

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

MAGAZIN

MAGAZIN

II.ÉVF. 9.sz. 1995.
SZEPTEMBER

244 FT

MECH WARRIOR II
DUNGEON MASTER II
FIGHT!

A4 NETWORK

IDG
HUNGARY

Egyévesek lettünk!

Pontosan egy éve, hogy tavaly szeptemberben először jelent meg az újágosoknál a PC-X Magazin. Most már bevallhatjuk, kicsit féltünk a kezdetekkor, de egy év elteltével büszkén elmondhatjuk, hogy ismert és népszerű magazinná nőttük ki magunkat olyan tartalommal, amely javarészt különbözik az összes többitől. Folyamatosan tapogatózunk az új témák után, ezért természetes, hogy új rovatok indulnak, régiak szűnnek meg. E jubileumi számunkban is sok a változás. A legszembeütőbb, hogy újfajta címlappal jelentkezünk. A PC-X logo sok embernél okozott fejtörést, ezért úgy határoztunk, leegyszerűsítjük a formát. Rengeteg vadi új játékról írunk most is: igyekszünk sokféle szórakoztató programot terítékre venni, elsősorban csak kedvcsinálónak szánjuk őket. Persze azért rengeteg végigjátszást, tippet, egyéni véleményt is olvashatsz a lapban. Folyamatosan bővül a film- és zenerovat (hiszen egyre inkább összemosisdik a film- és a számítógépes játékipar), még aktuálisabb, még érdekesebb dolgokról írunk majd. A Demoprogramozás is folytatódik, igaz, a Demo Discount most szünetel. Ebből a számunkból sem hiányoznak a játékok, mazsolázzatok kedvetekre! Új rovatunk a Philips CDi lejátszókról és szoftverekről tudósít. Demo-, hardver- és 3D animációs pályázatot indítottunk. A többfordulós játékokban óriási nyeremények várnak gazdára, úgyhogy tessék bátran játszani! Gondolom, észrevettétek már, hogy a lap ára egy picit megemelkedett. Nem magyarázkodunk, kénytelenek voltunk így tenni. Biztosak vagyunk benne, hogy a 244 forintos ár még mindig kedvező és a PC-X Magazin megéri a pénzét!

GAMEPORT

- 4 ● Hotline News
- 6 ● Deadline Games
- 7 ● Last Dynasty
- 8 ● Mechwarrior II
- 10 ● Dungeon Master II
- 11 ● Micromachines II, Chaos Control
- 12 ● Fight! Brutal, FX Fighter, Warriors, Primal Rage
- 14 ● Lemmings 3D, Marco Polo
- 16 ● A4 Network
- 18 ● High Seas Trader

TARTALOM

- 20 ● Frontlines
- 22 ● Tank Commander
- 23 ● Picture Perfect Golf, Virtual Pool
- 24 ● Star Trek: A Final Unity
- 26 ● Prisoner of Ice
- 28 ● Flight Unlimited
- 30 ● Combat Air Patrol
- 31 ● Film és video ajánlat
- 32 ● Music City
- 34 ● MS Fury, Terminal Velocity
- 35 ● MS Office, Publisher 3.0
- 36 ● MS Dogs és Leopárdpöttyök

Premier

- 38 ● Demo-zóna, Demoprogramozás
- 42 ● Aréna, Dr. MIDI
- 46 ● HW Depo - játék indul!
- 48 ● Hard Disk Recorderek
- 49 ● CDi - új rovat startol!
- 50 ● Wizard's csodák
- 51 ● MDI Butterflies
- 52 ● 3D Atlas
- 54 ● 3D Studio
- 56 ● Multimédia, Multi-ABC
- 58 ● 3D Animációs Pályázat!

szilágyi Tamás

IDG
HUNGARY

Következő számunk 1995. október 2-án, hétfőn jelenik meg.

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

valamint átutalással az IDG
MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 244 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 95.0356
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.
Design copyright by Shy & Mr.Chaos

DEMOPÁLYÁZAT!



Lássuk akkor a részleteket. Demopályázat manapság nem sok van „hivatalos” keretek között, de úgy érezzük, sok jó coder, grafikus és zenész nyüzsög szerte hazánkban, akik megérdemelnek egy nyílt bajnokságot. A beküldött remekművek a decemberben megjelenő CD-X-en kapnak helyet. Ezért tehát a legkésőbbi határidő, mikor elfogadjuk a demokat: 1995. november 15. A CD-X mellett minden olvasónk kap egy szavazócédulát, amelyen értékelheti a három legjobb demot, introt, zenét vagy 4K introt. E mellett természetesen „szakértő zsűri”, azaz a szerkesztőség és cool barátai is megvizsgálják az anyagokat, majd ennek megfelelően hirdetünk eredményt február környékén. A versenyre bárki nevezhet, aki tudomásul veszi a felsorolt feltételeinket, és persze akinek a műve legkésőbb **1995. november 15-ig beérkezik!**

ÍME A NÉGY KATEGÓRIA:

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

A PC-X Decembéri felméréséből világosan kitűnik, hogy olvasóink 70 százaléka imád játszani. Már csak azt nem értjük, hogy akkor miért mindig ugyanaz a 80-100 ember játszik (plusz a nagymamák, testvérek, jóbarátok)?! Tessék játszani, ebben a számban is van ajándék bőven, ráadásul most három komolyabb, többfordulós vetélkedőt is meghirdettünk...

Ilyen mindenek előtt a **demopályázat**, amelyeknek részletes feltételeiről nagyjából nyolc és fél centire innen olvashatsz... Már jó előre beharangoztuk a **HW Depo hardver-játékát**, most a 47. oldalon olvashatjátok a feltételeket és a három első kérdést.

A helyes megfejtőket pontozzuk, majd a harmadik forduló után zsetonokat küldünk nekik. Ezekkel a Komputer Karácsony PC-X Árleverésen lehet majd licitálni (és vásárolni) winchiket, alaplapokat, kontrollereket, video- és hangkártyákat, egyéb tartozékokat! Tavalyi grafikai pályázatunkat hatalmas siker és óriási érdeklődés övezte – íme itt s Második Kiadás, ezennel meghirdetjük a **PC-X 3D Animációs Pályázatát!** Lapozz az 58. oldalra: olvasd el figyelmesen a pályázati feltételeket, mert most egy hangyányival komolyabb pályázatról és díjakról van szó!

Szokásos **filmes és zenés játékainkat** is megtalálod a 31-32. oldalon, az 50. oldalra lapozva a **Wizard's** most

3 ajándékzsetonnal ajándékoz meg!

És most a villámkérdések: az 5. oldalon írunk egy Windows 95-ről szóló könyvről: ha megírod a címünkre, hány dioptriás szemüvege van (sacc/kábé) Bill Gates-nek, nyerhetsz egyet az ajándékozásra váró **5 könyvből!** **Picture Perfect Golf CD-t** nyerhetsz, ha felsorolsz legalább három magyarországi golfpályát! Gyönyörű csomagolású Ocean ajándék vár rád egy **Inferno PC Disk** (Csilla már kiszedte belőle az ajándék walkmant...) képében, ha helyesen tippelsz! Milyen színű (desktop)(mobil)telefont kapott Mr. Chaos Sütitől (csöng is, ha nyomkodod...)?

A: Pantone 251 B: Pantone 806 C: Pantone 541

EGY KIS JÁTÉK...

Alapkövetelmény, hogy minden mű saját készítésű legyen – a hamisítókra kegyetlenül lesújtunk! Digitalizált, scannelt részleteket – logikus – nem díjazunk! Nem kell kivágnod semmit, csak egyszerűen felmásolnod a „pályaművet” egy (vagy több) lemezre, mellékelned a csapat (vagy „egyéni vállalkozó”) nevét, elérési útvonalat, telefonszámot, instrukciókat – ha vannak –, és elküldened a címünkre:

PC-X MAGAZIN, 1536 BUDAPEST, PF. 386

Tudjuk, hogy nem szokványos a kér(d)és, de azért bedobjuk: ha úgy gondoljátok, szívesen vesszük, ha a forráskódot is felajánljátok a közösségnek (igen, a lamereknek, a lemmingeknek és lámáknak is). Az így beérkezett demok között különdíjat sorsolunk ki!
A DÍJAK: legyen zsákbamacska: lehet, hogy Pentium alaplap, lehet, hogy robogó, de még az is lehet, hogy le-robbant mosógép centrifuga nélkül. Nem mindegy!?

Sohasem csalódtatok még a PC-X-ben!!!

Na jó, a következő számunkban megmondjuk...

HOTLINE

Top Gun

Aki látta az egyik legjobban megcsinált, legszababban fényképezett, talán leglátványosabb repülősfilmet, a Top Gun-t, szeretted neki, az most kezdheti dörzsölgetni a tenyerét, ugyanis a Spectrum HoloByte gőzerővel dolgozik a játék megfilmesítésén, akarom mondani a film megjuttatásán. Ha hihetünk a screen sahotoknak, egy filmszerű kerettörténetbe ágyazott (mint a Wing Commander 3), fotorealisztikus



A spekis fiúk állítása szerint a játék kezelése messze nem lesz olyan bonyolult, mint pl.: a Falcon 3-é, mivel most inkább az akcióra tették a hangsúlyt. Nem lesz tehát autentikus radarberendezés mindenféle üzemmóddal, nem kell mindkét kezelőt hegyezni. Viszont lesz egy intelligens fegyverrendszer-operátor, aki a piszkos munkát (értsd: műszerek beállítását) elvégzi helyettünk, és nagyon látványos műszerfal, valós időben árnyalt külső nézetek, Top Gun iskola végigjárása, meg minden. Nekünk csak csürni és löni kell.

Uram! Kíváncsian várjuk!

BigZoo

NBA 95 Live patch 3.0

Előző számunkban írtam az Electronic Arts NBA 95 Live programjáról, és a cikkben többek közt megemlítettem, hogy néhány játékos (köztük Michael Jordan, Charles Barkley és David Robinson) hiányzik az adatbázisból. Két lelkes fiatal – Lutz van Hasselt és Everett Fitzgerald – kicsit közelebből is megismerkedett a programmal és rájöttek, hogy hogyan is tárolja az EXE file a játékosok adatait, és ettől kezdve már csak egy lépés volt egy ún. patch elkészítése, amelyik néhány – kevésbé fontos – játékost kivett az adatbázisból, és helyükre behelyezte a hiányzókat. A módszer egyedüli hiányossága, hogy a képeket nem tudják (vagy csak nem akarják) kicserélni. A megjelenés óta ráadásul befejeződött az 1994/95-ös évad, és a fiúk felvitték valamennyi játékos ez évi eredményeit. Ezután nem sokkal lezajlott a draft (az újoncok „szétosztása”), és két kanadai klubbal 29-re bővült az NBA csapatainak száma. Természetesen a következő javítás már a le- és átigazolások utáni állapotot jelenítette meg úgy, hogy a Toronto Raptorst a keleti, míg a Vancouver Grizzlies pedig a nyugati válogatott helyére tették. Majd eldöbdték az agyukat! A legújabb patch már nem csak a tényeknek megfelelően módosította a programot, hanem érdekes új csapatokat hozott létre. A „legends” néhány, napjainkra már fogalomná vált játékosal töltötte fel a keleti és a nyugati konferencia válogatottját. Így – sajnos már csak a monitoron – pályára lépnek olyan egykori nagyságok mint: Kareem Abdul-Jabbar, Earvin „Magic” Johnson, Wilt Chamberlain, Larry Bird, Bernard King, Julius Erving (alias Dr. J), Isaiah Thomas vagy Bill Russel. A „stuff”-ban néhány régi nagy csapattal találkozunk: a barcelonai olimpián részt vett Dream Team, a torontói világbajnokságot nyert Dream Team II, az atlantai olimpiára készülő Dream Team III, a jugoszláv, a horvát, a litván és a német válogatott, az egyetemi bajnokságot nyert Duke, illetve UCLA, végül, de nem utolsósorban néhány 91. és 95. között a szakírok által megválasztott NBA válogatott. Ezeknek a csapatoknak még legalább valami köze van a kosárlabdához, de a két úriember – enyhén szólva – szabadjára engedte fantáziáját. Következzen néhány csapat és játékos minden egyéb kommentár nélkül eme agyszüleményekből: Games (Guybrush Threepwood, Indiana Jones, Larry Laffer, Zachary „Zack” McKracken, Luke Skywalker,

#	NAME	TEAM	POSITION	HEIGHT	WEIGHT
66	THORNTON	GAMES	CENTER	6' 8"	280 LBS.
91	THREEPWOOD, GUYBRUSH	GAMES	POWER FORWARD	5' 11"	193 LBS.
45	JONES, INDIANA	GAMES	SMALL FORWARD	5' 11"	177 LBS.
33	ILICO, ROGER	GAMES	SHOOTING GUARD	5' 10"	175 LBS.
20	LAFFER, LARRY	GAMES	POINT GUARD	5' 8"	197 LBS.
88	MCKRACKEN, ZACHARY	GAMES	CENTER	5' 9"	185 LBS.
5	SKYWALKER, LUKE	GAMES	POWER FORWARD	6' 1"	191 LBS.
7	SANDIEGO, CARMEN	GAMES	SHOOTING GUARD	5' 7"	187 LBS.
23	TOTHPRENDER, ELVIN	GAMES	SMALL FORWARD	5' 8"	144 LBS.
64	FRED, DR.	GAMES	SMALL FORWARD	5' 7"	189 LBS.
22	FRED, DR.	GAMES	CENTER	5' 3"	141 LBS.
42	PREFECT, FORD	GAMES	POINT GUARD	5' 11"	165 LBS.

Carmen Sandiego, Dr. Fred és Ford Perfect), Eurore (Helmut Kohl, Boris Jelcin, Jacques Chirac, Silvio Berlusconi, John Major, Margaret Thatcher, II. János Pál, Erzsébet királynő, Charles herceg és Lady Di), Dallas (J.R., Bobby, Ray, Garry, Jock, Ellie, Lucy Ewing (5'0" és 119lbs), Cliff, Pamela és Digger Barnes, Jenna Wade és Clayton Farlowe), Orlando (Shaq, Goofy, Mickey és Minnie, Donald kacska és Dagobert bácsi három unokaöccse), Seattle (Jimi Hendrix, John Lennon, Janis Joplin, Buddy Holly, Freddie Mercury, Jim Morrison, Kurt Cobain), Pop music (Madonna, Falco, Prince, Bon Jovi, Phil Collins, Michael Jackson), B.O.Dead (Elvis Presley, Attila the Hun, Richelieu bíboros, George Washington és „0”-ás mezszámú Jesus Christ), Washington (Ronald Reagan, George Bush, Bill Clinton, Al Gore, JFK, Abraham Lincoln, George Washington, Jimmie Carter). És ha valakinek ez sem lenne elég, esetleg szeretne saját szája szerinti csapatokat összeállítani, akkor ezt a Jose de Leon és Lutz van Hasselt duó által készített NBA-ED segítségével szintén megteheti. Ezzel a programmal átírhatjuk a játékosok minden adatát, kezdve a nevével az elért eredményein és a tudásának paraméterein keresztül egészen a fizimiskájáig. Ha ez valakinek nem elég, akkor írja újra a programot!

