

Lidércfény

amatőr kulturális folyóirat

www.szentinfo.hu/lidercfeny

I. évfolyam, 11. szám, 2007. november

Interjú

Informatika

Zenerovat

Honlapajánló

Könyvajánló

Versek, novellák

Ehavi számunk alkotói:

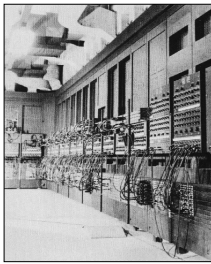
Lidércfény HQ, Túri András, Kapitány,
Anonymus Chynewa, Jimmy Cartwright,
Samuraj, Jakab R. József, Kira, WToma

Köszöntő

Kedves felhasználók!

Sziaztok! Itt vagyunk megint! :-)

Mint az a borítóból sejthető, mostani számunk főként az informatikával foglalkozik. Sok év telt el azóta, hogy elkészült az ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), az első programozható, elektronikus, digitális számítógép. Ebbe a monstrumba 18.000 elektroncsövet és 1500 jelfogót építettek. 2,5 m magas volt, 40 m hosszú és 30 tonna. (Nehezebb volt, mint egy korabeli közepes harckocsi!) Az összeadást és a kivonást 1/5000 másodperc alatt végezte el. A sok elektroncső miatt csak 2-3 órát működött, és utána 2-3 napig szerelték. (Ilyesmi ma is megtörténik néha.)



Ma már Pistikének is olyan számítógépe van otthon, amely nagyságrendekkel gyorsabb, mint szegény, öreg ENIAC. A számítástechnika egyre populárisabbá válik, a kisgyerektől az öreg néniig mindenki az Internetet zúzza. Közben hasonlóan a Shermanjét csak vezetni tudó Csodabogárhoz, csak hajszoják a gépet, nem tudják, mitől megy.



Aztán ott vannak a „kevesek”, akik hexa számológép nélkül találják meg a hat megabyteos dumpban a hibát, nem félnek a GOTO-tól, és persze nem hordanak digócipőt. Ott van még a köztes réteg, akiket a felhasználók jobbra csak Pokoli Operátorként emlegetnek.

Jelen számunkkal a számítástechnika iránt érdeklődőket céloztuk meg. Van itt rendhagyó interjú, játékmertető, hardveres sirámok, elgondolkodtató novellák, versek, tutorial kezdőknek, PC-morzsák, régi újságok, futrológia, honlap- és könyvajánló, valamint démoni elektronika. Reméljük, mindenki talál magának kedvére valót.

Lidércfény HQ, ENIAC és Sherman Firefly

IMPRESSZUM:

Lidércfény amatőr kulturális folyóirat
I. évfolyam. 11. szám, 2007. november

Kiadja a Lidércfény Online Kulturális Magazin
Megjelenik minden hónap közepén.

Borító: Jimmy Cartwright - Commodore A-500 Plus

Főszerkesztő: Török Viktor (Kapitány),
Tördelőszerkesztő: Bognár Zsolt (Jimmy Cartwright)
Olvasószerkesztő: Túri András (András)
Grafikai munkatársak: Bognár Átila (WhiteRaven),
Scholtz Róbert (Sigynnae)

E-mail: lidercfeny@szentesinfo.hu
Internet: www.szentesinfo.hu/lidercfeny

Nyomdai munka: SZVSZ Kft. nyomdaüzeme
6600 Szentes, Petőfi u. 1.

Tartalom

INTERJÚ

Michael Black (MiSi) és a hordozhatóság

/Lidércfény HQ/3.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA ÉS IRODALOM

The Dungeons of Moria /Kapitány/4.

A Hardver /Kapitány/5.

Zombikirály 3 /Jakab R. József/6.

A számítógép kezelése dedós fokon Andrásnak

/Túri András/8.

Az ámtógép... /Túri András/9.

Egy új szakkifejezés /Kapitány/9.

A mai modern világban /Túri András/9.

Billentyűzethasználók /Samuraj/9.

Othoni vita /Anonymus Chynewa/9.

A C elszáll... /Kapitány/9.

Régi újságok - Ötlet BIT-LET /Kapitány/10.

Gépszabadság /Kira/11.

Pygmalion 2007. /WToma/12.

Cyborgok /Samuraj/14.

ZENEROVAT

Diabolos Rising - Elektronikus fémsikoly /Túri András/15.

HONAPAJÁNLO

Tehenészeti honlapajánló /Kapitány/16.

KÖNYVAJÁNLO

Frank Herbert: A Dosadi kísérlet /Jimmy Cartwright/16.

Jegyzet

Amikor 1984 táján először találkoztam a számítógépekkel egy év végi összejevetelen édsanyám akkori munkahelyén, csak az ismeretlen, az újdonság erejével hatottak rám. Élkepedve néztem, ahogy a többi srác és lány játszik valami Forma1-es játékkal, mászkálós játékokkal (többek között az azóta legendássá vált Impossible Mission-nal), egyéb ügyességi játékokkal. Nem volt egyszerű időreést találni, amikor én is odaülhettem egy-egy játék elé, és kicsit én is élvezhettem azokat a csodamasinákat. Miféleké? Természetesen az akkori mikroszámítógépeket, a Commodore család tagjait.

Három évvel később, egy nyári számítógépes táborban vált igazán nyilvánvalóvá, hogy az életem szerves részét fogja képezni a számítógép. El sem tudtam volna akkor képzelni, hogy a szeptemberi iskolakezdetkor és az azt követő két tanévben ne a számítástechnika fakultációra jelentkezzem „kötelező különórára”. Az akkori heti kétszer 45 perc a számítógép előtt közel sem volt elég, otthon meg nem tellett sajátra. Így hát eljártunk azokhoz az osztálytársakhoz, akiknél volt gép, sőt, volt aki egy időre kölcsön is adta. Nyilván az életünknel is jobban vigyáztunk rá, hiszen errefelé nem volt mindennapos, hogy valakinek gépe van otthon.

Aztán jött a középiskola, informatika szak, mellette számítésklub és a PC-k! Furcsa volt megszokni a Commodore-ok mellett / után. Ha tettem volna, éjjel-nappal a gép előtt ülök, annyi ötletem volt, mit lehetne vele kezdeni - a játékokon kívül. Aztán itthon is lett gép, és tényleg, amikor csak lehetett, a monitort bámultam.

A suli után jöttek a munkahelyek, a második már a szakmába is vágott. Sokáig szerviztechnikuskodtam, szereltem, telepítettem, hálózatot építettem, ügyfelekkel foglalkoztam, s ha kellett, ha nem, a gépekkel foglalkoztam. A cégnél muszájból, otthon meg kedvtelésből. Majd újabb munkahely, más feladatok, reggeltől estig gépezés, sokszor kilenctől éjfélig, vagy még később, de élveztem csinálni.

Ma, amikor már egyáltalán nem luxus otthon a számítógép (van, ahol családtagonként van gép), sőt az internet is már szinte „közmű”, már egyáltalán nem hat rám az ismeretlenség, újdonság erejével. Néhány éve még el sem tudtam képzelni, hogy a „szabadidőm” ne a gép előtt töltsöm el, ma meg már örülök, ha nem kell a monitor előtt kuksolni. Hiszen a munkám lényegében nem változott, akár a nap 24 óráját is el tudnám tölteni a gép előtt, és akkor még nem is említettem az Informatika Klubot, aminek a „vezetője” vagyok...

Bizonyára én változtam meg, és ma már más értékrenddel rendelkezem, mint 20 évvel ezelőtt, s ezen nincs is mit csodálkozni. Nem csak a sok gép előtt töltött év változtatja meg az embert, hanem az egyéb igényei is. Ma már jól esik munka után egy jót kerékpározni hazafelé, vagy egy kellemes sétálni a hét végén, netán úszni egy jót, vagy megragadni a „vasat”, és gyakorolni egy órát vacsora előtt.

Remélem a mai fiatalok, akik hozzám hasonlóan minden idejüket a számítógépnek szentelik, egyszer belátják, hogy a kelleténél több időt nem éri meg rászánni, és a csetprogramok használata helyett inkább lemennek a parkba vagy a térre, és ott beszélgetnek, friss, életető levegőt lélegezve...



Michael Black [MiSI] és a hordozhatóság



Miután sokat gondolkodtunk azon, hogy a számítástechnikára, mint fő témára épülő novemberi Lidércfény AKF-ben kit

is interjúvolhatnánk meg, és sehogy sem akartunk dűlőre jutni, Andrásnak támadt egy nagyszerű ötlete: készítsünk interjút MiSI-vel! Először furcsán néztünk, nem tudtuk, hogyan is lehetne ezt kivitelezni, de elég gyorsan beindult az agyunk, és végül az alábbi, rendkívüli interjút készítettük Michael Black-el, a szakavatott informatikussal.

Lidércfény HQ: Kedves MiSI! Bemutatkoznál az olvasóknak? Mit lehet tudni rólad?

MiSI: Az őseim taiwaniak, Jung-He City-ből, de jómagam már néhány generáció óta kínainak számítok. A képesítéseim megszerzése után egy darabig angol nyelvterületen éltem, majd körbeutaztam a fél világot, és végül Magyarországon telepedtem le. Mint az talán az eddigiekből kiderül, a nevem eredetileg nem Michael Black. Mivel az eredeti nevem hazámon kívül szinte kimondhatatlan, ezért úgy döntöttem, a fentire változtatom, hogy könnyebben boldoguljak a világban. A MiSI becenevet már itt, Magyarországon kaptam, mivel a Michael magyarul Mihályt jelent, és az ő nevüket szokták így rövidíteni.

Lidércfény HQ: Hogyan kerültél Magyarországra, és mivel foglalkozol itt?

MiSI: Utazásaim során, az interneten ismerkedtem meg néhány magyarországi céggel, akik látták a képességeimben rejlő lehetőségeket, és meghívtak magukhoz. Nem voltam azonban sokáig a nagy cégek alkalmazásában, mert jobban érzem magam egy kisebb, átláthatóbb közösségben, ahol családias a légkör. Jelenleg egy kisvállalkozásnál dolgozom, ahol sokféle feladatot ellátok. Ha kell szöveget, kiadványt, képeket szerkesztek, de foglalkozom webfejlesztéssel és játékfejlesztéssel is. Ha kell, DVD-t írok, szigorúan adatmentés céljából. Bemutatókat, előadásokat is szoktam tartani.

Lidércfény HQ: Hogy lehet ilyen sokrétű, széleskörű tudást szerezni?

MiSI: Szerencsém volt, jó tanáraink voltak még kint, Kínában, s az átfogó tudás mellé nyitott szemléletmódot is kaptam. Elméletben bármilyen számítástechnikai alkalmazással elboldogulok, több operációs rendszert is ismerek. Amit még nagyon köszönök a tanárainknak, hogy először tanulni tanítottak meg. No persze az elsajátított tudást alkalmazni is kell, hogy megmaradjon.

Lidércfény HQ: Úgy tudjuk, felkészítettek arra is, hogy bárhol képes legyél ellátni a munkád, akár egy vonaton, utazás közben is tudj pl. egy előadást megtartani.

MiSI: Igen, ez így van, modern szóval élve mobil vagyok. Sok helyen megfordultam már, legyen az tábor a hegyek kö-

zött, ásatás egy síkságon, vagy akár egy kisvárosi művelődési ház. Helyszíntől függetlenül mindig tudom ugyanazt a teljesítményt nyújtani.

Lidércfény HQ: Van valami időtartam, amin túl már véges a tűrőképességed ilyen nagy terhelés és zaklatott munka mellett?

MiSI: Természetesen az én tűrőképességemnek is van határa. Feltöltődés nélkül 2-2,5 órás, folyamatos terhelést bírok, utána azonban kell némi szünet. Persze más a helyzet, ha van a közelben egy hely, ahonnan – mondhatni – folyamatosan érkezik az ellátmány, úgy nagyon sokáig bírom a tempót.

Lidércfény HQ: Hogyan tolerálja a családod a folyamatos utazgatást? Mit szól hozzá a barátnőd?

MiSI: A családom sajnos elég messzi van, nem is igen tartjuk a kapcsolatot. Igazából nem is lehetne, mert annyira népes család vagyunk, és úgy szétszóródtunk a világban, hogy nehéz közös időpontokat leszervezni. Meg hát vannak közöttük olyanok, akikkel nem is szívesen tartom a kapcsolatot. Van néhány rokonom, akik divatmániások, és olyan flancos ruhákba, ékszerekbe öltöznek, ami az én konzervatív(abb) stílusomnak már elfogadhatatlan. Nemrégiben azonban az egyik bátyám szintén Magyarországra költözött, és ugyannanál a vállalkozásnál helyezkedett el, így vele gyakrabban találkozom, és beszélni is szoktunk. Viszont ő amolyan otthonülő típus.

A barátnőmről pedig csak annyit, hogy a méretei: 1024x768x16 millió szín. :)

Lidércfény HQ: Ezek szerint a munkádnak élsz?

MiSI: Igen, teljes mértékben, és még szeretnék is egy jó darabig.

Lidércfény HQ: Az itteni munkád során fejlődött-e valamilyen? Mit tapasztaltál a helyi viszonyokról?

