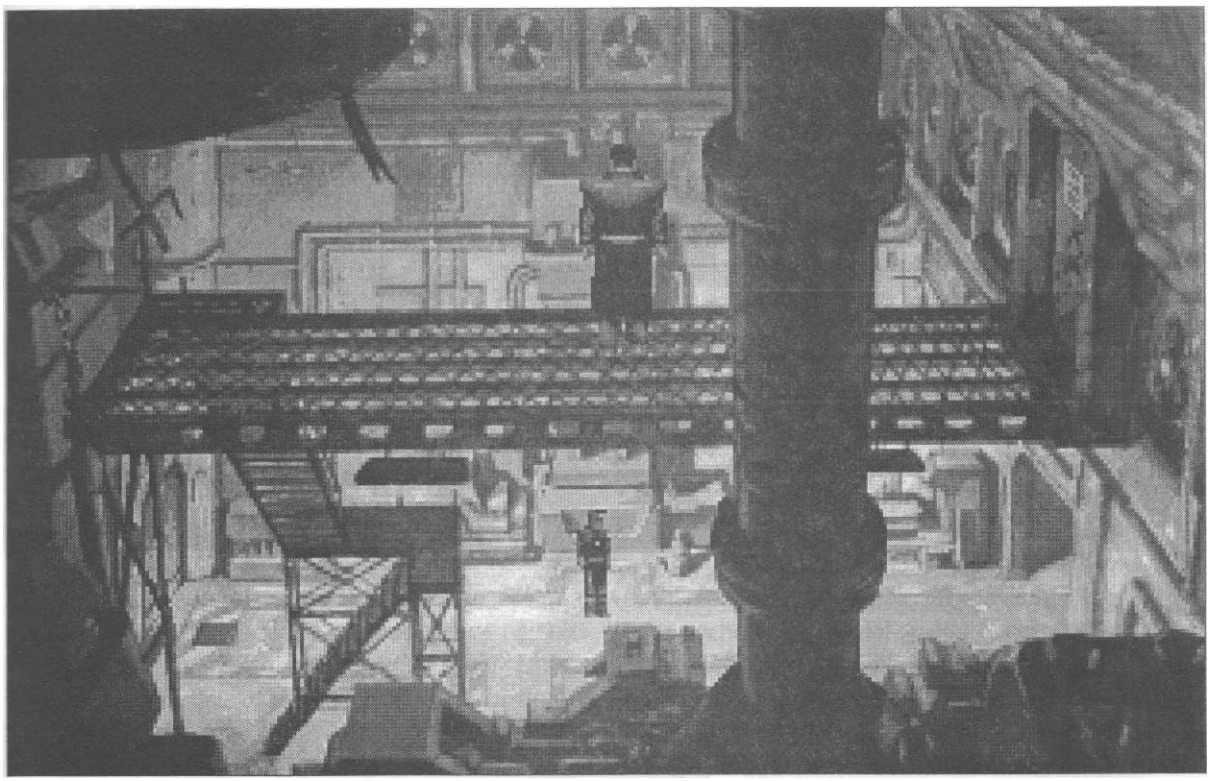
Kipróbáltam és...

...ahogy azt már fentebb említettem, a játék a kategóriájának első igazán sikerült képviselője PC-n. Sima a scroll, pergő a játékmenet, ráadásul a nehézségi fok választhatósága miatt mind az amatőrök, mind a profik reális kihívással találhatják magukat szemben.

A játék tehát „kódilag" is jó, s erre már csak hab a tortán az a kellemes atmoszféra, amit a program létrehoz. Egyrészt a csúcs grafikával, a rengeteg kidolgozott részlettel és felfedeznivalóval (az egyes pályák teljesen különböző grafikai alappal rendelkeznek), másrészt a remek hanggal, értve ezalatt mind a zenét, mind a játék alatt hallható hanghatásokat.

Ha tehát még nem volt hozzá szerencséd, s szeretnél valami igazán újat látni PC-re, feltétlenül szerezd meg (akár a shareware verziót is, amely alapján a leírás készült), s garantáltan beleszeretsz. •





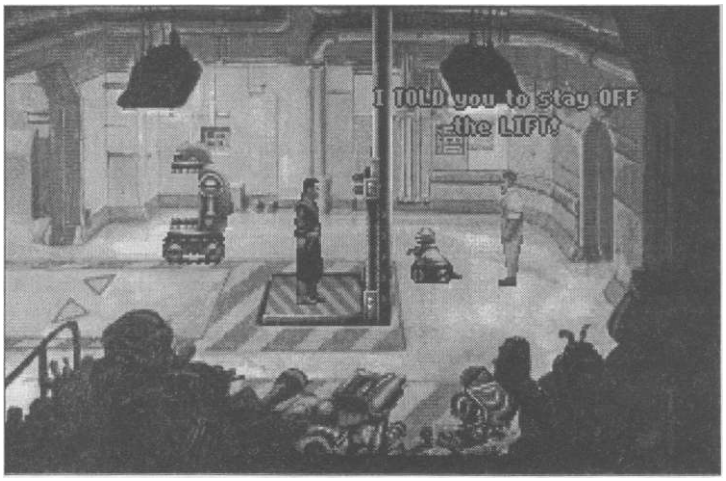
Beneath a steel sky

A helikopterszerű repülőalkalmatosság méltóságteljesen leszállt a puha homokra. Az oldalán kivágódott egy csapóajtó, és egy tucatnyi állig felfegyverzett sisakos kommandós ugrott ki a gépből. Pillanatok alatt körülvették a tábort, nem volt menekvés...

Bemutatja: DJ TOPi

Történet

Az a nap is ugyanolyan volt, mint a többi a sivatagban. Este a vén törzsfő, aki a törzs sámánja is volt, szétterpesztett karokkal és lábakkal ugrált a tábortűz körül. Görcsbe rándult bütykös ujjaival hevesen gesztikulált, ajkáról egyre erősödő állati morgások törtek föl, miközben a tűzben földöntúli démonok táncát figyelte. Robert furcsának és komikusnak találta a jelenetet, de azért érdeklődve figyelte az ugrabugráló öreget, akit apjaként tisztelt. „A Gonosz... a város alatt született. Gonosz... Érzem, érzem a Gonoszt! Erősödik, növekszik..." - rikácsolta egyre hangosabban a sámán. jeleket küld... igen, jeleket... ide, át a sivatagon, messziről, erre a kis helyre..." Robert már többszázszor volt tanúja ilyen szertartásnak, de sosem állta meg, hogy valami megjegyzést ne tegyen. „És mit akar itt a Gonosz?" - kérdezte cinikusan. Az öreg hirtelen megme-



revedett, majd Robert felé fordult. Bütykös mutatóujja egyenesen rá mutatott. „Fiam, a Gonosz téged akar!" - mondta a törzsfő ellentmondást nem tűrő hangon. Robert fel sem ocsúdhatott a csodálkozásból; a lába felől recsegő gépi hang hallatszott: „Foster, a szenzoraim gyorsan közeledő hangforrásokat észlelnek!" Joey volt, Robert robotja. „Közeledik a Gonosz!" - ordította az öreg. A zúgás egyre erősödött, majd hirtelen gépágyúkattogás verte fel a sivatagi éjszaka csendjét. A sorozatlövések a sivataglakók között félelmetes mészárlásba kezdtek. A fölverődött porban rohanó és sikoltozó emberek kavarogtak. A kibírhatatlanná vált dübörgést csak egy-egy fájdalomüvöltés vagy halálsikoly tudta túlharsogni. Robert rohant vakon előre a sűrűsödő porfelhőben, hogy fedezéket találjon magának. Hangos csattanást vélt hallani a háta mögött. Joey volt az; az egyik lövedék telibe kapta. „Segíts, Foster... gyorsan..." - csipogta, de több értelmes szót nem volt képes kiadni magából a hasznavehetetlenné vált fémkupac. Robert azonban visszarohant, és fedezékbe húzta „kis barátja" maradványait. Szerencsére a robot fő áramkörkártyája nem sérült meg, úgyhogy ezt kiráncigálta a roncsok közül. Amilyen hirtelen kezdődött, most úgy maradt abba a tüzelés. A helikopterszerű repülőalkalmatosság méltóságteljesen leereszkedett a puha homokra. Az oldalán kivágódott egy csapóajtó, és egy tucatnyi állig felfegyverzett sisakos kommandós ugrott ki a gépből. Pillanatok alatt körülvették a tábort, nem volt menekvés. A rohamosztagosok élén egy katonás tartású, rideg, tányérsapkás, napszemüveges, egyenruhás tiszt állt. Reich parancsnok nem volt kifejezetten finom ember. „Akárki van itt, jöjjön elő!" - kiáltotta. Az embernek az volt az érzése, hogy nem sok olyan ember van, aki élve megúszta a vele való ellenkezést. A törzsfőnök is kényszeredetten előbújt néhány hordó rejtekéből. „Én vagyok a vezetője ennek a békés kis..." Reich meg sem hallotta a szavait, utasította pribékjeit, hogy hozzák elébe. Magához rántotta grabancánál fogva az öreget, ezzel nagyjából kiegyenlítette a kettejük közti fejnyi ma-

INFOTÁBLA

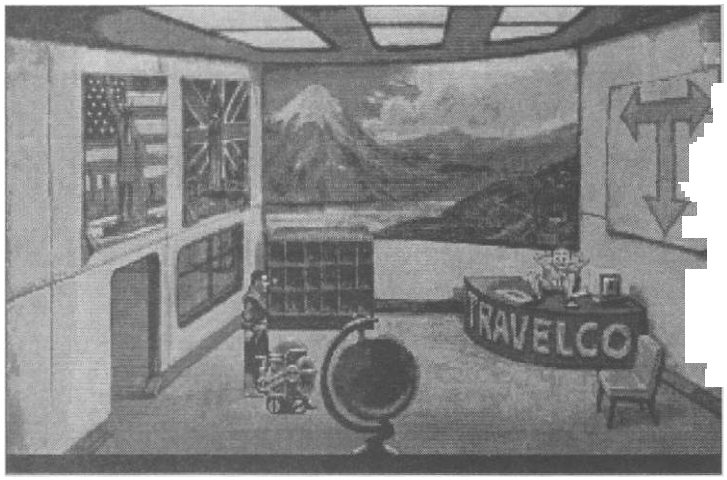
A program neve:	Beneath a steel sky
Kibocsátó:	Virgin Interactive Entertainment
Megjelenés éve:	1994
Típus:	kaland (quest)
Hang:	Rolan, AdLib, Sound Blaster
Memória:	550 Kb conventional, 2 Mb extended
Speciális igény:	egér
Helyigény:	10 Mb (lemezes verzió)
Géptípus:	min. 386SX, 2 Mb RAM, VGA

Ezt a programot az Automex Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

gasságkülönbséget. „Keresünk valakit. Keresünk valakit, aki itt nőtt föl köztetek ezen a lepratelepen. A városból jött, amikor gyerek volt, nem közületek való. Haza akarjuk vinni..." - mindezt lassan, de határozottan mondta, szavaiból csak úgy áradt a mélységes megvetés. Robert tágra meredt szemmel figyelte az eseményeket. Nem értett az egészből egy kukkot sem. Viszont a helikopter oldalán az a jel... A nagy S betű határozottan emlékeztette valamire... Régen volt... Azon a napon, amikor a törzs rátalált egy lezuhant gép mellett ülve. Az is ugyanilyen gép volt. Annak az oldalán is ott volt az S jelzés! A törzsfő talált rá, miközben a törzs néhány tagjával a környéken vadászgatott. A gépből kiemelték a kisgyermek Robert halott édesanyját, aki nem élte túl a zuhanást. Miután őt eltemették, az öreg magához vette Robertet. A törzs saját tagjaként, a törzsfő saját fiaként kezelte őt. Megtanították a sivatagi túlélés fortélyaira, együtt vadásztak, és együtt turkáltak a városoktól messzire szállított és ledobott hulladékban. Mindig lehetett találni valami értékeset a kényelmes városiak által kidobott holmik között. Egy ilyen alkalomma! hoztak el egy furcsa fémdobozt, mely némi helyrepofozás után egy barátságos kis droid lett. Azóta Joey - így hívatta magát az intelligens robot - és Robert elválaszthatatlanok lettek. Mikor Robert nagykorú lett, ideje volt teljes nevet adni neki. A törzsfő keze ügyében épp akkor egy doboz Foster's sör volt, így hát Róbertből Robert Foster lett. A múlton való merengésből Reich erősödő, erőszakos hangja zökkentette vissza a jelenbe. Pisztolyt tartott az öreg fejéhez. „Ha nem adjátok ki azt, akit keresek, lelövetek mindenkit!" - fröcsögte. „Ezt nem hagyhatom..." - suttogta Robert, és előugrott a rejtekhelyről. „Engem keresnek, ha nem tévedek." - mondta kissé bizonytalanul. „Ne engedd, hogy a Gonosz elkapjon, menekülj!" - ordította a törzsfőnök. Senki sem vett róla tudomást. „Vigyétek!" - parancsolta Reich, és már tuszkolták is befelé a gépbe Robertet. A katonákon kívül senki sem értette, mi történik. A helikopter már egy ideje repült, amikor navigátor megszólalt: „Elhagytuk a robbantási zónát, uram!" „Milyen robb..." - Robert értetlen kérdését fülsiketítő dörrenés nyomta el.

A detonáció nyomán egy pillanatra nappali világosság támadt a sivatagi éjszakában. „Ez szép nagyot szólt..." - jegyezte meg cinikusan Reich. Szája szélén gúnyos mosoly bújkált. „Te szemétláda! Te rohadt gyilkos!" - kiáltotta Robert, és esett volna neki Reichnek, ha a katonák le nem fogják. „Várnom kell, hátha kínálkozik valami alkalom" - gondolta Robert, és gyerekkorára gondolt, amikor az öregember ugyanerre tanította vadászat közben. Hajnalodott, amikor a városhoz értek. „Ezt a hajnalt azonban a törzsből senki sem érhette meg..." - gondolta Robert keserűen. Robert gondolatait Reich szavai szakították meg. „A főhadiszálláson szálljunk le!" - utasította a navigátort. „Vettem, uram. Automata landolóberendezés bekapcsolva." A gép orra váratlanul a kelleténél lejjebb bukott. A motor felől furcsa hangok hallatszottak, gép egyre meredekebben zuhanni kezdett a város magas tornyai felé. „Uram, a vezérlőrendszer teljesen megőrült! - kiáltotta riadtan a navigátor. Mindenki megkapaszkodott a keze ügyében lévő tárgyba, és lelki üdvéért fohászkodott. Robert egy cseppet derűlátóbb volt. „Egy zuhanást már megúsztam, talán ez

is menni fog" - gondolta. Egy gyárépület tetejére érkezett meg nagy csattanással a „váratlan vendég,,. Az utasok csodával határos módon kisebb zúzódásokkal megúszták a kényszerleszállást. A gép beszakadt oldalán többen kizuhantak a torony tetején körbefutó útra. Robert is, de ő kissé hamarabb ocsúdott a többieknél. Fölugrott, és futásnak eredt. Alig harminc-negyven méteres előnyre tett szert, amikor hangos vezényszavak pattogtak a háta mögött. Még pár méter a sarokig, gondolta lázasan Robert, de ekkor már kézifegyverekből kilőtt golyók szántották fel mögötte és mellette a betont. Sikerült ép bőrrel befordulnia a sarkon. Az első ajtót feltépte, beugrott, és ugyanazzal a lendülettel bevágta maga mögött. Egy pillanatra nekivetette a hátát az ajtónak, és szétnézett. Egy tágas üzemcsarnokban találta magát, vaslépcső vezetett fölfelé egy állványra a vészkijárat irányába. Nem sokáig nézelődhetett; csizmás láb dobogását hallotta az ajtón túlról. Gyorsan fölrohant a lépcsőn, és miközben az őr belépett az ajtón lövésre kész fegyverrel, abban reménykedett, hogy a vészkijáraton át majd elmenekülhet.

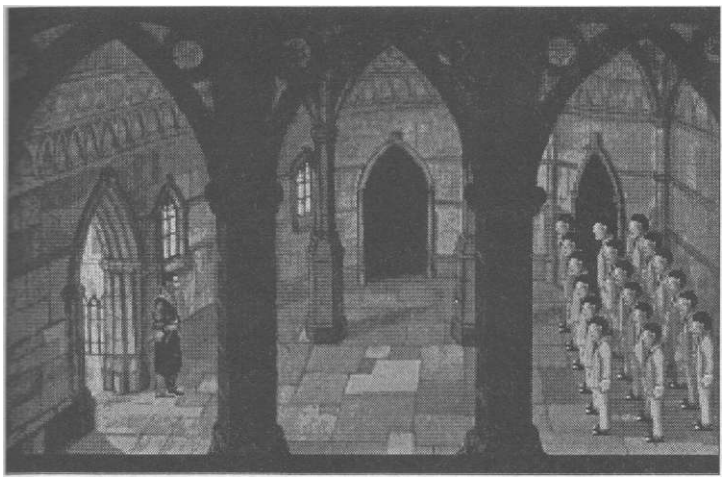


Itt kapcsolódunk be a történetbe. Célunk, hogy Robert Fosterrel végére járjunk ennek az egyelőre érthetetlen eseménysornak. Valami olyasmi történt a múltban, melynek most lettek meg a következményei. Miért lett Robert egyszerre ilyen fontos, hogy elrepülnek érte egy isten háta mögötti helyre a sivatagba? Miért kellett annyi ártatlan sivataglakót elpusztítani? Egyáltalán kicsoda Robert Foster? Félelmetes titkok szövik át ezt az egész történetet, és ezek mind megfejtésre várnak. Essünk neki!