Giraffe

Kreativitás '95

Budapest Science Center Alapítvány

Csodák Palotája

Interaktív Tudományos Játékház

Szeptember 2 - október 15-ig, 9-18, hétfőig 19 óráig

Cím: Budapest, Pasaréti út 11-13.

Természettudományos jelenségek, művészet, multimedia, robotok, könyv-, játékvásár és sok más csoda.

Folytatás a következő noteszben!

NEWS

Windows 95

„A jövő operációs rendszere“ – ezt nem a Microsoft állítja a világszerte ezekben a napokban megjelenő Windows 95-ről, hanem a szaksajtó, azokra a közvélemény-kutatási adatokra támaszkodva, amelyek azt jelzik, hogy a jelenleg több, mint 70 millió hivatalosan futó Windows 3.x rendszer használóinak közel háromnegyede még az év végéig szeretne átnyergelni az új, 32-bites, 16-szelepes, légkondicionált csodára. (Azt már elgondolni sem merjük, hogy a hivatalos felhasználók számánál – legalábbis nálunk – jóval több illegális felhasználó közül hányan szeretnének minél előbb „Upgrade“-elni!)

Gyakorlatilag a Windows 95 páneurópai változatával egyidőben jelenik meg – néhány napon belül – az operációs rendszer kezeléséről szóló első magyar nyelvű kézikönyv is. A kötet alapvetően két részre tagolódik. Az első száz-egynéhány oldalon az abszolút kezdők és a korábbi Windows-ról átszálló haladók testre szabott, közérthető tanfolyamok, áttekintések segítségével ismerkedhetnek meg az új felület legfontosabb elemeivel és kezelésével. Attól kezdve, hogy először kattintunk egerünk gombjával a rendszer „Start-kapcsolóján“, új mappák, szöveges dokumentumok „teremtésén“ keresztül egészen a multimédiás komponensek behangolásáig, a rendszer szinte minden lehetőségét megismerjük. A közérthető szöveg mellett a gazdag illusztráció is segít az eligazodásban: közel 300 képernyőfotóval találkozhatunk a kötetben. A könyv második részében az új Windows működésének és kezelésének részletesebb leírását találjuk. Olvashatunk a Plug and Play szabványról, az új kommunikációs és hálózati lehetőségekről, a Súlyó használatáról, a különböző segédprogramokról és kompatibilitási kérdésekről.

Mind a tanfolyam, mind pedig a részletesebb magyarázatok során a decembertől megjelenő magyar nyelvű változat ki-fejezéseivel találkozhatunk (ezekről készültek a képernyőfotók is), de minden egyes parancssor, utasítás vagy program neve mellett zárójelben megtaláljuk a páneurópai változatban fellelhető angol megfelelőjét, így a könyv mindkét változat kezelésének megtanulásához alkalmas.

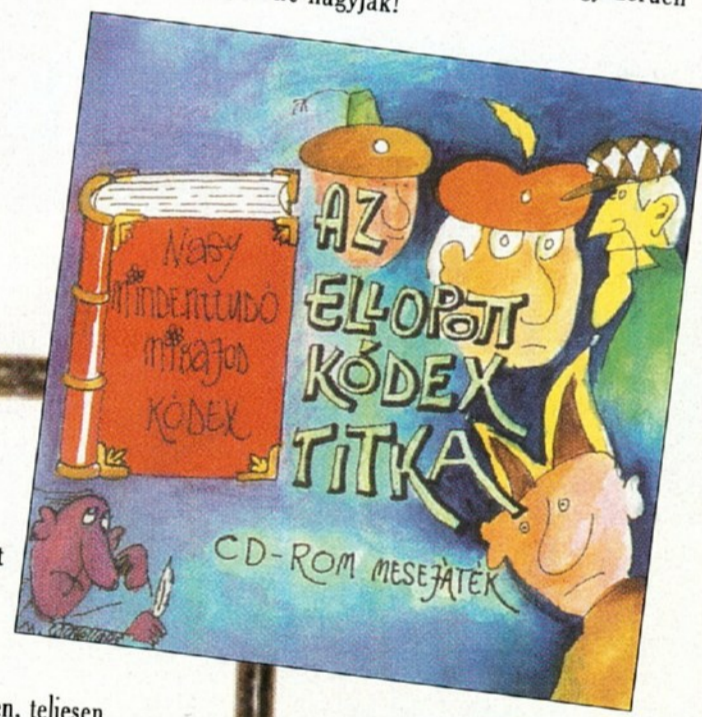
A kötet ára 899 Ft és utánvétellel is megrendelhető közvetlenül a kiadótól (Metropolis könyvek, 9401 Sopron, Pf.: 360). Kettő, vagy annál több rendelt példány esetében a postaköltséget a kiadó magára vállalja.

Terjesztők ugyanezen a címen érdeklődhetnek a rendelési feltételekről.



Az ellopott kódex titka

Bármennyire is furcsa, ez a magyar CD-ROM – melyet a MINOR Kft. készített – nem egy multimédia krimi borzongását csempészi be unalmas hétköznapjainkba, hanem egy roppant aranyos mesejátékot. Semmi piff-puff, robbanás, bélkiontás, hanem sok-sok színes kép, gazdag interaktív lehetőség található rajta. Emellett (azért, hogy valami izgalom is legyen) kiváló általános iskolai nyelvtan, illetve nyelvi munkáltató tankönyvként is használható. Kb. 350 különböző feladat lelhető fel a CD-ROM-on, amelyek szervesen kapcsolódnak Marcipán király és Mibajod szultán kedves történetéhez. Doom örülteknek nem ajánlott, de azok, akiknek 7-10 éves gyermekük és PC-jük is van, vagy egyszerűen csak szeretik a meséket, ki ne hagyják!



PanaSync Pro4G

A Panasonic idehaza még mindig küszködik márkanévének népszerűsítésével, már ami a PC-s oldalt illeti. A Panának ugyanis az irodatechnikán kívül egy halom érdekes nyomtatója, monitorja van, ami még a kisebb felhasználókat is érinti. Itt van például a fentebb említett készülék, amely – mint hirdeti magáról – egészen, teljesen, sőt nagyon környezetbarát. A 15 inches, többfrekvenciás monitor természetesen energiatakarékos üzemmóddal is rendelkezik (gondolom ezért „environment-friendly“) – a szükséges beállításokat a képernyőn, on-screen technikával módosíthatjuk. Rendkívül hasznos, hogy az R (piros) és B (kék) színek arányát simán állíthatjuk (hogy a zöldet vajh' miért nem?!), így színhelyes monitorképet kapunk (egyébként majd' mindent lehet állítani, amit egy komoly, 21 inches monitoron megszoktunk). A VGA felbontástól egészen a 1024x738-asig bírja (non-interlace, 60 Hz), amelyeket természetesen saját maga állít be. Mindezekon kívül külső megjelenése is elegáns – jól illeszkedne az asztalomra, mondjuk 17 inches változatban...



DEADLINE GAMES

Ki hitte volna, de már így, szeptemberben is meglátjuk, hogy jön a Karácsony! A szoftverházak örületes tavaszi fejlesztése eltolódott nyárra, de úgy néz ki, a hőségben sem birkóznak meg minden feladattal, a kihirdetett megjelenési dátumok elcsúsztak októberre – világos, a Karácsonyi lázra várnak.

Az Epic Megagames régóta **nem** hallatott magáról, ám most sokféle újdonsággal rukkolt majd elő: változtatott az Epic Pinball pályáin (kihozta a Pinball Pack 3-at), elkészítette a One Must Fall modemes, networkös verzióját (és még új **harcosokat** is készítettek SGI-vel), de új fejlesztéseket is bemutat majd az őszi ECTS-en. Ilyen a Tyrian, a Raptorhoz hasonló shoot'em up. A látványos grafika pergő játékrizmussal párosult: a felhasználható fegyverek annyira ellepik a képernyőt, hogy egyszerre ket-

egy SuperRabbit, azaz a Superman és egy nyúl keresztezése), gondolom, megint elárasztanak bennünket **néhány** száz új pályával, és TRF-et hetekig nem lehet majd levakarni a géperől. Ezekon kívül jön még a World of Wonders nevezetű többjátékos stratégiai, a Curly's Adventures grafikai kaland, és a New Order 3D lövöldözős játék (ez utóbbi többirányú gyilkolást is megenged, azaz kimehetsz a "képből").

Legnagyobb boldogságomra úgy tűnik, 95. téli sportja az autóverseny lesz. Itt van ugye a Microprose Formula One Grand Prix 2 (plusz egy csemege a komolyabb sportjátékosoknak, a Grand Prix Manager) és a Virtual Karts, a Mindscape-től az Al Unser Jr.'s Arcade Racing, a Psygnosis-tól a Demolish'em Roncsderbi, és végül, **de** leginkább az Electronic Arts-tól a

Need for Speed. E remekművet tekinthetjük a harmadik részére teljesen **elhalt** Test Drive sorozat legújabb, XXI. századi verziójának: a grafika elképesztően élethű, a csodaautók **álomszép**ek (Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Mazda RX-7, Chevy Corvette ZR-1, Porsche 911, Dodge Viper RT/10, Acura NSX, Toyota Supra Turbo). A hat pálya bármelyikén versenyezhet az **óra**, a gép vagy egy modem-játékos **ellen**, de kiállhatsz egyszerre hét másik autó ellen is (ha minden pályát megnyersz, van még egy 8. Bonus Track). A motorhangokat Dolby Surround Sound szolaltatja meg – **az**

üvöltő motorok, a váltás, az ütközések hangjai, a kerekek csikorgása egészen **élet**hűre sikerültek. Természetesen a játékok visszajátszhatók, elmenthetők, a kameránézetek változathatók – ahogyan egy jó CD-s játékhoz illik.

A 21st Century Entertainment nevét meghallva csakis és kizárólag flipperjátékok jutnak az eszedbe, nem? Nos, úgy látszik, ennyi azért mégsem elegendő a cég fenntartásához, mert beváltak a Synergist című futurisztikus **kaland**játék fejlesztésébe. Az októberre ígért játék jó

adag misztikummal, gyilkossággal, káoszszal fűszerezett; a fejlesztők objektumorientált tárgyzelészről, multimédiás kalandjátékról, hi-tech játékról **regél**nek. No, majd meglátjuk...

A sci-fi mindig is alapeleme volt a Sales Curve Interactive-nek, azaz a SCi-nak. Most sincs ez másképp, a Lawnmower Man és a CyberWar után újabb dögös játékok következnek 95-96-ban is. Az XS - Shield Up, Fight Back valami olyasmi, mint ami a talán Rise of the Robots akart lenni: cyberverekedés arénában, gladiátor-szerű harcmo-

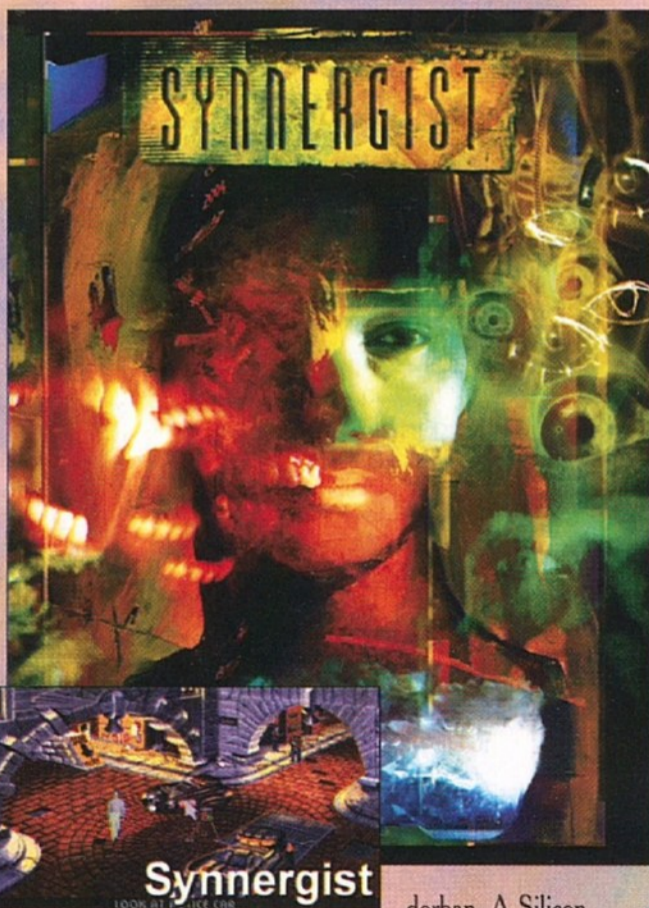


A hamarosan elkészülő filmhez kapcsolódóan a játék is az első rész virtuális folytatása, várhatóan hatalmas anyagi sikerrel. Kicsit nyugisabb, bár szintén SGI által generált környezetben játszódik a Kingdom



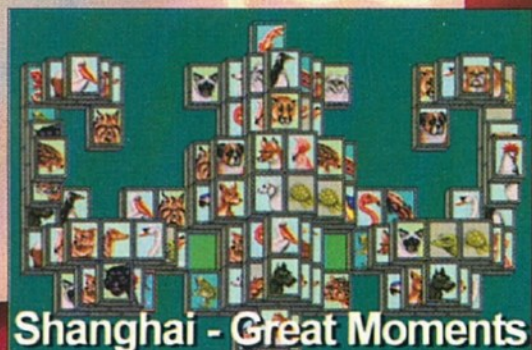
ten már alig játszható, egyszerűen nem látni, mit kell löni. Tény, hogy a **régi** jó amíg az érzések töltik el az ember szívét. A Xargon hangzatos címe mögött egy primitívebb, de szép grafikájú játék rejtőzik.

Mászkalós, gyűjtögetős, labirintusos, amolyan C-64-es időkől megszerzett game. Ja, majdnem elfelejtettem, jön az Extreme Pinball! **Óriás** jó, nagy felbontású grafika, Silicon Graphics renderelt 2D és 3D pályák, multiball és **még** sokan mások. Az Excessive Speed a Lotus-hoz hasonló autóverseny hi-color grafikával (naná, hogy VESA SVGA kártya kell hozzá!) Támogatja a network, a modem és a BBS játékosokat is... Jazz Jackrabbit **új** társra lelt Spaz személyében (úgy **néz** ki, mint



O' Magic, egy afféle RPG komédia egy meghatározhatatlan „lovagkorban”. Épp most került a kezembe egy érdekes **hír**. Az Activision, bár még vissza sem tért igazából a megújult játékiparba, máris **meghökkenítő** kijelentést tett: soha többé nem fejleszt PC-s játékokat DOS alá, csakis Windows és Windows 95 cuccokkal rukkolt majd elő! Ilyen lesz a Pitfall: The Mayan Adventure (a régi régi C-64-es game felújítása – nagyon szépnek ígérkezik), a Shanghai: Great Moments, a Mechwarrior 2 (igen, ez volt az utolsó DOS alá elkészült játékunk, amit „windowsosítanak”), a Hockeydrome (3D sportjáték) és a The Great Game (ez az a kalandjáték, amelyben a CIA és a KGB volt vezetői játsszák a főszerepet).

Mr. Chaos
Úgy tűnik, kevesen vették észre, hogy előző számunkban elrontottuk a 70. oldali versíró játékot (bocs, de a hejjesírás ellenőrző modul elfelejté az összes „Bold” bejegyzést...), így megismételjük. 5 CD várja gazdáját, ezt most még megfejeljük egy fődíjjal, a Gremlin Desert & Jungle Strike CD-jével. Tehát: írj egy négyesoros, rímelő verset e cikkben található vastagbetűs szavakból!