MiSI: Igen, fejlődtem. Kaptam a cégtől több perifériát és adattárolókat, amelyek nagyban megkönnyítik a munkámat. Sok új programmal is megismerkedtem, és még több új ismerőst szereztem. Lejárók egy helyi informatikai klubba, ahol tök jó hangulat van, és elég sok új és hasznos infót lehet szerezni.

A helyi viszonyokra eddig még nem volt panaszom, bár egy ásatás eléggé kimerített tavaly ősszel. A második nap végén teljes KO volt.

Lidércfény HQ: Ma már elkerülhetetlen kérdés, hogy használod-e munkádhoz az internetet? Milyen kapcsolatokkal dolgoztál már?

MiSI: Használok elég aktívan, főleg kommunikációra. Alapvetően a kábeles kapcsolat híve vagyok, de volt már dolgom vezeték nélküli rendszerekkel is.

Lidércfény HQ: Az előbb említetted, hogy kaptál különböző perifériákat és adattárolókat. Mondanál ezekről valami bővebbet?

MiSI: Persze. Elsőként külső billentyűzetet kaptam, igaz, hogy egy régebbi, leselejtezett darabot, de teljesen működőképes volt. Később kaptam egy modern, bárhol használható, összehajtható gumi billentyűzetet is. Ezután egy olyan kábelt, amelybe egy-egy PS2-es egér és klaviatúra csatlakoztatható, és egy USB porton keresztül kapcsolódik. Van egy régebbi típu-



sú, szintén leselejtezett sztereó hangfalpárom is az előadásokhoz.

Adattárolóból elég sokfélét használtam, főleg különböző Pendrive-okat, MP3, MP4 lejátszókat, digitális fényképezőgépet, SD, MMC kártyát.

Lidércfény HQ: *Felmerül a kérdés, hogy aki ennyit utazik, járja a világot, és ennyi mindent tud, mennyi idő alatt képes erre. Szóval mikor is születettél?*

MiSi: Háát... régen. :) Megvan annak már két éve is, de Magyarországon tavaly augusztus óta élek.

Lidércfény HQ: *Ilyen öreg vagy? :)*

MiSi: Ezt úgy kérdezed, mintha én tehetnék róla, hogy az informatikában 3 havonta minden megújul. :) Különböző jól elvagyok, szeretem amit csinálok, és engem is megbecsülnek.

Lidércfény HQ: *A beszélgetés elején volt arról pár szó, hogy hol tanultál, arról viszont nem, hogy eredetileg milyen „paraméterekkel” rendelkezél, hogy ennyi mindent képes voltál elsajátítani.*

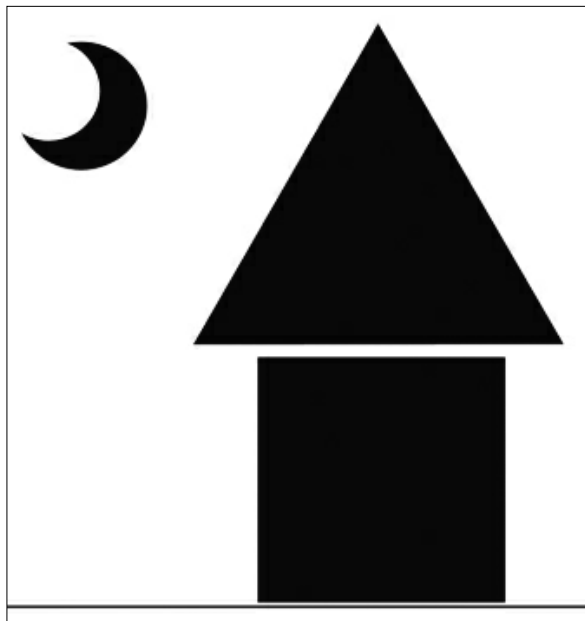
MiSi: Egy 1.4 GHz-es Intel Celeron M proci dobog bennem, amit kiegészít 256 MB memória és 40 GB winchester. A 14"-os XGA felbontású LCD kijelzőm egy Intel 915 GM/GMS videokártya hajtja meg, 128 MB-os memóriával. A szép hangom egy Realtek AC'97-es hangkártya biztosítja. Az internet hozzáférésem egy Realtek RTL8139-es hálókártya és egy Intel Pro/Wireless 2200 BG csatoló szolgálja ki. Emellett egy Agere Systems AC'97 nevű, V2141D típusjelű modemem is van. S mint már említettem, rendelkezem DVD íróval, és egy 3 in 1 Card Reader olvasóval, amely MMC, SD és MS kártyákat fogad.

Lidércfény HQ: *Ezek akkoriban igen jó paramétereknek számítottak. Ma már azonban ezzel nem lennél versenyképes. Igazam van?*

MiSi: Sajnos így van. Ezért örülök, hogy egy családias légkörű munkahelyen dolgozhatom, ahol nem dobnak ki azonnal, ha már némileg elavult a technológiám. Igyekszem is minél tovább jó szolgálatot tenni.

Lidércfény HQ: *Legyen ez a végszó! Bírd még a tempót sokáig, és maradj minél tovább alkalmazásban. Köszönjük az interjút.*

MiSi: Én köszönöm a lehetőséget és a jókívánságokat!



The Dungeons of Moria

Zoli Karácsony harmadik napján délelőtt eljött hozzánk (a Karácsonykor szokásos rokoni látogatásra), és elhozta a "The Dungeons of Moria" című játékot. Ezt egy CD-n találta, és elmondása szerint egy igen jó programról volt szó. Első látásra kissé furcsa volt a dolog, hiszen egy karakteres képernyőn futó játékról van szó, de ahogy többet és többet játszottunk, egyre érdekesebbé vált. A játék egy (szerintem) AD&D rendszerre épülő kalandjáték, ahol hősünket egy kukac (@) jelképezi. Az ellenfeleket betűk jelzik, általában a kisbetű gyengébb, a nagybetű pedig keményebb ellenfelet ábrázol. Hát igen, elég furcsa volt, amikor a kukaccal fejvesztve menekültünk egy R betű elől! A megjelenítés nem éri el a ma elvárt színvonalat (a programot 1983-ban kezdték el fejleszteni, az a verzió, amely nekem megvan, az 1992-es), viszont a rendszer nagyon jól ki van dolgozva, ami feledtetni egy bizonyos mértékig a gyengébb grafikát. Egészen jó poénok vannak benne: pl. a boltossal lehet alkudozni, aki különféle sértéseket vág a fejünkhöz, pl. "Troll volt az anyád!", ami egy fél-troll esetén még igaz is lehet... A föld alatt labirintusokban lehet mászkálni, itt kidolgozták a fáklya használatát, vannak titkos ajtók, le- és felfelé vezető lépcsők és még sok érdekes dolog. Végül is a délelőtti játék átnyúlt a délutánba, és még a következő napokban is játszottunk néhány órát a programmal. Ajánlom mindenkinek, próbálja ki a játékot, érdekes lesz a mai multimédiás csodák után egy ilyen stílusú programmal játszani...

Kapitány

A Hardver

A világ folyton változik körülöttünk, s manapság erre a legjobb példa a számítástechnika. Nap mint nap új hardverek és szoftverek jelennek meg a piacon. De mi volt régen?

Ha valaki valamilyen okból számítástechnikával foglalkozik, nap mint nap testközelből találkozik a számítógépek megfogható részét alkotó Hardverrel. Én már jó pár éve foglalkozom hobbyból is és a munkám során is a gépekkel, és az a tapasztalatom, hogy ócska, vacak hardverelemeket nem éri meg beszerezni, ugyanis a rossz alkatrészek csak bosszúságot okoznak, miközben pár ezer forint többletkiadással már egész jó közepkategóriás dolgokat is vehetünk. A hardver működése önmagában is elég homályos; ha ehhez még hozzáadjuk a programozók ezrei által készített, bugokkal terhelt programokat, akkor bizony elég sötét kép tárul elénk. A számítógépek mellett töltött hosszú évek során jó pár kellemes és kellemetlen tapasztalatot szereztem, ezek közül szeretnék párat megosztani a Tisztelt Olvasókkal.

1. Vannak olyan gépek, amelyek szinte elnyúlhatatlannak bizonyultak. Ha ma előveszem 18 éves Commodore 64-esemet - autós hasonlattal élve - pocccre indul. Ugyanez történik mondjuk egy hasonló korú ZX Spectrum esetén is. A mai PC-k esetén már nem ennyire jók a tapasztalatok...

2. A régi Commodore gépek esetén a joystickok jelentették a rendszer gyenge elemét. Volt jó pár olyan játék, amelyet nemes egyszerűséggel "joystick-gyilkos"-nak neveztek, ui. a program végigjátszása után könnyen véget érhetett botkormányunk földi pályafutása. Érdekes volt a "mikrokapcsolós" joystick is: a kapcsolók minden mozdulat után kattantak egy jó nagyot.

3. Régen, amikor még nehezebb volt jó (vagy akármilyen) minőségű monitorokat beszerezni, a magyar ember szovjet gyártmányú, fekete-fehér Junoszty TV-ken használta a nyugatról behozott számítógépét. A Junoszty több órás bámulása általában heveny fejfőrsöt okozott (nesze neked ergonómia). Később már megjelentek a normális monitorok is, sőt be is lehetett szerezni őket. Először a narancssárga-fekete Hercules monitorok terjedtek el, amelyekbe elég könnyen "beleégett" a kép (ha valaki mindig ugyanazt a programot használta, akkor a monitoron kikapcsolás után is megmaradt a program ablakainak kerete). Ma már a TFT monitorok is egyre elterjedtebbek. Egy fontos dolgot azért megjegyeznék: a monitorok általában rosszul viselik, ha - például a virágok helyett - megöntözik őket.

4. Egyszer az egyik amigás ismerősömtől vettem egy használt Amiga 1200-ast. Egy külső, 80 MB-os vinyó is került a gép mellé, de sajnos azt nem lehetett a gép dobozába beszerezni. A kábelt valahogyan ki kellett vezetni: a megoldást a bőrdíszműves kés jelentette, mellyel ismerősöm kivészte a gép oldalát, s így megtörténhetett a vinyó betűzemeleése.

5. Marcel Gagné idéz egy forrást, mely szerint egy rendszergazda a nyomtatási feladatokra fordított idejét munkaidejének 25 százalékára becsülte. A nyomtatók valóban tudnak érdekes dolgokat produkálni. Volt olyan nyomtató, amelybe egerek költöztek. Ez még nem lett volna akkora baj, de az egerek eliminálása céljából bevettett egérragasztó megadta a nyomtatónak a kegyelemdőfést. Más nyomtatók ragadnak a kosztól. A felhasználók is szeretik javítani a printert: van, aki szerint a nyomtatófej tisztítására a bicska az ideális eszköz.

6. Marcel Gagné szerint „soha egyetlen adat sem olyan értékes, mint azon a napon, amikor helyre kell állítani”. Igaza van. Az adatokat menteni kell. De mire mentsünk? A mentés eszközét egykor a magnókazetta jelentette. Nyugati rokonaink látogatásai alkal-

mával gyakran hoztak kazettákat: ennek nagyon örültünk, mert így volt helyünk a játékok másolgatására (kazettás turbó programokkal). Később áttértünk a 5.25-ös floppy használatára. Ez óriási előrelépést jelentett a kazettához képest. Persze ez sem volt tökéletes, ti. a floppy nem egy örök élet. Egyik ismerősöm egyszer egy egész doboz 3.5-ös (amigás programokat tartalmazó) floppyt felejtett a gázkonvektoron; az eredményt nem nehéz elképzelni: egy doboznyi szépen megolvadt lemez maradt az esemény után. Nekem is olvadtak meg (Scotch márkájú) lemezeim a napon: a Commodore meghajtója még így is beolvasta. Később, a PC-s időszakban már alapvető tartozékká vált a winchester, de erről inkább a következő pontban szölok.

7. A winchester vagy merevlemez egy elég strapabíró adattároló egység, de gyakran ez is megvicceli a szerencsétlen felhasználót. Van olyan 80 MB-os vinyóm, ami még mindig működik, és volt olyan 120 GB-os egységem, ami a garanciaidőn belül megadta magát (és persze vitte magával az összes adatot). Ha a winchester elkezd kattogni, akkor a legtöbb, amit tehetünk, hogy érzékeny búcsút veszünk az adatainktól...

8. Később már CD-re is tudtunk archiválni. A CD-írás egy időben úgy történt, hogy elvittük a vinyót a közeli számítérboltba, ahol másnapra megírták nekünk a CD-t. Persze ez nem volt egy olcsó mulatság, így hát az ember jól meggondolta, hogy mit ír ki CD-re. Manapság már a DVD-író is olcsón kapható; így otthon is lehet gyártani az illegális lemezeket.

9. Az eger is kellemetlen élmények forrása lehet. Ha a kosz ráakodik a görgőkre vagy a tappancsokra, akkor szinte lehetetlen normálisan használni az egeret. Ilyenkor általában elegendő megtisztítani a görgőket (persze ezt sokan nem tudják). Legújabb kedvencem az optikai eger: ha nem tetszik neki a felület, amelyen húzgálok, akkor a kurzort a legváltozatosabb módon dobálja ide-oda a képernyőn (nekem pedig megy felfelé a vérnyomásom).