A játék

Bal egérgombbal a tárgyakra clickelve kérhetünk róluk infót (csak azokról, amiknek az egérrel rámutatva megjelenik a nevük; ilyenkor a kurzor célkereszt alakú). Jobb egérgombbal clickelve tudjuk be- és kikapcsolni, buherálni, magunkhoz venni a tárgyakat. (Fölvenni csak olyan tárgyat tudunk, amit elbírunk.) Fostert mozgatni nagyon egyszerű: mozgassuk a kurzort a kivánt pozícióba (ilyenkor a kurzor nyíl alakú), és bal vagy jobb egérgombbal click. (Csak a questekhez teljesen süket delikvensek kedvéért írtuk ezt le.) Ha a képernyő tetejéig mozgatjuk a kurzort, megjelennek a nálunk lévő tárgyak (inventory) a képernyő tetején egy görgethető sávon. (A játék elején csak Joey áramkörkártyája van nálunk.) A nálunk lévő tárgyakról információt kaphatunk, ha bal egérgombbal clickelünk rájuk. Jobb egérgombbal nálunk lévő tárgyra clickelve tudjuk azt kézbe venni, és valamilyen objektumon használni úgy tudjuk, hogy a kézbe vett tárgyat az objektumra mozgatjuk, és jobb egérgombbal click.

Beszélgetni a játék szereplőivel úgy tudunk, hogy a kurzort rájuk mozgatva bal vagy jobb egérgombbal clickelünk. A képernyő tetején megjelenő mondatok közül választhatunk, hogy mit mondjunk. (A játék folyamán nem lesz olyan, hogy egy meghatározott mondatot lehet csak mondani egy adott szituációban.) Annyiban tér el tehát a program a megszokott questektől, hogy nincsenek külön cselekvésikonok, mindent meg lehet oldani jobb és bal clickkel. F5-öt nyomva jutunk a control panelhez, melyben beállíthatjuk az akciók sebessé-



gét, ki- és bekapcsolhatjuk a hanghatásokat és a zenét, elmenthetünk és betölthetünk játékállásokat, újrakezdhetjük a játékot elölről és kiléphetünk a játékból. Szünetet a P gomb benyomásával tarthatunk, ugyanezzel térhetünk vissza a játékba.

Tippek

Minden tárgyról igyekezzünk a legtöbbet megtudni, mindenkivel addig beszéljünk, amíg nem marad kérdeznivalónk, mert néha egy-két odavetett szóból derülnek ki fontos összefüggések, amelyek alapján továbbmehetünk.

Ne feledkezzünk el örökös segítőtársunkról, Joeyról sem! Új fejlemények esetén mindig kérjük ki véleményét, hátha tud valami előrevivő infóval szolgálni. Ha teljesen bele akarjuk élni magunkat a történetbe, ne sajnáljunk akár szótárt is használni, és ne nyomjuk tovább a „szövegeléseket,,. Egyáltalán: a történet megértése nélkül nem leszünk megelégedve, ha játék végére érünk, nem fogjuk érteni a poénokat.

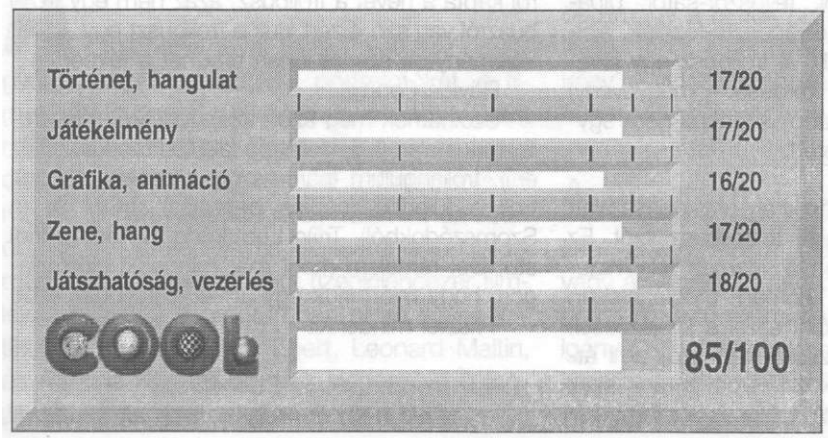
Vezérlés

F5: Control panel előhívása.
P: pause be/ki.
Scroll Lock: képernyőscroll (csak meghatározott helyeken).

Kipróbáltam, és...

A történet és a fordulatok nincsenek olyan szinten, mint pl. a Space Quest sorozatban, de azért tűrhető a sztori. A két egérgombos irányítás nagymértékben megkönnyíti a játékos feladatát. Kicsivel több poén is beleférhetett volna a játékba, bár a sztori kicsit komoly ehhez. A játék hangulata szempontjából óriási hátrány, hogy az intro nagyon rövidre sikerült (a CD-s verzióban isi), az előzményeket kizárólag a manualból (no meg a COOL-ból) tudhatjuk meg. (A játék során fény derül egy s másra ezekkel kapcsolatban, de egy csomó infót én is csak a játék végigjátszása után tudtam meg.)

(A megoldást a következő számunkban közöljük.)



Áramszünet

Gondolkoztál már azon, hogy mit tennél, ha hipp-hopp áramszünet szakadna rád és a gépedre, és ott állnál, azaz ülnél?

Agyadba nyomdafestéket nem tűrő kifejezések nyomulnak, és megfogadod hogy ezentúl ha kell, ha nem, menteni fogsz. Eszedbe jut az ősi jelszó: az úttörő ahol tud ment. Azután átjön a haverod, - mert mikor jönne? - és megkérdezi:

- Na, átjutottál a Gqw34hj szinten?

Mire te csak legyintesz és azt mondod:

- A, RAM szünet van.

Mire a haver megkérdi:

- És, milyen volt?

Na, ezután ott állnál/ülnél és nem tudnál mit felelni, de ennek vége! Itt az ÁRAMSZÜNET, egy rovat a COOL-ban ami arra való, hogy kikapcsoljon téged is. (Ha már a géped kikapcsolt.)

Azt előre kell bocsátanom, hogy ne csak engem okolj az „alant" következőkért, de valaki kénytelen lesz a (gúny)nevét adni. Hát leszek én.

Bemelegítésül álljon itt egy találóskérdés:

- Hogy hívják a legagresszívebb vírus?
- ...?
- Bit-bull-terrier...

Az ernyő legyen veletek, ... szükségetek lesz rá.

Beer4fírsz

Ul. Ne gondold, ó ne, hogy csak számítógépes viccekkel találkozol majd.
Ul.Ul. Néha neked is beszólunk! Szólj be te is, de a trágárságot kerüld.
Ul.Ul.Ul. Itt nem kell letekerned az arcod, ahogy mi sem tesszük.
Ul.Ul.Ul.Ul. (ez egy malac volt)

Miért írjuk egy „l"-lel a trolibuszt?

Őrület, de nagyon sok olyan emberrel találkoztam aki nem kérdezte meg tőlem, hogy miért írják egy darab „1" betűvel a trolibusz szót. Ez felkeltette édeklődésemet a téma iránt és utána kerestem. A most következő rövid okfejtésben megpróbálom megvilágítani ezt a problémát, s nem titkolt szándékom, hogy a választ is elétek tárjam. Persze az ilyen, az Univerzum kapuit taszigáló kérdésekre nem könnyű egyértelműen megfelelni, de megpróbálom.

Elöljáróban le kell szögeznem, hogy a fent említett szóösszetétel: trolibusz, nem tartozik a magyar nyelv ősi szókészletébe, mint például a sámán, nyereg, vasököl, teveszőr-sátor, pipaszipka-piszkálóvessző, kelkáposzta-főzelék, ájbiem pécé kompatibilis stb. A trolibusz egy jövevény (vagy - nézőpont kérdése - megyevény) szó, s mint az a tagolásából is kiderül nem egyszerű szó, hanem összetett.

História

Már 1489-ben, Mátyás király uralkodása alatt sem tudták rendesen leírni a trolibusz szót. Ez némiképp érthető, hiszen a villamos felsővezeték-hálózatot nélkülöző korban meglehetősen nehéz lett volna azonosulni ezzel a kifejezéssel. Mert végül is egy kifejezésről van szó, ami átment a (számítógépes) köznyelvbe, s ránk azaz rám vár a feladat, hogy rámutassak a szemetesvödör mellett a trolibusz szó eredetére, illetve annak értelmére. Tehát el kellett jönnie annak a kornak amikor már mindannyiunknál házibarátként üdvözölhettük az RPG játékok egyik kedvenc szereplőjét a TROLL-t, illetve annak hordáját. (Eredetüket - ha érdekel - keressd a kelta mondákban.) Hogy szavamat szavamba öltsem, a trollokat felvonultató akciókban jó néhányszor találkozunk olyan esetekkel, amikor egy nagy rakás troli próbál legyilkolni minket. Na ezek azok, akik nem busszal érkeztek, csak úgy ott vannak. Ergo (értsd, tehát) nem a trollokat az RPG-k színhelyére szállító négy (hat, nyolc stb.) kerekű járműről kapta a nevét a trolibusz, azaz nem egy troll-i buszról van szó. Ezért írjuk a trolibuszt egy „/"-lel. Véleményem szerint innen eredhet a félreértés...

Röviden ennyit.

Szólhatnék még azon kifejezésekről mint trolibusztustalan (fúj), troliétroá (aki tud tarokkozni az érti), troliangulum (háromszög a zenekarokban), troll a füledbe (népies beszólás), trOLl úr (a Szomszédokból), Tr(i)o Lee (kung fu harcos trio) stb. De, remélem most már mindenki előtt világos, hogy miért írjuk egy „/"-lel a trolibusz szót.

Tvisztel mindenkit

Beer4fírsz
aki nem is mery a toeroek szultánit

Nem tudod, hogy mit vegyél ki a videokölcsönzőből estére? Semmi gond. A választ megadja a Microsoft Cinemania'95, ami az elmúlt nyolcvan év filmjeiből tartalmaz összeállítást a „mesterművektől" kezdve az „ócskaságokig".

Bemutatja: KUN SZILÁRD

A Cinemania jóval több, mint egy leírásgyűjtemény. Megnézhetsz portréfotókat, a filmekből kivágott állóképeket, és több mint húsz videorészletet. Filmzenék és párbeszédek közül is válogathatsz, s a Cinemania'95 még a filmek nézettségéről, valamint az Akadémiai díjnyertesekről és jelöltekről is tud információkat adni. Több, mint tizenkilencezer filmleírás található a programban olyan neves kritikusoktól, mint Roger Ebért, Leonard Maltin, és Pauline Kael. S mindez kiegészítve a legújabb, 94-es adatokkal is.

Tehát semmi baj, amire kíváncsi vagy, azt megtalálod a Cinemania-ban. A program még egy olyan filmlistát is ajánl, amelyben azon filmek szerepelnek, amelyek illeszkednek az ízlésedhez, s az általad kedvelt témakörökhöz, de amúgy a címük hallatán nem kapnád fel a fejed. Tehát csak nyomtasd ki ezt a listát, és irány a videokölcsönző. Ja, és a pattogatott kukoricát se felejtsd el!

A program

Mint ahogy azt a Dangerous Creaturesnél, vagy az Ancient Landsnál már megszoktuk, a program 4MB memóriát, és ugyanennyi helyet igényel a winchesteren permanent swap fájl létrehozásának céljából. A Windows legalább 256 színre legyen installálva, de gyorsabb gé-

pek esetében a 16 millió szín sem hátrány. Ha azonban True Color VGA kártyával, de csak lassabb géppel rendelkezünk, ajánlatos a Windows-t 256 színre installálni.

Ezután már indíthatjuk is a programot. A címkép után egy ideülő zene csendül fel. Egy kattintás az egérgombbal, s máris elkezdhetjük körutazásunkat a filmek világában.

A képernyő ezután hét menüt, egy tartalomjegyzéket, valamint egy párbeszédablakot tartalmaz. Ez utóbbiról essen először néhány szó.

A párbeszédablak köztünk, és a számítógép között létesít összeköttetést. Ez a program egyik legfőbb része.

Itt találunk különböző ikonokat, képeket, és egyéb információkat a filmekről, színészekről, és rendezőkről. De ez tartalmazza a helpet is. Kezdetben négy ikon közül választhatunk.

4 Welcome: A program legeleje. Itt jelenik meg a tartalomjegyzék.

• Features: Néhány szó a programról.

4- Video Sources: Nagyobb videokölcsönzők címeit tartalmazó lista. Itt biztosan beszerezheted a programban szereplő bármely filmet. (Csak útlevél és némi $ kell hozzá!)

4 Credits: A felhasznált szakirodalomról ad tájékoztatást.

Természetesen a későbbiekben itt újabb menük jelennek meg. Ezekről még lesz szó.

A képernyő felső sorában a menű található. Ezekből a következő hét elemet választhatjuk:

• Overview: A program legelejére hoz vissza bennünket.

• Options: A képernyő színeit állíthatjuk be, valamint azt, hogy legyen-e zene indításkor.

• Back: Visszalépés. Az előző képernyőre juthatunk vissza.

INFOTÁBLA

A program neve:	Cinemania'95 (Mozimánia'95)
Kibocsátó:	Microsoft
Megjelenés éve:	1994
A program típusa:	multimédia ismeretterjesztő
Hang:	bármely Windows alatt működő hangkártya
Szükséges memória:	4MB
Speciális igény:	256 színű Windows képernyő-driver, „pattogatott kukoricát készítő egység"
Helyigény:	5MB
Szükséges gép:	386SX, VGA monitor, egér, CD-ROM, hangkártya

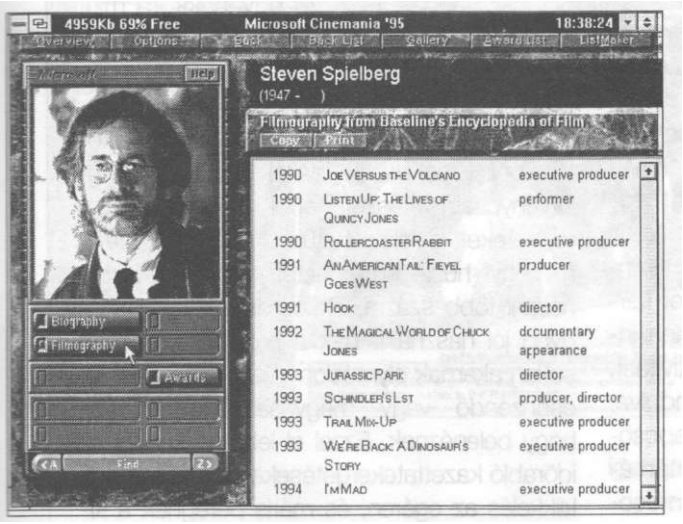
A Macintos verzióhoz szükséges gép:
Macintos, illetve 256 színű 13"-os monitor, System 7, vagy későbbi verzió, 4MB RAM, 4MB hely a winchesteren, CD-ROM.

Ezt a programot az

aPLUS INFORMATIKA

bocsátotta rendelkezésünkre.

- Back list: Egy lista kerül elő, ami az ezelőtt megjelent képernyőket tartalmazza. Ezekből ha bármit választunk, az adott képernyőre kerülünk vissza.
- Gallery: Erről a pontról a See movie clips ikonnál lesz szó.
- Award list: Az egyes évek filmes díjairól tájékozódhatunk. Csak válasszuk ki a megfelelő évet, és máris megtudjuk, hogy melyik filmek nyertek díjat akkoriban. Ha a cím mellett egy kis szobrocska képét találjuk, akkor a film Oscar Díjat is nyert.
- List maker: Egy listát készíthetünk az érdeklődési körünkbe tartozó filmekről. Ezt kimenthetjük, vagy akár ki is nyomtathatjuk.



A legnagyobb menü a tartalomjegyzék. Ez a következő négy elemet tartalmazza:

- Dive Right In! (Válogass a filmekből)
- See Movie Clips (Részletek a filmekből)
- Create List: (Készíts listát kedvenc filmeidről)
- Find Great Ideas (Keress egy filmet, ami megfelel ízlésednek)

Dive Right In!

Egy nagy listán szereplő nevekből és címekből válogathatunk.

A listán természetesen bizonyos szempontokat ki is szűrhetünk. Ezek a szempontok a következők:

-0- Rendezők
-0- Szereplők
-o- Időpont (mettől-meddig készült filmek kerüljenek fel a listára)
Csillagok (hány csillagosak a filmek)
-v- A szereplők/rendezők nemzetisége
- A film időtartama
- A film milyen életkorhoz ajánlott
- A film díjai

-v- Az adathordozó (videokazetta/CD)

Ha már kiválasztottunk egy filmet, ismét megjelenik a párbeszédablak, s ezekre újabb ikonok kerülnek fel:

<> Maltin: A rendező, és a fontosabb szereplők nevei, valamint rövid áttekintés.
Ebért: A szereplők, illetve a mű áttekintése.
Cine books: Minden, amit a filmről tudni szeretnél.
-0- Kael: További információk.

- Cast List: A teljes szereposztás.
- Credits: A készítők névsora.

Still: Képek a filmből.

-v- Dialouge: Párbeszédek a filmből.

- Film Clip: Jelenetek a filmből.

Music: A film zenéje.

A párbeszédablak közepén a következő kis magyarázóábrákat találjuk:

Nézők: NR vagy U: Régi, ma már nem nézett film.

- G: Minden korosztálynak.

0- PG: Gyerek által nézhető film, de olyan jelenettel, amelyek csak szülők jelenlétében nézhető.

- PG 13: A film tartalmaz olyan jeleneteket, amelyet 13 év alatti gyerekek csak szülő jelenlétében nézhetnek meg.
- R: A filmet 17 éven aluliak CSAK szülő jelenlétében nézhetik (az egész filmet).

NC 17: CSAK 17 ÉVEN FELÜLIEKNEK !

Továbbá:

- Szines vagy fekete-fehér a film.
- Időtartam: Hány perces a film.

Adathordozó: Videokazetta/CD

- Díjak: Milyen dijakat nyert a film.

De nemcsak filmek, hanem híres színészek, rendezők, producerek, operatőrök, és egyéb emberek közül is választhatunk.