Kissé gyanakodva vettem a kezembe a Sierra legújabb művét, nem utolsósorban a dobozon található „For Windows CD” felirat miatt. Ennek ellenére nem is kaptam rossz játékot a kezembe! Sőt! Merem állítani, hogy megszületett az első űrhajó-szimulátor (kalandelemekkel tűzelve – végül is a Sierra erről híres!), amely megüti a nagyon jó szintet! Uram atyám! A végén még eljutunk odáig, hogy tudnak Windows alá is programokat írni...

Nos, a fentiek nyilván másképp fogja gondolni, akinek nincs egy „meglehetősen” gyors gépe... A minimum egy 486/33 VLB, de a 66MHz-eset melegen ajánlják hozzá. Hasonlóképpen 8 MB RAM alatt ne is próbálkozzunk! Azt is kérték figyelembe venni, hogy én bizony egy elég gyors P100-as gépen teszteltem, 16 MB RAM-mal (viszont a PCI grafikus kártyám legalább 30%-al lassabb, mint a VLB-os volt! A franc a belibe, aki kitalálta az új „szu-

történet kissé jobban megcsavart, de mindent megélhetjük a kimondottan szép introban. Szerencsémre az irányítás nehézségeiről sem kell regélnem, mivel MINDEN aprósághoz segítséget kapunk – az irányítástól az ellenfeleken át, egészen az apró tippelig –, ha elakadtunk! Lehetőségünk van szép fokozatosan megismerkedni az irányítással – vagyis valóban sikerült egy normális tutort csinálni, amit rengeteg programnál elnagyolnak.

A játékmenet a szimulátoros résszel kezdődik. Néhány küldetést végre kell hajtunk mielőtt a kalandrészekbe belekezdhetnénk. Ezután szabadon válhatunk a kétféle játékmód között (ezt egyébként nagyon reklámozták a leírásban – tényleg nem rossz a megvalósítás). Az egyetlen apróság, amit nem tudok (mivel a kalandrészbe éppen csak belekóstoltam), hogy mennyire keveredik a kétféle játékmód! Lehet, hogy a kalandrészben szükség lesz bizonyos tárgyakra, amit csak egy adott űrhajós kül-



egész jó – azoktól a pillanatoktól eltekintve, amikor a CD-ről töltött (ezt azonban küldetés közben nem csinálta, mint a WCIII!!!) –, sőt kimondottan GYORS (!!!) volt. A minőséget tekintve pedig nemcsak a szimulátor, de a videolejátások is SVGA-ban vannak (a kalandrész mozgatásánál és egész képernyős filmeknél nem, de ekkor is ügyesen leplezi a felbontásrontást), és meglehetősen szépen futottak. A grafikai részt összefoglalva: a WCIII-at szerintem elég rendesen megveri...

ram sem kerülne be oda.) Na, sok mese után: alapvető probléma volt a joystick driverrel. Adtak ugyan valamit a programhoz, de arról jobb nem beszélni. Az egerrel való irányítás pedig meglehetősen macerás (még jó egerrel is). Ez utóbbit merem állítani, mert játszottam bemutatót Tie Fighterrel. Szóval maradjunk annyiban, hogy Mocsy barátom megszakadt

volna a röhögéstől... Természetesen akadtak apróbb hibák a szimulátor részben is (tervezési hibákra gondolok, nem programozásra, mert a játék szépen, megbízhatóan futott – ez sem akármilyen manapság!), de összességében ez is megnyerte nálam a futamot a WCIII-al szemben. A kalandrészről csak annyit, hogy a Lost Eden elbújhat emellett a mozgatás mellett – ez pedig nem akármilyen szépen! Aki

The Last Dynasty



pergyors” szabványt! Tévedés elkerülése végett az új kártyám sem rosszabb minőségű, mint az előző... Ezért inkább össze szeretném hasonlítani a programot a Wing Commander III-mal, így aki látta ezt a proggyt futni (vagy kínlódni) a saját gépén, az esetleg megteheti saját maga is. En mindkettőt a fent említett gépemen mutatott tulajdonságaik alapján fogom megítélni...

A kerettörténet semmi meglepőt nem hordoz: van a nagyon erős gonosz (Iron) és a nagyon gyenge, de rendkívül elszánt magányos hős (TE), aki megpróbálja megakadályozni a gonoszt mindenféle természetéhez illő terveiben. Természetesen a

detés teljesítése után kapunk meg. Igaz, hogy így részben korlátozzuk a szabad átváltást a kétféle játékmód között, de én tül így csináltam volna...

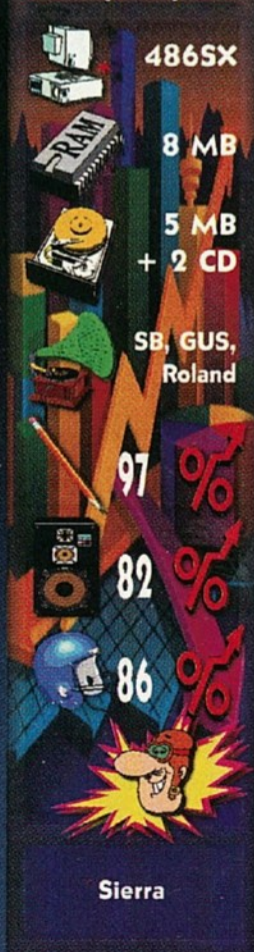
Mivel már kiderült, hogy korántsem mentem végig a játékon (bár már egy-két eset eltöltöttem vele), nem is untatok senkit eddigi kalandjaimmal (ÉRDemes megnézni mindenkinek magának), nézzük inkább a rövid véleményemet:

A grafika szempontjából egy apró megjegyzés: ha már egy program észreveszi, hogy a Windows-om 800*600 64K üzemmódban van, akkor miért nem tud átváltani rá, vagy legalább egy értelmes hibaüzenettel tájékoztatni, hogy tegyem ezt én meg! A tesztprogram ugyanis azt írta, hogy az Őn gépe ilyen és ilyen módban van, ami OK, mivel a The Last Dynasty csak 640*480 256 színű módot igényel. De a program becsületére legyen mondva, hogy átváltás után tényleg szépen futott, és teljesen eltakarta a Windows felületet! Ezenkívül a sebesség is

A hangoknál sem volt az installálásnál semmi probléma (aki azt hiszi, hogy a Windows eleve kizárja az ilyen problémákat, az rendesen melléfogott). Némi apróbb hiba: sok lejátszásban ismétlések ismétlések voltak, de ez lehet, hogy az én két hangkártyás, alaposan elállítgatott gépem mutatója. Mindenesetre az effektek profik, a zene kicsit elmaradt a WCIII-étől.

Végül kedvenc vesszőparipám a játszhatóság. A játék ellen csak két dolog szólt: a Windows és a CD (én ugyanis alapvetően nem vagyok megelégedve a CD-s játékok játszhatóságával. Sok cég azt hiszi, hogy a mozi és a beszéd már elég... Hát nem! Néhány bolond nem csak gyönyörködni, hanem játszani is akar... Azt hiszem nem árulok el nagy titkot, hogyha engem kérdeznének a „Top Ten” játékaimról, bizony egyetlen CD-s prog-

The Last Dynasty



még nem találkozott a Lost Edennel, az elégedjen meg annyival, hogy néhány hónapja egészen a padlóig esünk a székről, mikor megláttuk. Hát ez jobb...

Összefoglalva: a „The Last Dynasty” két szempontból is jobbnak bizonyult (természetesen nálam), mint a Wing Commander III. Szébb és jobbnak játszható, sőt merem állítani, hogy gyorsabb is! Az, hogy ennek ellenére nem fog 102%-ot kapni, az tisztán az én szőrösszívűségemnek köszönhető. Emellett nagy erénye, hogy megingatott egy korábbi előítéletemben a Windows-os programokat illetően. Lehet, hogy mégis lesznek jó programok WIN95 alatt?

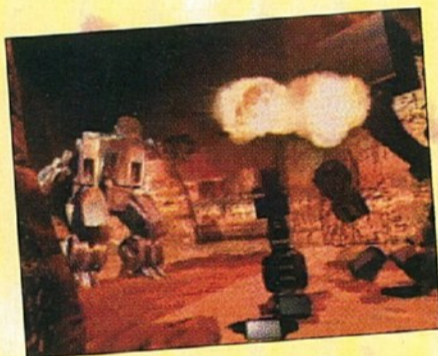
Pellus

MECHWARRIOR[®] 2

31ST CENTURY COMBAT

3058. Egy fémláb hatolt a talajon fekvő koponyák közé. A szervomotorok síkoltatták a mindent körülölelő portól, de a pilóta nem kímélte mekhjét. Meghatározott céllal haladt, sebesült társát kereste. Óvatosságát félretéve bukkant elő a szikla mögül, épp akkor, mikor társát megsemmisítette a halálos lézersugár. A támadó felé fordult, de már késő... A végzet őt is elérte... A halál uralta a Földet... a halál, és a Mechwarriorok.

A játék az Activisiontól érkezett, stílusát tekintve „lépegető szimulátor”. Az installálást követően – ami 30 és 105 Mega között csippen le a winchesterről – három lehetőség közül választhatunk. (Szó-kás szerint én egy negyediket javasolnék, mégpedig a főmenüben



(Esc) a Combat Variables opciónál a nehézségi fokozatot állítsuk Easy-re.)

Tehát a három lehetőség: 1. A Jade Falcon Clan Hall tagjaként harcolni, 2. A Wolf Clan Hall oldalán játszani, 3. Fejleszt ugrani egy általános csatába, melynek szereplőit mi magunk állíthatjuk össze, testzésünk szerint. Klánonként 25 küldetéssel számolhatunk, ami ugye testvérek közt is megvan körülbelül 50. Miután kiválasztottuk a szimpatikusabb oldalt, megnézhetünk egy gyönyörű animációt: miképp érkezünk „törzsünk” főhadiszállására a lemenő nap fénye által övezve... vagy valami hasonlót. Innen (akár akarod, akár nem) regisztrálnunk kell magunkat, add meg neved (csillagképed, zoknid színét...), majd

a gép automatikusan közli jelenlegi küldetésed, rangfokozatod és az eddig elért pontszámot.

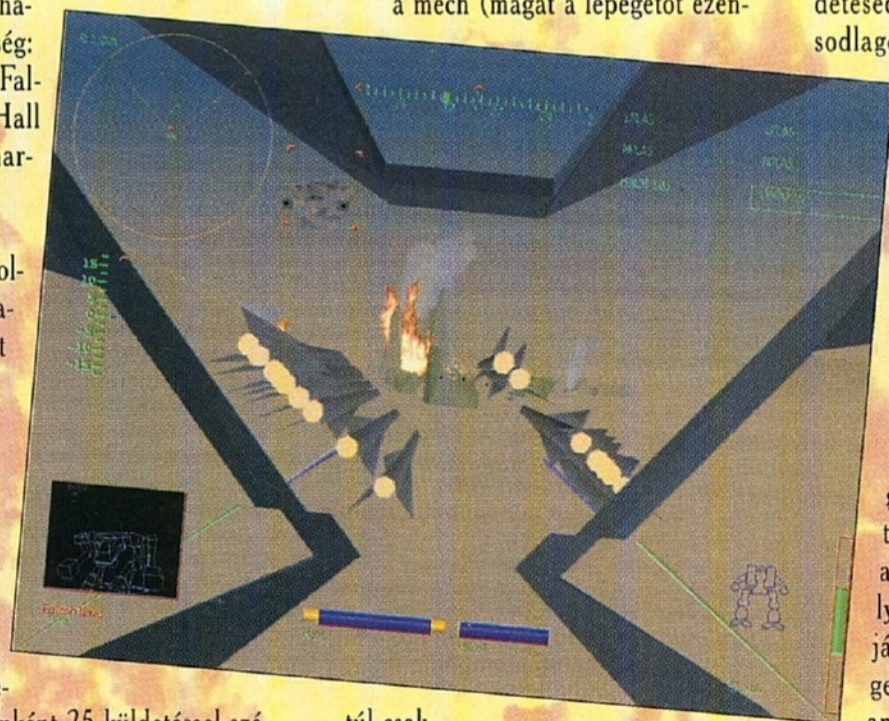
A rangfokozatok egyébként: 1. Mechwarrior, 2. Star Commander, 3. Nova Commander, 4. Norton Commander (csak vicceltem: Star Captain), 5. Nova Captain, 6. Star Colonel, 7. Nova Colonel, 8. Galaxy Commander és a csúcás: Khan.

Tehát van miért hajítani! Megvolt a regisztrálás, most jön az interaktív rész, mégpedig a költői kérdés: merre tovább?

A válasz irtó kézenfekvő, jelen esetben három

lehetőségünk van: 1. „Nagyon kíváncsi ember vagyok, és retentő módon érdekel az általam választott klán története, hősei, technikái!” Ez

esetben az Archive Holoprojectort vedd célba. 2. „Kissé félnék természet vagyok, szeretnék megismerkedni a mech (magát a lépegetőt ezen-

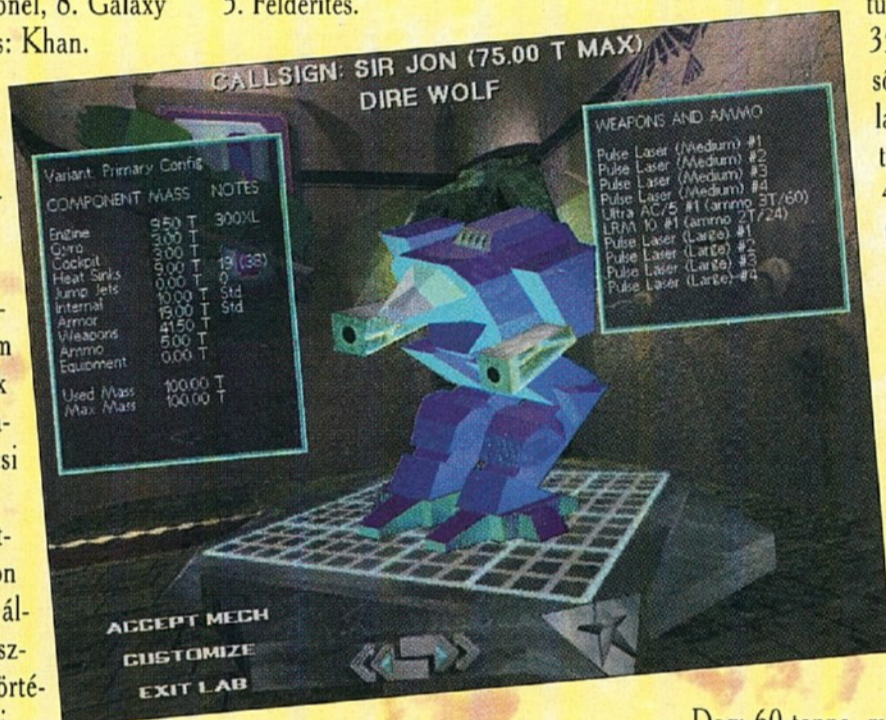


túl csak mechnek hívom) irányításával!” Nos, Te a Cadet Training kijáratot válaszd, itt néhány küldetés során (szlalom, lögyakorlat stb.) mindent megtudhatsz, amit csak akarsz. 3. „Na nee! Ugyan már! Ki, ha én nem... gyerünk harcolni!” Ha magadra ismersz ebből a pár szóból, akkor – hozzám hasonlóan – a Ready Room kijáraton hagyod el a termet. Miután minden út

ide vezet, a többivel nem vacakolok, hanem egyből a közepébe...