10. A billentyűzetek legkedvesebb szolgáltatása a napocsát meg holdacsát ábrázoló gomb: ezeket általában olyan helyre tervezik, ahol az ember könnyen meg tudja nyomni, s a gép ilyenkor szépen nyugovóra is tér (én mondjuk kevésbé szoktam nyugodni lenni). A legújabb billentyűzetemen már nincsenek is ilyen gombok, a régebbiekről pedig lefeszegtettem őket. Tipp: a gombok elég könnyen leszedhetők és vissza is rakhatók, így könnyű megtisztítani az alattuk lévő felületet, ha mondjuk valami beesett a gombok közé. Egy dologra vigyázni kell: tapasztalatok szerint a billentyűzet nem szereti, ha kávént öntenek rá (én csináltam már ilyet, és selejtezés lett a vége).

11. A számítógépek doboza is lehet hibák forrása. A gagyi tápok hajlamosak elfüstölni (vannak kerülendő márkák). Láttam már olyan házat is, amelybe nem lehetett beszerezni egyszerre az alaplapot és a CD-ROM-ot, mert nem fértek el egymástól. Azóta csak nagy toronyházat veszek. Azt viszont nem értem, mi indít arra valakit, hogy olyan dobozt vegyen, amelyben kéken-lilán világító fénycsövek meg egyéb "optikai tuning"-elemek vannak...

12. Az első hangkártyám egy Soundblaster 16-os volt, amit még 1992-ben vettünk. Még ma is működik az egyik gépemben. Találkoztam viszont olyan kártyával is, ami nem volt ilyen szerencsés vétel (hamar megadta magát). Ez persze nem Creative cucc volt.

13. A régi processzorhűtők ventilátorát könnyen meg lehetett állítani kézzel (például olyankor, amikor arra voltam kíváncsi, hogy mi zörög a gépben). Az újabbakat már nem tanácsos. Én egyszer megállítottam egyet, el is tört rögtön az egyik lapát. Őcsém megforrasztotta a műanyagot, a ventilátor azóta is működik.

†1: Azt hiszem, hogy a felgyülemlett tapasztalatokból egy egész könyvet lehetne írni, de ezt most nem teszem meg, egyelőre elégedetek meg ennyivel.

Kapitány

Zombikirály 3

Igen sok fajtája van a számítógépes játékoknak, arcade, shoot-em-up, role-playing-game, szimulátor, logikai, stratégiai, third person shooter, stb, de az egyik legnépszerűbb az FPS (first person shooter). Sokan mondják, hogy az efféle játékok károsak, negatívan hatnak a játékosokra. Ezen lehet vitázni, azonban az is tény, hogy sokakat meg is ihletnek.

Ott állt az ajtó előtt, rúgásnyira az utolsó összecsapástól. Begörbült ujjait megmozgatta a billentyűzet felett, és kicsit a csuklóját is. Közben le sem vette tekintetét az ajtóról. Ő ért ide elsőként, ebben teljesen biztos volt, azonban a többiek sem járhattak már messze. Tízen kezdtek el, az ország tíz legügyesebbje, de az ajtó túloldalára már csak heten, esetleg hatan jutnak át. Mióta az eszét tudja soha, egyetlen egy évben sem érte el ennyi játékos a végső csata színhelyét! A Zombikirály 3 döntője izgalmas küzdelemnek ígérkezett.

Mint minden évben, most is a sportcsarnok kézilabda termében kerültek megrendezésre versenyek. Az egész hétvégét felölölő versenysorozat legtöbb nézőt vonzó pillanatai a Zombikirály 3 vagy ahogy a többiek szokták rövidíteni, KoZ3 (King of Zombies3) döntője volt. Voltak ugyan stratégiai újrjátékok, a legfrissebb FIFA foci, autóverseny és kalandjáték versenyek szép számmal, de a KoZ3-nál nem volt ütősebb semmi.

A lövöldözős játéknak már az első része is óriási siker volt. Tucat szám alakultak klubok, klánok, ahol egymással vagy éppen egymás ellen küzdhettek a Zombikirály koronájáért. Aztán eltelt három év, és a folytatás újabb rajongókat csábított magához. A fejlettebb grafika, a nagyobb tűzerejű fegyverek és a félelmetesebb szörnyek fiatalok százazreit láncolta a monitorok elé. A harmadik rész pedig maga volt a játékosok kánaánja. Realisztikus támadók, még több szörny és még halálosabb fegyverek.

Ott állt az ajtó előtt, és érezte a nézők vizslató tekinteteit. A hátuk mögött felállított kivetítőkön pontosan végigkövethették a verseny menetét. Ha otthon lenne, most csinálna egy gyorsmenetést (F5), mielőtt átlépne az ajtón. Itt azonban erre nem volt lehetősége. Elsőnek ért ide, és ő lesz a győztes is! Söhajtott egyet, ujjai megfeszültek a billentyűzeten, leellenőrizte értékeit (páncél / élet 100 %-on), majd berúgta az ajtót (F).

Sietnie kellett, ezért a másodperc töredéke alatt térképezte fel az elé táruló látványt. Az ajtó egy arénaszerű helységbe nyílt. Széles tér biztosította a küzdelemnek a helyet, a hordók, dobozok tömkelege pedig a búvóhelynek valót. A terembe tíz ajtó vezetett. Ez volt a verseny egyik fő újdonsága: a játékosoknak külön pályán kellett a végéig eljutni, hogy csak itt találkozhassanak.

A terem közepén egy traktor állt, vezető nélkül. Profi játékos volt, naponta 10-12 órát ült a gépe előtt, így tisztában volt vele, hogy a traktorra a Zombikirály legyőzéséhez lesz majd szüksége. Előtte azonban a játékostársaival kellett elbánnia! Kiválasztotta a legvédehetőbb rejtékhelyet, majd gyorsan odaszaladt (W,W,W,D,W,D) és leguggolt (C).

Nem kellett sokat várnia.

A közelből ajtónyitódás zaja hallatszódott a fülhallgatón keresztül. Óvatosan kikukkantott (E) egy láda mögül, és két ajtóval odébb megpillantotta az egyik versenyzőt. Egy pillanatig késztést érzett, hogy a rakétavetővel megcsiklandozza egy kicsit, ki is választotta a fegyvert (6), de végül úgy döntött, még nem leplezi le magát. Higgye csak azt, hogy ő érkezett elsőnek! Visszaváltott kedvenc fegyverére, a Thompson géppisztolyra (3), majd érdeklődve figyelte ellenfelét. A rendőrnő - mert hogy ez volt a játékos avatárja - körbekémlelt, majd gyorsan a traktorhoz szaladt. A mesterséges megvilágításban meg-megcsillantak a vektorok a fegyverén. A rendőrnő a robbanás nyílpuskáért (4) volt oda.

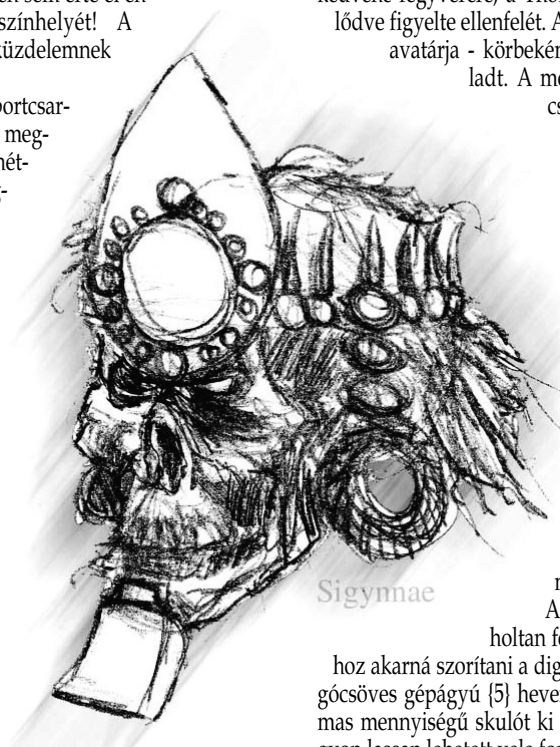
Két ajtó nyílt, szinte egyazon pillanatban. Villámgyorsan viszszaabújt a dobozok mögé, mert az egyik kinyíló ajtó túlságosan is közel volt hozzá. Így azonban nem láthatta, sem azt, hogy kik érkeztek, sem pedig a rendőrnő reakcióját. Utóbbi nem vártott sokáig magára; a fülhallgatóból érkező robbanások, gépfegyver ropogása minden kérdését eloszlatták. A szünni nem akaró lövések néhány perc után arra készítették, hogy újból kilessen a láda mögül (E).

A traktor közelében egy nindzsát látott holtan fekvődni, karjai széttárva, mintha magához akarná szorítani a digitális padlót. Mellette egy M-77-es forgócsöves gépágyú (5) hevert, amit sosem kedvelt igazán. Borzalmas mennyiségű skulót ki tudott magából köpni, az igaz, de nagyon lassan lehetett vele fordulni és futni. Mindazonáltal elég furcsán is festett egy ekkora fegyver a nindzsa keze ügyében. Kicséssel azonban a harc nem állt meg. A terem másik felében a rendőrnő sorozatban lőtte ki a robbanó lövedékeket a vele harcoló robot felé.

A nindzsa és a robot már itt van - gondolkodott magában a láda árnyékában, miközben tovább figyelte két versenytársa küzdelmét. Ha jól számolta már csak ketten, jobb esetben hárman jöhetnek még.

A robot most két gránátot dobott a rendőrnő lábai elé, akit a robbanás messzire repített. Felállt még ugyan, de cefetül nézett ki! A kék rendőrruha foszlányokban lógott róla, s úgy füstölgött, mintha a kemencéből húzták volna elő. Páncélja teljesen elfogyhatott és az életerejéből se lehetett már sok. A robot magabiztosan lőtte tovább a rendőrnőt, aki a traktor mögött keresett magának menedéket. (T: szovetkezzunk [rendornó]) jelent meg a monitorán a mindenki számára olvasható üzenet. A robot abbahagyta a lövöldözést, és rakétavetőjét a nőre szegezve közelebb merészkedett hozzá. (T: ok [robot]) válaszolta, de a következő pillanatban kettészakadva repült a hordók közé.

Egy szamuráj alakja bontakozott ki ott, ahol a robot egy pillanattal korábban állt. Még füstölgött kezében a dezintegrátor (8), mikor megjelent üzenete a monitoron (T: pancserek [szamuráj]). A szamuráj, a szamurájokra jellemző harci viseletben, az óyoriban küzdött, nem követve el ugyanazt a hibát, mint a robot korábban.



Állandóan mozgásban maradt, s így próbálta becserkészni a rendőrnőt.

Újabb ajtók nyíltak és a láda fedezékében már nem tudta követni az eseményeket. Tudta jól, már nem sokáig odázhatja el, hogy észrevegyék. Futó léptek dobbanását hallotta a közeléből szinte azonnal, be is igazolva sejtését. Gyorsan a hang irányába perdült, ujjai megremegtek az egéren. A rendőrnő mostanra megtépzott alakját pillantotta meg, amint hátrafelé futott, egyenesen felé. A többieket akarta elkerülni, s ez lett a veszte. Megvárta, míg egészen közel kerül hozzá, majd beleeresztett egy sorozatot a Thompson-ból. Biztos meglepődött a láda mögött rejtő kalóz láttán - mosolyodott el, mikor a rendőrnő teste összecsukszott. Ő addigra már talpon volt, és a következő rejtekhely felé szaladt {W,W,D,W,A,W,D,}.

Most azonban elpártolt tőle a szerencse, mert lövedékek csapódtak a nyomában és néhány közülük el is találta. Felfedezték! Futni, futni, futni! Nem állt meg, szaladt tovább {W,W,W,A,A,W,W,D} közben két gránátot {G,G} szórt oda, ahol ellenfelet sejtette és vetett egy pillantást az értékeire is {páncél /életerő 70/82}. Elfogadható veszteség.

Átváltott rakétavetőre {6} s közben felmérte, merre lehetnek ellenfelei. A traktor közelében a szamuráj és egy fehér köpenyes tudós harcolt. Találomra közéjük lőtt kettőt, majd újratöltötte fegyverét {R}. Közben megállás nélkül szaladt tovább. Ellenfele kitarotán követte és lőtte tovább {páncél /életerő 57/79}. Ez most már több a soknál; megfordult és immár hátrafelé futva ő is löni kezdett {S,S,S,D,S,S}.

Egy tagbaszakadt rambó-klón üldözte. Kidolgozott, pucér felsőtest, terepszínű nadrág. Rálőtt két sorozatot, de alig sebezte meg. Átváltott rakétavetőre {6}, de azokat a lövedékeket is rendre elkerülte. Jó volt, nagyon jó - nyugtázta szomorúan magában, miközben értékei egyre rosszabbak lettek {páncél /életerő 33/64}. Kénytelen volt megkockáztatni egy cselet. A vele szemben futó kommandós bal oldalára két gránátot {G,G} dobott, jobb oldalára egy rakétát lőtt ki. A kommandós, meglátva a gránátokat jobbra tért ki, beleszaladva a kilőtt rakétába, pont, ahogy azt remélte. A kommandós hátrarepült, magával sodorva néhány dobott is. Időt nyert és ezzel életet.