Cinemania +

A COOL a program szakmai szempontból való tesztelésére, felkérte az Odeon Art Video Kiadó és Forgalmazó Kft. (Bp. XIII., Hollán E. utca 7. A Duna mozi mellett.) két munkatársát, hogy véleményükkel erősítsék a Cinemania '95 értékelésének hitelét.

Bár a CD kipróbálása előtt, mindketten bizalmatlanul álltak a hozzá, mondván, ez mégiscsak gépi információ, és biztos egy száraz, embertelen filmlexikonnal lesz dolguk, a géphez ülve, s a programba belemélyedve fokozatosan eloszlott a szkepticizmusuk.

Öröm volt nézni, ahogy ezek a filmlexikonokat csak adatbázisként használó szakemberek - akik a közvetlen emberi kontaktusra esküsznek - mégis élvezetesnek találták ezt a „rideg", „gépi" információhalmazt. A program véleményük szerint egy számítógéphez nem értő ember számára is könnyen kezelhető és jól áttekinthető. Szinte nem tudtak olyan nevet vagy címet kérdezni amiről a program ne adott volna információt. Nagyon díjazták az interaktivitást, vagyis hogy bármely címszón elindulva, fastruktúra szerűen lehet az azzal kapcsolatos nevek, címek, fogalmak széles tárházában vég nélkül tájékozódni. Valóban csodálatra méltó, hogy a „Száll a kakukk fészkére" címen elindulva, Michael Douglason keresztül egyszercsak már a „Spartacus"-ról olvasunk, és észre sem vesszük, de már órák óta a számítógép előtt ülünk, és nem unjuk! Nem értékelték azonban azt, hogy megemlítenek benne olyan sikerfilmet, mint a '94-es „A kis Buddha" és egy sor infót sem találni a filmről. Összességében véve a véleményük az volt, hogy a Cinemania '95 önmagában is jobb bármely filmenciklopédiánál, főleg a multimédiás előnyök kihasználása miatt. Nagyon élvezetes és hasznos is, hogy a filmekről és filmes egyénekről hatalmas képanyag áll rendelkezésre (Vajon melyik filmlexikon tudja ezt? Nem is beszélve a most megjelent magyar kiadású filmlexikonról, amiben két Rambo poszter mellett, csak a Pannónia Filmvállalat belső klikkjének tagjairól találhatunk képanyagot, és írott anyagban is csak a töredékét nyújtja a Cinemaniának. Ráadásul az ára ugyanakkora mint a Cinemania '94-éü!) Nagy élmény még, hogy egy hangkártya segítségével kedvenc filmzenénket is meghallgahatjuk, vagy híresebb párbeszédeket a filmtörténet nagy alkotásaiból. Érdekesnek találták a program leglátványosabb részét, ahol néhány filmből részleteket is lejátszhatunk. Szerintük, ha a mintegy húsz filmjelenetet sikerülne feltornászni több százra, akkor videótékák is nagyon jól használhatnák a programot, hiszen sokan akarnak olymódon tájékozódni a kiköl-csönzendő vagy megvásárolandó filmről, hogy belenéznek. Ezzel el lehetne kerülni az időrabló kazettatekergetéseket, hisz csak egy klikkelés az egéren, és máris peregnek a kívánt film képkockái. Addig is amíg ez megvalósul nagyon sok örömet, és tudást adhat minden filmbarátnak a Cinemania'95.

Köszönettel tartozunk Nagy Mariannának és Ajka Lajosnak az Odeon Art Video két munkatársának a teszteléshez nyújtott segítségért. •

ODEON rejtvény

| * Hogy hívják azt az eszement társaságot,
1 akik a Brian élete című filmet is készítette?
| Mi a címe két másik nagy sikerű mozijuknak? (Akármelyik, csak kettő legyen!)
| Mi a kedvenc színed? (Nem a barna!)

| *Nyeremény:* A Brian élete műsoros videókazetta + 1 éves ODEON tagság.

1 Megfejtéseket a kiadó címére kérjük beküldeni nyílt levelezőlapon március 10-ig.

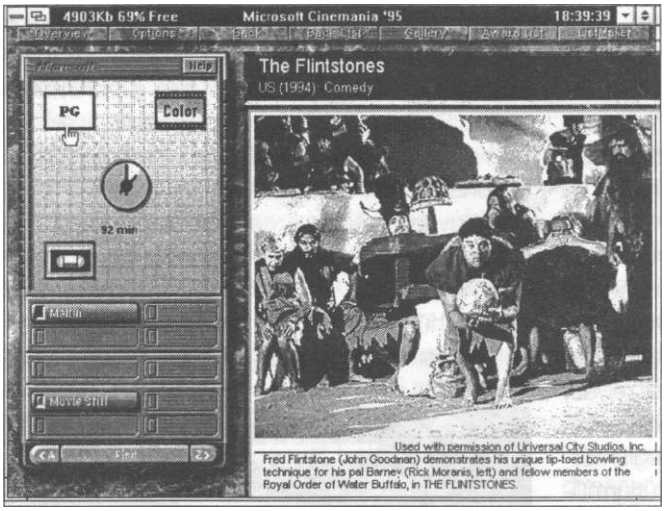
Ilyenkor ismét új ikonok tűnnek fel a párbeszédablakban:

• Biography: Életrajz
<• Filmography: A filmek, amelyet készített
• Awards: A díjak, amiket elnyert

See Movie Clips

Ismét filmcímeket látunk, de a címek előtt egy szimbólum is található:

• Fényképezőgép: Képeket láthatunk a filmből
• Mikrofon: Párbeszédeket hallhatunk a filmből
• Videokamera: Jeleneteket láthatunk a filmből
• Kotta: Meghallgathatjuk a film zenéjét



CREATE LIST

Megfelel a List maker menüpontnak.

Kedvenc filmeinkről készíthetünk egy listát, amit később ki is nyomtathatunk, vagy el is menthetünk. Hasznos segítség, ha videokölcsönzőbe megyünk, és szeretnénk válogatni azon filmek közül, amelyek elnyerték tetszésünket a programból.

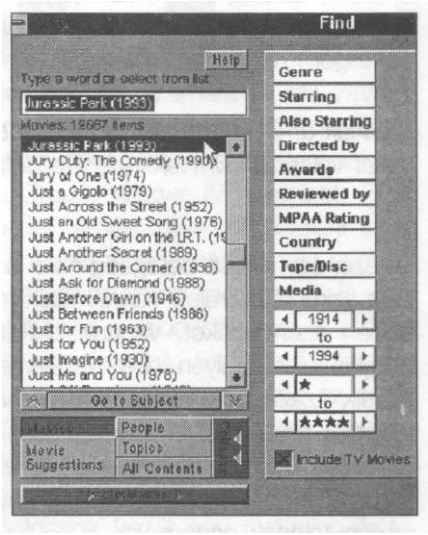
FIND GREAT IDEAS

Nem tudod, hogy mit szeretnél este megnézni. Jelöld ki kedvenc témakörödet, és keress egy filmet!

Még ezután is tanácstalan vagy? Sebaj. A gép véletlenszerűen kisorsol neked egy filmet, csak pörgesd meg a kereket.

Kipróbáltam, és...

...úgy érzem, hogy talán sokakban felmerül a kérdés: miért is sikeredett ilyen rövidre ez a leírás.



Ennek csak egy oka van, mégpedig az, hogy a program annyira inteligens és egyszerű, hogy még az a személy is könnyen kezelheti, aki még sosem használt ilyen jellegű programot.

A jól elkészített keresési rendszer, és a képekkel illusztrált help pedig még a kezdő PC-seket is eligazítja a multimédia világában.

De nemcsak a program egyszerűsége nyerte el tetszésemet, hanem az a rettentő nagy információhalmaz, ami mindezek mögött áll:

A Cinema nemcsak a filmekről tartalmaz információkat, hanem egyéb, a filmezéssel kapcsolatos témákból is (pl. a videokamera működése, vagy egy film készítésének menete).

Szintén érdekesnek tartottam azt a programrészt is, ahol a saját Ízlésünknek megfelelő filmek közül válogathatunk.

Ilyenkor percek alatt megtaláljuk azt a filmet, amely egész este szórakoztatni fog bennünket.

Mindenkinek ajánlom a program kipróbálását, amelyhez persze nélkülözhetetlen a pattogatott kukorica is. •

A szimulátorokról általában

„Vannak a kiválasztottak, és vannak akik önmagukat választják ki. Nekik írtam e néhány sort."
/Pictures/

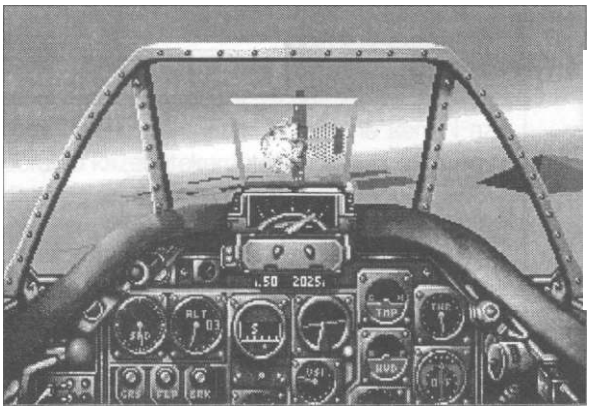
Létezik egy furcsa betegség ezen a földön, és ez a szimulátorőrület. Vannak akik megértik az ebben szenvedőket, vannak akik nem értik, hogyan létezhet ilyen fekély, értelemmel teli huszadik századunk végén. Ám a már megfertőzöttek problémáival ezeddig senki nem foglalkozott. Úgy érzem, mivel én is közéjük tartozom, e cikkemmel fórumot nyithatok a reménytelenek panaszaira.

Először is néhány szó a kórokozóról, a szimulátorról. A szimulátor, valamely valós berendezés viselkedését, az annak használatakor uralkodó körülményeket utánzó modell. Használatának fontossága a különösen veszélyes, vagy nagyon költséges eszközök alkalmazásának begyakorlásakor indokolt. Erre legismertebb példák a közlekedési, katonai és űrjárművek szimulátorai. A számítógépek nagyfokú fejlődésével ma már szinte teljes azonossággal lehet szimulálni létező, vagy nem létező berendezések üzemeltetését. Amióta pedig a polgári életbe belépett a számítógépek otthoni használatának lehetősége, már bárki számára elérhető célként merül fel egy versenyautó, vagy akár egy vadászrepülőgép vezetése is.

És itt érkeztünk el témánk lényegéhez, a manapság legelterjedtebb számítógéptípus által, a PC-s szimulátorokhoz. Természetesen tudni kell, hogy régebbi generációjú homecomputerekre is léteztek szimulátorok, de azoknál a grafikai megjelenítés, vagy a processzor számítási sebessége nagyon korán határt szabott a téma igényelte lehetőségeknek. Ám a PC-k felhasználóbarát, moduláris szerkezetükkel és gyors fejlődőképességükkel megnyitották az utat a programozók előtt, az egyre szebb, színesebb és valósághűbb szimulátorok megírásához.

A téma ma is folyamatos fejlődés alatt áll, és csak a pénztárcánk és igényeink szabnak határt a lehetőségek kihasználásának. Ám néhány kritikai megjegyzés úgy érzem ide tartozik, ugyanis egy szimulátor színvonala nem mindig az anyagi helyzetünktől függ. Főként a harci repülőgépszimulátorokon keresztül szeretnék a fejlődésről, és a felmerülő problémákról szólni. De természetesen az autóversenyek, űrhajók és űrlegendák ilyetén való megjelenítésére is vonatkoznak a következő észrevételek.

Vegyünk példának egy vadászrepülő szimulátort. A cél ugyebár az, hogy a program használatakor a valódi harceszköz irányítását valósághűen utánozzuk, és közben az az érzetünk támadjon a megjelenített látvány alap-



ján, hogy ez valóban megtörténik velünk és tényleg mi hajtjuk végre az adott harci feladatot. A programozókra több feladat is hárul egyszerre. Ismerniük kell az adott eszköz valós viselkedési tulajdonságait, azokat számításokkal kell tudni leképezni az adott hardware nyelvére. Ez lesz a szimulátor lelke. Ezután a grafikai megjelenítés ró igencsak hálátlan feladatot rájuk. Végül a kettőt

úgy kell összemixelni, hogy az együtt, egyszerre keltse a valós használat illúzióját.

Ez igen durva leegyszerűsítés, de lényegében erről van szó. Természetesen a megoldást legvégül a felhasználó vizuális fantáziája és beleélőképessége adja. Ez az igazi alapmagyarázata a hajlamnak a „vírus" hordozására. De erről később még részletesebben írok. Tehát a programozóknak meg kell teremteniük a repülési tulajdonságokat, egy rajzolt műszerfalat, amin e tulajdonságok egyértelműen megjelenítésre kerülnek; egy átfogó stratégiát, úgynevezett harctéri intelligenciát, és a tájnak, objektumoknak egy minél valósághűbb képi ábrázolását. Itt lépnek be a színre a hardware igények, és ez az ami annyiaknak rossz szájízt eredményez. Ugyanis ez semmi máson nem múlik, mint a fejlesztők gyorsaságán, és az új fejlesztések megfizethetőségén. Persze a programozók mindig egy generációval előbb járnak a hardware igényekkel, a még elérhető árúaknái. De milyen problémák léphetnek föl a nem „megfelelő" hardware-ek használatánál?

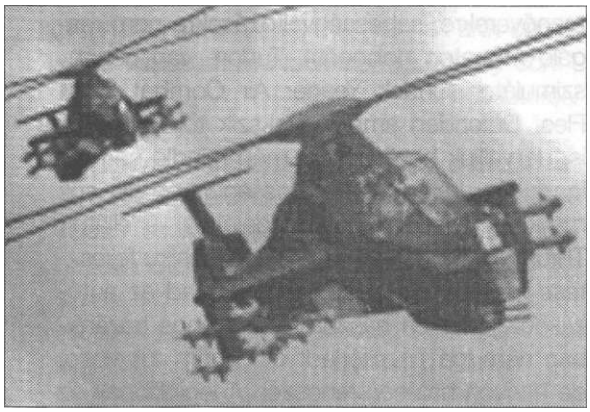
Vegyük sorba. A grafikus kártya teremti meg a látvány fő korlátait. Ám ez manapság már nem probléma, hiszen egy 256 színt megjeleníteni képes VGA kártya a mai játékok minden szín és felbontásigényét kielégítik. A gond inkább a videókártya megjelenítési és a csatlakozó (busz) adatátviteli sebességével van. Aki hajlandó egy kis anyagi áldozatra, az ezt a problémát egy VESA Localbus-os alaplappal, és egy ehhez fejlesztett kártyával megoldhatja. Nem nagy gond, hisz ma már a VESA Localbus szabvány a forgalmazóknak köszönhetően minimumigénynek számít. Ráadásul a VLB-s alaplapok ára most már bárki számára elérhető összegű. Monitorból egy Standard VGA megteszi, ez még a most divatba jövő 640x480-as felbontást is gond nélkül megjeleníti. Ennél nagyobb pixelfelbontásra a játékoknál nem kell számítani, esetleg az egyszerre használt színek száma fog növekedni, de a ma már sokak által használt True Color videókártyák láthatólag végleg megoldják ezt a gondot is.

A hanghatások tökéletes visszaadása régóta nagy gond. PC-n nem hallottam még repülőszimulátornál olyan hajtóműhangot, ami ne lett volna zavaró, torz sustorgás. Aki hallotta Amigán a Birds Of Pray hangjait, az egy eddigi PC-s hangkártyával sem lehet elégedett e téren. De az újabbak, mint például a Gravis Ultrasound, amely több digitális hangcsatornával is rendelkezik, talán hamarosan megoldják a szimulátorrajongók számára is oly zavaró, manőverekre, sebességváltozásokra nem reagáló monoton dobogást. Tudom van néhány szimulátor (Chuck Yeager Air Combat, F-14 Fleet Defender) amely igyekszik törődni ezzel is, de valljuk be őszintén, még mindig nem az igazi. Az irányítóalkalmatosságunkon is sok múlik. Legjobbnak a lábpedálokkal is ellátott Thrustmaster család tűnik. Ez többsíkú fejlesztése révén mind a repüléshez, mind az autózáshoz kitűnően használható. Sajnos hazánkban nem igazán elterjedt ez a nem túl olcsó, de nagyon hatásos rendszer. A legjobbnak az olcsó megoldások közül egy tolóerőszabályzós analóg joystick tűnik.

És most jön a legjava, az alaplapunk a processzorral. Ugyan minek ezt megemlíteni? - kérdezik most sokan, hisz a legtöbb szimulátor egy 286-on is elindul. Miért ez a flancolás? Mert tudvalévő, hogy a számítógépes szimulátor nem más, mint valós időben animált, 3 dimenzós vektorgrafikai képek lejátszása. Ez azt jelenti, hogy egy 286-os gépen ugyan elindul az adott program, de a processzor számítási sebessége nem teszi lehetővé, egy részletes grafikájú szimulátor folyamatos fázisolását. Vagyis a játék szakadozott, töredezett mozgású, tehát élvezhetetlen lesz. Biztos találkozott már mindenki azzal a jelenséggel, hogy a lassúság miatt a joy nem reagál a finom mozgatásra, egy durvább billentéssel viszont a kép jóval túlugrik az általunk szándékozott mértéken. Ez a következő kellemetlenségeket vonhatja maga után: nem tudunk tökéletesen vízszintes síkban repülni, nem tudjuk a pontos irányt tartani vagy légi közelharc esetén nem tudjuk a gépágyú célkeresztjét a célra pozícionálni. Az emberi szem egy másodpercben nyolc képet fogad el folyamatos mozgásnak, de legalább tizenkettőt igényel a csalás leplez-

hetőségéhez. Huszonnégy-huszonöt az a másodpercenkénti fázisszám, ami már nem ad sok lehetőséget az agynak a mozgástördeltség felfedezésére.