A küldetés.

Ötféle lehet (ezt ugyan nem Te határozhatod meg, de a játék gondoskodni fog a változatosságról): 1. Csapás-mérés (remélem elég szabatos.) 2. Védelmezés. 3. Kíséret. 4. Harci őrzár. 5. Felderítés.



A célok.

Ún. elsődleges célpont (primary): mindenképpen teljesíteni kell, ez küldetésed gerince. Másodlagos célpont (secondary): általában kisebb volumenű tennivaló, sajna ezzel is meg kell birkózni. Targets of opportunity: olyan apróságok, amik nem szerepelnek ugyan a feladatkörben, de ha már ott vagy, miért ne? S végül mindenképpen vissza kell térni egy bizonyos pontra, amit a görög ABC betűi helyettesítenek. Küldetésenként a játék meghatározza a lehetséges „súlyhatár”-t, ami azt jelenti, hogy van X tonnányi lehetőség, és ezen belül olyan mechet szerelsz fel, amelyet tudsz. (Persze... naná, hogy nem a legjobb mechet használhatod csak úgy összeviszva, amivel egyet lősz és mindenki eltűnik a látótérből...)

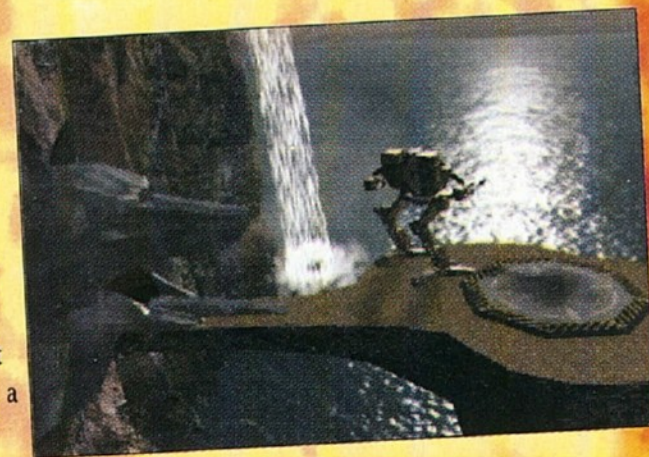
És most, a mech-választék.

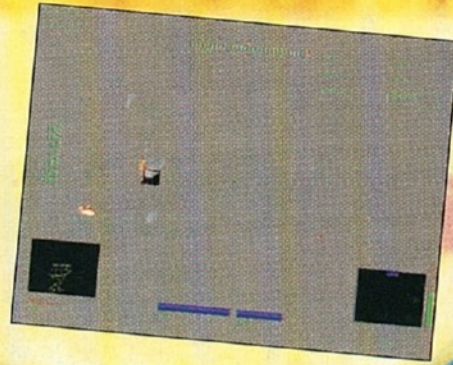
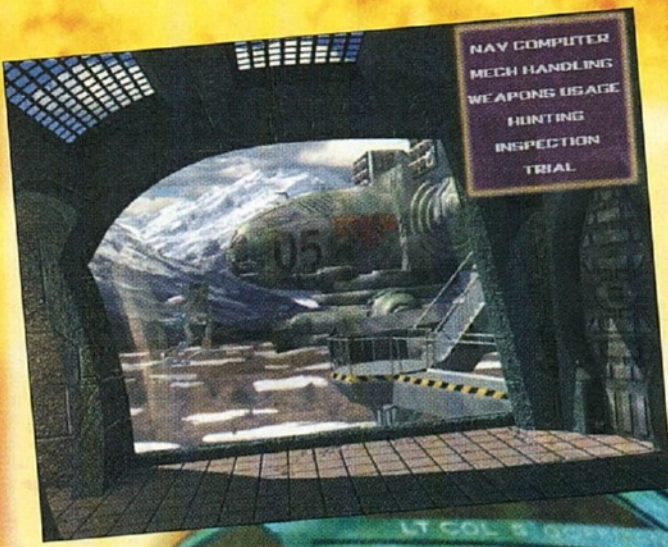
1. Firemoth: a legkisebb, legkönnyebb és leggyorsabb szerkezet. 20 tonna. Elsődleges felszereltségével inkább csak felderítési feladatokra ajánlom. Ugrani nem tud. 2. Kit Fox: 30 tonna. Default fegyverkiosztása meglehetősen durva, viszont ugrani ez sem tud. 3. Jenner II-C: 35 tonnás kreáció, elsősorban támadó céllal ajánlom. 240 métert tud ugrálni. 4. Nova: 50 tonna, talán a legjobb választás minden küldetéshez. Elsődleges felszereltsége mintegy 12 lézergyűből áll. Ez is tud ugrálni, de minek... 5. Storm Crow: 55 tonnás, ugrálni ugyan nem tud, de talán a legstabilabb szerkezet. 6. Mad

Dog: 60 tonna, meglehetősen bosszantó, ha ellenséges színekben mutatkozik, ugyanis rendkívül mozgékony, nehéz eltalálni, még szerencse, hogy ez sem tud ugrálni. Támadó jellegű küldetésekhez. 7. Hellbringer: 65 tonna. Nevéhez méltó mech, elsődleges fegyvereinek 70%-a rá-



kétvető, talán e miatt nem tud ugrálni ez sem. 8. Rifleman II-C: 65 tonnás, 90 méteres ugrótávolságával és négy lézergyűjével neveltség... 9. Summoner: 70 tonna, 150 métert ugrik, viszont fegyverei elég gyermetegek. 10. Timber Wolf: 75 tonna, ugrani nem tud, viszont fegyver-arszenálja a játék legjobb választásává teszi.





Sajnos nem mindig használhatjuk a súlyhatár miatt.

11. Gargoyle: 80 tonnás szerkentyű, ugrás semmi, fegyver dettó. 12. Warhammer II-C: 80 tonna, elsősorban kísérő-jellegű küldetésekre használható, ugrani nem tud, de durva fegyverei vannak. 13. Warhawk: elérkeztünk a 85 tonnás súlycsoport első tagjához. Kisebb mecheket egy lövéssel meg tud semmisíteni, köszönheti rakétáinak. 14.

Marauder II-C: a súlycsoport második képviselője, többnyire lézerrel van ellátva.

15. Dire Wolf: 100 tonna, csak remélheted, hogy nem sűrűn fogsz vele összefutni, hiszen még a lábujján is rakétavető van. A legdurvább és egyszersmind

a legkönnyebben elintézhető mech (már amennyiben vagy olyan gyors és rutinos, hogy kikerüld lövéseit).

Többször említettem az „elsődleges” szót, ami alatt azt kell érteni, hogy fennáll a lehetőség, hogy átszerkeszd kedvenc mechod. Erre a Ready Room szobában van alkalom, a Mech Labnak álcázott „holoketyerénél”. A fegyverekről nem tudok sok mindent mondani, értelemszerűen a nehezebb sebez nagyobbat. Ekkor viszont el kell gondolkodni azon, hogy lassabban tölt újra és limitált a lőszer-utánpótlása, nem beszélve arról, hogy a lőszer is súly. (Volt rá példa, hogy tele voltam rakétával, rálöttem egy mechre, s amíg új-

ratöltött a lépegetőm, addig a sebesült mech atomjaimra [nem akartam vulgáris lenni] robbantott. Hmmm.)

És most az irányítás.

1. Fegyverek: tűz = „SPACE”, fegyver-választás = „ENTER”, minden fegyver egyszerre bumm = „;”.

„BACKSPACE”, a fülke mozgatása jobbra-balra (ettől függetlenül mehetsz erre-arra) = „<,>”, ugrás = „J”, autopilóta ki-be = „A”, kód ki-be = „M”, katapultálás =

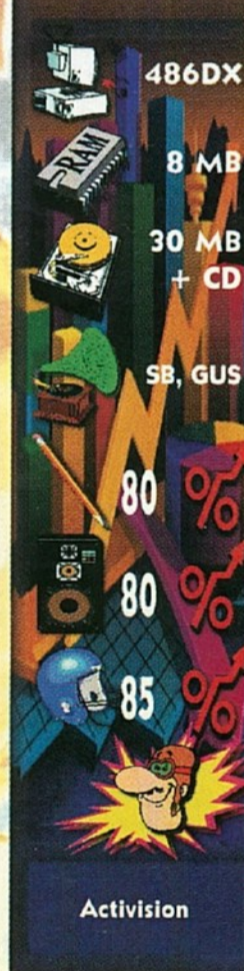
„CTRL+ALT+E”, fény ki-be = „L”, vonalrajz (kódban érdemes használni) = „W”, kívül nézeti követő-kamera = „C”, kávészünet = „ALT+P”, képlomás (csak az akciórészből) = „CTRL+P”, kilépés a főmenübe = „CTRL+Q”. 4.

Funkció-billentyűk: F1 – multifunkcionális kép, F2 – radar nézet, F3 – műholdas felderítés, F4 – célpont né-

zet, F5 – sérülés mértékének kijelzése, F6 – a páncélzat állapota, F7 – „visszapillantó tükör”, F8 – „lefelé nézet”, de minek..., F9 – fegyver nézet, F10 – az előbbi, teljes képernyőn, becsapódás után, F11 – HUD ki-bekapcsolása, F12 – „Na, hogy áll a küldetésem?”.

Három-négy küldetésenként lehetőségünk nyílik rangfokozatunk növelésére, igyekezz eleget tenni a parancsoknak. Minél több csillag fityeg a melleden, annál inkább leszel méltó egy szakasz veze-

Mechwarrior 2



tésére, aminek összállítását ugyancsak a Mech Labban intézheted el. A későbbiekben (még idén) kész lesz a 8 játékos kiegészítés, akkor majd lehet modemen vagy hálózaton is játszani.

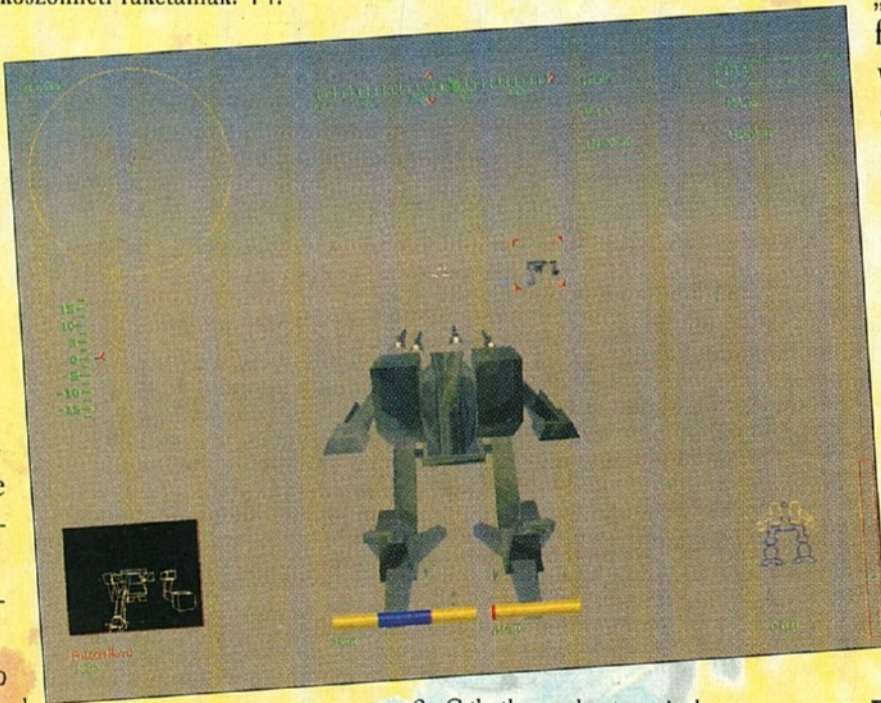
Egy „pár” jó tanács.

1. Ne lövöldözz orra-szájba, mert felmelegsik a rendszered, gondol egyet a mechod s leül pihenni. Ez a pár pillanat elég az ellenfeleknek, hogy végezzenek veled. 2. Gyakran nyomkodd az F12-t, mert a küldetésekre limitált időd van. 3. Ha már tizedszer halsz meg egy küldetésnél, ne idegeskedj, hanem a Ready Room-ban (vagy bárhol) nyomj Esc-t (fő-

menü), és ne a Quit to Dos címkére klikkelj, hanem a Combat Variables-re. Itt beállíthatod a sérthetetlenséget és az örök löszert is, noha nem enged át a következő pályára, de legalább megtudod, mit szúrtál el. 4. Ha sikerült az egyik

klán küldetésével végezned, játszd végig a másik hatalom feladatait is. Mit mondhatnék még? Ha nekem, egy anti-szimulátor játékosnak kellemes időöltést jelentett, neked miért ne tetszene?

Jon



2. Célzóberendezés: minden célpont = „T”, legközelebbi ellenség = „E”, barát = „F”, inkább egyiket sem = „CTRL+T”. 3. Pilótaszék: sebesség = „1-TÖL 0-IG”, növelése = „+”, csökkentése = „-”, célkereszt = „JOBBRA-BALRA”, hátramenet =



Dungeon Master™ II

Sok álmatlan éjszaka után most – alig egy évvel a megadott határidőn túl – végre nyugodtam állhatott fel asztalától a programozó. Elkészült a mű, és holnapról megint mi diktálunk a számítógépes szerepjátékok piacán – gondolta, és valahogy úgy érezte, megérte a programra áldozott rengeteg idő és fáradság...

Sokan vitatkozhatnak azon, hogy a legjobb szerepjáték volt-e a Dungeon Master vagy sem, de elvitathatatlan az elsője ezen a téren. Hiszen abban az időben még örülünk az egyszerű lövöldözős játékoknak is. Ekkor bombájának számított, s egy teljesen új irányzatot indított el. Hogy ma miként ítélnék meg? Nem tudom, de nem is akarom, már csak a technikai fejlődés fantasztikus változásai miatt sem.

Sok év után azonban itt a folytatás. A „The Legend of Skullkeep” valóban Dungeon Master 2, és ennek megfelelően sok eredeti tulajdonsága megmaradt. Sőt, első nekifutásból szinte minden.

Augusztus elején, a megjelenésekor azonnal belevetettem magam, hogy minél jobb képet adhassak a várva várt programról. A végigjátszásra természetesen nem is gondolhattam, de a teljes gőzerő szó szerint értendő a Dungeon Master 2 esetében.

Az első benyomások varázslatosak. A játék mindazonáltal, hogy real-time harcmodorral rendelkezik (ezt én igencsak rühellem), jól játszható és élvezetes. Valahogy elkapja az ember fantáziáját, és ettől kezdve egy másik világban találhatod magad. Hiába haladt el az idő a grafikai megvalósítás felett, mégis órákat kalandozhatsz úgy, hogy közben észre sem veszed az idő múlását. A négy karakter kiválasztása után akár azonnal belevághatsz a nagy kalandba, de én azt javaslom, jól nézd meg kivel indulsz el, mert később nincs visszaút. A négy képzettségben nem lehet egyformán gyakorlott mindenki, de hát erre való a specialisták. Alapkarakterünk kivételnek látszik, mert ő minden képzettséget ismer bizonyos szinten.