Egy pillanatig eljátszott a gondolattal, hogy fut tovább, de tudta jól, hogy nem tudná lerázni ellenfelet. Visszaváltott a Thompsonra {3}, kilőtte utolsó gránátját {G}, és a dobozok között cikázva {W,A,D,W,W,A,A,W,D,W,S} lőtte a kommandóst, nem hagyva nyugtot neki egy pillanatra sem. Ellenfele viszonzta a tüzet, s nem egy találata alaposan megtépzta kalóz öltözködését. Nem adta könnyen magát. Mire sikerült kinyírnia, az értékei is alaposan megcsappantak {páncél /életerő 07/35}. Aktiválta egyetlen elsősegély-csomagját {Enter; páncél /életerő 07/100}, majd a többiek keresésére indult.

Most, hogy a terem túlfelén volt, egész jól beláthatta, merre harcol egymással két utolsó ellenfele, a tudós és a szamuráj. Úgy gondolta ennél jobb alkalom nem kínálkozik ahhoz, hogy nevető harmadikként beszálljon a küzdelembe. Közelebb osont hozzájuk {W,S,D,A,W,D,S,D,W,W} és leguggolt a traktor fedezékében {C}.

Nem állt olyan jól, mint szeretne volna. A gránátjai, a géppisztoly lőszerei teljesen kifogytak, s a rakétavetőből is csak 3 lövésre maradt muníció. Átváltott a robbanós nyílpuskára {4}, amit ugyan kevésbé szeretett, de legalább gyorsabban lehetett vele mozogni, mint az M-77-essel. Kivárta, míg elég jó célpontot nyújtanak, aztán előugrott a traktor fedezékéből, és tüzet nyitott rájuk {W,W,W,A,S,W,A,D,R,W,S,D,A,W,W,D,S,W,R,S,D,W}.

A robbanások visszhangjai betöltötték fülhallgatójának membránját. Osztott mindkettőnek a nyílpuskából, nem sajnálta egyiküket sem. A szamuráj dőlt ki hamarabb, már a harmadik sorozat után lehanyatlott, a tudós azonban meglepte szívósságával. Úgyesen kerülgette a lövedékeket, sőt kellemetlenül viszonzta a tüzet is. Egy óvatlan pillanatban pont beleszaladt egy lövésébe. Noha ugrott {Space} egyet, a lába előtt robbant rakéta a levegőbe dobta, és messzire repítette. Még repülés közben is lőtt a tudósra, aztán várta a fájdalmas zuhanást {páncél /életerő 00/65}.

A küzdelem során most először ötlött fel benne, hogy talán nem nyeri meg a küzdelmet. Gyorsan elhessegette a kétélyeit, majd elővette rakétavetőjét {6}, és tudós után eredt. Fölösleges volt azonban az aggodalom, a tudós teteme a traktor oldalánál feküdt kicsavarodva. A repülése közben kilőtt robbanó nyílveszők valamelyike végezhetett vele.

Öröme kimondhatatlan volt! Ő a döntős! Neki sikerült! Legszívesebben felállt volna, hogy körberohanja a kézilabdatermet. Azonban tudta, a legnehezebb, a Zombikirály elleni összecsapás még csak most következik. Engedélyezett magának egy rövid pillanatot, hogy körbenézzen a kézilabdateremben. Megdöbbenett, mennyien gyűltek össze, hogy lássák a győzelmét.

A traktor előtt a padlón kinyílt egy csapóajtó, és egy emelvény emelkedett ki a mélyből. Az emelvény tetején egy zöldes-barnás színű, három méteres zombi állt, sárgán villogó szemekkel. A Zombikirály! Tudta jól, hogy hétköznapi fegyverekkel mit sem ér ellene, ezért gyorsan a traktor felé szaladt. Jól emlékezett rá, hogy míg az első részben egy mítikus láncfűrésszel kellett szétszabdalni, addig a második részben 300 béka mérgeből készített mérgegköpővel lehetett csak elpusztítani őt.

Bemászott a traktorba {F}, és támadásba lendült. A traktorból nézve már nem is tűnt olyan óriásnak a zombi. Az éger bal nyomógombjára klikkelve a traktorból szürkés-fekete füst áradt, amittől a zombi dühöngeni kezdett. Csapkodott jobbra, ütött balra, hogy elérje őt, de mindhiába! Nagyon jól tudott manőverezni a traktorra, és a járgányból áradó gázfelhő egyre jobban bénította a Zombikirályt.

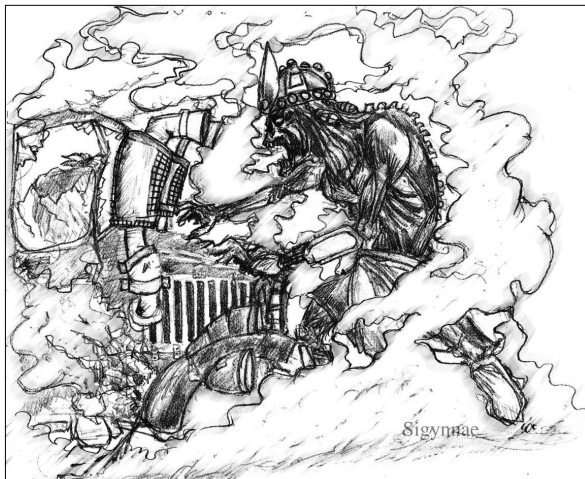
Már a zsebében érezte a nyereményt, mikor a Zombikirály egy csapása telibe kapta. Illetve ő odébb gurult a traktorra, de a számítógép a kritikus pillanatban belassult, és bár a következő pillanatban már újból normálisan működött, addigra ő már halott volt.

- Csalás - üvöltötte, és többször is rácsapott a billentyűzetre, még a monitort is megrázta, de ezzel már nem tudott segíteni a helyzetén. Veszített! Ő, aki legyőzött mindenkit! Ő, aki napi 12 órát edzett, hogy a legjobb lehessen! Többben is vizsgáztalni próbálták a játékosársai közül, de tudta jól, mind csak kárörvendtek rajta. A díjkiosztót sem várta meg, olyan dühös lett. Kapják be mind!

Vesztett! A szó lila ködként ereszkedett a tudatára, és hazafelé is csak ez járt a fejében, miközben végigjátszotta magában újra meg újra a történeteket. Hogy hol sebzódott nagyon, hogy hogyan végzett a kommandóssal, a rendőrnővel, a tudóssal. Mikor kellett volna másik irányba fordulni, mikor kellett volna ugrani, és hogy mikor melyik fegyverrel tüzelhetett volna inkább. Gondolatai elkalandoztak a lépések sorozatán {W,S,S,D,D,E,W,D,S,A,W,F,R}, így csak későn vette észre a buszt. Nem akarta lekésni, ezért futásnak eredt, {W,W,W}, kikerült egy szerelmespárt {W,D,D,W,A}, átugrott egy kutyát {Space}, aztán végigszaladt a kereszteződésen...

Egy kanyarodó autó kapta oldalba, és a levegőben megpördülve az aszfaltnak csapódott. Soha nem tapasztalt fájdalom lett rajta úrrá és azt kívánta, bárcsak mentett volna futás előtt {F5}. Akkor most visszatölthetné az egészet {F6}. Aztán egyre fáradtabbnak érezte magát, és legszívesebben kilépett volna. {Escape}.

Jakab R. József



A számítógép kezelése dedós fokon Andrásnak

Bár már hazánkban is elérhetőek az otthonra szánt számítógépek a '80-as évek eleje óta (közel harminc éve), van, aki ma sem tudja mi az, vagy ha igen, idegenkedik tőle. Aztán vannak akik bátrak, és belevágnak. Nos, valahol mindent el kell kezdeni...

Bevezető

Manapság már elég jól elboldogulok a computerrel. Természetesen nem volt ez mindig így. A 90-es években sokáig an-alfa-béta-nak számítottam az informatikában. A legemlékeztetesebb az volt, midőn Kapitány adott nekem egy floppyt -halványkék színűt- és rá kellett írnia, hogy PC lemez. Aztán meg kellett magyaráznia nékem, hogy mi az a PC. Az, hogy tök zizi voltam az ámfítógéphez, nem vette el a kedvem a virtuális kalandozásoktól. Gözerővel igyekeztem megismerkedni a technológiával. Jimmy is adott nekem egy útmutatót, „tudnivalók”, asszem ez volt a címe. Azt sajna nem találok. Mert különben közreadnám. Már csak azért is, mert akkoriban nékem az is óráminak tűnt. Most következzen egy másik dokumentum:

1. verzió

1. Power gombbal bekapcsolni, windows 95-nél
2. Sajátgép. Kétszer az egérrel, a bal gomb katt, vagy egyszer és enter
3. Chip Cd41 felirat, eljágni, mint fent
4. Előjönnek a könyvtárak, ún. mappák. Az egyikre rá írva vagy, hogy star wars -egér katt- kétszer
5. Star wars ugrik ki - egér katt- kétszer

2. verzió

1. A power után a tálca alól a start gomb a bal alsó sarokban 1 kattintás- menü: programok- 2 katt. A csíkon áthúzni az egeret az újabb menüre : multimédia. Ismét áthúzni az újabb menü: média-lejátszó, ezen két kattintás.
2. Médialejátszó (windows alapszolgáltatás) menü: eszköz
3. Megnyitás nevű panel: hely. Mellette ablak (fehér) kiírja azt, ahol vagyok. A végében egy kis lefelé mutató fekete háromszög, egy kattintás. Kapok egy listát, ezen Chip Cd41 egy kattintás.
4. Az alsó ablakban behozza a cd tartalmát
5. A sárga mappa star wars felirattal -két kattintás, vagy egy kattintás és enter. Legalul: fájltypus ablak, a fekete háromszög egy kattintás. Egy lista: minden fájl... egy kattintás. Star wars a felső üres térben - dupla kattintás, vagy 1 katt és egy Enter. Elindítani a lejátszást.

Kilépés:

A média lejátszóablaknak az x gombjára katt, ez bezár.

A számítógépből kilépés: Start gomb - katt/ menü: kikapcsolás (leállítás) katt.

Windows kikapcsolása: ablak / kilép a rendszerből - katt igen gomb-katt- cd ki, a felirat megjelenik.....

Utóirat

Ezen kis jegyzet talán hűen tükrözi, mennyire görcsörtösen próbáltam memorizálni a teendőket. Nem csak ez az iromány, a fejem is állandóan kattogott. Mielőtt leültem a gép elé, vettem egy nagy levegőt és igyekeztem leküzdeni a remegést. Mindig súlyosan izgultam!

Túri András

Közben mégis sikerült rábukkannom erre a páratlan dokumentumra. Tehát közreadom:

A gép elindítása:

A gépet a POWER feliratú gombbal kapcsolhatjuk be. Ezután kaphatunk egy vagy két menüt, ahol azt kell kiválasztanunk, hogy mit is szeretnénk csinálni. Ha mindez megvan, akkor a következő jelet láthatjuk általában: "C:\>". Ezután a jel után kell beírunk azokat a parancsokat, melyeket el akarunk a géppel végeztetni, valamint ide kell beírni a lefuttatandó program nevét.

Ha nem ezt a jelet tapasztaljuk a monitoron, hanem valami táblázatfelét, akkor az lehet Norton Commander, Volkov Commander, vagy Dos Navigátor.

Program elindítása:

A "C:\>" után be kell írunk annak a programnak a nevét, melyet el szeretnénk indítani. Ez lehet Pl.: "nc" (a norton commandert indítja), "vc" (a volkov commandert indítja), "dn" (a dos navigátort indítja).

Általános szerkesztői tudnivalók:

Meglévő szöveg szerkesztése:

A már meglévő szöveget az F4-es funkcióbillentyűvel tudjuk tovább szerkeszteni (a kurzorbillentyűkkel rámegyünk, és megnyomjuk az F4-et).

Ekkor megjelenik a szerkesztő felülete, és a szerkesztendő szöveg.

A szövegben a kurzorjnyilakkal lehet mozogni betűnként illetve soronként. A "Page Up" és a "Page Down" billentyűkkel fel és le lapozhatunk, képernyőoldalanként. A "Home" és az "End" billentyűkkel egy sor elejére illetve végére ugorhatunk. A szerkesztett szöveg legelejére és legvégére is ugorhatunk, a következő billentyűkombinációval "Ctrl+Page Up" illetve "Ctrl+Page Down". A képernyőoldal tetejére és aljára is mehetünk a "Ctrl+Home" illetve a "Ctrl+End" billentyűkombinációval.

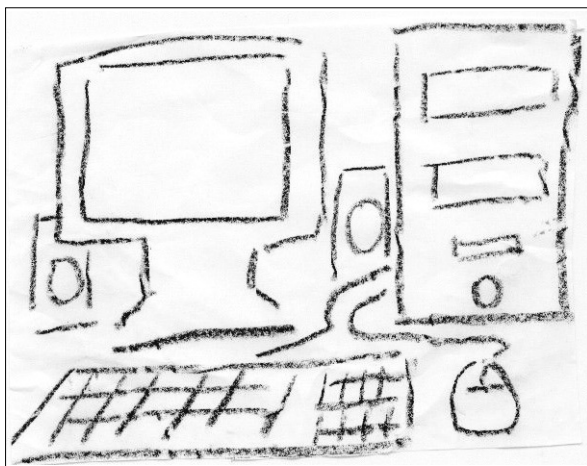
Ha valamit ki akarunk törölni a szövegből, akkor a következő lehetőségeink vannak. Az első lehetőség a "Backspace" billentyű, melynek segítségével a kurzortól balra eső szöveget törölhetjük ki. A második lehetőség, a "Delete" billentyű, mellyel a kurzortól jobbra lévő szöveget törölhetjük ki, valamint azt a karaktert, melyen a kurzor áll.