Az utóbbi évek szimulátorai, bár különböző grafikai színvonalat képviselnek, ezt az eredményt kizárólag csak 486-os gépeken tudták



produkálni. A most megjelenő egyre szebb és nagyobb felbontású játékokhoz pedig még a P5 is lassúnak tűnik. És hát hol van még a P6, ós hol tartanak majd addigra a programozók? Ráadásul az egyre pontosabb, élethűbb repülési tulajdonságok és a széleskörű, átfogó harctéri intelligencia kiszámítása is a főprocesszort terheli. A matematikai társprocesszort ezek a játékok pontosságigénytelenségük miatt nem is használják, és ha valamelyik mégis, ott sem jelentős a sebességnövekedés. A programozók pedig egyre szebb, jobb, átfogóbb és élvezetesebb szimulátorokat írnak, amik addigi gépünkön egyre lassabbak lesznek. Ráadásul nem is mindig felfedezhető a törekvés a látványt lehető leggyorsabban mozgató rutin megírására. Mi hát a megoldás? Ezt a fejlesztőkre kell bíznunk. Szerintem mindenképpen kellene olyan videókártyákat fejleszteni, amelyek a grafikus feladatokat átveszik a főprocesszortól, és hardware-ból rajzolnak, filleznek, textúráznak. Aztán ezeket alkalmazniuk kellene a programozóknak is, hogy aki hajlandó plusz pénzt szánni ilyen kütyükre, annak módja legyen kihasználni a kártya nyújtotta lehetőségeket kedvenc játékához is. Jó megoldásnak tűnik még, és nem mindig használják ki a sebességnöveléshez, hogy a minél részletesebben tördelt polygonok helyett egyszerűbbeket építsenek, és azokat textúrával tegyék életszerűvé.

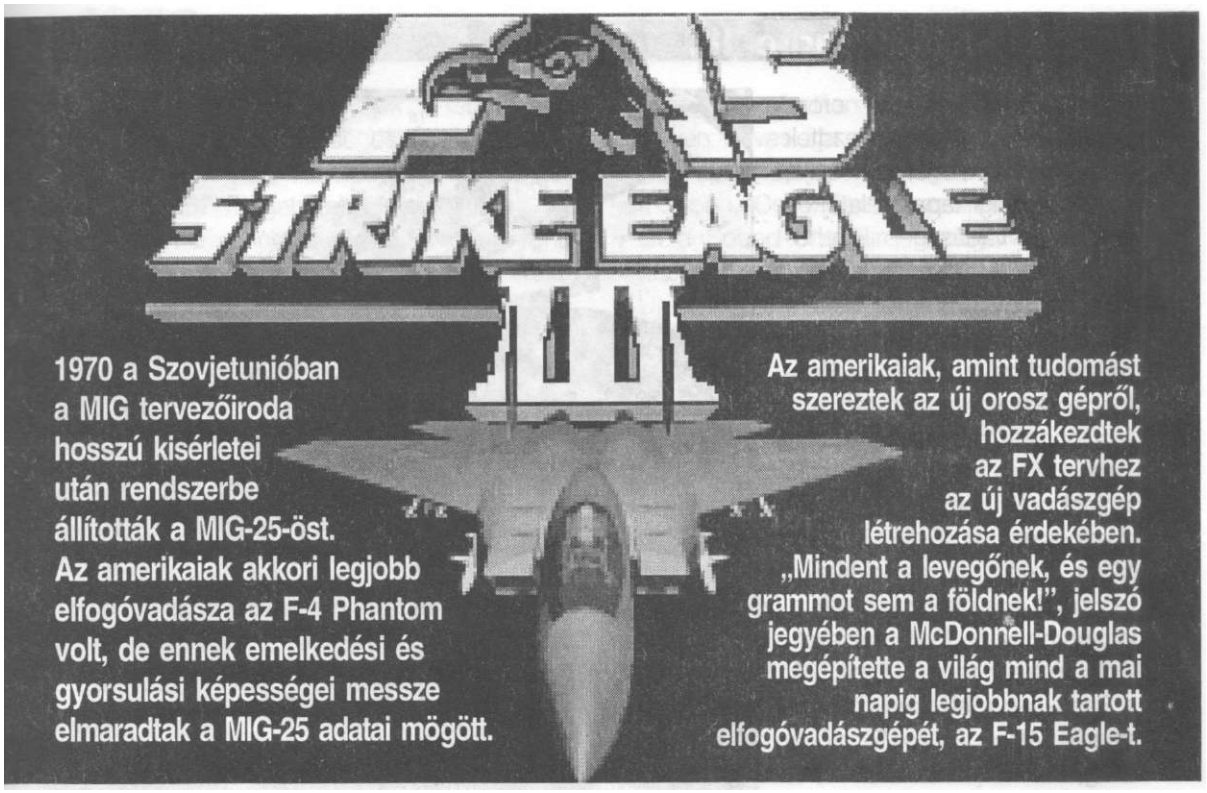
Windows felhasználóknak, a Windows-gyorsítóval ellátott videókártyák jelenthetik a megoldást, feltéve, ha a programozók is támogatják ezt, kifejezetten Windows alá írt szimulátorokkal. Kérdés, hogy a sebesség problémát hogyan fogják valóban megoldani (ha tudják), de valószínűnek látszik, hogy csak további versenyfutás várható az idővel, a pénzzel és az igényekkel.

Az utolsó sorokat azoknak szánom, akik a cikket elolvasva a fejüket fogják elképedtségükben, hogy hogyan lehet ennyit tépelődni ilyen állatságokon, mint a szimulátorok sebessége, meg egyáltalán. Hogy valaki szereti a szimulátorokat, annak több oka is lehet. Mondjuk érdekli az adott jármű, és így akarja pontosítani ismereteit. Vagy imádna autót vezetni, de 12 évesen erre nem sok módja van. Netán vadászrepülni vágyik, de kibukott az alkalmasságin, vagy mire rájött mit szeretne már rég lecsúszott róla.

Egyvalami azonban közös mindegyikükben: az óriási fantázia és a hatalmas beleélőképesség. Igazából nekik (és nekem is) a számítógép csak segédeszköz vágyaik megvalósításához. Nagyon hatásos és számtalan lehetőséggel teli, de ha nem lenne, ezek az emberek akkor is megtalálnák a módját játékvágyuk beteljesedésének. És nem azért, mert őrültek, hanem egyszerűen mert képesek rá.

Epilógus: Életem első szimulátorát én magam csináltam. Hardverigénye mindössze két strandpapucs és egy fazékfedő volt. A papucsokat fejreállítva azokat fék és gázpedálként használtam, a fedővel pedig, azt magam előtt tekergetve, kormányoztam. A hangkártyám egy egysávos brüm-brüm szintézissel működő darab volt. Mentségemre legyen mondva, hogy mindössze négy éves voltam mindezek elkövetésekor.

„Akkor kellett vóna agyonütni!" - hallom nem először. •



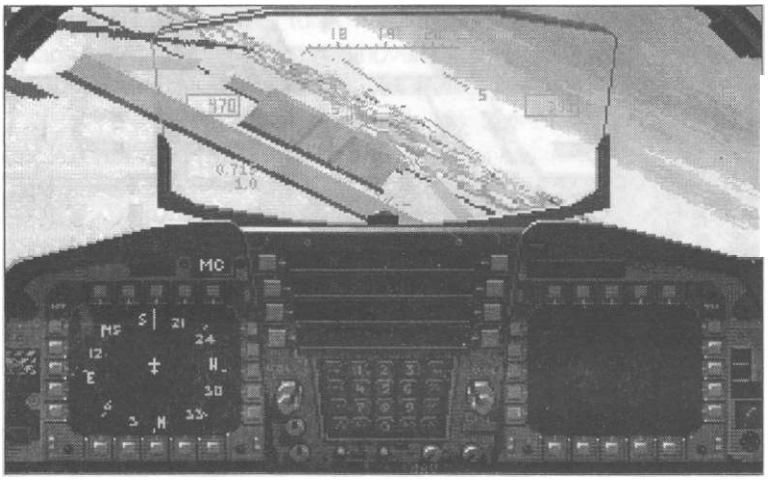
Azonnal a kifutópályán leszünk, eligazítás nélkül, 12 Mk 82-es bombával plusz 4 AMRAAM és 4 Sidewinder légiharcrakétával megpakolva. A térképen választhatjuk ki a hadszínteret, ahol a bevetéseket akarjuk teljesíteni...

Bemutatja: PICTURES

gy emlékezetes játék, a szimulátorok állítólagos királyától. Nos, majd elválik, hogy érdemes-e a Microprose erre a címre.

Történet

1964-ben az USA azzal a bejelentéssel sokkolta a keleti tömb katonai vezetőit, hogy hamarosan kifejleszti az XB-70 Valkyrie szuperbombázót, amely háromszoros hangsebességgel repül majd, és magasabban mint a légvédelmi rakéták maximális hatótávolsága. A Szovjetunió azonnal hozzákezdett egy olyan elfogóvadász megépítéséhez, amely képes lelőni az XB-70-et. A MIG tervezőiroda hosszas, és kudarcokkal teli kísérletsorozat után elkészült a MIG-25-össel, amit 1970-ben szolgálatba is állítottak. Az amerikaiak akkori legjobb elfogóvadásza az F-4 Phantom volt, de ennek emelkedési és gyorsulási képességei messze elmaradtak a Nato által Foxbatnak kersztelt MIG-25-éi mögött. Jó példa erre, hogy az oroszok az új gépekből négyet azonnal Egyiptomba vittek, ahol orosz pilótákkal, felderítőrepülésekre használták őket Izrael ellen. Az izraeli radarkezelők csak annyit láttak, hogy egy ellenséges vadászgép száguld az ország felett, háromszoros hangsebességgel, elérhetetlen magasságban. Minden esetben megpróbálták elfogni a MIG-25-öket, de egyszer sem sikerült. Természetesen az amerikaiak, amint tudo-



mást szereztek az új orosz gépről, azonnal hozzákezdtek az FX tervnek, melynek célja, egy, az eddigi tapasztalatokon alapuló új vadászgép létrehozása volt. „Mindent a levegőnek, és egy grammot sem a földnek!", ez volt a tervezőmérnökök jelszava. Csak vadászfeladatokat szem előtt tartva, a McDonnell-Douglas megépítette a világ, mind a mai napig legjobbnak tartott elfogóvadászgépét, az F-15 Eagle-t. Mikor aztán az amik hiteles technikai adatokhoz jutottak a MIG-25-ről, rájöttek, hogy az F-15 messze felülmúlja annak légiharc-képességeit. Ezek után Izrael is kapott a Sasokból, melyekkel több szír MIG-25-öst is sikerült lelőni. Az F-15 valóban félelmetes jószág, kitűnő manőverezőképességgel, és gyilkos fegyverzettel. Az új vadászbombázóra kiírt pályázatot is az F-15 legújabb típusa, az F15E STRIKE EAGLE nyerte meg, ezzel is bizonyítva, hogy egy igazán jó fejlesztés milyen sokáig, és mennyi téren hasznosítható. Az Öbölháborúban is kitűnőre vizsgázott mind a vadász, mind a vadászbombázó változat. A történet végére csak annyit, hogy az XB-70-es tervet nem fejezték be, így a MIG-25-ök soha nem tudták bemutatni rajtuk csodás elfogóképességüket.

A játék

Felinstallálva a játékot, ami nagyon egyszerű, beállítjuk a hangkártyánkat, és már kezdhetjük is a bevetéseket. S akiknek nem ilyen egyértelmű a folytatás azoknak, remélem teljes értékű leírást adok az alábbi sorokon. Akik a lemezes verzióval rendelkeznek, azok ugorják át a most következő kis részt, mert itt ecsetelném, hogy mi az a plusz, ami a CD verzióval jár. Először is, sok extra tartozékot ígér a Microprose. Egy külön képernyő tájékoztat arról,

INFOTÁBLA

A program neve:	F-15 Strike Eagle III
Kibocsátó:	Microprose
Megjelenés éve:	1992 (CD verzió: 1993)
Típus:	szimulátor
Hang:	Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum, Pro Audio Spectrum Plus/16, Gold Sound Standard, Roland MT-32/LAPC-1
Memória:	2MB RAM
Speciális igény:	MS-DOS 5,0 és fölötte, egér, VGA kártya és monitor, (CD-ROM drive)
Helyigény:	10 MB a lemezes, 3 MB a CD verziónál
Géptípus:	386/16 Mhz (486 DX2-66 ajánlott!)

Ez **a** *programot kisorsoljuk!*

azok között, akik a 80. oldalon található

F-15

feliratú szelvényt

zárt borítékban címünkre beküldik

Csak eredeti (nem fénymásolt) szelvényt fogadunk el!

HAAL KIADÓ

1366 Bp. 5., Pf. 110.

hogy éppen cache-selés folyik. A CD Intro és Tutorial az összes lehetséges EMS-t felhasználja a művelethez. Ha nem talál eleget (ami egyébként 57 Megabyte), akkor létrehoz egy temp, file-t a winchesteren és onnan cache-sel. Ha ott sincs ennyi, akkor részletekben játsza le az introanimációt, amit elég csak egyszer megnézni, s utána nem fogod többet. Esküszöm, ilyen unalmas és lagymatag légiharcot még sosem láttam. Kábé annyira mozgalmas, mintha két rokkantnyugdíjas birkózna egy mocsárban. És ahogy a végén a

MIG-29 kerítésdeszkákká szakad, hát egyenesen katasztrófa. Az AUTOdesk helyében beperelném a Microprose-t, hogy így lerontja a 3D Studio hírnevét. Csak a helyért kár a CD-n, meg az időért amíg egyszer kíváncsiságból megnézed. A History 27 percig tart, és még ez a legélvezetesebb eleme a CD kiegészítéseknek. Ha másért nem, hát a lágyhangú narrátorlány miatt. A Tutorialban tanfolyamszerűén tájékozódhatunk a műszerekről.

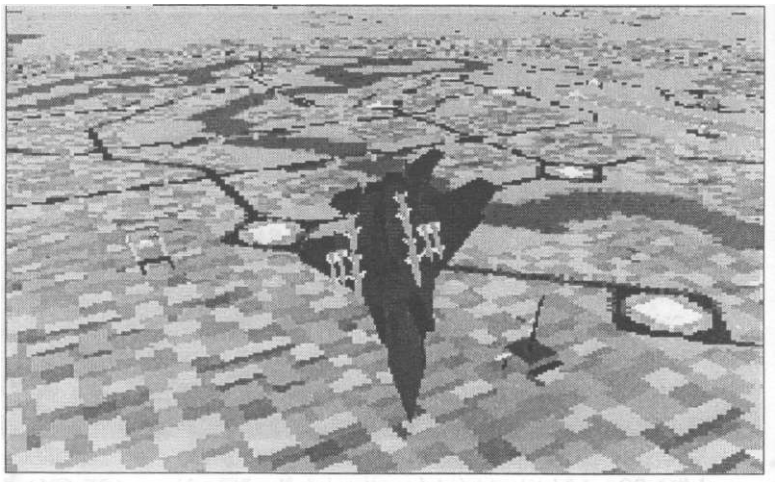
Az egyéb változtatások felsorolása:

- Speciális küldetéscsomag azoknak, akik részt kívánnak venni az Irak elleni újabb légicsapásokban. Háttérinformáció az iraq93.txt file-ban olvasható. Nekem nem sikerült rávenni a programot arra, hogy ezt elindítsa, pedig bemásoltam egy olyan pilótát is aki mind a három hadjáratot végigcsinálta, de semmi.Ha valaki tudja, hogyan lehet elindítani az IRAQ'93 hadjáratot, legyen szíves írja meg nekem. Kösz!
- Kormánypedálok támogatva Authentic módban. Csak Thrustmastereseknek!
- Gold Sound Standard támogatva a zenéhez és a digi szövegekhez.
- Új memóriakezelést írtak a játékhoz, ami növeli a fázissebességet. Csak nem látni!
- Új joystick kalibrátor van installláskor. Végre a holtjátékot is figyelembe veszi.

Javítások a CD verzión:

- A Medal of Honor animáció nem fagy le többet.
- Nem fagy le a gép az anyahajók és a csatahajók közé repülve.
- A „hangár"-ban sem fagy le.
- Régi Ahead videókártyákkal is megy az F-15 III.
- Speakerrel Alt + P-t nyomva leáll a hajtóműhang is. A futók behúzásánál sem búg tovább a speaker.
- Az eltalált, vagy lezuhant ellenséges gépeket többé nem jelenti az AWACS.
- A Padlock nézet ezentúl csak a láthatóságon belüli gépeket mutatja. Kb. 20-22 tengeri mérföld.
- Easy módban az Autopilot leszállítja a gépet, ha a következő kijelölt fordulópont a bázisunk.
- Authentic módban, magasan repülve, most már megmutatkozik az üzemanyag-fogyasztáscsökkenés. Csak nézzük meg a fogyasztásmérőt.
- Co-op modemet játszva korrekt pontszámot kapunk a Medal of Honor után.
- A régi verziónál a HUD FLIR kijelző tovább működött a Nav. Pod megsemmisülése esetén is. Most már valósághűen működik a HUD.
- Az eligazításon a szövetségi bázisok koordinátái helyesek lettek.
- Purple Heart nem adható többet tréning módban.
- A boot disk hibái ki lettek javítva.

Hát ennyit a különbségekről. Most pedig a programról általában essen néhány szó. Az F-15 STRIKE EAGLE III EMS-en szeret működni, tehát nem árt legalább a DOS memória menedzsereit használni. Konvencionális memóriából 588 K kell neki. Aki nem akarja jól bevált memóriakezelését emiatt megváltoztatni,az készítsen egy boot lemezt, a bootdisk parancs segítségével. Bár azt hiszem nemigen van már játékos aki nem használ legalább EMM386-ot. Modem játszásnál három módon harcolhatunk: 1. Head to Head mód, egymás ellen. 2. Cooperative, egymás kísérőjeként. 3. Front Seat- Back Seat, egy gépen, egymás mögött ülve. Csevegő módban tudunk itt kommunikálni, sőt a rakétaindításokat is digitalizált hanggal jelzi a másik gép. Ha a csevegő mód előregyártott üzeneteit szeretnénk megváltoztatni, akkor egy egyszerű text editorral másszunk be a messages.txt file-ba, és máris kedvünkre disznólkodhatunk. Vigyázat! A mi szövegünkhöz nem lesz digi hang!