Az alapos vizsgálódás után kiderül, hogy a brutálisabb harcok csekély szellemi képessé-

gekkel rendelkeznek, az intelligensebb figurák viszont két nagyobb pofon után feldobják a bakancsukat. Persze, ez szakavatott szerepjátékosoknak nem okozhat gondot. Ezek után nem ártalmas valami élelem, innivaló és némi fegyverzet után nézni. Noha embereink nem fegyvertelenek, mégis hasznosabb tárgyakkal nekiindulni. A kitarthatóbb típusoknak ajánlom, hogy varázstudóikat tréningeztessék egy kicsit, s amikor már kissé felfejlődtek, akkor vessék csak be

őket. A HP nagy úr tud lenni. A ninjáinkat is edzhetjük éles harcok nélkül. Tanuljuk meg a

varázslatokat és uszgyi! Igen ám, ekkor kezdődnek a gondok... Már hogy merre van az arra, meg hasonlók. Ne aggódjunk, ha nincs, hamarosan találunk térképező eszközt, és az ehhez is szükséges iránytűt a kocsmában vehetjük meg. Miután megtöltöttük kulacsainkat (enélkül ne induljunk) és ellenőriztük a felszerelésünk hiánytalanságát, alkalmazzuk a már megtalált első kulcsot és ...

Kalandra fel!
A játék folyamán mind messzebb jutunk kiindulási pontunktól, de szinte mindig vissza is térhetünk oda. Ennek több oka és célja lehet. Az egyik, hogy néha nyugalomra vágyunk, a másik, hogy összeszedgetett tárgyainkat pénzre csererelehetjük, amiből természetesen újabb tárgyakat vásárolhatunk. A fegyverek hatásfoka nagyjából arányos az árakkal, a páncéloké nem mindig. Nekem úgy tűnt, hogy alkudni is érdemes, mert a boltosok kissé többet írnak ki, mint amennyiért végülis odaadják a motyót. A harcosok kezében egy jó fegyver



Dungeon Master II.

386SX

4 MB

23 MB

+ CD

SB, GUS, ADLIB

90%

85%

88%

Interplay

sokkal hatékonyabb, mint bármiféle páncélzat. A későbbiekben ugyanis találunk komolyabb dolgokat, meg sokkal több pénzünk is lesz. Meglepő mennyi pénzt szerezhetünk gyógynövények szedégetésével (ráadásnak ezek visszazönnék), néha többet kapunk értük, mint egy fegyverért. Vigyázzunk, mert a boltokban üldögélő bigyók jól képzett karatés biztonságiak, akik támadás esetén beavatkoznak. (Ezt onnan tudom, hogy eldobtam egy követ egy ilyen izé felé, erre az jól agyonverte a csapatomat.)

A játék jól tervezett és mégsem gigantikus labirintusokkal büszkélkedhet. Nehéz bennük eltévedni, de a logikai feladatokat úgysem kerülhetjük meg, így leghelyesebb, ha bejárunk minden zegzugot. A szörnyek éppen elegen vannak – na jó, néha egy kicsit sokan. Erejük a mi fejlődésünkkel tart lépést, logikusan kezdetben nem a legkeményebb dögöket kell elcsépelniük. Vannak mágiát alkalmazó ellenfelek is, akik ellen kezdetben nem sokat tudunk tenni. Ezeket jobb elkerülni, későbbre hagyni.

Milyen hasznos dolgot felejtettem ki? Ja, a varázslatokat. Pedig ez a játék egyik sarkalatos része.

Sajnos a kézikönyv csak a komponensek nevét és rúnáját közli le. A pontos kombinációkat ez sem tartalmazza, de természetesen a stáb gondos munkával ezeknek is utánajárt, és így egy meglehetősen hasznos gyűjteményt tehetek most közkinccsé. A varázslatok egyébként négy szótagoskából állnak össze, illetve az ezeknek megfelelő jelekből. Közülük az első rúna az erősséget jelenti, a többi a valódi hókuszpókusz. Nem csoportosítottuk hatás szerint, s azt sem írtuk mellé, melyekhez kell üvegcsé, de erre már mindenki simán rá tud jönni. Ha mégsem, majd a program közli. Na még egy kicsi segítség: a VI (hullám vonalacska).



Nem is marad más dolgom, mint értékelni a művet. Érdekes dolog a sok Ray-trace játék után egy ilyen kellemes grafikájú programmal kalandozni. Szerintem szép, de ez nem mérvadó és egyáltalán nem döntő. Fontosabb, hogy jó, illetve szórakoztató, ami egyáltalán nem mellékes szempont ebben a fantasy szegény időszakban. Nekem ugyan jelentős nosztalgiam támadt a régi jó és egyszerű játé-

kok irányába. Egy kicsit szomorú voltam, amikor a CD verzió 23 megabyte-ot pakolt a winsimre és azt mondta, hogy kész. Lehet, hogy többet vártam, de ez már csak a káka és a csomó esete. Ajánlom minden kezdő és elborult kalandozónak, mert általa megkedvelhetitek a fantázia birodalmát, és azoknak kifejeztem, akik az elsőt végigjörgöngték, mert sok szép emléket hoz újra felszínre.

Előre kalandozók!

Shy DaCosta

Varázslatok

Party Shield	YA IR
Spell Shield	YA IR DAIN
Aura of Strength	OH EW KU
Aura of Dexterity	OH EW ROS
Aura of Vitality	OH EW NETA
Fira shield	FUL BRO NETA
Darkness spell	DES IR SAR
Porter Minion spell	ZO EW ROS
Reflector spell	ZO BRO ROS
Guard Minion spell	ZO EW NETA
Stamina	YA
Shield	YA BRO
Wisdom	YA BRO DAIN
Vitality	YA BRO NETA
Health	VI
Cure Poison	VI BRO
Dexterity	OH BRO ROS
Strenght	FUL BRO KU
Mana	ZO BRO RA
Magic Marker	YA EW
Poison Clousd	OH VEN
Invisibility	OH EW SAR
Push	OH KATH KU
Pull	OH KATH ROS
Lightning Bolt	OH KATH RA
Accelate Party	OH IR ROS
Daylight	OH IR RA
Firelight	FUL
Fireball	FUL IR
Poison Foe	DES VEN
Harm Non Material	DES EW
Open Door	ZO
Attack Minion	ZO EW KU

Hát ennyit sikerült megszerezni. Remélem így már ti is könnyebben boldogultok.

3...2...1...START!

Rally Championships

„...És már rajthoz is áll a hármas versenyző és rögtön megkezdődik a visszaszámlálás! 3... 2... 1... RAJT!!! Hú, mi-



csoda indulás! Olyan porfelhőt kreált, hogy már nem is látjuk!...“ Azt hiszem ebből már mindenki rájött (na meg persze a címből is), hogy az elkövetkezendő oldalon autóversenyzésről lesz szó. Sőt! Nem is akármilyen versenyről, hanem rállyról! Mindig is csodáltam ezeket az ürgeket, akik beültek egy mindenféle krikzkraksszal tele firkált, no meg persze fullra spécizett autóba, hogy aztán jól kitörhessék a nyakukat, amikor 200-zal beveszik a hajtűkanyart. Így hát nem csoda, hogy a legnagyobb örömmel fogadtam ezt a játékot, bár a tény, hogy a Flair studio készítette kicsit lelembosított. Reméltem, hogy most majd megemberelik magukat – tévedtem. Igaz, a játék nem olyan pocék, de azért a jóhoz sincsen túl sok köze.

A demon hamar túlestem. Na nem mintha én befolyásoltam volna, hogy így legyen! Olyan gyors volt, hogy mire feleszméltem, máris a !!!cím képernyő!!! díszelgett előttem. Lehet, hogy nem csak mi versenyzünk az óra ellen, de a demok is versenyeznek egymással, mert egyik gyorsabb, mint a másik. Mikor a cím eltűnt egy Porsche Carrera repült a képembe. Hogy ez minek kellett!? Na mindegy, nézzük tovább. Jesszusom, lehet, hogy egy C64-en játszom? – kiáltottam fel, mert a menü igencsak megijesztett. Miután bevitettem néhány doboz aspirint, visszaültem a géphez és folytattam. Mondjuk Single Rally és legyen automata a sebességváltó. Ezen továbbgorgorva megtudtam, hogy milyen pályán fogok versenyezni. Az első mindig hó fedte tájon vezet keresztül. Vásárláskor inkább a gumikra figyeltem, ezért a legdrágábbat vettem meg, mert ez a csúszós pályákon is megfogja a kocsit. Mivel gondoltam a jövőre, hagytam pénzt a sérüléseim javítására is, így lemondtam a navigátor vásárlásáról. Elérkezett (végre) a verseny. Ha automatára van állítva a sebességváltó, elég lassú lesz az indulásunk: veszünk legalább 3 másodpercet. A kanyarokban lassítsunk le (engedjük el a gázt vagy fékez-

zünk). Igyekezzünk felvenni az összes bonus cuccot. A pénznek még ne örüljünk, amikor felvettük, mert ez csak akkor a miénk, ha beérünk a célba. Az idő bonus a legfontosabb. Néhány próbálkozás után

ugyanis rájöttem, hogy a kijelölt idő alatt igen nehéz eljutni a célba, ezért boldogan tettem kockára kocsim épségét a plusz időért, ami se több se kevesebb, mint 1 (!), azaz EGY másodperc. Ebből kifolyólag a kupa elnyerése csupán hiú ábránddá vált. Kb. 1023-adik alkalomra sikerült átvészelnem az első pályát. A második a sivatagi, most ezt nyújom. Az út annyira szé-

les, hogy csak hosszabb állítgatások árán tudtam úgy menni, hogy látszódon mind a két szél. Ez azért vált fontossá, hogy lássam mikor jön egy kanyar és az milyen irányba fordul. Sajnos erre még akkor is szükség van, ha van navigátorunk. Ugyanis nem valószínű, hogy olyan sok pénzünk lenne egy jó segítőre, aki minden kanyart előre megszűg.

Végére egy kis értékelés, habár eddig is kiérződött a véleményem. A játék grafikája, szerkezete és hangja igencsak hasonlít a C64-es időkre. Hogy ne mindig szidást halljatok, illetve olvassatok: nagyon jókat lehet vele játszani, ha van elég türelmünk hozzá.

El Capo and Júpi

MicroMachines II

A közelében sem járok az igazságnak, ha azt mondom, Csilla, Süti és jómagam (Chaos) megőrültünk, és hetek óta képteleg vagyunk mással játszani, mint a MicroMachines II-vel. Az történt ugyanis,



hogy mikor megérkezett az első demopéldány, automatikusan félredobtam: mit kezdjek egy 25x25 pixelből álló autóversenyyel – jaj de jó, hogy négyen is lehet játszani, na és aztán akkor mi van?! Az van, hogy a végleges verzióhoz küldött a CodeMasters két joypadet is, így aztán Süti meg én azonnal kipróbáltuk – Csillának már csak a billentyűzet jutott. Jól bezártuk az ajtót, hogy üvöltözésünk ne hallatszon ki, aztán hajrá, hogy az a', rohadt piros, ne lökj le, de hát ha ilyen béna vagy, különben is miért nem mész be az alagút-

ba!? Szóval a MicroMachines II (elődjéhez hasonlóan) egy felülnézeti autóverseny. Rengeteg pálya van, a Construction Kit kiegészítővel magunk is építhetünk újat.



A cél természetesen a leggyorsabban végigszáguldani a pályán, magunk mögött hagyva a másik három játékost. Lehet lökdösődni, lelökni egymást az asztalról (a pályák jó része valamilyen magaslaton található, ahonnan könnyű lepotyanni), kötelező ordibálni és szitkozódni – különben nincs meg a hangulata a game-nek.

Mr. Chaos

Chaos Control

1972. március 3. A Pioneer 10 felfedező űrállomás sikeresen landolt az űr egy, a Föld által megadott koordinátáján. 2050-ben elérte a naprendszer határát, de valami titokzatos erő hatására a Földdel

való összeköttetés megszakadt. Valami történt... Igen. A jupilények már megint bolygónkat fenyegetik! Felvenni a harcot velük – ez a Te feladatod. Hogy küldetésednek eleget tehess, szükséged lesz egy 486DX33-asra, dupla cd-olvasóra és 4 mega ramra, ezenfelül egy (-két) egérrre... amiért nem kár, ha a földhöz csapkodod (személyes tapasztalat...). Tehát chaos.exe, enter. Rövid, de káprázatos képsorok tűnnek fel azt a célt szolgálva, hogy mindenki vegye tudomásul, ez a játék az Infogrames hírnevét készült öregbíteni a Philips közreműködésével. Ezt követően a program önbi-zalmam felől érdeklődött – megmaradtam a Beginner fokozatnál. S most jön a lényeg! Mindenféle titokzatos rúna állta



utam: Introduction, Continue, New Game, Quit. Kipróbáltam mindegyiket, de végül a New Game-nél maradtam. A játékban Jessica Darkhill hadnagyot alakítjuk, személyében kell az ufókat kisöpörni a négy főepizódon keresztül (Manhattan, Computer, Space, Mother Ship).

És most néhány szó a szereplőkről: Jessica Darkhill: az Orbitális Véderő

egyik legjobb pilótája és a 11-es Squadron vezetője. Történetünk idején hadnagy, elsődleges feladata az idegenek kifüstölése Manhattan utcáiról, soraik szétverése, majd a Kesh Rhan anyahajó teljes megsemmisítése. Hank McBride: a 11-es Squadron első csoportjának pilótája, Jessica hátvédje. Commander Darkhill: Jessica apja, a Lunar Bázis vezetője. Captain Yoko Nakamura: a manhattani GHQ tudományos minisztérium főelőadója. Mint Jessica, ő is Marsi Háborúban veszítette el férjét. Morgan Kain: Jessica szomorú veget ért szerelme, a Marsi Háborúban vesztett oda.

Az ellenség: Arakh'Kreen: a Kesh Rhan flotta vezére. Célja a Föld elpusztítása. Atmospheric Fighter: gyenge haderő. Transporter: harcirobot szállító szerkezet. Anti-gravity Speeder: könnyű-páncélzatú harcirobot. Kesh Rhan Battle Bot: (vörös, kék, lila) ismeretlen harcirobot. Command Warbot: primitív fegyverrel felszerelt, viszont erős páncélzattal ellátott halálosztó masina. Light Orbital Fighter: átlagos űrharcos plazmafegyverrel. Heavy Orbital Fighter: hasonló az előzőhöz, bár páncélzata jóval erősebb, az Orbitális Véderő legkeményebb tagja. Autonomous protection cannon: egyszerű védelmi ágyú. Armoured tank: antigravitációs tank, három plazmaágyúval. Light cruiser: könnyűpáncélzatú, gyenge ellenfél. Heavy cruiser: nehézpáncélzatú szállítóhajó. Defense turret: automata ágyú.

Combat programs generated by the virus: mindent megtámad és elpusztít, ami különbözik az ufóktól.