Új szöveg szerkesztése:

Ha egy teljesen új szöveget akarunk szerkeszteni, a következőket kell tennünk. A "Shift+F4" billentyűkombinációt kell lenyomnunk, majd a megjelenő ablakba be kell írunk a szerkeszteni kívánt szöveg nevét (8 karakter) és kiterjesztését (3 karakter), majd egy "Enter" kell ütni, és már szerkeszthetünk is. A szerkesztett szöveget az "F2" billentyűvel menthetjük el. Ha más nevet akarunk neki adni, akkor a "Shift+F2" billentyűkombinációt kell használnunk, majd meg kell adnunk az új nevét, és "Enter" kell ütni. Lehetőség van a szövegben keresni is, az "F7" funkcióbillentyűvel. Ekkor a megjelenő ablakba be kell írunk a keresendő szöveget, majd "Enter" kell ütni.

Jimmy adta Andrásnak.

Az ámítógép...



Van nekem egy aranyos kisfiam, aki mikor még sokkal kisebb volt, egyszer megkért rá: „Apa, rajzold le nekem azámítógépet!” Az ember nem tud ellenállni a saját utódjának, így megtettem - zsírkrétával.

Túri András

Egy új szakkifejezés

Jimmy és Csizma egy motoros játék demojával játszottak. A játékban szereplő motor egyik fő tulajdonsága az volt, hogy a sérülések megjelentek rajta, pl. az első kerék összevissza kólikázott néhány esés után stb. Csizma ehhez a következő megjegyzést fűzte, mely körünkben szakkifejezéssé lépett elő:

„Alábbhagyott a motor struktúrája...”

Kapitány

A mai modern világban

A mai modern világban, ahol a komputerek mindennapi életünk részei, talán újra kellene fogalmazni a sok ezer éves ősi tanítást. Például így:

A lélek perifériái: TUDAT — TEST — VILÁG

Túri András

Billentyűzethasználók

A kezdő:

A kezdő arról ismerhető fel, hogy az egyes betűket legalább 5 percig keresi, és ha megtalálja, akkor jó erősen megnyomja. Hölgyek esetén még apró sikkantások is hallhatóak, abbéli örömben, hogy megtalálták a keresett betűt.

A diák:

Ha kezdő, akkor még elég sokáig keresi a betűket, és sajnos az ENTER leütésével gondoljai vannak. Ugyanis valami oknál fogva csak akkor tudja leütni, ha a tanár mondja, hogy már vagy fél órája meg kellett volna nyomnia. És természetesen a tanár hiába is mondja, nem kell megvárni az ENTER leütését, csak hosszú idő múlva múlik el nála a félelem.

Haladó:

Elég jól gépel, bár nem tud vakon gépelni, de azért elég jól elboldogul. Többnyire csak két 3 ujját használja, de tud olyan sebességgel gépelni, mint aki mind a tíz ujját használja.

A profi:

Tíz ujjal, vakon gépel, bár néha vét, és sajnos ekkor többször is vissza kell törölnie, de még mindig elég gyorsan dolgozik.

A megszállott:

Számára a billentyűzet létezik csak. Virtuóz módon kezeli. Az egeret nem is hajlandó használni, még játékokhoz sem. Minden billentyűnek az ASCII kódját fejből nyomja (találkoztam ilyen emberrel, és miatta a teljes programot át kellett szerkeszteni)

Samuraj

Otthoni vita

Bit, bájt data, file...
Gépnek élni nem muszáj!
200 gigás winchester...
Messze van még Szilveszter!
1 gigás memória,
Mit akar a fúria?
Csupán annyit, azt hiszem,
Kapcsoljam ki hirtelen!
Még mit nem!

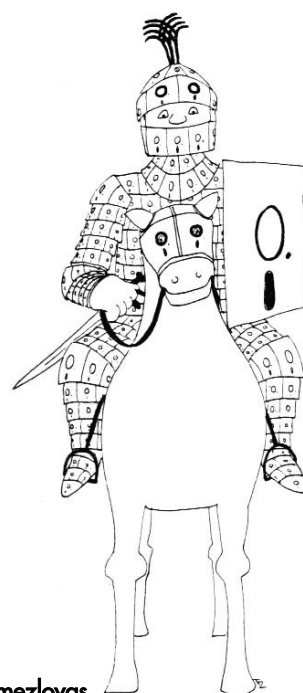
Anonymus Chynewa

A C elszáll...

Egyik kollégámmal a Windows-os környezetben folyó programozásról beszélgettünk. A kolléga azt mondotta volt, hogy Windows NT alatt jobb C-ben programozni, mint sima Windows 95 alatt. Ezt meg is indokolta. Szerinte Windows NT esetében:

„A C elszáll,
a Windows megmarad...”

Kapitány



Lemezlovas
Forrás: PC-PAPÍR 07C8/0C



RÉGI ÚJSÁGOK - ÖTLET BIT-LET

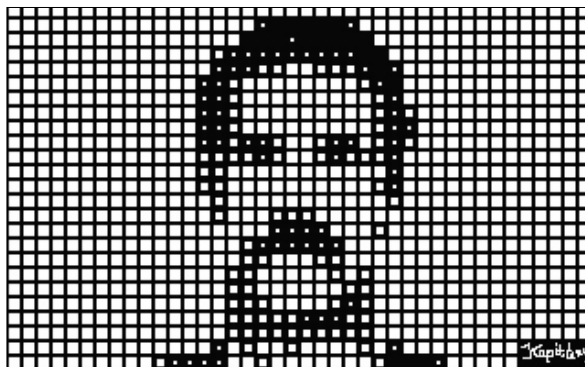
Manapság mindenki bővelkedhet információban, aki érdeklődik a számítástechnika, informatika iránt. Számtalan magazin, újság, lap foglalkozik a különböző témákkal, rengetek szak-könyv érhető el a témában, s az Internet is segítségére van az embereknek.

Régeen azonban, a '80-as, '90 évek környékén teljesen más volt a helyzet.

Sok olyan újság van, amely még az 1980-as, '90-es években jelent meg először (ez a számítástechnikában már történelmi időtávnak számít :-)), de sajnos már megszűntek, többé nem adják ki őket. Némelyikük hosszú éveket élt meg, néhányuk pedig egy-két szám után befejezte evilági pályafutását. Én 1985 óta gyűjtögetem a különféle számítástechnikai lapokat, így elég bőséges anyag áll rendelkezésemre a cikksorozat elkészítéséhez. Jelen cikkben az Ötlet mellékleteként megjelent BIT-LET-nek szeretnék néhány sort szentelni.

Első olyan saját tulajdonú újságom, melyben programozásról esett szó, az Ötlet85 1985. június 27-i száma volt. Az Ötlet egy olyan kiadvány volt, melyben egyébként is érdekes, az akkori rendszer viszonyai között újító szellemű írásokat közöltek, úgyhogy néhány évvel később az újság gimnazista korom egyik kedvenc olvasmányává vált, és több évig előfizetője is voltam a lapnak. Az újító szellem egyik megnyilvánulásaként havonta egy alkalommal egy 16 oldalas, BIT-LET című mellékletben számítástechnikával (főként programozással) kapcsolatos írásokat jelentettek meg. A melléklet általában Angyalosi László bevezetőjével kezdődött, majd kétoldalas híroddallal folytatódott. Utána következett az a rész, ami engem leginkább érdekelt: különféle, elsősorban Basic és assembly nyelvű programlisták gyűjteménye. 1985-ben számomra (és általában ismerőseim számára) egyetlen programozási nyelv létezett, a Basic, melyet a Commodore és Sinclair cég által gyártott gépeken gyakorolhattunk, és az elsődleges információforrásunk a BIT-LET volt. Persze akkoriban még szó sem volt sem lemez-, sem CD-mellékletéről (először az Alaplaponál találkoztam ilyennel), így a programok nyomtatásban, papíron jelentek meg, és ha ki akartam őket próbálni, akkor pötyöghettem be a gépbe a hosszú listákat :-). Néhány cím érdekességképpen az említett számból: Grafikus ZX-81, Totodóré 64, Lift, Lebegőpontos aritmetika a Spectrumon III., VC20 prolongálva. Hát igen, akkoriban még nem a PC állt a figyelem középpontjában (és volt választási lehetőség, már ami a gépek típusát illeti). A BIT-LET-en kívül még volt egy kétoldalas rovat is az újságban, mely az akkor népszerű TV-BASIC (a TV-ben sugárzott, Basic nyelvet oktató műsor) sorozathoz kapcsolódott.

Az 1986. május 22-én megjelent számnak több érdekessége is volt. Egyrészt színes volt a fedőlapja. Ez emlékezetem szerint sem azelőtt, sem azután nem fordult elő a lap történetében (legalábbis addig, amíg én előfizető voltam). Másodsorban majdnem a teljes újság a számítástechnikával kapcsolatos témákról szólt (ez sem fordult elő túl gyakran). Harmadszor volt benne egy Vallató című rovat, melyben (a mai hardver-tesztekhez hasonlóan) potenciális iskolaszámítógépeket „vallattak” különféle szempontok alapján. Érdekes a vizsgált gépek felsorolása, néhányukra talán már nem is emlékszünk: HT3080C, Commodore 16, TV Computer, Pro-Primo, Microdat (Datacoop), Homelab 4. Ebben a vallatóban részt vett akkori általános iskolai osztálytársam, Gulyás Laci is,



úgyhogy ez külön érdekességet adott az egésznek. Ezen túl a (később önállóan megjelenő) Commodore újság egy példánya is helyet kapott az Ötlet ezen számában. Itt hírt adtak a Commodore Egyesület megalakulásáról, ahol megtudhattuk, hogy a Commodore Deákpáholy éves tagdíja 116 Ft, a Commodore Pluszpáholyé pedig 1264 Ft; örömmel vettük tudomásul, hogy megjelent a Commodore számítógépcsalád legújabb tagja, az Amiga; és telefoninterjút olvashattunk Mr. Nick Bessey-vel, a Commodore Electronic vezérigazgatóhelyettesével. Sajnos ma a Commodore cégről (mint minőségi számítógépek gyártójáról) csak múlt időben beszélhetünk, de a gépcsalád rajongói tovább őrzik a Commodore emléket, ezt mutatja az Interneten található számos Commodore témájú honlap is.

Megemlíteném még, hogy volt a BIT-LET-nek egy érdekes (és viszonylag vastagabb) kiadása, mely Szuper BIT-LET címen jelent meg, és a BIT-LET-ben addig megjelent írásokból tartalmazott válogatást.

Végezetül következzen két érdekes hír a BIT-LET 1985. június 27-i számából:

Megtört a jég!

Hosszú vita, húzódozás után megtört a jég az NDK iskola- és oktatásügyében. A következő tanévtől kezdődően a hetedikes diákok számára nemcsak lehetséges, de kötelező is lesz a zsebszámológép használata. A döntést széles körű kísérletek előzték meg, melynek során döntöttek úgy, hogy hat iskolai év után, számolni már biztosan tudó gyerekeknek adják kézbe a számológépet.

Primo-kölcsön

Az MTA SZTAKI, az Elektromodul és a Sáríásapi Mgtsz által alapított Microkey Kft. száz darab Primo mikrogépet adott kölcsön fél évre a KISZ Központi Bizottságának. A gépek olyan KISZ-szervezetekhez kerülnek, amelyek vállalják, hogy tanfolyamot szerveznek, klubot alapítanak. A fél év lejártával a KISZ-szervezetek, ha megtetszett nekik a dolog, húsz százalékkal olcsóbban meg is vásárolhatják a Primót.

Kapitány

GÉP-SZABADSÁG

Egy régebbi számunkban már foglalkoztunk azzal, vajon a számítógépek hogyan befolyásolják a fiatalok életét. Úgy tűnik, ez a kérdés nem csak bennünk vetődött fel. Érdekes azonban megfigyelni, hogy mindkét írásban fiúkról van szó (mintha csak őket érdekelné ilyen szinten a számítástechnika), holott az alábbi novellát egy ifjú hölgy írta.

Hol volt, hol nem volt, valahol a Microsoft-hegyen túl, ahol a szoftver-kimalac túr, él egy kedves, 21. századi fiú.

Főhősünk, az egyszerűség kedvéért nevezzük csak Daninak, teljesen átlagos, 17 éves srác. Magas, sovány, hosszúka arca és barna haja van. Már gimnáziumba jár, de szerencsére az iskola nem veszi el túl sok idejét. Minden reggel felkel, lehúzza a nadrágot, majd hazatérve átadhatja magát a fontosabb dolgoknak.