A játék közben lehívható fázisolási sebességérték két számmal tájékoztat minket. Az első arról, hogy tíz másodperc alatt hány fázist rajzol a gép, a második pedig hogy hány hatvanad másodperc szükséges egy fázis megrajzolásához. Ez kicsit bonyolultabb, mint az első, mert ott csak elosztjuk az értéket tízzel, és megvan a másodpercenkénti fázisérték. Ennyit az általánosságokról.

Menük

Első helyszínünk, ahová indítás után toppanunk a Home Screen. Itt kezdhetjük el Sas-pilóta pályafutásunkat. A kép közepén egy fickó mutogat nekünk. Tőle jobbra van egy sor szekrény. Klikkeljünk először ide, hogy pilótát válasszunk, vagy beírjuk a nevünket valamelyik helyére. A kitüntetéseinket és a pontszámunkat is itt nézhetjük meg. Az egyiket az öltözőszekrényben lévő dobozban, a másikat a szekrényajtón. A sisakra bökve visszajutunk a Home Screenre. A tiszt feje mögött levő épületre nyomva beállíthatjuk a repüléssel kapcsolata tulajdonságokat. Ezt nem részletezem, én mindent Authentic módba raktam, vagyis az Extreme-t választottam ki. Ez a legvalósághűbb repülési lehetőség, a varázserős, sérthetetlen bevetéseket én nem élvezem. Különben is ott mindent a gép csinál helyettem. Kösz nem! Én szeretek szimulátorozni, és nem csak nézni.

Tehát EXTREME-t javaslok mindenkinek. A hangár előtt álló F-15 a Quickstart. Ezt választva azonnal a kifutópályán leszünk, eligazítás nélkül, 12 Mk 82-es bombával plusz 4 AMRAAM és 4 Sidewinder légiharcrakétával megpakolva. A TV-képernyőn a Microprose önmagát reklámozza. A térképen választhatjuk ki a hadszínteret, ahol a bevetéseket akarjuk teljesíteni. Ez lehet Közép-Amerika, az iraki sivatag vagy a hegyvidékes Korea.

A döntésben segíthet, ha leírom, melyik ellenséges ország, milyen haderőkkel rendelkezik. Panama hadereje önmagában nagyon kicsi, inkább szövetségesei, Kolumbia és Venezuela jelentenek veszélyt. Földi haderejük közepes, légvédelmük gyenge. Légierejük kis létszámú, de modem típusokkal is rendelkeznek. Itt Kfir, Mirage III és 5, A-37, F-5, F-16 és OV-IO-esekkel találkozhatunk. Iraknak nagyon erős földi egységei vannak, és a legmodernebb szovjet légvé-

delmi eszközökkel rendelkezik. Légiereje is hatalmas, MIG-21/23/25/29, SU-7/20/24/25, Mirage F-1, A-5 Fantan, Jian F-6/7 típusokból áll. Koreának erős szárazföldi hadereje van, félelmetes légvédelemmel. Légiereje a SU-7/25, MIG-19/23/29 és az A-5 Fantan típusokra támaszkodik. Mindhárom hadszíntéren találhatók haditengerészeti erők, tehát a tengerek felett is legyünk nagyon óvatosak.

A telefonra bökve kezdhetjük el a játékot két összekötött géppel. Erről később lesz még néhány szó. A bal oldalon látható ajtó nyílik az eligazítóterembe. A táblán a küldetésünk részleteit olvashatjuk el. Az első sor a hívóneved. Sajnos nem te választod meg. Alatta az elsődleges és a másodlagos célok nevei és elhelyezkedésük olvasható. Bár a Microprose azt állítja, hogy stratégiai fontosság szerint kapjuk a célokat, de ez hazugság, mert ugyanazt a játékállást DOS alatt többször visszamásolva, mindig teljesen más jellegű célokat kaptam. Tehát igazából egy véletlen generátor jelöli ki a célunkat. (Hé, Microprose! Ez nem volt szép egy királytól!) Aztán a felderítő jelentés szól az ellenséges légierőről, és a légi aktivitásról. A következő oldal egy időjárás jelentéssel kezdődik, ami a felhőalap magasságáról is tájékoztat.

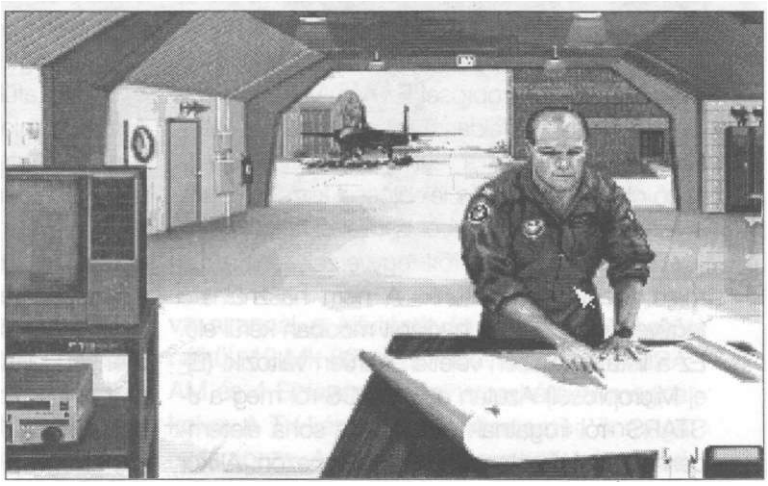
Ez alatt van a feltöltött fegyverzet, amit aztán majd megváltoztathatunk. A nem használható fegyverek listája csak hadjárat módban kerül elő. Ez a lista is teljesen véletlenszerűen változik. (Ejej Microprose!) Azután az AWACS-ról meg a J-STARS -ról írogatnak valamit, de soha életemben nem találkoztam velük a harcmezőn. Akkor hol vannak? Mindegy. Az AWACS tájékoztat minket a légi célok változásairól a J-STARS meg a földiekről. Az utolsó oldalon az időbeosztásunkról, meg a kikalkulált hazatérő üzemanyagmennyiségről és a bázisunk vagy a tanker helyéről tájékozódhatunk. A bal oldali Mission map a felderítés által készített videófelvételt mutatja be, és a térképen láthatjuk célpontjaink földrajzi helyzetét, az útvonalunkkal együtt. A szemetesre klikkelve visszautasíthatjuk a parancsot, de Microprose szerint ez negatív kihatással lesz a hadjáratunk kimenetelére, mert így a kijelölt célpontokat nem támadja senki.

Az ajtó végre a géphez vezet minket. Itt megcsodálhatjuk az F-15E fegyverválasztékát, és fegyverhordozási képességét. A Microprose ugyan felrakott nekünk egy szerinte helyes fegyverzetkonfigurációt, de ezen változtathatunk. A gép hasára kattintva előtűnik egy panel, melynek jobb oldalán írásban vagy rajzban (MORE) láthatjuk az aktuális felfüggesztési pontot. A NEXT STATION-nal léphetünk a következőre, CLEAR STATION-nal pedig szabaddá tehetjük azt. Mindig az a fegyverarzenál látható éppen, amelyből a kiválasztott részre felpakplható valami. Minden fegyverről kapunk információt, arról, hogy hányat rakhatunk fel, mennyi a súlya, mekkora a maximális hatótávolsága, és hogy milyen célpontok ellen használjuk. Sajnos nem tudunk egyenként vinni kisebb bombákat, vagy rakétákat, mert a gép fürtökben rakja fel ezeket. A GBU-15 infravezérlésű bombát választva a középső tartóra az infravörös célzóberendezés kerül, így pótüzemanyagtartályt nem tudunk vinni.

A pilótafülkére bökve kezdődik a felszállás. Ám még mielőtt belemerülnénk a repülés relytelmeibe, ejtsünk szót a játék közben Esc-kel lehívható menü sorról. Az első oszlop (Game) lehetőséget nyit a játék megszakítására, a küldetés befejezésére, kilépésre a DOS-ba és visszalépésre a játékba. A küldetés befejezését csak akkor választhatjuk, ha már elhagytuk az ellenség által ellenőrzött területet, vagyis ha már elhangzott a „Fence Out". A második sorban lehet az irányítással kapcsolatos teendőket elvégezni, a harmadikban pedig a játékfelbontást konfigurálhatjuk, kedvünk, de inkább gépünk szerint. Megint csak a Microprose-ra jellemző, hogy mindet látványt lebontva sem gyorsul jelentősen a mozgatás. Nem is értem minek annyi opció, mikor észre sem lehet venni a különbséget a változtatás után. Látható gyorsulást csak a Ground Detail lekapcsolása hoz. Ezentúl azok, akik hajlandók lemondani a program egyetlen értékes részéről, a felhőkről, azok kapcsolják ki azt is. Ez a kettő együtt hozza a legjelentősebb gyorsulást. Külső nézetnél még a Fighter Detail levételével növelhetjük kissé a fázisolási sebességet. Aztán

annyi! Tessék új gépet venni! (Ejnye Microprose! Már megint baj van veled!)

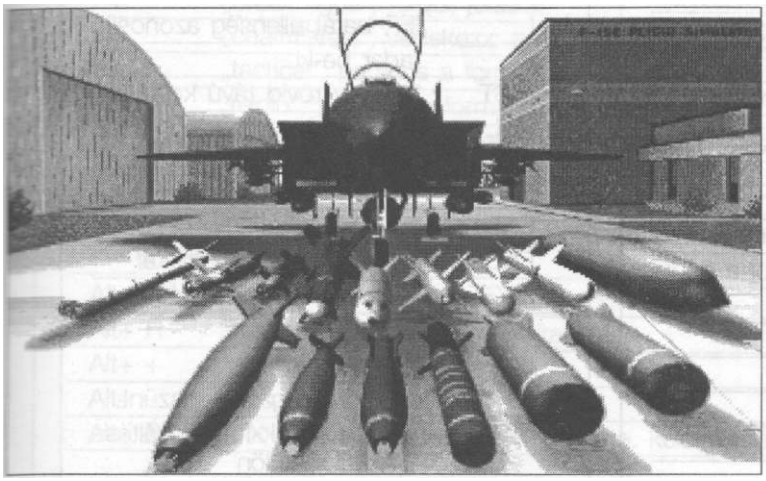
És most jön a műszerfal ismertetése. A műszerfalak nagyon hasonlítanak az eredeti F-15E STRIKE EAGLE műszerfalára. A kezelésük azonban egyszerűbb egy kicsit. Az első és hátsó műszerfal szinte csak elrendezésében különbözik egymástól. Hátul eggyel több színes kijelző van, és egy külön panel tájékoztat minket a gépet ért sérülésekről. Először a felső, majd az alsó sor fényeinek a jelentését írom le. Bal hajtómű, hidraulika rendszer, üzemanyag rendszer, felfüggesztések, HUD, a WSO kijelzői, Navigációs gondola, ECM rendszer. Jobb hajtómű, utánégető, gépágyú, radar rendszer, a pilóta kijelzői, leszálló és navigációs rendszer, célmegjelölő gondola, kabinnyomás. Az első műszerfal kiosztása: A három, többfunkciós kijelzőt magunk konfigurálhatjuk. A bal oldali felett, ha az EMIS lámpa világít, azt jelenti, hogy a gép radarsugárzást bocsát ki. Tehát vagy a radar van bekapcsolva, vagy a radarzavaró lépett működésbe. Az MC lámpa akkor ég, ha sérülés érte a gépet. A középső kijelző felett van a cél és helyzetjelző műszer.



A jobboldali felett látható jelzőfények a következőket jelentik: AI- repülőgép támad minket, S- SAM légvédelmi rakéta, A- automata pilóta bekapcsolva, B- fék aktivizálva, G- futóművek kint, J- radarzavaró készenlétben. Jobboldalon levő fények: I- barát azonosító, L- leszállófények bekapcsolva. Jobbra alul van a motorüzemelés kijelző. A legfelső szám a hajtómű teljesítményét jelzi százalékban. Az alattalevő a motor hőmérsékletét celsius fokban, lejjebb pedig a fogyasztását fontban mutatja egy számpár. A mutató a fúvókák állását jelzi, a legalsó számpár pedig az olajnyomást. A FUEL felirat feletti műszer az üzemanyagszintet jelöli. A HUD a következő információkat rejti: Baloldalt, középen van. a sebességjelző, tngeri mérföld/ órában. Alatta két szám, az első a Mach- mérő, a másik a G kijelző. Középen fönt látható az iránytű, fordított v jellel mutatva a helyes irányt. A bólintás szögét jelző vonalakat gondolom senkinek nem kell magyarázni. A horizontra fekszik rá a horizontvonal, ezt felezi el a vizszintjelző W jele, és az emelkedésvektor kis gyűrűje. A jobb szélen a magasságmérő helyezkedik el, lábban mutatva az értéket. Ha alatta egy R betűvel jelölt számsor is van, akkor az a valódi magasságunk, és nem csak a tengerszinthez viszonyított.

Az AN/APG-radar üzemmódjai: A levegő-levegő üzemmódban egy rácsot látunk, közepén egy műhorizonttal. Pásztázó üzemmódban a következőket kell tudni. A kijelzőn balra fent az antenna minimális és maximális pásztázási magassága látható. Jobbra a hatótáv. Bal szélen és alul az antenna mozgása követhető nyomon. Befogott cél esetén kijelzőn megjelenő információk a következők, balra fent a cél sebessége, középen az iránya, jobbra pedig a radarunk hatótávolsága látható. Alul, balra a radrar mód, jobbra a cél magassága jelenik meg, utóbbi ezer+ száz lábban megadva. A célok teli négyzetként vannak ábrázolva, amelyiket befogtuk, az gyémánt alakúra vált, kis ormánnyal mutatva haladási irányát. Ha a befogott ellenség rakétánk hatótávolságába ért, akkor villogni kezd a rakéta

szimbóluma (Sidewinder és Sparrownál háromszög, AMRAAM-nál hatágú csillag), és a fejünk feletti két kis lámpa szintúgy. A HUD-on ennél a módnál, a következő szimbólumok jelennek meg, a Mach -mérő fölött a kiválasztott fegyver típusa és mennyisége látható. A kis négyzet a cél pozícióját jelöli. A jobb oldali skála a közeledési sebességet mutatja. A magasság alatt megjelenő számok, a cél magassága, a cél távolsága, a közelítési szög és a rakéta becsapódási ideje. A radarernyőn gépünk helyzete alul, középen van, és nem a kijelző közepén. A közelharc módot bekapcsolva a radar 10 mérföldes hatósugárban pásztáz előttünk, és mindent automatikusan befog ami ebbe a tartományba bekerül. Pásztázó üzemmódban használjuk az egeret a célkijelölésre (jobb oldali gomb), és a célbefogásra (bal oldali gomb). A valóságban is hasonlóképpen történik. Levegő- föld üzemmódban szintúgy 80 tengeri mérföld a radar maximális hatótávolsága, de ennek kihasználhatósága a magasságunktól függ. 500 láb alatt repülve csak 10 mérföldre látunk el vele. 2000 láb felett lehet használni a teljes hatótávot. Acélpontjainkat egy-egy háromszög jelzi. A célpont befogás ugyanúgy történik, mint l-l módban. A kijelölt célhoz állítsuk be a nagyfelbontású térkép alapterületét, és csak azután nyomjuk meg az L billentyűt. Egy visszaszámlálás tájékoztat minket arról, hogy mennyi idő múlva lesz kész a térkép a kijelölt területről. Ha kész, akkor azon teljes biztossággal válogathatunk a célok között. A HUD-on ekkor új szimbológiák jelennek meg.



A cél gyémánt alakkal lett megjelölve, egy érintkezési vonallal. Középen az iránytű alatt egy nyilaskereszt jelzi, hogy a cél lézerrel lesz (villogás esetén lett) kiválasztva. A magasság alatt először a távolság, a kioldási idő majd a kioldás módja látható. A kioldási időt figyelve 0:00-nál kell a bombákat ledobni ahhoz, hogy azok pontosan célba találjanak. Autó módban elég csak a kioldógombot folyamatosan nyomva tartani, és az automatika hajszálpontosan engedi el a bombákat. Lézervezérlésű bombánál kioldás után, ügyeljünk arra hogy a sebességünk 400 alatt legyen, különben túlrepülünk a célon, mielőtt a bomba becsapódna. Fontos még szót ejteni a TEWS-ről ami szintén az egyk kijelzőre konfigurálható. Ez a kis műszer 40 mérföldes távolságig jelzi nekünk, ha veszély közeleg. A földi radarok négyzettel, a légi támadóradarok gyémánttal, a radarvezérlésű rakéták kis négyzetként vannak ábrázolva. Vigyázat! A hőkövető rakétákat nem tudja megjeleníteni a TEWS! A radarok típusát számok jelzik.