És mit kell csinálni? – adódik a kérdés. Ha valaki játszott a Cyberia című játékkal, az bizonyára tudja, milyen érzés volt automata pilótával repkedni, s közben a feltűnő célpontokat likvidálni. Gyönyörű hátterek, szépen megoldott robbanás-effektek, magával ragadó játékmenet. Ez az! Feladatunk az automata pilótára utalva bejárni egy megadott helyszínt, s a fel-feltűnő jupilények nagy részét lelőni, de a képek önmagukért beszélnek. A játék automatikusan ment az egyes epizódok végén. Egy-egy epizód három-négy pályából áll, az energia pedig nagyon kiszámolt. Lehet, hogy vannak olyan olvasók, akik többet vártak ettől a stufftól, de nekem tetszett...

Jon

Csak úgy özönlnek mostanában a bunyós játékok. Íme, négy különbözőt is bemutatunk: a Brutalt, a Warriorst, az FX-Fightert és a hamarosan megjelenő Primal Rage-et.

Brutal: Paws of Fury.

Ez a mottója a Gametek legújabb verekedős stoffjának, a Brutalnak. Mit ne mondjak, nekem frenetikus élményt nyújtott ez a játék, sőt meg merem kockáztatni azt a kijelentést: „Jobban tetszik, mint a Street Fighter!” Agame-ben állatkákat irányíthatunk, szám szerint tizenkettőt. Lehetőség van az egy-, kétjátékos üzemmódra és bajnokságra, ahol akár nyolcan játszhatunk. Maga a háttér csupán annyi, hogy Dala Llama négy évente gondol egyet és utána néz, vajon ki a legjobb harcos a Földön? A lehetséges jelöltek:

Kung Fu Bunny. Faj: nyúl. Magasság: 5 láb 10 inch. Súly: 100 font.

A Shaolin templom diákja volt, majd több évre a hegyekbe vonult. Elmékedései során a relaxáció tökéletesítésére törekedve készült a küzdelemre. Stílusa lábtechnikáján nyugszik.

Prince Leon of Kenya. Faj: oroszlán. Magasság: 6 láb. Súly: 250 font. Kenya őserdeiben fejlesztette tudását, majd Hollywoodba ment, ahol az Oroszlánkirály premierje során megismerkedett a nyugati stílussal. Kedvenc támadási formája a morgás és a hangnyomás (a mellékelt képen jól látszik).

Tai Cheetah. Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 2 inch. Súly: 140 font. Hosszú évekig tartott, míg mesteri szinten sajátította el a Tai Chi művészetét. Tudása egy részét átadta Kendo Coyote-nak.

Rhei Rat. Faj: patkány. Magasság: 5 láb 11 inch. Súly: 160 font. A Thai Box mestere, egy eldugott kis szigeten elmélkedik a világ rejtelméről. Elsősorban kéztechnikájára büszke.

Panther. Faj: párduc. Magasság: 5 láb 8 inch. Súly: 190 font. A Chin Na stílus képviselője. Nincsenek illúziói, tudja, hogy a világ nem tökéletes, ezért nem hisz a jó és rossz oldalban. Az egyedüli ami ösztönzi, az ERŐ.

Kendo Coyote. Faj: prérükutya. Magasság: 6 láb 2 inch. Súly: 200 font. Tai Cheetah tanítványa volt, később saját útját járta és belekóstolt a Tae Kwon Do-ba.

Foxy Roxy. Faj: róka. Magasság: 6 láb. Súly: 160 font. Az akrobatikus Penjai Silat harcművészet mestere, India legügyesebb harcosa.

Ivan the Bear. Faj: medve. Magasság: 6 láb. Súly: 250 font. Az orosz kommandó kiképzőtisztje, szibériai birkózó stílust oktató. Elsősorban testi erejére alapoz, ki-magasló kéz-technikával.

Karate Croc. Faj: krokodil. Magasság: 6 láb. Súly: 290 font. A tradicionális karatét és az utcai harcmódot ötvözi technikájában. Alattomos, kiszámíthatatlan ütéseivel és rúgásaival viszonylag kemény ellenfél.

Dali Llama. Faj: sakál. Magasság: 6 láb 6 inch. Súly: 150 font. A teljes homály és titokzatoság vette körül egészen idáig. Célja az ész és értelem erejével megnyerni a bajnokságot.

Chung Poe. Faj: hörcsög. Magasság: 2 láb.

Súly: 50 font. A verseny legidősebb



rész-vevője, kondícióját a Sabbaal technikának köszönheti. Kifinomultsága, tapasztalata és a harmóniára való törekvése a bajnokság egyik biztos befutójává teszi.

Psycho Kitty. Faj: macska. Magasság: 3 láb. Súly: 100 font. Nem véletlenül hagytam utolsónak, hiszen ő áll a legközelebb hozzám. Stílusa az ún. „macska-harc”, ami szinte minden más technikából átvett hasznos mozdulatokat.

A háttérre és a zenei megoldásokra sem lehet panaszkodni, de a látvány és a



hangelat ma-gáért beszél. A játékban természetesen mindenkinek megvan a speciális támadásmódja, de ezeket nem lehet csak úgy hipp-hopp használni, el kell telnie némi időnek, amíg kvázi „megtanulod”, tehát csak a harmadik-negyedik küzdelemtől számítva tudod igazán felhasználni mágikus tudásod. Természetesen, amint a teljes special-moves lista a kezembem lesz... közreadom. De addig...vétek kihagyni...

szalad. Hirtelen zöld fény ragadja meg őket, és egy ismeretlen helyre kerülnek. Igen, végre megjelent a Mindscape gondozásában a várva-várt Warriors (a CD-X 1-en már találhatóak a játszható preview-jával). A történet igen egyszerű: különböző korok legjobb harcosait egy ismeretlen főgonosz „összegyűjtötte”, majd egymásra eresztette őket. (Mi más mélyebb gondolatot lehet keresni egy verekedős stoffban?) Ennyi szövegelés után, az irányítás: joy vagy klaviatúra. Utés (player one) – enter, (player two) – tab. Rúgás (player one) – right shift, (player two) – caps lock. A szereplők: Zia. Született Kínában, 1873-ban. Kisgyermek korától a



Warriors:

New York 1995. A kihalt utcán egy méltánytalanul letűnt kor elfeledett alakja törte meg a csendet. A neve Zia. A figyelmes kívülállónak feltűnhet a nő karját ékesítő tetoválás. A legendás Shaolin kolostor harcosához van szerencsénk. Nem tudja miért van itt, mi hozta vissza a halálból... A füstös kocsmában szanaszét heverő hajléktalanok és részegek látán nem érez szánalmat... A pulthoz lép. Még nem sejt, hogy a mellette ülő gyanús figura küldetésének célja. Majd hirtelen... a férfi támad. Baseball ütőjével egyenesen a törékenynek látszó nő arcát célozza meg. A lány, egy kígyó fűrgeségével kerül el a felé lendülő botot. Kezeire támaszkodik, és a híres „majom-techniká”-val támadójára összpontosít. A rúgás tökéletes. Meatball-t meglepte a

lány, de hamar szakított ezzel a múltó érzéssel, majd egy medve erejével a nő gyomrát célozza meg. Zia a sarokban álló játékgépek közé repül, majd minden tudását összeszedve Meatball felé

szalad. Hirtelen zöld fény ragadja meg őket, és egy ismeretlen helyre kerülnek.

Igen, végre megjelent a Mindscape gondozásában a várva-várt Warriors (a CD-X 1-en már találhatóak a játszható preview-jával). A történet igen egyszerű: különböző korok legjobb harcosait egy ismeretlen főgonosz „összegyűjtötte”, majd egymásra eresztette őket. (Mi más mélyebb gondolatot lehet keresni egy verekedős stoffban?) Ennyi szövegelés után, az irányítás: joy vagy klaviatúra. Utés (player one) – enter, (player two) – tab. Rúgás (player one) – right shift, (player two) – caps lock. A szereplők: Zia. Született Kínában, 1873-ban. Kisgyermek korától a

Shaolin kolostorban tanult, specialitása a majom Kung Fu. Korának egyik legjobb harcosa. Harci technika: elsősorban lábát részesíti előnyben. Titkos technika: 1. előre, előre + rúgás; 2. le, előre + ütés.

Carceres. Chartagoban született, Krisztus előtt 169-ben. A Pun háború során a rómaiak foglya lett, fiatalságát a gályán töltötte, majd az arénák rettegett bajnokává vált. Harci technika: stílusa kardjára támaszkodik. Titkos technika: 1. előre, előre + rúgás; 2. hátra, előre, le + rúgás.

Hank. 1947-ben látta meg a napvi-



látgot, a Pacific hőseinek fiaként. A vietnami háborúban edződött meg, majd pszichikai problémáira tekintettel az oregoni bázis trénerévé nevezték ki. Harci technika: Kick Box Full Contact. Titkos technika: 1. hátra, le, előre + rúgás; 2. le, hátra + ütés.

Corto. Francia halászcsohad sarjaként született 1664-ben, Saint Malo-ban. A Francia Haditengerészet kadétja lett, majd a Carib-tenger féltelmetes kalózává vált. Harci technika: régimódi és nehézkes. Titkos technika: 1. előre, előre + ütés; 2. hátra, előre, előre + rúgás.

Ghor. A Jura-korban kelt ki tojásából, és egy speciális evolúciós mutáció eredményeként lett... ami lett. Harci technika: bizarr és veszé-

lyes. Titkos technika: 1. hátra, előre, előre+ütés; 2. előre, előre+rúgás.

Tecumseh. 1793-ban született, New England-ben. Egy lázadó törzs fejévé küzdött fel magát, ami nem esett nehezére, hisz agresszív harcmórára hamar kiváltotta törzstagjainak szimpátiáját. Harci technika: szimpla mozgáskombinációk gyors váltogatása a tomahawk használatával ötvözve. Titkos technika: 1. előre, hátra, le+ütés; 2. le, le+ütés.

Fergus. 955-ben született az Ír szigeten. A korabeli Druidák szerint a legna-



Neftis. Felső Egyiptom szülöttje, időszámításunk előtt 1401-ben látta meg a napvilágot. Seth papnője, majd egész Egyiptom hercegnője lett.

Harcitechnika: erős mágijával elensúlyozza gyenge testi adottságait. Titkos technika: 1. hátra, le, le+ütés.

Osinkira. 1248-ban született, Afrikában. Apja híres harcos és törzsfő volt, tudását fiára hagyományozta. Harci



FX-Fighter:

Úgy tűnik, ez a hónap kedvezett nekem, hiszen egyre fokozta lelkesedésem, hogy nem egy „pitty-putty nyomi” game-ről volt szó, hanem a Mortal Kombat óta a legnagyobb durranásról: az FX-Fighterről. Emlékszem arra a



technika: közelharcban nagyon jó. Titkos technika: 1. le, hátra+rúgás; 2. hátra, előre+ütés.

Minden karakternek van úgynevezett rejtett mozgása is, de ezek olyan egyszerűek, hogy kár leírni. Természetesen vannak rejtett karakterek és különböző cheatek, ezeket a Cheat oldalon találjátok.

A legérdekesebb újítás a 3D játéktér.

A PageUp-al és PageDown-nal váltogatni lehet a nézeteket, a Home-al és End-el a VGA és SVGA felbontást cserélgethetjük. A döntő játszma után visszanezethetjük küzdelmünket, a videot értelem-szerűen az ikonokkal irányíthatjuk. Are you ready? FIGHT!

napra, mikor először jártam a Wizard's nevű pénzelverdében, és többek között a SEGA-s Virtua Fightert állta körül 1024 ember, s szájtátva nézték a képernyőt betöltő látványt. Először azt hittem, ezt nem lehet PC-re megcsinálni, de az Argonaut fejlesztőgárdája bebizonyította, hogy tévedek. Sajnos a teljes programhoz még nem volt szerencsém, de a demojával már játszottam, s be kell vallanom, jobb, mint ami a játéktérben van. Noha semmi

köze sincs a már említett Virtua Fighterhez, mégis az élmény magával ragadó, a látvány és a zenei hatások önmagukért beszélnek. Remélem a mellékelt képek felkeltik érdeklődésüket, s megvan mit hozzon a Jézuska...

Primal Rage:

A Time Warner Interactive gondolt egy nagyot, és arra az elhatározásra jutott, hogy kiadja PC-re is a játéktérme királyát, a Primal Rage-t. Milyen érzés lehet ősi állatként megvívni a harcot a többi jurakori lény ellen? Ne sokáig törd a fejed, hiszen a cég szeptember környékére ígéri a stuffot.

A történet: egyszer volt, hol nem volt, a saurusok már rég kihaltak, s az emberek már csak a mesékből emlékeztek a hajdani szörnyekre. Egy szép napon azonban hatalmas meteorit csapódott a Föld felszínébe, s hogy, hogy nem nyolc óriási dinoszaurusz-szerű kreáció életre kelt. Az isteneknek pedig nem volt jobb dolguk, mint az, hogy belebújjanak hét mutáns belsejébe és bronto-burgert próbáljanak készíteni a nyolcadik, legnagyobb, leggonoszabb Tyrannosaurus Rexből.

Itt lépünk a színre, hogy a joystickkel irányítsuk a csetlő-botló isteneket, és megmentsük az emberiséget a pusztulástól. A hét isten-saurusz:

Blizzard: nagy majomszerű lény. Faj: Kong. Specialitása: Ice Geysir, Cold Breath, Mega Punch, Punching Bag.

Talon: kicsi, de gyors kreatúra. Faj: Deinonychus. Specialitása: Jugular Bite, Face Ripper, Brain Basher.

Diablo: vörös, gyors lény. Faj: Allosaurus. Specialitásai: Hot Foot, Blow Torch, Fireball, Inferno Flash.

Armadon: barna színű, szarvas dino. Faj: Tristagasaurtops. Specialitásai: Hornication, Bed-O-Nails, Flying Spikes, Gut Gouger.

Chaos: kicsiny, majomszerű lény (gyakran lát el felelős szerkesztői teendőket...). Faj: Kong. Specialitásai: Fart of Fury, Power Puke, Flying Butt-Slam, Ground Shaker.

Sauron: sárga T-Rex. Specialitásai: Primal Scream, Leaping Bone Bash, Earthquake Stomp, Cranium Crusher. Vertigo: óriási, kék Cobrasaur. Specialitásai: Venom Spit, Scorpion Sting, Voodoo Spell, Come Slither.

Nagyjából ennyi, amit ki lehetett hámozni a szűk ismertetőből. Elvadultabb lelkületűeknek csak annyit... itt is lehetőség van kivégezni a másikat, és – állítólag – a game tele van rejtett karakterekkel, akiket különböző joy-mozgatással lehet előbányászni a stuffból. Befejezésképp egy személyes vélemény: „Én már nagyon várom.”

Jon



gyobb harcos volt.

Harci technika: jó védekezés. Titkos technika: 1. le, előre+ütés; 2. előre, előre+rúgás.

Meatball. New York Bronx negyedében született, 1972-ben. Az East Side-i életbenmaradásért folyó küzdelemben magára szedte ezt-azt. Harci technika: a tradicionális és az utcai harc ötvözte. Titkos technika: 1. le, hátra+ütés; 2. hátra, le, előre+ütés.