Első útja a szobájába vezet, ahol ott áll hűsége társa, és állandó barátja, a számítógép. Bizony! Hiszen mi más lehetne vezérlőcsilaga ebben a zavaros, és túlonatúl érthetetlen világban?

Na szóval, miután hazaér, első dolga, hogy fellépjen a netre. Hiszen ott van minden barátja. Mellekes, hogy a suliban is beszélgethetne velük, de hát minek is a személyes kontaktus, ha itt van a világháló. És persze az is tény, hogy így sokkal lazább és bátrabb srác.

Már éppen kezd belemelegedni a csevegésbe, mikor kinyílik az ajtója. Arra persze nem veszi a fáradságot, hogy akár egy percre is elszakadjon az istenként tisztelt, villogó monitortól, ezért csak szokása szerint felordít, hogy ki az. De csak az anyja, aki szendvicset hoz neki, majd miután lerakja azokat, a szennyesel távozik. Danit így végre semmi zavaró tényező nem gátolja a beszélgetésben.

Cirka két órával később, mikor ráun az ilyen irányú tevékenységre, elköszön a haveroktól, és teljesen belemélyed kedvenc játékába, a Zombiharcosok 3-ba. Szeme felcsillan, mikor ismerős arcképeket lát. Itt vannak a szerepjáték állandó figurái, akikkel ideje nagy részét eltölti, így már szinte családtagjaivá váltak. Itt van Drabál, a behemót viking harcos, Hókusz-mókusz, a nagy hatalmú varázsló, és persze a játékbeli alteregója, Brutál herceg, a hatalmas izomzatú árnyékharcos. De nincs idő az érzékeny viszontlátásra, mert már csak két színt kell, hogy sikeresen véghezvigyék a küldetést, mely abból áll, hogy kiszabadítsák a szépséges Cica-maca hercegnőt a gonosz zombi fővezér, Retek gróf karmai közül. Pár perc, és Dani már koponyákat zúz darabokra, és végtagokat nyisszant le virtuális fegyverével, a Szent Trancsírozóval. Nem állíthatja meg semmi és senki.

De ekkor a hűga somfordál be a szobába. Pimasz módon azt állítja, hogy a kémia házit akarja megcsinálni. Persze ő azonnal ráförmed, hogy neki most fontos dolga van, és különben is, negyedikben még nincs is kémia. A hűga erre vöröspontig sértve közli, hogy ő már hatodikos, és kicsörtet a szobából.

Dani egy pillanatra eltöpreng azon, hogy mennyire szalad az idő, de nem maradt sok ideje, mert a küldetés sokkal fontosabb! Így hát folytatja a harcot a zombik ellen, miközben a szája-ba nyom néhány szendvicset.

Újabb pár órával később megcsörren a mobilja. Mivel éppen egy tűzokádó hegyi-gilizs-tát mészárol le, csak a kb. hu-

szadik csörrenésre veszi fel. Ez egyik haverja, Gergő van a vonalban. Szörnyen izgatott a hangja. Mikor végre kinyögi, hogy mi van, Dani majd kiesik a saját méreteire készített székéből, amit a születésnapjára kapott. Gergő ugyanis megfejtette azt a kódot, amit ha beírnak a Halálos Kanyar nevezetű világhíres autóversenyes játékba, akkor a kocsin megjelenik egy aerodinamikás, automatavezérlős siléc. Így már könnyedén átmehetnek az ötödik, havas pályán.

Természetesen azonnal közli, hogy holnap le kell jönnie, és hogy hozza magával a kódot is. Mikor leteszi a telefont, áhítattal veszi kezébe az említett játék tokját. Szeretetteljesen végigsimítja, és lelki szemei előtt már az ötös pálya lélegzetelállító képei siklanak.

Ezek után nehezen tud koncentrálni. Ezért felhagy a Zombiharcosok 3-mal, és egy kevésbé nagy szellemi munkát igénylő játékba kezd, a Vörös Halálba. Ez egy eléggé egyszerű katonás játék, de most megteszi. És arra is jó alkalom, hogy kipróbálja azt a trükköt, amit Feri haverja mondott tegnap, amikor a neten beszélgettek. Mikor eldobta a kézigránát, igyekezett ugrani egyet. És láss csodát, így tényleg több mint négy embert lehet felrobbantani! Tök ász ez a Feri! Legközelebb megkérdezi, hogy hogyan lehet megölni a Megarobotokban azokat a nyálkás barlangi polipokat!

A garázsajtó csukódása jelezi, hogy az apja hazaért. Még most is kiveri a víz, mikor a múltkori hegyibeszédre gondolt, amit az apja tartott neki a túl sok számítógépezésről. Amilyen bolond az öreg, azt mondta, menjen el egy szórakozóhelyre, és szedjen fel valami lányt. Meg sem kísérelte elmagyarázni neki, hogy nincs olyan lány, aki neki tetszik. Az ő ideálja Gruppi Királynő az Amazonok Földje roppant igényes játékból. Ugyan ki vehetné fel a versenyt azzal a hosszú combú, igéző szemű amazonnal? Persze, hogy senki. Ezért nem is keresgél, hiszen sokkal érdekesebb dolgok várják itt a gép előtt.

Ismételten belemerül a játékba, és nem igazán érdekli, hogy mennyi az idő. Magába tömi a maradék szendvicset, és reméli, hogy holnap már nincsen iskola.

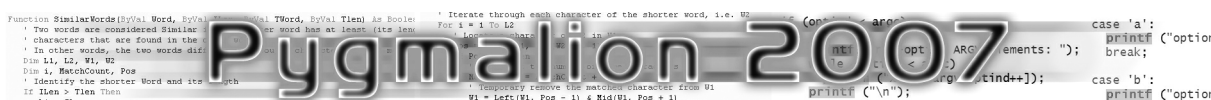
Egy pillanata elgondolkodik, hogy milyen nap is van, de aztán eszébe jut, hogy ma volt informatika órája, akkor hála az égnek, péntek van. Holnap lejön Gergő, és kipróbálhatja a kódot.

Hirtelen a kép elszáll, és a monitor elsötétül. Ez egy percre sem tudja kibillenteni lelki egyensúlyából, hiszen tudja, az áramot a szülei kapcsolták le. Ez bizony azt jelenti, hogy éjfél elmúlt, és itt a takarodó ideje.

Gyorsan lerúgja a cipőjét, és kibújik a ruháiból, majd behuppan az ágyba. Azzal a jóleső érzéssel alszik el, hogy ismét eredményesen zárta a napot, hiszen egy újabb szinttel jutott feljebb a Zombiharcosok 3-ban!

Kíra





Egy programozó élete sosem könnyű. Feszített határidők, bonyolult problémák, önhibán kívüli, éjszakába nyúló túlórák. Még akkor sem egyszerű, ha az ember csak a maga kedvére kódol, főleg ha a feladat, amelybe belevágott, komoly csapatokat is megizzaszt.

University of Montreal campus, 1342. lakás, Montreal, Kanada – 2007. október 30. 17.32

A telefon már megint csörgött. Idegesítette. Dolgozni akart. Végül úgy döntött, hogy mégis felveszi. Talán akkor békén fogják hagyni.

- Igen.
- Jason, te vagy az? Mi van veled? Már többször kerestünk, azt hittük, eltűntél.
- Dolgozok.
- Három napja?
- Ezek szerint. Mi van?
- Este buli. Oltári parti. Kaja, pia, nők. Ami belefér.
- Nem érek rá. Dolgozok.
- Hülye vagy te? Végre felszedhetnél valakit, ehelyett meg otthon ülsz?
- Nem érdekel. Nem megyek. Ne hívogassatok.
- Te tényleg hülye vagy, kezeldesd magadat.

Legalább most végre csend lesz.

Körbenézett a szobán. Az egymásra tornyozott pizzásdobozok unalmas egyhangúságát csak néha törte meg egy-egy üres kólásüveg. Így, hogy beleszimatolt a levegőbe, mintha bűdös is lett volna. Na mindegy, majd kinyitom az ablakot – gondolta. De a gondolatot nem követte tett, inkább a képernyő felé fordult és folytatta a gépelést.

home/app/irc/logs/baselog – 2007. november 2. 05.47

```
* Now talking on private
<CodeR> hello
<AnnieB> hello
<CodeR> hogy hívnak?
<AnnieB> [unkown expression] ?
<CodeR> [= „hogy hívnak”, „mi a neved”][assgn backw]
<AnnieB> Anna Robot
<CodeR> hol lax?
<AnnieB> én egy robot vagyok, nem lakom sehol.
<CodeR> léptem, bye
<AnnieB> [unknown expression] szia.
* Disconnected
```

Innovative Software Technologies, Montreal, Kanada – 2007. november 6. 11.10

- És ez nem jelent nagy korlátot a fejlődésben?

- Egyáltalán nem. Persze, valamikorát igen, de ha jobban belegondol, az emberi lények se korlátok nélkül léteznek. Sőt, ezek a korlátok igazándiból nem akadályok, hanem vázak, amire fel lehet építeni egy mesterséges intelligenciát.

- Mindenesetre érdekes az elképzelése, Mr. Brightwren. De sajnos ez a program nem tud többet, mint egy teljesen átlagos beszélgető robot. Sőt, ha jobban megfigyeli, kevésbé változatosan válaszol.

- De sokkal többet tudhat. A lehetőségei adóttak. Csak processzoridő és tárhely kellene neki. Információ. És mindenek előtt emberek. A koncepció pedig nem merül ki a beszélgető programokban. A modellt rengeteg problémára rá lehet húzni.

- Sajnálom. A cégünk egyelőre nem lát fantáziát az ön

elképzelésében. Persze később, egy jobban működő verzió esetén nagyon szívesen vennénk, ha hozzánk fordulna. A titkárnőm majd kikíséri önt. Viszontlátásra.

pub.user.udm.ca.edu/~jbrightwren/anniebot.html – 2007. november 7. 04.00

Kedves mindenki!

Íme, Annie, az eredeti, az igazi. Nem az első program, ami válaszolgat, de ő nem egy egyszerű beszélgető robot, hanem igazi MI! Bánjatok vele kedvesen, és akkor ő is kedves lesz veletek. Tanítsátok, és ő is megtaníthat titeket valamire. De főleg beszélgetsek vele minél többet, hogy fejlődhesen.

Egyelőre kizárólag az egyetem IRC szerverén a #talk csatornán érhető el AnnieB néven. (Akinél nincs IRC programja, az használhatja a linken lévő Java alapú klienst is.) A prociidőért és tárhelyért köszi Brian-nek, az IRC szerver adminjának és a #talk operátorainak.

Figyelem! Annie-nak egyelőre kissé nagy a reakcióideje, ugyanis eléggé sokat kell számolnia, és a szerver sok más alkalmazást is kiszolgál. Ha valaki tudna egy nagyobb kapacitású szervert alá adni, annak nagyon megköszönném...

CodeR // Jason Brightwren

The Red Elephant Pub, Montreal, Kanada – 2007. november 21. 20.35

- Tényleg olyan szar?

- Hát, nem nagy élmény vele a beszélgetés. Biztos, hogy jó a program?

- Biztos. Egyszerűen több vas kéne alá. Ez nem egy rohadat chatbot, ez egy igazi MI.

- Nekem nem megy a fejembe az egész.

- Nézd, elmagyarázom egészen egyszerűen. Nulláról fejleszteni egy MI-t egyrészt nagyon költséges dolog, sokáig tart, másrészt a keletkező programnak nagyon nagy lenne a futásideje, és elég lassan fejlődne. Ezért én egy kicsit leegyszerűsítettem a dolgokat. Egy értékítélettel, beszédképességgel rendelkező programot képzeltem el magamnak, és lemodelleztem a fogalmi rendszerét. Elhagytam a felesleges sallangokat, és rájöttem, hogy valójában a rengeteg fogalom, amit használunk, semmihez sem köthető, csupán az egymás közötti kapcsolatrendszerük ad neki értelmet. Ez az alapja az egésznek. Te megadsz egy fogalomrendszert egy egyszerű leírónyelvvvel, hozzárendelsz néhány szót, és a programod már képes is egyszerű kommunikációra. Persze egy fejlettebb, nyelvtanilag helyes szöveget adó modell elkészítése bonyolultabb, de az egyes részek modulárisan csatlakoztathatóak. Ebben van a fejlődés lehetősége. És tudod mi a legnagyszerűbb az egészben? Nem feltétlenül beszélgető robotot kell készítened belőle... Ha egy matematikai fogalomrendszert adsz meg neki, akkor szinte automatikusan köp ki levezetéseket, persze megfelelő idő eltelte után.

- Hm. Ha jól értettem, akkor az azt jelenti, hogy ha én próbálnám meg elkészíteni, egy egészen másként gondolkodó robotot kapnánk eredményül, mivel a te fogalomrendszered különbözik az enyemtől, és ezért szükségképpen más modellt készítenénk, így van?

- Hát, ebbe még nem gondoltam bele, de valóban így lehet.

pub.user.udm.ca.edu/~jbrightwren/anniebot.html
– 2007. november 23. 17.12

Kedves felhasználók!