Földi radarok:

1- SA-2, SA-3
2- SA-5, HAWK
3- SA-8, Skyguard, Roland
8- AAA légvédelmi ágyúk
9- Légtérellenőrző radar

Légi támadóradarok:

1- több célt követő radar, MIG-29, F-15
2- egy célt követő radar, F-16
3- egy célt követő radar, MIG-23/25, Kfir, Mirage-ok
4- egy célt követő radar, MIG-21, Jian F-7, SU-20/22, F-5
5- távolságmérő radar, MIG-19/27, F-6, SU-7/24

Vezérlés

Szimulációs nézetek:

Num. Pad nyilak:	nézetváltás a nyilak szerint
F1	normál előre nézet+műszerfal
F2	előre nézet, műszerfal nélkül
F3	hátra nézet
F4	pilóta nézet
F5	külső, forgatható nézet
F6	oldalnézet
F7	rakéta nézet
F8	padlock nézet
F9	taktikai nézet, gépről a célra
F10	taktikai nézet, célról a gépre
Z	nagyítás
X	kicsinyítés
	első/ hátsó ülés
/	le/ föl nézet
	balra nézet
	jobbra nézet

Repülés irányítás:

nyilak vagy joystick:	irányítás
+	gyorsítás
Shift+ +	maximális száraz teljesítmény
A	utánégető be
-	lassítás
Shift+ -	hajtóműleállítás
P	autópilóta be-ki
S	következő kijelölt pont
Shift+ S	előző kijelölt pont
U	a cél és helyzetjelző kapcs.
Shift+ I	leszállófények
Shift+ E	katapultálás
G	futóművek
B	fék
Shift+ P	AWACS jelentés lekérése
Shift-t- M	az utolsó üzenet lekérése

Fő funkciók:

Esc	menü
Alt+ J	joystick rekalibrálás
Alt-f- Q	kilépés a DOS-ba
Shift+ T	időgyorsítás (2-8X)
T	normál idő
Alt+ K	billentyűzet érzékenység
Ait+ F	a fázisolási sebesség lekérése

A műszerek és fegyverzet kezelése:

J	radarzavaró be-ki
C	radarzavaró fólia
F	infracsapda
M	fő kijelző konfigurációk (A-A, A-G, Nav)
I	IFF, barát ellenség azonosító
R	radar be-ki
INST	hosszú/ rövid távú keresés
DEL	TWS (tvíz), szűk sávú radarpásztázás
HOME	radar hatótávolság
END	autó célkeresés/közelharc
PAGE UP	antenna fel 5 fokkal
PAGE DOWN	antenna le 5 fokkal
BACKSPACE	célkijelölés
L	célbefogás
K	célbefogás megszűnt.
Shift+ 1-7	a kijelzők funkcióváltása külön-külön
Alt+ 1-7	a kijelzők kiválasztása külön-külön
Z	közelítés a kiválasztott műszeren, ha adott a lehetőség
X	távolítás az kiválasztott műszeren, ha adott a lehetőség
H	HUD fényerő növelése
Shift+ H	HUD fényerő csökkent.
Shift-t- F	FLIR (éjjellátó) be/ki
D	HUD egyszerűsítés
Shift+ B	bombázás módja
Shift-t- J	levegő-föld fegyverek és az üzemanyagtartályok vészleoldása
1	gépágyú
2	Sidewinder
3	radarvezérlésű rakéták
4	bal szárny felfüggesztés
5	bal kiegészítő felfüggesztés
6	középső felfüggesztés
7	jobb kiegészítő felfüggesztés
8	jobb szárny felfüggesztés
ENTER vagy joystick:	1 tűz a gépágyúval
SPACE vagy joystick:	2 kiválasztott fegyver indítása

Csevegés:

;	csevegő mód
F1	„negative", nem teljesíthető parancs
F2	„blind", égen s földön sem látható ellenség
F3	„brek left!", fordulj balra! Légi vagy rakétaveszélyre
F4	„break right!", fordulj jobbra!
F5	„chaff/flares!", védekezz: a légi vagy rakétaveszély!
F6	„tactical", parancs a formáció megbontására
F7	„rejoin", parancs a formáció felvételére
F8	„press", parancs az ellenség megsemmisítésére
F9	„engaging!", ellenség támadása megkezdve
F10	„RTB", visszatérés a bázisra

Tréning mód:

Alt+ T	tréning mód be-ki
Alt+ R	fegyverzet és üzemanyag újratöltése
Alt-t- +	napszak előreforgató
Alt+ -	napszak visszaforgató
Alt+ S, Z, C, X	csúsztatás északre, nyugatra, keletre, délre

A játék közben hallható üzenetek jelentése:

Caution TF failed-
a LANTIRN navigációs gondola megsérült

- *Warning, engine fire left/right-*
  a jelzett hajtómű leállt
  Caution-
  ez ismétlődik, ha bármely más rendszer megsérül
- *Bingo fuel-*
  elértük a hazatéréshez elegendő üzemanyagszintet
- *Warnig, low fuel-*
  az üzemanyagszint 5000 font alá süllyedt
- *Spike-*
  földi radar keres minket
- *Spike Mud-*
  egy földi radar befogta az F-15-ünket
- *Mud launch-*
  öldi telepítésű rakétát indítottak ellenünk

o- Launch, launch-
légiharc rakétát indítottak ellenünk

Primary achieved-
az elsődleges célpont megsemmisítve

- *Secondery achieved-*
  másodlagos cél megsemmisítve

Fence in-
beléptél az ellenség által ellenőrzött terület fölé

Fence out-
elhagytad az ellenség területét

<0> Clear-
nincs másik gép a légtérben

<0> Bogeys-
azonosítatlan gépek az adott távolságon és irányban

- *Snap-*
  ellenséges vadászgép az adott távolságon és irányban
- *Chiks-*
  baráti gép
- *Homeplate-*
  bázisunk vagy a tanker iránya és távolsága

Tippek

Lehetőleg mindig fegyverezzük fel gépünket AMRAAM rakétákkal. Ezek nyújtják a leghatásosabb védelmet az ellenséges vadászokkal szemben. Ha van hely, bombákból is vigyünk többet, mert a pluszban elpusztított célokért prémiumpontot kapunk. Vigyázat, nehogy civil épületeket is leromboljunk! Repüljünk olyan alacsonyan, amennyire az autópilóta csak engedi. Igy alatta maradunk a földi radarok észlelhetőségének. Csak akkor emelkedjünk kevéssel 1000 láb fölé, amikor már a cél közelébe értünk (30-40 mérföld), hogy a

radartérképet elkészítsük. Ha egy földi radar meglátott minket, akkor készüljünk fel a légiharcra, mert azonnal küldik ránk a vadászokat. Az AWACS-tól kérjünk egyből tájékoztatást. Vigyázzunk a légvédelemre is mert 10000 láb alatt könnyedén lelőhetnek a tripla A lövegeikkel. Közelítésnél is inkább kerüljük ki a városokat, és a légvédelmi koncentrációkat.

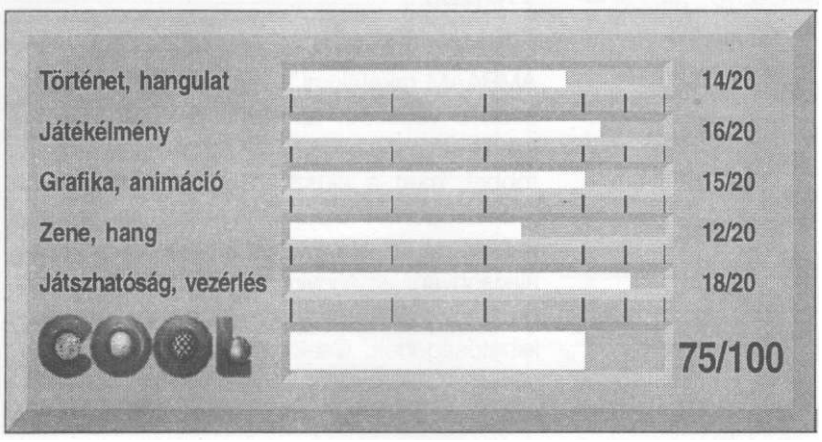
Ha sikerült mindkét célpontot megsemmisíteni, akkor se essünk a „futás haza" szindrómába. Ugyanolyan higgadtan és óvatosan repüljünk hazafelé is mint oda, amíg saját terület fölé nem érünk. A legmagasabb pontszámot úgy érhetjük el, ha mind a két kijelölt célpontot megsemmisítjük és az összes ellenünk küldött vadászt lelőjük. Egyébként ahogy észreveszik támadó szándékunkat, azonnal négy vadászt vezetnek ránk, és ha lelövünk egyet, már száll is föl a másik. Ha nyolcat lelövünk több nem száll fel egy bevetés alatt, és akkor repkedhetünk szabadon, már amennyire a légvédelem engedi.

Kipróbáltam, és...

Kipróbáltam, és volt ilyen is, meg olyan is. Hogy mit értek ezalatt? Mindjárt elmagyarázom. Elolvastam a Microprose öndicséretét, hogy az F-15 III a legélethűbb repülőszimulátor, fotorealista tájgenerálással, és ha a billentyűzet műszerfal lenne, akkor semmi nem különböztetné meg az igazi F-15E-től.

A repülő külső nézete is zseniális munka, aszongyák, de a többi gép azért sikerült olyan rettenetes csúnyára, merthogy szépen nem fértek el a memóriában. Ez hogy lehet gond egy királynak?!? Na mindegy. Tény, hogy a program 1992-ben íródott és akkor ez a látvány valóban mérföldkövet jelentett a PC-s szimulátorok világában. Én is nagyon odavoltam amikor először megláttam. De amikor alaposan beleástam magam, akkor már nem volt minden olyan szép és tökéletes. A táj nem rossz, de igazán csak a felhők szépek. A külső nézet is lehetne szebb.

A legbosszantóbb ennél a programnál a lassúsága. Mintha direkt ilyen rosszul írták volna meg! Én egy 486DX2-80-on teszteltem, és teljes felbontással csak 12-15 fázist tudott rajzolni a gép, egy másodperc alatt. Ez programozás?!? Pedig 1992-ben a 486DX2-66 volt a leggyorsabb PC! Nem értem, mire írták? A CD intro zenéje egyenesen botrány, pedig arra is külön büszke a stáb. Dühítő, hogy az AWACS csak félóránként hajlandó helyzetjelentést adni. A gépágyú villódzó pálcikái, meg éhes röfögése sem nyerték el tetszésemet. Hol az a sok szimpatikus szövetséges gép, amiket a kézikönyv oly hosszasan ecsetel? A légvédelem tulipiros gyöngyfüzérei hogyan kerülnek egy fotrealista grafikájú játékba? De, hogy ne csak szidjak, hanem dicsérjek is, elmondom, hogy nagyon tetszett ahogy a fénysugár táncol a HUD és a műszerfal élén. Összességében tehát nem rossz a játék, csak ne várd azt tőle, amit elsőre látsz.



GUS legyen!

Már a csomagolás is elnyerte tetszésemet: olyan GUStusos volt. így nehezemre esett volna visszautasítani, mikor felkértek egy Gravis Ultrasound MAX hangkártya kipróbálására.

Mindenek előtt, azonban engedjétek meg, hogy megemlítsek egy-két dolgot a hangkártyákról, amiket általánoságban érdemes róluk tudni.

Hangkártyával általában akkor egészítjük ki számítógépünket, ha nélkülönözhetetlenné válna bármely szoftverünk használata megfelelő hangminőség nélkül (pl. multimédia felhasználás), vagy ha csak egyszerűen meguntuk a számítógépünkbe beépített hangszórónk unalmas és egyhangú „pittyegését". Hangkártyánkat különféle szempontok szerint válogathatjuk meg. Ha csak a játékokat szeretnénk élvezhetőbbé varázsolni, nem célszerű egy erre nem alkalmas, vagy nem nagyon támogatott típust vásárolnunk. A másik oldalról, ha a számítógépünket kis stúdióvá szeretnénk átalakítani, nem célszerű olyan hangkártyát vennünk, amelyen remekül szólnak a játékok, de mondjuk szintetizátorunkkal nem egy nyelven beszél.

Hangkártyánk lehet 8 illetve 16 bites. Ez azt határozza meg, hogy egyszerre mennyi információ képes áramlani a számítógép és a hangkártya között. Ebből adódik, hogy jobb minőségű hangot képes „előállítani" egy 16 bites hangkártya, mint egy 8 bites (A GUS MAX eredeti 16 bites). Nem elenyésző tényező hangkártyánk hangkeltésének módja. A gyengébb minőségűek FM szintetizálóval (beépített szintetizátor chip gondoskodik a hangkeltésről éppúgy, mint egy szintetizátorban), a jobbak viszont eredeti hangmintákkal (sample), hullámtábla szintézissel keltik hangjukat. Gondolnunk kell még a felvett hangszínek hangmintavételezési sebességére is ami meghatározza ezen hangok tisztaságát. Egy teljesen közönséges magnó mintavételezése kb. 20 kHz (20 000 minta másodpercenként), a CD 44.1 kHz, és a professzionális DAT felvevők, a (hangtechnika csúcsa) 48 kHz-es mintavételezési sebességre képesek.

Továbbá az sem mindegy, hogy hangkártyánk hány különböző hangszínt (multi-timbralitás) és ezen belül hány hangot képes egyszerre megszólaltatni (polifónia).

A GUS MAX egy olyan 16 bites kártya amely képes egyszerre akár 32 hangot megszólaltatni. A hangmintavételezése 8^18 K-ig állítható, attól függően mennyi helyet akarunk hogy elfoglaljon egy-egy hangminta, vagy a felvett hanganyag. (Ne feledjük, a felvételünk minőségével arányosan foglalja egy-egy hangminta winchesterünkön a helyet. A 8kHz felvett anyag 6x kevesebb helyet foglal, mint egy ugyanakkora időtartalmú 48 kHz-en felvett hanganyag.)'

A Gravis Ultrasound MAX hangkártyát az

ÉSZ KÉP

bocsátotta rendelkezésünkre

Installálás

A kártyát egy 386-DX-33 PC-be szereltem be. A beszerelés nem okozott túl sok problémát, bár bevallom későbbiekben a szoftverek rendszeremhez való igazítása, kis fejtörést okozott

számomra. A fedőlemez leszedése után, magát a kártyát, ami inkább egy áramkörökkel és chippekkel teli műanyag lemezre hasonlít egy üres 16 bites slotba kell helyezni, és a csavarokkal rögzíteni. Ennyi a fizikai teendő. A többi is pofon egyszerű. A hangkártyát bármilyen hangfallal, vagy erősítővel össze lehet kötni, de érdemes erre a célra fejlesztett pár ezer forintos erősítővel egybeépített hangfalakat használni. A szoftverek installálása meglehetősen egyszerű, csak egy kicsit lassú, akár 1,5 óráig is eltarthat, de megéri várni! Az installáláshoz WINDOWS környezet szükséges amelybe automatikus GUS ablak nyílik. Az installáló lemezeken kívül a csomagban találtam még 2 bonus lemezt is, amelyek az alapfelszerelés mellett további klassz programokat tartogattak.

Azonban az installálást követően, kártyám teljesen néma maradt. Mivel a kártya minden hibát és gondatlanságot tökéletesen jelzett, további paraméterek megadásával, igazgattam a rendszeremhez. A hangkártya „irányítására" egy vezérlőt (driver) kellett megadnom amely a megfelelő jelekkel utasítja a kártyát miként cselekedjen. Úgy látszik, ez nem ment automatikusan. Ilyen apróságok beállítása után azonban már boldogan dőltem hátra székemen és hallgattam Jimi Hendrixet.

Programok

A flippertől a komoly szekvencer programokig, minden találtam a csomagban. Ez egy kicsit meghökkentett, mert általában a gyártók csak az alapszoftvereket szolgáltatják a hangkártyákhoz, aki jobban ki szeretné használni a zene számítógépes felhasználását, és az ezzel járó előnyöket, annak a kártyán kívül, jó mélyen kell még a zsebébe nyúlnia míg az igényeinek megfelelő szoftvereket beszerzi.

Példaképp, ilyenek a különböző szekvencerprogramok, amelyek MIDI alkalmazásokkal megvalósítják, hogy számítógépünkkel és egy külső hangmodullal (pl. szintetizátor), zenénket rögzítsük valamilyen formában.

A felvételek lényege, hogy zenénket több sávon, illetve csatornán vagyunk képesek felvenni, és a szekvencer programunk segítségével a különböző sávokat időrendben visszajátszhatjuk, vagy módosíthatjuk tetszésünk és a program képességei szerint.

Recording Session

Ez a kottára alapozott általános MIDI szekvencer funkciókkal ellátott program, inkább azoknak való akik egyszerre akár 7 kottasoron is képesek kiigazodni, illetve akik szerzeményüket kották formájában szeretnék csiszolgatni. A számokat részenként (egyszerre egy sáv) lehet rögzíteni, sőt szintetizátor sem szükséges egy-egy szám felvételéhez sem a kották lejátszásához. A WINDOWS környezetben működő program könnyen kezelhető, a különböző funkciók megértéséhez és használatához nem kell több, mint fél óra. A számokat .MID formátumban rögzíti és csak ilyen formátumú fájlt képes olvasni. A számokat automatikusan kottára írja. Remekül illő program a GUS Max hangkártyához.

PowerChords

Erről egy kicsit többet fogok írni, mert ez volt az program, amely igazán elnyerte tetszésem. Ez a program nem a profi zenésznek való, hanem inkább ajánlható kezdőknek és haladóknak, de segítségével mégis igen könnyedén és gyorsan kreálhatunk akár saját szerzeményt, akár feldolgozást, legyen az rock, pop vagy jazz. Aki már életében lefogott akár egy akkordot egy gitáron, de aki még nem, az is könnyedén használhatja ezt a szerfelett egyszerű, de igen hatékony programot, ugyanis a program, nem a kottára, vagy a zongorára, illetve MIDI listázást alkalmaz a zene grafikus megjelenítésére, hanem a gitárt használja fel, mint kiindulópont. A gitárt akár az egérrel is pengethetjük, sőt grafikus módon bármilyen akkordot is lefoghatunk. Ha a különböző akkordokat nem ismernénk, kérhetjük a programot, hogy fogja le nekünk a kívánt akkordot, amelyet meg is hallgathatunk, ha nem tetszik más lefogást is kérhetünk ugyanarra az akkordra.

A kiválasztott felhasználandó akkordok ikonjait az akkord ikonba „dobjuk", melyeket bármikor felhasználhatunk a zenénk szerzése alatt. Ezeket bármilyen hangszeren megszólal-

tathatjuk, nem szükséges hozzá a gitár hangot választanunk, de a különböző hangok a gitáron lefogott húrok szerint fognak megszólalni.