3D



A sok pénz keresésének egyik törvénye így szól: „Ha bármit létrehozol – legyen az könyv, film, esetleg játéprogram –, és beütné a totális siker, egy percig se télovázz, addig húzz le róla minél több bőrt, amíg veszik az emberek!” Kezdelben volt a Lemmings, aztán jött az Oh No, More Lemmings, és várni kellett egy kicsit a Lemmings 2: The Tribes-

(voltak az első kiadásban, és mosolyogtatóak a Xmas Lemmingsekben, tuti jól néztek ki néhány nagyon jól eltalált demóban, de amúgy állati unalmasak az n+1. kiadásban), kipoxyognak egy adott pályára az egyik oldalon, s elindulnak az orruk után abban a reményben, hogy a játékos (ezek vagyunk mi) megoldja, hogy eljussanak a házukba a pálya másik oldalán. A dolog ott bonyolódik, hogy a pályán mindenféle tereptárgyak vannak, amelyekkel maguktól nem tudnak mit

ni. Ha a fal hegytetőben végződik, akkor sétál tovább a hegytetőn, ha a képernyő tetjén végződik, akkor leesik, és szétkenődik a képernyő alján, mi meg kezdehetjük előlről a pályát, és legközelebb nem felejtünk el neki egy ejtőernyős képességet is kiosztani. Már ha van! Mert a képességek csak korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésünkre, nem szórhatjuk boldog-boldogtalannak! Az egészről egy jópofa logikai játék keveredik, amelynek az a célja, hogy megadott számú lemmingből megadott százalék biztonságosan eljusson haza.

Keresztezzük ezt a Doommal, az eredmény a 3D Lemmings (vagy Lemmings 3D, még nem sikerült eldönteni). Nálunk a Preview CD volt, s mit mondjak, egyikünk

helyzet az, hogy négy kamerát tologatunk körbe a pálya körül, hogy jó rálátásunk legyen a dologra. A rossz rálátás egyenértékű a pálya elrontásával. De miközben mi a kamerákkal bíbelődünk, a lemmingek már poxyognak, és mennek-mennek, esnek bele az egész terepet körülölelő tengerbe, mi meg megőrülünk, mert nincs 5 kezünk.

A játékképernyő több részből áll össze. A bal felső sarokban egy térképet látunk, amely „megkönnyíti” mozgásunkat az adott szinten, különösen, ha az adott szint nagyobb, mint a képernyő. Alul találhatóak a képességeket szimbolizáló ikonok, ezek közül újdonság a nyíl, amely egy bizonyos lemming megjelölésére szolgál. Ugyanis néha olyan tömegben jönnek, hogy nehéz



ra, de közben, hogy ne unatkozzunk, volt egy pár Xmas Lemmings is. Aztán All New World of Lemmings, idén április óta van már Lemmings for Windows, és szeptembertől lesz 3D Lemmings. Remélem örültök!

Szerintem egészen egyszerűen nincs olyan ember a Földön, aki ne tudná, hogy miről szól ez a játék, de ha mégis, annak összefoglalom pár szóban. A lemmingek, akik mellelleg állati jópofák

kezdeni: ha fal jön szembe, megfordulnak és mennek a másik irányba, ha szakadék, akkor belezúgnak és halálra törnek magukat, ha víz, akkor belegyalognak és megfulladnak. Pedig van más lehetőség is, ugyanis akadályok leküzdésére különböző képességek – úgy mint ásó, mászó, blokkoló (nem óra!), ugró, hídépítő – állnak rendelkezésre, amiket mi osztogathatunk szét: megy a lemming, kijelöljük, rákattintunk a falmászó képességre, amittől ő képes lesz falra mász-

sem volt elragadtatva a dologtól! Már az első Lemmings kiadásban is voltak olyan pályák, amelyek nagyobbak voltak, mint ami egy képernyőre ráfért volna, ami önmagában nem lett volna baj, csak ha a pálya két oldalán kellett kavarolni, elég kényelmetlen volt egyrészt a lemmingekre, másrészt az ablakra figyelni (mármint rángatni a pálya felett a képernyőablakot ide-oda). A 3D Lemmings-ben mást sem kell csinálni, mint az ablakkal bíbelődni, itt ugyanis az alap-

pontosan kijelölni a megfelelőt, így könnyen elpazarolhatnánk az értékes képességeket. Ehelyett a nyíllal kijelöljük, s utána választunk neki képességet. A nyíl mellett egy lemming fej látható, ezzel tudunk belépni egy lemmingbe! Igen, jól olvastad, bele a lemmingbe, ezt hívják Virtual Lemming módnak, s kb. olyan, mintha egy lemminggel doomsznál. Állítólag lesznek pályák, amiket csak így lehet megcsinálni!

TRF

14

A XII. század elején járunk. Dzsingisz kán éppen most készül európai turnéjára: az utak biztonsága egyenlő a nullával, járványok tizedelik a városok és falvak lakosságát.

Minek is ragozzuk tovább, nagyon jól tudjátok, hogy a Marco Poloról van szó – úgy döntöttünk, nem foglalkozunk a játék kezelésével és ismertetésével, inkább csak hasznos jegyzeteket emelünk ki Mr. Markusz Pólusz naplójából, amelyek elmondják, miként tehetünk szert tetemes vagyonra és hírnévre:

„...emlékszem még az első város nevére, arra, amiből elindultam: Layasnak hívták. Az ottani öreg kereskedő, Giovanni, nagyon jó áron kínálta a gyapjút. Vettem hát annyit, amennyi csak a pénzből futotta – furcsa, összesen 600 arany Saggival kezdtem s most már több, mint egymillióm van. Első utam Acreba vezetett, ahol jó áron eladtam a gyapjút. Az egész város arról beszélt, hogy a pápa meghalt, s az egyház tanácstalan. Gondoltam, benézek a Pápai Legátushoz, hátha akad valami feladat egy ilyen istenfélő ember számára, mint én. Szívesen láttak, első küldetésem szerint szentelt olajat kellett hoznom Sevastoból, mert egy nagy mongol törzsfőnököt akartak megkeresztelni. Utam Layason át vezetett, ahol borsot és még egy tevéet vásároltam. A két tevének több élelem kellett, ezért rengeteget felvásároltam, ügyelve arra, hogy maradjon elég Saggim a megszentelt olajra. A Sevastoba vezető út farszató volt, egyik emberem lebetegedett, de – Istennek hála – szerencsésen megérkeztünk. Rögtön az olajért mentem, s a 100 Saggi

adomány kifizetése után már vittem is vissza a táborba. Elindultam Trebisonde felé, hogy még jó áron el tudjam adni a borsot. Árából páncélokat vásároltam, nagyon alacsony áron. Sevastoban a maradék pénzemet brokátba fektettem, s továbbindultam Layas felé. Élelmiszer-készleteink már kifogyóban voltak, így vettem egy keveset a maradék pénzből. Pénz és élelem nélkül érkeztem meg Acreba. Az olajat odaadtam a Legátusnak, aki egy hosszabb teázás után megkérdezett, hogy van-e kedvem elvállalni egy újabb missziót. Rögtön igent mondtam. A Legátus egy arany keresztet adott aján-



dékba, majd elmondta, hogy mi a feladatom: a Szaracén hadvezér Yossouf táborából kellett kiszabadítanom egy mongol foglyot. Mielőtt utamra indultam volna Layas felé, eladtam a páncélokat, a keresztet, a brokátokat és az egyik tevémet. Layasban ételt vettem, és négy csapat íjászt béreltem fel. Arzinganban megvettem az összes tevéet, amit lehetett, majd Mossulba érve kelyheket vásároltam. Yossouf táborában említeni sem meretem, hogy miért jöttem, mert a hadvezér nagyon mérges volt. Utasított minden kereskedőt, hozzanak neki annyi fegyvert, amennyit csak tudnak. Egy hét múlva tértem vissza, mikor-

MARCO POLO

ra a hadvezér már megnyugodott, hiszen megérkeztek a fegyverszállítmányok. Szóba hoztam, hogy talán elengedhetné a mongol foglyot, erre ő lefejeztette, mondván, minden kém így jár. A táborom felé menet fémekeket ételt vásároltam. Baudac irányába indultam, eladtam a fémekeket, s a hadvezér számára 5 íjat vettem. Mossulba visszatérve Yossouf egyből fogadott, s megköszönte a fegyvereket. Felajánlott egy új küldetést, amit elfogadtam, hiszen csak cukrot kellett vásárolnom.

Argiron városának lakói járvány gyöttri, ezért várnom kellett 2 hétig, míg bebocsátást nem nyertem. Sok fémet, de különösen sok ezüstöt vásároltam, majd Tiflis irányába indultam tovább. Újabb tevéket vettem, s frissen vásárolt selyemmel raktam meg őket. Trebizondban eladtam az összes fémet (az



ezüstöt nem), majd egy kiárúsításon páncélokra tettem szert. A Sevasto felé vezető úton egy öreg embert szedtünk fel, aki halálból elmondta, hogy Sevastoban nagyon olcsó a brokát. Layasban – szokás szerint –

csak élelmiszert vettem, majd egyik lovasom tanácsára azonnal továbbindultunk. Acreba érve hallottam, hogy nagy homokvihar volt Layas mellett, sok karaván eltűnt. A lovas megjutalmaztam ezért az értékes információért, mely talán az életünket mentette meg. A városban a Legátus elé járulva elmeséltem, mit üzen Yossouf. Nagyon le volt törve, mert mint később kiderült, a kém, akit lefejezték, egyike volt a legjobb embereinek. Megkérdezte, nem tudné-e ezüstöt hozni számára. Elárultam neki, hogy a városzéli táboromban véletlenül pont van ezüst, és kimentem érte. Visszatérve azzal a hírral üdvözölt, hogy Pápává választották, az ezüstöt cserébe áldását adta utamra, és tíz legjobb lovagját mellém rendelte.

Utban Mossul felé Layasban cukrot vételeztem Yossouf részére. Üdvölgások közepette vonultam be Mossulba, ahol a cukrot Yossouf arany árban vette meg tőlem. Úticéлом ezután Kína volt. Csak egy rövid kitérőre álltam meg Taurisnál, hogy drágaköveket vételezzek, amikor egy...

„...abba a városba, ahol háború van, mindig szállíts fegyvert, fémet! A járvánnyal fertőzött helyeken minden nagyon olcsó!...”

„...tavasszal sokkal kedvezőbb az ár... sose felejt el alkudni!...”

A papirusz ajánlamosódottan még ez a mondat áll: „...sűrűn mentsetek állást!...”

Zong

VADI ÚJ MEGRENDELŐLAP ÉS VALLOMÁS!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy az alábbi, megváltozott megrendelőt gondosan végigböngészem, és ennek megfelelően cselekszem. Azaz: megrendelem a PC-X Magazint, mert azóta is imádom, hogy pont 1 éve megjelent. Továbbá: köll a CD-X is, mert van CD-RONCS-om, és kapóra jönnek a legújabb játékok, demók, leírások stb. Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Ígérem, hogy ezen őszinte beismerés alapján körültekintően töltöm ki és fizetem be a mellékelt csekket, vagy küldöm vissza a megrendelőt a szerkesztőségnek (PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386)!

Na, kérem szépen, akkor most komolyra fordítjuk a szót! Mivel eléggé lassan örül a posta többtonnás malomkereke, kidolgoztunk egy remek módszert, amivel a leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Néhány sorral lejjebb találsz négyfajta (4 és ½) előfizetési lehetőséget – a megfelelő összeget vésd rá a lapban található csekkre (ilyenkor a megrendelőt NE küldd el!), gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, és add fel (ha többre is előfizetnél, add össze az összegeket, és írd rá a csekk hátára, mik az óhajaid)! Ha ez a módszer nem tetszik, töltsd ki e megrendelőt, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Még egy fontos megjegyzés: ha már előfizetünk vagy, kérünk, ne fizess most elő! Ha lejár az előfizetésed, mindig automatikusan küldünk új előfizetési csekket!

1. PC-X előfizetés egy teljes évre (1944 Ft):
most nincs pénzem, csak fél évre (972 Ft):

3. CD-X egyszeri megrendelés (1070 Ft):
(1995. októberi szám)

2. CD-X Magazin egyéves előfizetés (3200 Ft):
(évente 4 számunk jelenik meg)

4. A PC-X összes megjelent száma (1100 Ft):
(1994. szept. – 1995. július, 11 db)

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

Nevem: Címem:

Ha régebbi PC-X számokat szeretnél megvenni, lapozz a 40. oldalra, ott találsz külön megrendelőt!

Lassan vége a nyárnak, a laktanyák az új bevonulóktól hangosak. Mindenki szép barna, és a nyári fényképeket nézegetik. Én meg lehet, hogy felmosok, vagy épp célba lövök... Ennek ellenére úgy érzem, ha rajtam kívül csak egy ember van, aki elolvassa ezeket a sorokat... már megérte.

Jon

Mint a múltkor megígértem, egy full Dark Forces cheatlista: LADATA: koordináció információk a képernyőre, LAIMLAME: teljes sérthetlenség, LAREDLITE: ellenségek lefagyasztása, LACDS: a térképen az összes tárgy látszik, LAPOGO: falon átmenési lehetőség, LAPOSTAL: fegyver, lőszer, életerő, LARANDY: fegyver "supercharge", LANTFH: teleport egy bizonyos helyre, LABUG: insect mode, LASKIP: ugrás a következő pályára, LAJABSHIP: ugrás Jabba hajójára, LATALAY: ugrás Talay-ra, LASEWERS: ugrás Sewerekhez. Nos, most néhány olyan kódot is leközölök, melyekről nincs 100%-os teszt eredmény, ha valakinek sikerül a megfelelő gyorsasággal bepötyögni őket, állítólag marha nagy élményben lesz része. Tehát: LADIDAOOHLALAFALALALALALALAH: Moch cut-scene-jei. LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS: multiplayer mode engedélyezése. LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINABOUT: próbáld ki, és élvezd (18 éven felülieknek...). LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERTHELAZYDOG: measures typing speed (?). LASPAMSPAM-SPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM: Carpal csatorna aktiválva. (Ez utóbbi öt cheatért nem vállalok felelősséget!)

Warriors: a főmenüben a CHEAT szót beírva újabb menüponttal leszünk gazdagabbak: SECRET WAY. Ide belépve ezeket kell bepötyögni (a zárójelben lévő dolgok csak a CD-s verzióban élnek... Thanx 4 Norby): REPLAY – 3D game, ELEVENTH – Master, NOPAIN – No weapons, TYSON – No special, CIRCUS – Arena, NOGAIN – Not lose weapon, NBK – Only one round, FINAL FIVE – Five rounds, SNOWWHITE – Tinycharacters, EVILDEATH – Gore mode, EASYSPECIALMOVES – Specialmoves easy to do, WOO – Not lose special energy, FORQA – Development tools. (GARDENER – Tom Teck, PAM – Pamela, DUNK – Scott, NUMBERONE – Captain Warriors)

Slipstream 5000: a menüben írd be a "refinery" szócskát... No comment.