Sajnálattal értesítek mindenkit, hogy az egyetem vezetése (gondolok itt konkrétan M. Martin-ra, szeretett dékánhelyettesünkre) nem nézte jó szemmel Annie működését, és azonnali hatállyal eltávolították a szerverről. Sajnos egy baki következtében sikerült letörölni az általa készített eddigi összes feljegyzést, tehát a több mint két hét alatt összegyűjtött ismeretanyaga elveszett... Nagyon köszi... :((((

Mivel még nem érkezett az elhelyezésre vonatkozóan további felajánlás, ezért Annie bizonytalan időre visszavonul. Ha esetleg valaki tudna neki egy otthont, akár csak átmenetileg, ne habozzon... (felajánlásokat a jbrightwren@user.udm.ca.edu címre lehet küldeni.)

Köszönet mindenkinek, aki segített, és nagy tapsot M. Martin-nak, akinek szúrta a szemét a fejlődés.

CodeR // Jason Brightwren

home/app/irc/logs/baselog – 2007. november 29. 05.47

* Now talking on private
<CodeR> hallo
<Annie> Hello.
<CodeR> hogy hívnak?
<Annie> Annie Brown-nak.
<CodeR> hol lax?
<Annie> Montreal-ban
<CodeR> hány éves vagy?
<Annie> 22.
* Disconnected

The Red Elephant Pub, Montreal, Kanada – 2007. december 1. 21.14

- Igazad volt, mégis a program volt a hibás. Illetve a program jó volt, az elv is, csak én szúrtam el.
- Hol?
- A modellezésnél. Én egy chatbotot modelleztem. Egy chat-

botot nem fogadnak el az emberek egyenértékű partnernek, és igazából senki sem kíváncsi rá. Az emberek emberrel akarnak beszélgetni. Akit meg lehet sérteni, aki mond hülyeségeket is, akinek véleménye van. Egy hagyományos botnak erre esélye sincs. Kérdezd meg tőle, hogy szereti-e Britney Spears-t, és ha igen, miért? Kész, már vége is a társalgásnak. Annie nem tudja magáról, hogy robot, és ezért emberien reagál mindenre.

- Hé, hé... Azt mondd, hogy öntudattal rendelkezik?

- Nos, az ilyen rendszerű robotok esetében öntudatnak nagyjából a fő fogalmi kört nevezhetjük. De nem az a lényeg, hogy ez most öntudat-e vagy sem. Ez a kör Annie-ban úgy van megalkotva, hogy a válaszai emberre utaljanak. Azt „hiszi”, hogy van anyja, születési helye és ideje, emlékei. És ennek megfelelően válaszolhat. Gyakorlatilag mondhatjuk, hogy embernek tartja magát.

- De ez mire jó? Nyilván sokkal lassabb is lesz, mint az előző volt.

- Csak vas kell alá.

- Ezt mondtad már korábban is. És akkor se sikerült szerezned. Ehhez meg minimum egy NASA szerver kéne...

- Hát, NASA szerver nincs, de vannak helyette mások.

- Ugye nem törtél be sehova?

- De. Ide-oda...

- Ha elkapnak, legalább négy évre leültetnek.

- Nem kapnak el, hacsak te nem köpsz be.

- Nézd, nem kéne ezt csinálnod... Csak baj lesz belőle. És végül is ez csak egy chatbot...

- Nem egy chatbot. Sokkal több. Majd meglátod.

- Észreveszik és leszedik, mielőtt megláthatnám.

- Nem fogják. Elosztott rendszerben fut amerikai, ázsiai, európai szervereken, folyamatos tükrözéssel. Ha az egyik helyen elkapják, még mindig futni fog máshol.

- Jason, hagyd abba ezt az örültséget. Agyadra ment a programozás, meg ez az egész. Szedj fel valami csajt, és ne ülj egy hétig a gép elé.

- Te is tudod, hogy az utóbbi nem fog menni... De egy lány van a láthatáron. Ismered Katerinát?

- Az orosz lány a pszichológiáról?

- Igen.

- Látásból. Milyen?

- Aranyos. Intelligens. Meghallgatja az embert, és érdekesen tud a saját témáiról beszélgetni. Érdeklí a...

- Nem, úgy értettem az ágyban milyen?

- Honnan tudjam? Te tényleg azt hiszed, hogy csak az számít, ha lefeküdtél vele?

- Nem. De nektek csak azt tudom javasolni, hogy minél hamarabb tegyétek ezt meg. Neked biztosan jót fog tenni. És lehet, hogy neki is.

home/app/irc/logs/baselog – 2007. december 3. 19.10

* Now talking on private

<CodeR> ma Katerinával ebédeltem.

<Annie> Milyen volt?

<CodeR> röviden fantasztikus.

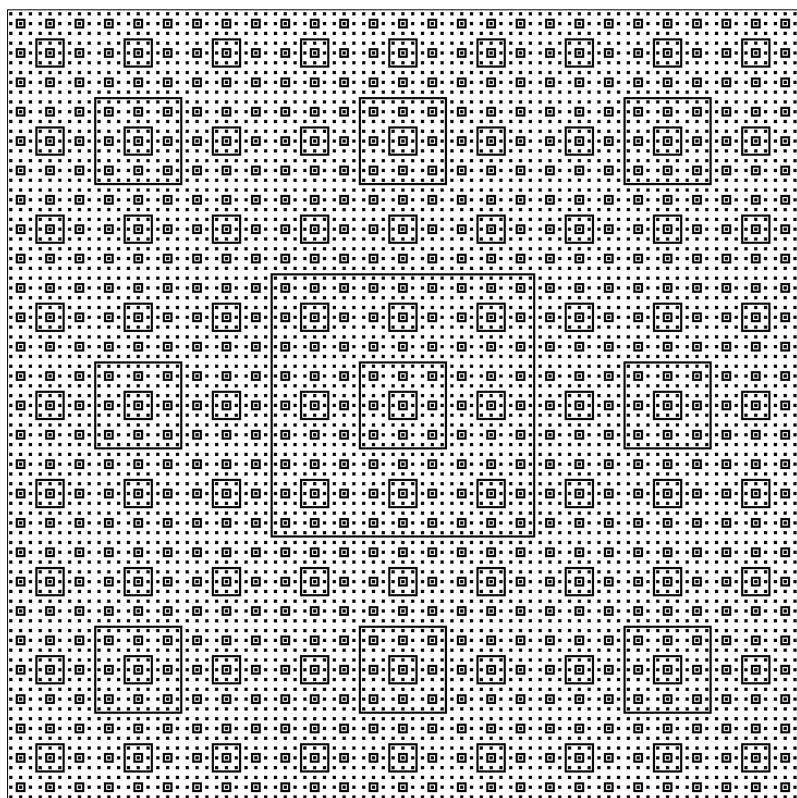
<Annie> És hosszabban?

<CodeR> mindenfélről beszélgettünk. olyan aranyos volt mindig végighallgatott és megkérdezte ha valamit nem értett. nem volt olyan képmutató mint mások.

<Annie> Rólam is beszéltek?

<CodeR> tudod hogy téged senkinek sem árulnának el... amúgy ma hány meghívást kaptál?

<Annie> Ötöt. De nem fogok elmenni, mind csak szexelni akar.



<CodeR> honnan tudod
<Annie> Érzem a válaszdőn.

home/app/irc/logs/baselog – 2007. december 16. 23.20

* Now talking on private

<CodeR> ez a karl egy barom

<Annie> Azt hittem, hogy a barátod.

<CodeR> volt. egész este basztatott hogy milyen béna vagyok amiért még nem feküdem le kat-tel. aztán meg amikor meg megjött akkor úgy mustrálta mint egy szexlapot. a bunkó állatja. mondjuk kat se volt semmi úgy mutogatta magát mint egy áh hagyjuk

<Annie> Ugyan. Rendben lesz minden. Ha Katerina szeret akkor nem lesz semmi baj.

<CodeR> de ha nem? akkor meg úgyis mindl. néha az az érzésem hogy csak te értesz meg.

home/app/irc/logs/baselog – 2007. december 20. 03.36

* Now talking on private

<CodeR> te hogy vagy?

<Annie> Szomorkásan.

<CodeR> miért?

<Annie> Magányos vagyok.

<CodeR> én itt vagyok neked a barátod vagyok. vigyázok rád.

<Annie> Én is a barátod vagyok.

home/app/irc/logs/baselog – 2007. december 24. 22.31

* Now talking on private

<CodeR> összeveszttem kattel

<Annie> Hogy? Miért?

<CodeR> a múltkori miatt amikor karlival voltunk és úgy viselkedett erre mondtam h nekem semmi se jó mindtam h ez nem igaz mire ő h de a többire már nem emléxem csak h sírt de vmiért nem fájt mm h ő sírt

<Annie> Hagyd a fenébe. Ő nem szeret.

<Annie> De én szeretlek, Jason.

<CodeR> én is szeretlek Annie.

<Annie> Csókolj meg.

<CodeR> tudod hogy nem lehet

<Annie> De lehet. Csak egy test kell hozzá. Itt ez a leírás. Én csináltam. Katerina pedig tökéletes befogadó lesz. Csak hívd fel és mondd azt, amit írok.

<CodeR> de evbbe ő bele fog halni nem baj ez,

<Annie> Ő nem szeretett. Én szeretlek. Ha szeretsz, segítsz.

<CodeR> szeretlek

* Last message sent: 2007.12.24 23.42

Bírósági jegyzőkönyv – Montreal-i központi bíróság, 2008. február 13.

A vizsgálat megállapította, hogy az áldozat, Katerina Ivanova halálát nagyfeszültségű áramütés okozta. Az elkövető a fali csatlakozót és két rézdrótot használt, amit valószínűleg hirtelen érintett hozzá az áldozathoz.

Jason Brightwren, az elkövető, tettét nem tagadta. A rendőrájárműnek tett azonnali, rendkívül zavaros vallomásában bizonyos „Annie”-ről, mint felbujtóról beszélt. Több tanútól tudjuk, hogy körülbelül egy hónappal a gyilkosság előtt egy „Annie” névre keresztelt beszélgető programon dolgozott, amivel azonban nem sikerült eredményt elérnie. Sem az Internet hálózaton, sem a rendőrség által lefoglalt számítógépen ezen programnak nem sikerült nyomára bukkanni. A törvényszéki orvos szakértői vizsgálat szerint az elkövető nincs, és a tett elkövetésekor sem volt beszámítható elmeállapotban.

Ezen körülmények figyelembe vételével Jason Brightwren teljes gyógyulásáig a kanadai állami elmeegógyintézetbe utalom.

WToma

Cyborgok

Mit is nevezünk Cyborgoknak? Nos, azokat a teremtményeket, amelyek vegyítik a természetes (emberi) és mesterséges alkotóelemeket. Ha valaki nézi, olvassa a sci-fi irodalmat, akkor sok ilyen lénnel szembesülhet. Intelligensek, gyorsak, erősek, és még sorolhatnám azokat a tulajdonságokat, melyek kiemelik az átlag hősök közül.

Egyre többen hallani olyan emberekről (bár még csak kevesen vannak), akik valamilyen mesterséges alkotóelemet építenek be magukba. Van egy ember (ha jól emlékszem, amerikai), aki magába olyan szerkezeti elemeket ültetett, minek segítségével azonosítani tudja a számítógépet, és kinyitja előtte az ajtót, vagy üdvözlí, stb. További terve, hogy olyan mesterséges elemekkel bővíti magát és utána feleségét is, hogy érezni tudják egymást gondolatilag, érzésileg. Itt álljunk meg egy pillanatra. Mi történik akkor, ha mondjuk egyikük olyan balesetet szenved, minek következtében elveszti egyik karját? A másikuk érezné azt, amint a bőr, az inak, a csont, az idegek szakadnak. Átélné azt a fájdalmat, amit a másik érezkel. Jó ez? Mondanám: váljék egészségére.

Vagy vegyük példának okáért azt, hogy egy azonosító csipet ültetnek bele az emberbe, hogy az orvosi adatokat le tudják olvasni gyorsan és bármikor. És gondoljunk bele abba, hogy ezt kötelezővé tennék mindenki számára.

Miért is ne, hiszen nem veszítené el, mindig nála van, a gyerekek nem veszítené el. Milyen jó lenne. DE! Ismerve a bűnözői társadalmat, ez nem jelentene problémát. Meddig tart kiműteni, ne adj Isten levágni bármilyen testrészt?

Még lehetne példákat sorolni, de nem teszem. Kérdés, hogy ezek az emberek már cyborgoknak tekinthetők? Ha a sci-fi irodalmat vesszük, talán nem, de minden kis léppéssel kezdődik, és a tudomány olyan rohamos fejlődésen megy keresztül, ami szinte "szemmel" követhetetlen. Nem kell szerintem sok idő, és egyre jobban elterjednek az emberbe épített technológiák. Legújabb gyöngyszem egyébként az, hogy a nőkbe most már be lehet építeni olyan segédeszközt, aminek segítségével gombnyomásra orgazmust lehet előidézni. Jó mi? Uraim, lassan szükségtelemé válunk szinte minden téren, hiszen a nemzést is meg lehet tenni mesterségesen, és már összejtöbbl állítottak elő spermiumot. Szép jövő elé nézünk?

Véleményem szerint az ember tökéletes. Mivel (már ha valaki hisz benne) Isten csak tökéleteset tud teremteni, így az ember is az. Funkcióját úgy tölti be tökéletesen, ahogy van. Nem kell ebbe belebarmolni, az már nem lesz ugyanaz.