Ha úgy érezzük elegendő akkord áll rendelkezésünkre, megtervezhetjük az aláfestést, az akkordok megszólalásának ritmusát (felbontását) ritmustáblázat segítségével. Itt a gitár húrjainak időrendi pengetése és az ütem adják meg ritmust.

Annyi akkord ritmust készíthetünk, amennyi jól esik és kedvünkre válogathatunk közülük, az Akkordritmus ikonban.

Ha úgy érezzük elég akkord és elég akkordritmus áll rendelkezésünkre, egy szám elkészítéséhez, nekiláthatunk a ritmus elkészítéséhez táblázat segítségével. A táblázatban elkészítjük dobkészleteinkből kiválasztott dobokkal a ritmust, és a Dob ikonba rakjuk. Ebből is annyit készíthetünk amennyit csak jónak látunk, bevezetést, refrént, befejezést, stb. Ehhez is bármikor hozzáférhetünk, ha mondjuk kompozíciónk összeállítása során bármit meg szeretnénk változtatni. A basszust hasonló módszerrel készítjük el, de ehhez ajánlatos igénybe venni szintinket is, és csak ez után csiszolgatni a táblázatot. Sőt, a hangtáblázat „kitöltéséhez" is használhatjuk keyboardunkat (a dallamhoz mindenképpen ajánlott), de ennek hiányában is készíthetünk remekműveket. A különböző részeket (akkord, akkordritmus, dob, basszus, melódia) névvel ellátva, tárolhatjuk a megfelelő ikonokban. Minden egyes rész tartalmazza a rá vonatkozó információt (pl. milyen hangszert használunk, melyik MIDI csatornán, hangszerváltást, stb.), de a részekhez tartozó kontroller effekteket egy külön ikonban tárolhatjuk.

Ha mindezen előkészületekkel kész vagyunk, nincs más hátra, mint a különböző ikonokból kedvünkre összeválogatjuk a megfelelő részeket a Dal ikonba. Ez is egy táblázat, amely számunkat ikonok formájában ábrázolja. A részeket összeválogathatjuk, ismételhetjük, hangszerelhetjük, stb.

Az így létrejövő számot vagy saját formátumban, vagy .MID formátumban egyaránt kimenthetjük. Azonban MIDI fájlként csak lejátszásra alkalmas. (Mivel az akkordritmus nem MIDI információ, más szekvencer programmal ezt megváltoztatni csak hangjegyenként- lenne lehetséges, amely igencsak hosszadalmas procedúra lenne).

Megjegyzés: ez a szoftver rendkívül gyors és hatásos, és inkább akkordokra épülő aláfestés elkészítésére ajánlatos, a dallamot, vagy a témát érdemesebb komolyabb szekvencer programmal kiegészíteni. A PowerChords, mint neve is mutatja, inkább az akkordokba rejti erejét.

Modus

Egy másik rendszer, amely a MIDI-vel ellentétben nem a hangkártya ismert meghatározott hangszíneit szólaltatja meg a megfelelő MIDI paraméterekkel, hanem a saját, a szerző által felvett mintákat használ. Egy .MOD fájl egyaránt tartalmazza a hangszíneket és az egy-egy hangszínhez tartozó lejátszási mintát. Előnye, hogy jobb minőségben szól, hiszen a szerző saját eredeti hangszereit halljuk, míg a MIDI rendszer a különböző hangkártyák hangszínei miatt eltérésre képes. Hátránya, hogy akár 50-szer akkora helyet is elfoglalhat, mint egy hasonló .MID fájl.

A felhasznált csatornákat tetszés szerint halkíthatjuk vagy hangosíthatjuk csatománként.

Soundstation

Nem csodálkoznék azon, ha 10 év múlva mindenki összekötné számítógépét a hifi tornyával. Vagy lehet, hogy nem is lesz szükség hifitoronyra... A Soundstation egy CD lejátszó, egy digitális felvevő/lejátszó, illetve MIDI lejátszó és komplett keverőpult egyben. A WINDOWS környezetben „élő" program még távirányítóval is rendelkezik, igaz nem kézzelfoghatóval, de legalább nem veszhet el a szemünk elöl.

Felhasználása megegyezik a hifi toronyéval, kivéve, hogy a felvételeket nem magnóra vesszük fel, hanem általunk meghatározandó minőségben .WAV formátumban rögzítjük winchesterünkön. Ha van CD lejátszónk, a számok lejátszását irányíthatjuk a képernyőről. Miután kiválasztottuk kedvenc kollekciónkat, szövegszerkesztőnket vagy bármilyen más WINDOWS alatt futó programot használhatunk a háttérzene mellett. A képernyőre megjelenít-

hetjük a távirányítót is ha hangerőt, vagy számot léptetni, stb. szeretnénk.

Kompatibilitás

A GUS Max General MIDI, Roland GS, MT-32 támogató, valamint kompatibilis az ismertebb hangkártyákkal is (Sound Blaster, Adlib, Roland).

Játékok

A GUS Max hangkártyát bátran használhatjuk bármilyen játék zenéjének, illetve effektusainak megszólaltatásához. A legtöbb játék felismeri, vagy rákérdez, hogy milyen hangkártyát használunk. Ilyen például a csomagban található Pinball (flipper) is, amely teljesen élethű képével és hanghatásával tiszta „játéktermi" környezetet nyújt. Azonban régebbi, vagy gyengébb játékkal amely nem ismeri a GUS-t másképp kell eljárni. A legtöbb ilyen játék vagy Sound Blaster, vagy Adlib kompatibilis. GUS hangkártyánkat épp ilyen meggondolásból úgy tervezték, hogy ezeknél a programoknál, úgy viselkedjen, mint egy Sound Blaster. Segítségül egy kezelőprogram meghívása szükséges (SBOS). Hátránya, hogy alapmemóriánkból 20 K-t foglal, de ez a legtöbb játéknál még nem jelent problémát (A hangkártya jelenléte kb. 50 K-t foglal).

Tapasztalatom, hogy a GUS hangkártya, nemcsak hogy kifogástalanul viselkedett akármelyik játékom lefuttatásánál, de remekül is szólt. Egy nagy előnye, hogy egyes játékok hanghatásai, zenéi mono Sound Blasterre íródtak, mégis SBOS-sel sztereóbarr hallgathatjuk. így az SBOS-sel lefuttatott játékoknak gyakran jobb hangjuk van GUS kártyán, mint egy Sound Blasterenü!

Egyre több játékprogram íródik a GUS Max 3D (3 dimenziós) térhatás felhasználásával. Ez a funkció csak fülhallgatóval érzékelhető, lényege, hogy a hangforrásokat a hangszóróktól távol helyezi a térben, legalább is ezt halljuk. Tehát nem szabad megijedni, s főleg megfordulni, ha szörnylihegést hallunk a hátunk mögül, vagy ha távolról lövéseket hallunk. Csak a technika verni át érzékszerveinket

És most már tényleg GUS legyen!

	GUS	*Tipikus 16 bites sztereo FM kártya*	*Tipikus 16 bites DSP hangkártya*	*Tipikus GM szintetizálók*
Valódi hullámtábla szintézis	igen	nem	nem	igen
Szintetizált hangok száma	32	20	8—24	16—32
16 bites szintézis	igen	nem(12)	nem(8)*	igen
CD minőségű digitalizált hang	igen	igen	igen	igen
Digitalizált hangok száma	32	2	2	néhány 2
Maximális sztereo mintavételezés (kHz)	48	44.1	44.1	44.1
Sztereo digitalizált hangok száma	16	1	1	néhány 1
4:1 16 bit ADPCM tömörítés	igen	nem	nem	nem
Több CD-ROM kompatibilitás	igen 3	legtöbb 1	néhány 1	nem
Sebesség kompenzáló játék port	igen	nem	nem	nem
Valódi 3D holegrafikus hang	igen	nem	nem	nem
MPC és Win 3.1 kompatibilitás	igen	néhány	néhány	néhány
Kiterjeszthető GM hangkészlet	igen	nem	nem	néhány
Beépített hang RAM	512 k	nem	nem	néhány
MT32 kompatibilitás	igen	nem	néhány	néhány
MIDI Interface	igen	igen	igen	igen
Példák:		Aztech Labr Creative Labs Media Vision	Cardinal Orchid	Roland Turtle Beach

* Általában 8 bites tömörítve.

Gravis gyári adatok

TÖMÖRÍTŐK tömöritők

Napjainkban, amikor adataink mérete nőttön nő, egyre nagyobb hasznát vesszük a tömörítőknek, melyek biztosítják, hogy programjainkat nem 10 hanem mondjuk csak 5 lemezen vándoroltassuk át egyik helyről a másikra.

Bár sokan használják ezeket a nem túl hosszú, ám annál hasznosabb progikat, mégis az az érzésem, hogy nagyon sokan vannak, akik a pkunzip xxx.zip-nél vagy az arj x yyy.arj-nál nem jutottak tovább. Nekik szól ez a cikk, de azok is meríthetnek hasznos információkat akik már jobban ismerik a számítógépek világát.

Huffmann és a Lempel-Ziv

Ebben a fejezetben a mai korszerű tömörítők algoritmusairól lesz szó, természetesen - a helyhiány miatt - csak a lényeget érintve. Tulajdonképpen manapság az összes tömörítő kétféle algoritmust használ, az egyik a Lempel-Ziv, a másik a Huffmann. Kezdjük a Lempel-Ziv-el (LZ). Nézzünk rá a következő karakterláncra : „karakterkarakterkarakter". Valószínűleg mindenkinek eszébe jut, hogy ezt könnyű tömöríteni, hiszen elég egyszer leírnunk azt, hogy „karakter", és ezek után már csak azt kell eltárolnunk, hogy ez háromszor egymás után szerepelt a karakterláncban. Nos, a LZ pontosan így működik, minden egyes karakterláncot megvizsgál, megnézi, szerepelt-e már a szövegben, ha igen, akkor csak azt jegyzi fel, hogy a file-unkban hol fordult elő ez a szövegrészlet. Nyilvánvaló, hogy tömörítőnk nem tud- a minden karakterláncnál az egész file-t végignézni ismétlődéseket keresve, hiszen ez rengeteg időbe telne, így általában csak néhány ezer karakterre visszamenőleg vizsgálja file-un-<at. Sok tömörítőnél beállíthatjuk, hogy milyen gyorsan/jól tömörítsen, ilyenkor tulajdonképDen csak ezt az értéket változtatjuk. Ezek után iássuk hogyan működik a Huffman kódolás. Ehhez egy pici matematikára is szükségünk lesz, de nem kell megijedni, csak elsőre pillantásra tűnik majd bonyolultnak a dolog. A Huffman kód gyakorlatilag minden karakterhez hozzárendel egy bitsorozatot, és a tömörítendő file-t egyszerűen átkódolja úgy, hogy ha az eredeti file-ban talál egy karaktert, akkor a tömörített file-ba a karakterhez rendelt bitsorozatot Írja ki. A lényeg az, hogy a hozzárendelést úgy válasszuk meg, hogy ez az algoritmus tényleg tömörítsen. Hogy hogyan lehetséges ez? A válasz egyszerű : a leggyakrabban előforduló karakterekhez kell a legrövidebb bitsorozatokat rendelnünk. Lássunk egy példát! Ebben a cikkben nagyon gyakran előfordulnak betűk, de csak ritkán számok, zárójelek, vagy nagybetűk. A számítógép minden egyes karaktert 8 bitben tárol, így összesen 256 féle karakter létezik, esetünkben azonban csak körülbelül 40-50 karaktert használtam a szövegben, vagyis megtehetjük azt, hogy az összes betűhöz hozzárendelek egy 6 hosszú bitsorzatot, a többi létező karakterhez pedig 9-10 bites sorozatokat. Ha ezzel a hozzárendeléssel lekódoljuk a cikkemet körülbelül a 6/8=3/4-ére fog zsugorodni.

Teszt

Most egy ki teszt következik, amiben egy 486SX25-ÖS gépen 1024 KB Disk Cache-el hasonlítottam össze a különböző tömörítőket. A Cache kellően kicsi volt a tömörítendő adattömeghez képest, így az csak a DOS file-műveleteket gyorsította fel. A tömörítés végerdeménye egy kb. 6MB file lett.

tömörítő neve	cache igen/nem	tömörítés típusa max/normál	idő percben	file mérete
RAR	NOCACHE	MAX	9:14	6 126 091
RAR	CACHE	MAX	8:10	6126091
RAR	CACHE	NOR	4:23	6 158 452
ARJ	NOCACHE	MAX	12:12	6 164 918
ARJ	CACHE	MAX	9:33	6 164 918
ARJ	CACHE	NOR	5:32	6 174 479
ZIP	NOCACHE	MAX	5:39	6 162 369
ZIP	CACHE	MAX	4:52	6 162 369
ZIP	CACHE	NOR	3:30	6 190 665
LHA	CACHE	NOR	6:11	6 234191
UC2	CACHE	NOR	8:50	6 064 932
SQZ	CACHE	NOR	6:51	6 168 369

Látható, hogy legjobban az Ultra Compressor II. tömörített, ami még hibajavító kódolást is használ, de bizony elég sok időbe telt a betömörítés. A leggyorsabb természetesen a pkzip volt, a többiek gyakorlatilag megközelíteni sem tudták. A tesztből jól látható, hogy a tömörített file-ok hossza között alig van eltérés, míg a sebességértékek óriási különbségeket mutatnak. Mindenképpen érdemes cache-t használni, az a maximális tömörítés opciót viszont gyakorlatilag teljesen fölösleges, hiszen maximum 30 KB-ot nyerhetünk egy 6MB-os file-nál, ami kb. fél százalék, viszont igencsak sok időt vesztünk vele. Egyszóval akinek lassú gépe van az mindenképp zip-et használjon, akinek meg gyors, annak vagy a RAR-t ajánlom, ami ráadásul Norton Commander szerű emberbarát környezetet kínál, vagy az Ultra-Compressort, ami viszont jól tömörít, de nem nagyon elterjedt. Az arj-t gyakorlatilag csak a hordozhatósága miatt tudom ajánlani, hiszen majdnem mindenhol található egy shareware példány belőle.

Syg.

COOL EXKLUZÍV

Robert K. Jung, az arj írója...

Megkerestük e-mailben (elektronikus levél) **Robert K.** Jungot, aki a népszerű arj.exe tömörítő programot írta, és néhány kérdést intéztünk hozzá, amelyekre — láss csodát — választ is kaptunk:

COOL; *Melyik most a legfrissebb forgalomban lévő arj verzió?*

Jung: A 2.41a az utolsó, amit én adtam ki, a tavalyi év elején. A létező b,c,d etc. verziók utólagos belenyúlkálások.

COOL: */\z arj-t világszerte ismerik és használják, várható-e, hogy továbbfejleszti, lesz-e a 3.0 változat?*

Jung: Igen, a közeljövőben szeretnénk kiadni béta tesztre az új arj-t, ami multiplatformos, OS/2 és DOS rendszert támogat. Sok bővítéssel. Az algoritmuson is gyorsítottunk valamit.

COOL: *Milyen nyelven íródott az arj?*

Jung: Legnagyobb részét C-ben írtam, és nincs benne semmi C++. Turbo C 2.0-ás környezetet használtam, mert rövidebb állományt hoz létre, mint a többi fordító. A sebességigényes részek assembler nyelven készültek.

COOL: *Honnét lehet megszerezni a legfrissebb, garantáltan K. Jung által készített változatot?*

Jung: Anonymous FTP-vel, az ftp.std.com szerveren, a pub/arj könyvtárat ajánlom.

Kíváncsian fogjuk figyelni, hogy mikor kerül használatba az új verzió, és reméljük, hogy valóban sikerül a sebességet egy kicsit növelni.

Robert K. Jung email címe:

robjung@world.std.com.

BERHELÉS

Mentett állások szerkesztése

Sokan vannak akik tudják, de még többen, akik nem, hogy amikor egy játékállást elmentünk, leggyakrabban egy filét hozunk létre a HD-n, ami részletesen leírja, hogy pl. hol állunk egy labirintusban, milyen holmik vannak nálunk vagy adott esetben mennyi pénzünk van. Bár a játéknak nem elegáns formája, mégis megoldható, hogy ezeket az adatok mi megváltoztassuk, imígyen becsapva a játékot. Ezt hívják berhelésnek. Átlagos esetben egy ilyen mentett állás file-ban nagyon sok, minket nem érdeklő adat van, ezért ahhoz, hogy sikeresen megváltoztassuk, tudnunk kell, hogy mit, és mire kell átími. Az első probléma tehát a szerkeszteni kívánt byte vagy byte-ok megtalálása. Ehhez szükség van egy diskeditor programra, meg egy számoló gépre (a legjobb, ha a kettő egyben van), ugyanis a file hexadecimális, 16-os számrendeszerbeli számokat tartalmaz. Mit is jelent ez? A jól megszokott 10-es rendszerben a számok így jönnek egymás után:

0, 1, 2, 3. . . .9, 10, 11, 12, etc.

Az egész szám értéke úgy áll elő, az egyes helyiértékeken álló számokat (pl. 578 esetében az 5-öt, a 7-et és a 8-at) megszorozzuk tíznek a hozzátartozó helyiérték mínusz egy hatványával, aztán azokat darbonként összeadjuk. Az 578 példájánál maradva: 5 helyiértéke 3, mert jobbról a harmadik helyen áll.

5 * 102 = 5 * 100 = 500,
7*101 = 7*10 = 70,
8 * 100 = 8 * 1 = 8.
500+70+8 = 578.

A tizes rendszerben minden helyiértéken 10 szám állhat: 0, 1, 2, 3, ..., 8, 9. Nomármost ez így túl egyszerű lenne, ezért kitalálták a 16-os számrendszert. Itt a szorzó nem 10 egyik hatványa, hanem a 16-é, és egy helyen nem csak 10 féle érték állhat, hanem

16: 0, 1, 2, 3. . . .8, 9, A, B, C, D, E, F.

A 16-os rendszerbeil számokat többféleképpen jelölik. Legyen a szám

2FB6: 0x2FB6, $2FB6, &H2FB6, 2FB6h.

Ezek mind szokásos jelölések, mi a &H változatot fogjuk követni, az okot lásd később. Természetesen át lehet egymásba számolni a két számrendszer eredményeit:

10 = &H0A
25= &H19
100= &H64
&H0C = 12
&H10 = 16

Miért van erre szükség? A legegyszerűbb közelítés, ha a bitek felől nézzük. A legkisebb logikai egység PC-nk agyában 1 bit. Ennek lehet 0 vagy 1 az ér-

```
'Berhelő programkeret

OPTION BASE 1
CONST BYTE0K = 3                'Ennyi byte-ot kell majd átírni
CONST SAVEFILE = "OO.gam"       'A savefile neve, ha kell elérési úttal
DIM Pozicio(BYTEOK) AS LONG     'Tömb, benne az átírandó byte-pozíciók
DIM Ertek(BYTEOK) AS STRING '   'Tömb, benne megfelelő byte-pozfcióhoz
                                'tartozó érték.

'A tömbök feltöltése

'A byte-pozíciók megadása       'Most pedig fel kell tölteni a tömböket.
Pozicio(1) = &H19               'A tömb neve után levő ()-jelbe kell egytől
Pozicio(2) = &H1A               'a byte-ok értékéig elvégezni.
Pozicio(3) = &H1B               '(1 - byteok)

'Az értekek megadása

Ertek(1) = CHR$(&HFF)           'az "&H" jelzi, hogy HEXADECIMÁLIS, azaz
Ertek(2) = CHR$(&HFF)           '16-os számrendszerbeli szám jön utána.
Ertek(3) = CHR$(&HFF)           'Az értéket be lehet írni 10-es számrendszerben
                                'is, de előtte át kell váltani. &HFF=255

OPEN SAVEFILE FOR BINARY AS #1 LEN = 1
FOR i = 1 TO BYTEOK
   PUT #1, Pozicio(i), Ertek(i)
NEXT
CLOSE #1
```

téke. Hogy könnyebb legyen a bitekkel dolgozni 8-at együtt kezelünk, ez ad ki egy byteot. Ez 28=256=&HFF lehetőség, és egy kétjegyű hexás számmal ugyanennyit lehet leírni.

Sajnos a dologban van még egy csavarás. Tegyük fel, hogy a mentett állásban 257 creditünk volt, ezt szeretnénk egy kicsit átszerkeszteni. Igen, ám, csakhogy 1 byte összesen 256 értéket vehet fel (miként egy kétjegyű, tízesben lévő éppen 100-at), tehát a mi számunkat egy byte nem tudja leírni. Ilyenkor kettőre van szükségünk: &H02FF, így már OK. Csakhogy ez a mentett állásban valahogy így fog megjelenni: &HFF02. Az okokba nem érdemes most belefolyni, talán egy későbbi COOL-ban. Ha nagyon nagy számot keresünk (egészen pontosan, ami nagyobb 65535-nél), akkor már 4 byte-ra kell számítanunk, a &H89ABCDEF tehát &HEFCDAB89 formában fog megjelenni.

Aki neki mer fogni, annak sok sikert. De a kevésbé merészebbeknek egy kis segítséget nyújtunk. Alább olvasható egy QBasicban írt rövid programkeret, amit csak föl kell tölteni a megfelelő byte-pozíciókkal és értékekkel, valamint meg kell adni a mentett állás nevét. Ezeket a számokat, legalább is, ahol értelme van, mi odaírjuk a cikk mögé, a Berh-Info részbe. A programot írjátok le, és mindig másoljátok abba a könyvtárba, ahol a mentett állás van, s mondjuk legyen a neve BERH.BAS Majd a

```
qbasic /run berh.bas
```

utasítással készen is vagytok.

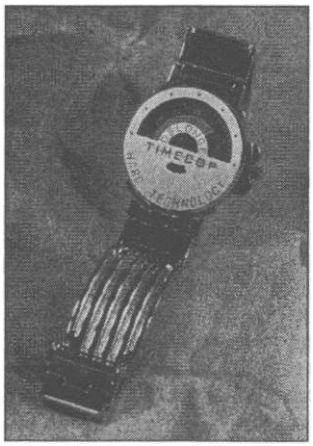
ZPACE

A TIMECOP nyereményjátékon az alábbiak nyertek:

1. díj: TIMECOP bőrmellényt
Szepesi Péter Kompoltról,

2. díj: TIMECOP órát
ifj. Hajnik Ferenc Sárisápról,

3. díj: TIMECOP CD-t
Lóránd Attila Letenyéről.



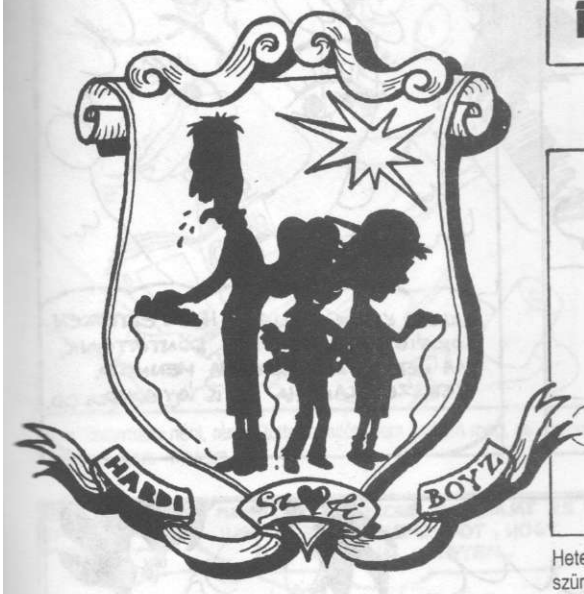
Könyvet nyertek:

Gombás Zoltán Bana,
Palanovics Norbert Pécs,
Farnasi Attila Budapest,
Siklós István Százhalombatta,
Barabás Márton Budapest,
Vásárhelyi Gábor Budapest,
Matkó Csaba Budapest.

Féléves előfizetést nyertek:

Habai Péter Fót,
Bozó Bernát Budapest,
Gombás Zoltán Bana,
Erdőhegyi Róbert Debrecen,
Gál Bendegúz Budapest.

BOYZ TÖRTÉNETE



Hetedikén van a születésnapom, ezért úgy döntöttünk, hogy egész nap betegek leszünk. Mármint Szofi, Hardi és én. Már előző este előkészítettem mindent.

Reggel csak arra kellett vigyáznom, hogy korábban ébredjek, mint a szüleim.

Mindennel elkészültem, tudtam, hogy anyám pont hatkor nyit be hozzám és azt mondja majd: *I S K O L A !!!*

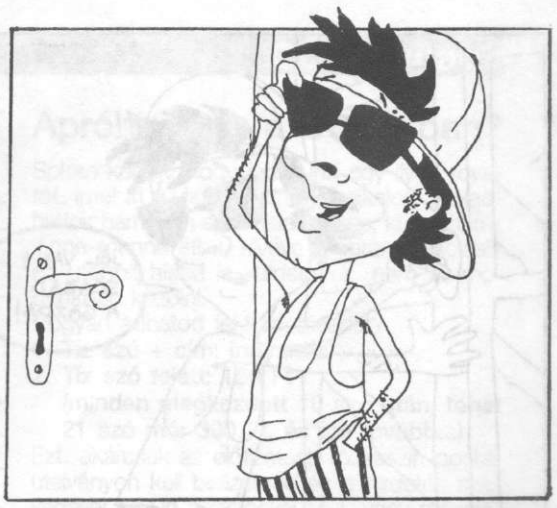
Egyedül maradtam, s rögtön egy kicsivel rosszabbul éreztem magam. Égett a szemem, állandóan prüszkölhetnékem volt és beleszáradt a paradicsom az orromba. Megpróbáltam olvasni egy keveset.

Már kezdtem rendbe jönni. Elhatároztam, hogy eltüntetem a nyomokat.

Végszóra megérkezett a Takarmány néni, aki takarítani szokott.

Beültem a klotyóba. Arra gondoltam, ma már több kellemetlen meglepetés nem érhet, de akkor...

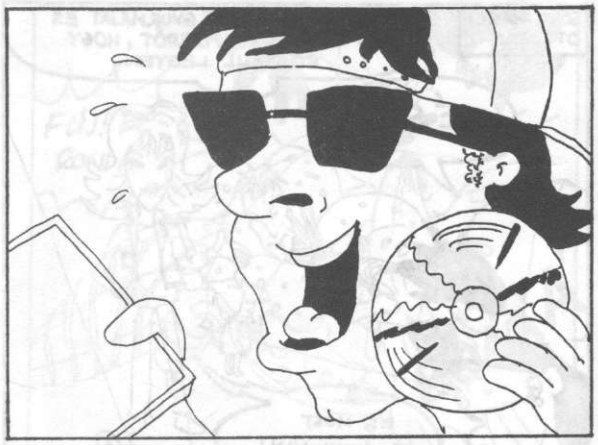
De a Takarmány néni, rámnyitotta az ajtót. Nem ijedtem meg, de azonnal összecsináltam magam.



Jobb, ha indulok, gondoltam. Felöltöztem és átmentem Hardihoz, ahogy megbeszéltük.

Hideg, hideg! Hát becsuktam az ablakot.

Meghatódva átvettem az ajándékot.



Egyből felébredt bennem a programtesztelők egészséges kíváncsisága, ám még mielőtt hozzáláttam volna a progi teszteléséhez, végig kellett hallgatnom a beszerzés regényes történetét. Hardi kezdte.

Szofi és én elmaszkíroztuk magunkat, hogy felnőttnek látsszunk.

Folyt. köv.

MICROSOFT HOME HÍREK MICROSOFT

audio-CD formátum a Windows'95-ben. Segítségével a Windows felhasználók a videoklippek, képek, animációk nézésekor, valamint szövegek olvasásakor audio-CD-t is hallgathatnak a Windows'95 alatt.

Bizonyára elég sok PC-s emlékezik a Microsoft Baseball-ra. Egy sportlexikon, amely különféle adatokat tartalmaz. E program kedvelőinek ajánlom a hamarosan megjelenő Microsoft Basketball-t, ami a kosárlabda világába kalauzol el bennünket.

Megjelent a Microsoft Flight Simulator 5.1 -es verziója. A programnak elkészült a lemezes, valamint a CD-s változata is, valamint még újabb helyszínek közül is válogathatunk. Ezekszerint már nemcsak Párizs és New York fölött repkedhetünk, hanem akár megnézhetjük Japánt, és a Karib-szigeteket is.

Akik bővebb információkat szeretnének megtudni ezen termékekről, a 2-MSINFO, azaz a 267-4636-os telefonszámon, vagy a 1075 Budapest, Madách u. 13-14. szám alatti címen érdeklődhetnek.

Apróhirdetés a COOL-ban?

Sokan kérték, hogy indítsunk egy ilyen rovatot. íme! Itt a vissza nem térő alkalom. Feladhattok bármilyen aprót (elad-keres, ki tud róla?, jönne-menne stb.), kivéve programmásolás!!! Ez utóbbit hiába is küldenétek, nem áll módunkban közölni.

Hogyan adhatod fel hirdetésedet?

1. Tíz szó + cím: ingyenes
2. Tíz szó felett: 150 Ft
   (minden megkezdett 10 szó után, tehát 21 szó már 300 Ft, és így tovább...)

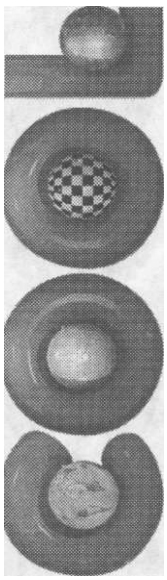
Ezt, akárcsak az előfizetést, rózsaszín postautalványon kell befizetned és a hirdetés szövegével együtt a feladóvevényt, vagy másolatát beküldened az alábbi címre:

HAAL Kiadó 1366 Bp. 5., Pf. 110.

Csak magánszemélyek részére! Közületek, vállalkozások részére hirdetési ajánlatot küldünk!

Mi a kedvenc játékod?

flkár a túloldalon található szelvenyen, akár levélben megírhatod, melyek voltak azok a (régi vagy új) **programok, amelyek megérdemlik, hogy felkerüljenek egy COOL listára.**



Igen, megrendelem a COOL magazint példányban.

Név:

Cím:

Dátum: Aláírás:

Előfizetési díj: fél évre 678 Ft
egy évre 1356 Ft

A megrendelőlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:

COOL magazin - HAAL Kiadó
1366 Budapest 5., Pf.: 110.

Rózsaszínű postai utalványon az előfizetési díjat befizettem és a másolatot a megrendelőlappal együtt küldöm.

Nyomtatott nagybetűkkel kérjük kitölteni!

Hogy miről? Bármiről, ami az eszedbe jut a COOL lapozgatása közben (technikai probléma, játéktipp, stb.). Ahhoz, hogy bő és tartalmas levrovat legyen a COOL-ban, írd le gondolataidat, kérdéseidet!

Alternatív terjesztőket keresünk!

Boltok, mozgóárusok stb. jelentkezését várjuk a kiadó címén

II. ÉVFOLYAM 2. SZÁM

COOL MAGAZIN

Megjelenik havonta

Szerkeszti:
A SZERKESZTŐBIZOTTSÁG

Borítóterv: **G. Molnár Péter**
Szedés és tördelés: **Bausz Sándor**

Kiadja:
HAAL Kiadó

Szerkesztőség és kiadóhivatal:
1061 Budapest, Révay utva 12.
Telefon/FAX: 111-0620

Felelős kiadó: **Aradi Lajos**

Nyomtatta:
Csutorás és Tsa.

Terjeszti: Hírker Rt., NH Rt., ExtraHír Rt. és alternatív terjesztők

Előfizethető a kiadó címén

HU ISSN 1218-4136

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása, adatrendszerekben történő tárolása és egyéb felhasználása kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet!

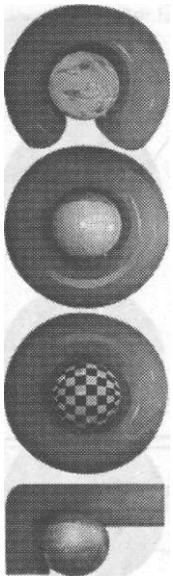
Melyik játékról olvasnál szívesen a COOL-ban?
(Ha nem tudod a nevét, a típusa is jó.)

Régi játék:	Uj játék:
1	1. _
2.	2. _
3	3. _

Milyen plusz rovatot látnál szívesen az újságban?

Melyik három játékkal játszottál szívesen az elmúlt időszakban?
(Nem baj, ha régiek!)

1.	1.
2.	2.
3.	3.



Rövidesen
a mozikban és könyvalakban

The Shadow
AZ ÁRNYÉK

UNITED INTERNATIONAL PICTURES

UNIVERSAL

Az aPLUS Informatika a Microsoft, a Borland, a Logitech és a MicroPress termékek kiemelt forgalmazója.

aPLUS

aPLUS Informatika
Budapest VIII., Horánszky u. 26.
Tel.: 138-4144, fax: 118-0915

aPLUS Debrecen
4027 Debrecen, Domb u.3.
Tel.: (52) 417-604, fax: (52) 325-977

Microsoft SOLUTION PROVIDER

Nyolc óra munka, Nyolc óra pihenés, Nyolc óra szórakozás

A munkához...

	alapár/update
Word for Windows 6.0	50.500/21.700
Excel for Windows 5	50.500/21.700
Works for Windows 3.0	15.800/15.000
Project for Windows 4.0	70.900/25.000
PowerPoint 4.0	50.500/16.600
Publisher 2.0	20.300/13.300
Office for Windows 4.2	76.500/50.200
Office for Windows 4.2 H	65.300/40.300
Office for Win. 4.3 Prof.	91.800/67.000
MS-DOS 6.22	8.000/1.700
Windows 3.11	15.300/13.400
Windows for Wkg 3.11	22.500
Windows NT Server 3.5	71.300
Windows NT Server 3.5 (cd)	65.500
Acces 2.0	50.500/16.600
FoxPro 2.6	10.200/3.400

A pihenéshez...

	alapár
BEETHOVEN'S 9th Symphony 1.0 (cd)	9.100
Stravinsky 1.0 (cd)	9.100
Mozart 1.0 (cd)	9.100
Schubert 1.0 (cd)	9.100
Musical Instruments	9.100
Bookshelf (win) 4.0 (cd)	11.200
Cinemania for Win. 1.0 (cd)	9.100
Encarta for Win. 1.0 (cd) 1994	15.800
Win. Soundbits 1.0	4.500
Win. Sound System 2.0	9.100
Video for Windows 1.1	8.200
Video for Windows 1.1 DevKit	22.600
Screen Saver 3,5"	3.400
Art Gallery (cd)	9.100
MM Viewer Publishing Toolkit	39.300

A szórakozáshoz...

	alapár
Windows Golf 1.0 (3,5"/cd)	7.400
Golf for Windows 2.0	7.400
Windows for Baseball 1994 (cd)	9.100
Windows Entertainment Pack 1,2,3,4	4.500
Dinosaurs (cd)	9.100
Ultimate Robot 1.0	9.100
Arcade for Windows 1.0	4.500
Dangerous Creatures Win 1.0 (cd)	9.100
Ancient Lands Win 1.0 (cd)	9.100
Creative Writer	7.400
Fine Artist	7.400
Flight Simulator 5.0 (3,5")	7.400
Scenery Designer for FS (3,5")	4.500
Sceneries for FS (3,5")*	4.500
Space Simulator 1.0	7.400

Az árak az áfát nem tartalmazzák.

A felsorolásban nem szereplő termékek iránt érdeklődjön az aPLUS Informatika vevőszolgálatán a 138-4144-es telefonszámon Novák Máté kollégánknál.

Minden kedves vásárlónk a BON ellenében 1000 Ft engedményben részesül!

1000 forintos BON