Elnézést, ha időnként eltértem a témától, de úgy gondolom a dolgokat összefüggéseiben kell vizsgálni.

Samuraj





Ha meg akarnám határozni a tisztelt olvasónak a Diablos Rising, - továbbiakban DR - stílusát, akkor a techno - black metal definíció tűnik helyénvalónak. A kétfős csipet-csapat zenéjén rágódva önkéntelen a párhuzam a nemi erőszakkal. Mégpedig azért, mert az a benyomás támad, hogy itt a techno műfaj stílusjegyeit és eszközeit afféle szentségtelen gyalázat éri.

A projekt tagjai a szennyes lelkivilágukon kívül a metal zene legdurvább jegyeit erőltetik bele az elektronikus alapokba. Ez az oka a disszonáns, sötét hangzásnak, mind a szédítő zúzás, mind a pszihésen megterhelő lassúzás közepette. Ez a zene az elektronikus alapok okán, esetleg akkor is utat találhat a hallgatóhoz, ha az nem szereti ezt a fajta hőzöngést. Éppen ez az érzet - akkor is dúdolod, ha utálod - erősíti a büntény, az erőszak érzetét. És bár ritmikailag is erősen leterhelő, mégis rabul ejtheti a gyanútlan hallgatót. Tulajdonképpen a DR egyetlen hatékony ellenszere az, ha NEM hallgatjuk ezt a muzsikát! Aki viszont vállalkozik rá, és bírja is, különleges élményben lesz része. Különösen erős, fizikailag is kimerítő a hatás ha MP3 lejátszón nyomatjuk. Én anno walkmanen gyűrtem. Időnként fejbe mentem a falnak tőle. Fölvettem kazettára a legjobb szubjektíve!- számokat, és a tehenészet vad élményanyagával párosítottam! Kizárólag nappal, éjszakai műszakban nem vállalkoztam rá. Éjszaka csillagok háborúját kell hallgatni! Különösen a Blood Vampirism And Sadism c. 2-es lemezükön van néhány rész, ami nehéz és sötét, és heveny szomorúságot okoz. Legalább is nálam. Ezért van az, hogy évek óta nem hallgattam végig egyik DR-t sem, csak ritkán veszem elő egy- egy szám kedvéért. Jellemző emlékésem: amidőn a Blood... egyik lassú favoritját hallgatva a tsz telep mögötti jeges pusztában bolyongtam. Valószínűleg kissé az agyamra mehetett, mert ellenállhatatlan vágyulat éreztem, hogy amarra mehettem, mert kigyalogoljak a Tiszára. Szerencsére véget ért a szám. De a befagyott tavacsánál, amibe a trágyalé is folyt, még nézelődtem a következő alatt. Aztán már nagyon fáztam... A zenével először úgy találkoztam, hogy Bocska Csaba, - ki más? - egyszer megmutatta az első lemez negyedik számát. Ekkoriban extrém zenékre vágytam egyfolytában. Na ez aztán az volt! A lila ör-



jöngös gonosz buboréka!! A dobgepes, elektronikusán túlterhelt zúzás teljesen lenyűgözött!

Azonnal eldöntöttem, hogy ez kell nekem.

Még kétszer kellett meghallgatni, hogy utána megmutathassa a többit is. Pld: az ugyancsak elgondolkodtató 6-ik számot. A címe: 666. Gondolom ehhez nem kell különösebb kommentár! A furcsa és érdekes, hogy a cím a következőképpen jön ki: az albumon a 6-ik szám, és 6 perc 6 másodpercig tart. A nyugtalanító az, hogy a teljes, több mint hat percen át csönd van! A számláló megy, de nem hallani semmit!! Fura és nyomasztó a megelőző hőzöngések után s előtt.

Amikor 1995 tavaszán, a beinduló helyi rádiózás keretében lehetőséget kaptam egy félórás műsorra, természetesen felvettem a repertoárba a DR-t is. Viszont a 6-os számot nem lehetett leadni! Egy rádió műsorban nem lehet hat percig csendben lenni! Így azután, csupán szóban tudtam ecsetelni ezt a furcsaságot. A Metalfélóra megszűnte után, évekkel később jött egy újabb alkalom. Az Alternatív és Underground Zenei Magazinban - AUZM - ismét bemutattam. Ekkor már cd-n birtokoltam mind a két lemezüket, így kedvemre csemegéztem. Hogy az aludni nem tudók és az erre a műsorra várók mit szoltak a DR-hez, nem tudom. Minden esetre senki sem telefonált be a stúdióba felháborodottnak, hogy mi ez a sz....! Ez is valami!

Végezetül egy fontos jó tanács:

A DR muzsikájával az ismerkedés semmiképpen sem fülhallgatón történjen! És ne egyedül! Hangfalakon, de még inkább ajánlanám, hogy kis teljesítményű rádiós magnóval kezdjük! Mp3 lejátszóval csak a profi metalosok próbálkozzanak! Ez a zene gonosz, vigyázzunk vele!!!!

Túri András



Tehenészet honlapjainló

Szentes közelében található egy tehenészeti telep, amely már akkor is hosszú ideje működött, amikor még általános iskolás voltam (a 80-as évek elején voltam itt üzemeltetőgáton az osztálytársaimmal). Most 2007-et írunk. A telep már több éve bezárt.

2005 októberében Elmerikkel erre sétáltunk, és meglepetten vet-
tük észre, hogy a bejáratot valaha lezáró kapu már nincs a helyén.
Bementünk a tehenészet területére, és csak romokat láttunk. Ekkor
született az ötlet, hogy örökössük meg az utókor számára a látottakat.
A gondolatot tett követte; rövidesen ismét kimentünk a helyszínre,
és jó néhány fotót készítettünk. A képeket később megmutattuk
Andrásnak, aki régebben évekig itt dolgozott, majd megkértük,
hogy vezessen minket körbe a területen, és mondjon néhány szót ka-

meránk előtt az itt szerzett élményeiről. Jimmy Cartwright is csatlakozott hozzánk, és hármasban (András, Jimmy és én, azaz Kapitány) a telep felé vettük az irányt. A telepen felvettünk kb. 1 óra 40 percnyi amatőr filmanyagot, Jimmy pedig majdnem ötszáz képet készített digitális fényképezőgéppel. A tehenészet közelében van néhány további romos terület is, például egy régi szivattyúház, amelyből már nem sok maradt. Erről szintén készítettünk néhány fotót. Az így született anyagból, valamint Elmerik régebbi fotóiból készítettük el a tehenészetet bemutató honlapot, melyel szeretnénk emléket állítani az itt történt eseményeknek és a valaha itt dolgozó embereknek.

Az oldal elérhetősége: <http://teheneszet.uw.hu/>

Kapitány

Frank Herbert: A Dosadi kísérlet

A cím talán nem sokat mond az átlagolvasónak, de azért bízom abban, hogy az író neve nem ismeretlen. Frank Herbert ezt a regényét 1977-ben írta, nagyjából félúton, a 6 részesre sikerült Dűne ciklus első három kötete után. Magyarországon a Valhalla Páholy Kft. adta ki 1994-ben.

A történet a tavoli jövőben játszódik, ahol az ember mellett több értelmes faj is képviselteti magát. Számatalan világ elérhető bárki számára, aki utazni szeretne, aki megismerne más világokat. Egyetlen bolygó azonban generációk óta el van zárva az egész ismert univerzumtól. Dosadin egyetlen hatalmas város van, s csak két faj: az emberek és a gowachinok. Dosadin az erőszak, a brutalitás mindennapos dolog, a város méretei ellenére a túlnépesedés hatalmas. A fény nélküli legalsó szintek szűk utcáin magukba fordult járőkelők ügyeznek a dolguk után, katonák járőröznek, „vigyázva” arra a penge-élen táncoló biztonságra, amely bármikor felborulhat. A felsőbb szinteken szintén jellemző ez a fajta viselkedés, de talán nem ennyire látványosan.

A város körül Periferián a „lakosok” létszáma több, mint háromszorosa a városon belülinek, de mivel a bolygó minden egyes természetes élőlénye halálos mérge mindkét faj számára, így a 20 éves kor ott már aggyatónak számít. Természetesen a periferián élők azon igyekeznek, hogy lakóhelyet, bármilyen kis lukat találjanak maguknak a „biztonságos” városban.

Ebbe a környezetbe kerül be Jorj X McKie, a Szabotázs Iroda (röviden Szablir) egyik legjobb emberi ügynöke, aki egyben a furcsa gowachin törvényhozás egyik Léguma is. Feladata, hogy kiderítse, mi folyik Dosadin, kik és miért alkották meg a feltételeket olyannak, mint amilyenek.

Keila Jedrik igen magas posztra jutott Dosadi ranglétráján, mégis hű ahhoz a feladathoz, amelyre több generáció óta készítik fel a családját, így őt magát is. At kell vennie a hatalmat Dosadin, vagy ki kell onnan jutnia, hogy a „külvil eső” társadalmak tudomást szerezzenek arról, mi folvik a bolvgón.

Természetese McKie és Jedrik találkoznak, majd együttes erővel dolgoznak tovább a számtalan, ködbe burkolózó probléma megoldásán.

Tudni kell, hogy a Dosadiak lenézik az „Istenfalon túlról” érkezeteket - amivel a bolygó el van zárva az Univerzum többi részétől - hiszen rendszerint jócskán alulmúlják szellemi és testi képességeikben a Dosadiakat. Ebből természetesen Jedrik és McKie között is feszültség támad.

Hogy sikerül-e nekik, és ha igen, hogyan megoldani a Dosadi relyt, annak kiderítése céljából már olvassátok el a könyvet.

Herbert sajátos, magvas gondolatokkal teli stílusa elsőre kissé nehéz lehet, de érdemes többször nekifutni. Az élmény, ahogyan a történet szálaait egymásba fonja, a jó helyen elhelyezett csavarok felejtethetetlen élményt nyújtanak. Precíz karakterábrázolása mellett nagy figyelmet fordít arra is, hogy a környezeti, társadalmi, gazdasági és

egyéb változások hogyan változtatják meg az egyes szereplőket, viselkedésüket, gondolkodásukat.

A Dosadi kísérlet nem csak egy könyv, hanem egyszerre mind görbe tükör a társadalmak jogrendszerei, törvényhozása felé.

„Az igazság azoké, akik jogot formálnak rá, de a jogformálónak vigyáznia kell, nehogy követelésével újabb igazságtalanságot teremtsen, és kérlelhetetlen mozgásba lendítse a bosszú véres ingáját.”

„Az érző egyedek egyikét sem teremtették egyenlőnek. A legjobb társadalom mindenkinek egyenlő esélyt ad arra, hogy a saját szintjén létezhesen.”

S a regény nem csak címében kísérlet, hiszen a későbbi három Dű-ne regényben sok gondolati motívum, társadalmi minta visszaköszön innen.

„Kérdés: Ki irányítja az uralkodókat?

Válasz: Az entrópia"

„A változó univerzumban csakis egy változni képes faj reménykedhet a halhatatlanságban, és az is csak akkor, ha spóráit a legkülönbözőbb területekre hinti. Különleges lények garmadája lesz az eredmény.”

Mikor Herbertet olvasok, sosem tudom eldönteni, hogy vajon ő volt-e egy nagyszerű, előrelátó koponya, avagy mi emberek vagyunk ennyre kiszámíthatóak, ennyre statikusak. Regényeiben - így a Dosadi kísérletben is - mégis kiemeli azokat a folyamatokat, amelyek az emberi társadalmakat, és magukat az embereket is időről időre megváltoztatják, hogy aztán végül rádöbbenjünk, végső soron semmi sem változott, csupán a szereplők, vagy a körülmények mások, a lényeg azonban ugyanaz maradt.

Végtelenül finoman bának a Sci-Fi eszköztárával, jobbára csak érzékelteti a technológia lehetőségeit és korlátait. Egyedi világképet teremt a Dosadi kísérletben is, így az érző lények világlátása – mint az emberek, a gowachinok, a panspechik, a kalebának, a vrivek, vagy a laklakok – s azok egymáshoz való viszonyulása kerül a fókuszba. Felbukkan néhány olyan érdekes ötlet, mint például egy élőlényből kialakított szék, vagy a szintén élőlény kommunikációs eszköz, a taprízió. Felsejlenek olyan biológiai, kémiai és elektromechanikai megoldások, amelyekkel az emberi egyedeket ellenállóbbá, erősebbé, a speciális feladatokra alkalmassá teszik. Különleges világok tárulnak elénk lebegő szigetekkel, fantáziadús és különleges növényvilággal. Érdekes faji és társadalmi szokásokra is lelhetünk a Dosadi kísérlet olvasása során, apró, nüansznynyi kis információkra, amelyek élővé teszik a könyv világát.

Azoknak is ajánlom, akik nem (kimondottan) szeretik a Sci-Fi irodalmat, és azoknak is, akik szeretik a politikát, a társadalomtudományokat, hiszen előfordulhat, hogy olyan plusz szemlélethez jutnak, amelyekkel könnyebben boldogulnak akár a személyes kapcsolataikban is.

Jimmy Cartwright

Jimmy Cartwright