One Must Fall 2097: akármilyen hihetetlen, ebben a játékban is van kivégzés, úgynevezett Destruction. Jaguar: le, le, fel + rúgás. Thorn: fel, le, fel, le + ütés. Pyros: fel, le, fel, le + ütés. Electra: előre-le-hátra-fel + ütés. Chronos: előre, hátra, előre, hátra + ütés. Katana: hátra, le, előre + ütés. Shredder: le, fel, fel + ütés. Flail: előre, hátra, előre, hátra + ütés. Gargoyle: le, fel, le, fel + ütés. Nova: Scrap: le, le, előre + ütés. Destr: le, le, le + ütés.

Terminal Velocity cheat-ek:

Kód:	Mit tesz:
TRIGODS	Sérthetlenség
TRISHLD	Pajzs
TRINEXT	Következő pálya/szint
TRIHVR	Hover Pad (francnyavalya tuggya)
MANIACS	After Burner
TRSCOPE	Oscilloscope
TRIBURN	Terminal Velocity!! (lásd turbo, speed, hyper stb.)
TRFRAME	Ha érdekel a frame rate...
3DREALM	Smokin' mode... (kewl)
TRIFIR0	Sérthetlenség-féle
TRIFIR1	P.A.C Weapon
TRIFIR2	ION Weapon
TRIFIR4	M.A.M Weapon
TRIFIR6	S.W.T Weapon **
TRIFIR8	After Burner
TRWARPx	(x = 1, 2...9)
TRIFIR3	R.T.L Weapon
TRIFIR5	S.A.D Weapon **
TRIFIR7	D.A.M Weapon **
TRIFIR9	Sérthetlenség (?)

NETWORKS

Nem könnyű manapság munkanélkülinek lenni. Gazdagnak meg főleg nem. Hát én egyik sem voltam. Tényleg lődörögtem az utcán, tegnapi hirdetési újságokat guborráltam a kukákban. Utolsó pénzemet is arra költöttem, hogy álláshirdetésekre válaszoljak. De semmi... Úgy látszik senkinek sem volt szüksége rám.

A legutolsó újságban azonban találtam egy hirdetést, amelyet vörös filccel bekeretezett valaki. Hoppá! azt mondja, hogy: Ügyvezető igazgató kerestetik. Fizetés + prémium megállapodás szerint, cégautó és cégrepülőgép korlátlan használatával. Keresünk: könyörtelen befektetőt, ügyes adminisztrátort, nehéz ügyek elintézőjét, jó ítézőképességű elemzőt és sokoldalú üzletembert. Építkezési tapasztalat előny. Utazás külföldi városokba szükségszerű.

Ahogy elolvastam, egyből belekesültem. Mivel tapasztalataimat vasúti és közlekedési vállalatok létrehozásával, illetve irányításával szereztem (hol is van a Tycoon és a Mógul oklevelem?), azonnal jelentkeztem. Most pedig, ahogy ezeket a sorokat gépelem a cégrepülőgép fedélzetén – CD-ROM-mal felszerelt számítógépet használva, miközben titkárnőm utasításaim szerint intézkedik, hogy a cég tovább gyarapodjon – azt hiszem, megtaláltam életem célját. Mindig úgy éreztem, hogy az A IV-t az üzleti világ csúcsára fogom vezetni! Az Alcord Food és a Nipponmaxitrust pedig eltűnik majd a süllyesztőben!

De, ha valaki is azt hiszi, hogy egy ekkora céggel a hátam mögött könnyű dolgom van, akkor téved. Az ellenfelek kutya-kemények, sok-sok álmatlan éjszakát okoznak nekem váratlan tőzsdei akcióikkal. Le csapnak az általam kinézett cégekre, előbb észreveszik a tőzsdei mozgásokat. Valahogy nekik mindig van pénzük. Bezzeg mi! A bankok nap mint nap szorongatnak, egyre magasabb kamatokat ígérve. Hogyha kölcsönt veszünk fel, mindig úgy érzem, hogy már tegnapra vissza kellett volna fizetni. A cégrepülőgépet csak azért használom, hogy néha alhassak egyet nyugodtan.

Az építkezések pedig... Csak kapkodom a fejem,

ahogy cégünk irodái között repkedek. Elsőként a berlini iroda érdemel említést. Ugyanis ahogy ledőlt a fal, és a katonák elhagyták a várost, rengeteg kihasználatlan terület maradt meg, amelyek fantasztikus üzleti lehetőségeket kínálnak. Minden nagy világégg úgy gondolja, hogy Berlinben be kell fektetni, így nagy a verseny. Persze minket sem kell féltetni. Főleg a tőzsdén mozgunk, illetve földterületeket vásárolunk fel, hiszen az iroda nyitáskor kevés nyersanyag és tulajdon áll rendelkezésünkre. Agresszív stratégiákkal biztosan le tudjuk győzni a többi nagy befektetőcéget.

Göteborg, ahol második irodánk működik, teljesen másfajta kihívást jelent, mert kevés a sík te-

kihozni a városi vasúthálózatból (ami valahogy túl bonyolult, így nem árt egy kicsit egyszerűsíteni rajta), hogy tovább lehessen a vasúthálózatot fejleszteni. Ezután az ipari

negyed fejlesztéséhez kell belefognunk, amelynek segítségével a város, a kereskedelem és a turizmus is fejlődésnek indul és csak úgy özönlenek majd a síelők! (És persze dől a pénz!) Ha meguntam a bécsi keringőt, akkor egy sokkal izgalmasabb irodát látogatok meg. Ez Moszkvában van, amely egy romokban heverő gazdaság ország fővárosa. A gyárak korszerűtlenek, nem versenyképesek. A lakosság depressziós, nagy az eladósodás, és úgy néz ki, ez a szituáció sosem fordul jobbra. De az A IV nem adja fel ilyen könnyen! Egy nagy kölcsönügylet segítségével elvállaltuk, hogy 3 év alatt helyrehozzuk a várost, hogy újra növekedni kezdjen és termelje a profitot. Feladatunk biztos lábakon áll

vasút és úthálózat létrehozása, modern gyáripark kifejlesztése, régi, veszteséget termelő cégek felvásárlása és korszerűsítése. Így válik Moszkva az egész ország motorjává. Nem véletlen persze, hogy ezt a feladatot az A IV kapta. Csak mi vagyunk képesek rá, hogy megcsináljuk!

Mivel Gaudi, a zseniális építész titkos példaképem, így Barcelonában is nyitottunk egy irodát. A város ideális helyen fekszik, gyönyörű tengerpart, erős ipari háttérrel. Célunk, hogy tulajdonokat szerezzünk a város központjában, kiépítsük az ipart az észak-nyugati részen. Emellett többségi tulajdont kell szereznünk a következő cégekben: Kyonera, Morlin, Euro Steel. És ha ez sikerül, akkor megint lenyomtuk versenytársainkat. Nem hagyhattuk ki Európa legnagyobb városát, Londont sem. Természetesen itt is van irodánk. Ez az a város, ahol talán a legregebbi és legbonyolultabb metróhálózat található. A gond csak az, hogy a hálózat borzasztóan elöregedett és anyagilag is elég gyengén áll. Persze az A IV vállalta a kihívást, és újjáépíti az egész metróhálózatot, hogy újra modern és hasznos ho-

zó legyen. Látva ezen tevékenységünket, Öfelsége, a Királynő megbízta irodánkat azzal, hogy a felszíni közlekedést is korszerűsítsük. Persze (a dicsőség mellett) az is jó volna, ha a Cityben (amely a városközponttól keletre és a Temzétől északra fekszik) sok-sok A IV zászló loboghatna az épületeken. És ez persze ismét csak egyet jelent: azt, hogy dől a pénz! Ki is menekítettük a pénz jó részét a Kajmán szigetekre. Itt szoktam üldölni, golfozni, teniszezni és fürdőzni a tengerben. De most erre sajnos nincs időm. A szigeten gyorsan fejleszteni kell a teljes ipart, közlekedési hálózatot és az üzleti életet. Mert, ha vissza akarjuk fizetni három éven belül azt a kölcsönt, amit irodánk vett fel, akkor rá kell hajtanunk...

A francia gloire árnyékában elbújva Párizsban is nyitottunk egy irodát. Párizs, a fény, a művészetek és a kultúra városa. Egyedi emlékművek, gyönyörű épületek jellemzik ezt a fantasztikus helyet. Rengeteg turista érkezik ide, akik persze amellől, hogy sétálgatnak a városban, meg is látogatják a különböző kiállítótereket, múzeumokat. Az A IV azért nyitott itt irodát, hogy megszerezzük az 5 legnagyobb kiállítóterületet, majd a legjobban kiválasztott helyeken újabbakat építsünk, fejlesztve az egész turisztikai infrastruktúrát (szállodák, szállítás, étkeztetés). És ki hinné, itt is be akarunk vasalni egy jó nagy halom pénzt.

Seattle-ben is van irodánk. Itt az a feladatunk, hogy felépítsük a várost, szinte a kezdetektől. Ez iszonyú nagy terheket ró a cégre, de borzasztó méretű a profit is, amit termelni fog. Tehát ezt is megcsináljuk!

Utolsó irodánk Washingtonban található. Ez egy fantasztikus hely arra, hogy gyakorolhassuk egy igazi nagyfőnök funkcióit, és hogy bizonyítsuk, mi vagyunk az emberek igazi vezetői. Először meg kell teremtenünk egy profitot ter-

Investor's Business Daily
"The Newspaper for Important Decision Makers"

INSIDE Today

Botticelli exhibition opens



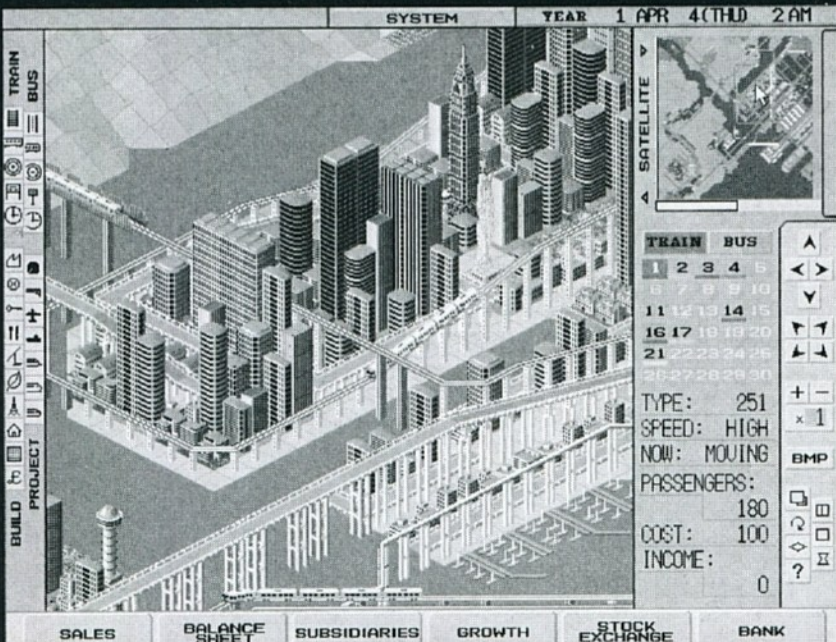
ISSUE CLOSE OFFER SHARES

▲ FORD	255	▲ 24	0
▲ HONDA	60	▲ 518	0
▲ INTEL	8	▲ 465	0
▲ ORACLE	400	▲ 177	0
▲ TSP ELECT	150	▲ 9	0
▲ UNILEVER	146	▲ 5	0

TOTAL OFFERS: OFFERT MARKET

PERSONAL ASSISTANTS
2556 PHONES ARE NOW AVAILABLE ON THE MARKET

SYSTEM YEAR 1 APR 4 (THU) 2 AM



TRAIN BUS

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

TYPE: 251
SPEED: HIGH
NOW: MOVING
PASSENGERS: 180
COST: 100
INCOME: 0

SALES BALANCE SHEET SUBSIDIARIES GROWTH STOCK EXCHANGE BANK

melő szállítási rendszert a városnak. Ezután a mi vezetésünk alá kerül majd a földalatti rendszer. A vonalak és az állomások már készen várnak minket, de nekünk kell megteremteni a különböző leágazásokat, és optimalizálnunk a működést. Ekkor az A IV jelentős mennyiségű részvényhez jut a metróhálózathoz. Szintén prioritás egy megfelelő autóbussz-hálózat kiépítése. Ehhez nekünk kell megválasztani a buszmegállókat helyét, a közlekedő buszok típusait. Persze mindezt úgy, hogy sok-sok profitot kaszáljunk. Majd miután mindent kijelöltünk, létre kell hoznunk a hálózat menetrendjét. De az sem ártalmas, ha befektetünk ingatlanokba, illetve részvényekbe.

Persze ez a sok-sok iroda sem tudja elfelejteni azokat a szép időket, amikor még csak Floppys számítógéppel és csak öt irodával rendelkezünk. Maga az utópisztikus álom volt, amikor Come városában ügyködtünk. Itt valahogy más volt a világ. Minden cég nyereséget termelt, nyugodtan és békésen lehetett építkezni. Bár sehol nem volt egy buszállomás, egy metró (a kedvenceim!), de béke, nyugalom és türelem volt érezhető az egész városban. Akkor még kezdő voltam a szakmában, és tetszett, hogy ilyen egyszerű a feladat, de valahogy több izgalomra vágytam. Ilyenkor átrepültem a clevelandi irodába. Itt azért már más volt helyzet. Két fejlesztési szektor között kellett megteremteni a kapcsolatot. Erre kérték fel a céget, mi pedig elvállaltuk. Gyönyörű hidakat és metróvonalakat építhettünk. Az iroda ablakából gyönyörködtem a mérnöki teljesítmény bravúrjaiban, amelyet a mi cégünk hozott létre. Sikereinket látva újabb városban hoztunk létre irodát. Göteborgi irodánk ma is megvan, sőt a feladatok is ugyanazok még a CD-ROM korszakában is.

Vancouverben azért hoztunk létre irodát, mert itt már mindent megépítettek és jó befektetési lehetőségek kínálkoztak. A Bank nagyobb összegű kölcsönrel támogatta terveinket, amelyek igen ígéretesnek tunk. Csak a visszafizetési határidő! Egyre közelebb kerültünk hozzá, és egyelőre még semmi. De az utolsó pillanatokban beindult az üzlet, dőlt a pénz! Csak közben kiderült, hogy a szállítási rendszer kissé elavult. De mi már szereztünk tapasztalatot átépítésben, így ettől sem ijedtünk meg. A pénz meg csak dőlt.

Akkor hoztuk létre Kajmán szigetekre kicsi, de izgalmas irodánkat, amelyről már beszéltem. Ezek voltak a régi, floppys idők. Csak öt iroda, de jóval kevesebb gond, több szabadidő.

Azt hiszem ez a rövidke leírás is meggyőzött mindenkit arról, hogy az A IV milyen hatalmas cég, és mekkora felelősség vezetni, arról nem is beszélve, hogy mekkora tudást igényel. Tiszta szerencse, hogy vannak tanácsadóim, akik helyettem is figyelik a tőzsdét, illetve az építkezéseket. Érdemes rájuk hallgatni, hiszen én is csak egy ember vagyok, aki nem tud százfélé szakadni. Bár az is igaz, hogy nélkülük is megállom a helyem, ha kell, de úgy már piszok nehéz.

Persze a vállalat „imidszt” (így mondják magyarul, nem?) is építgetni kell, így nem árt néha népszerű befektetéseken gondolkodni. Úgy mint: stadionok (panem et circenses!), vidámparkok, akváriumok stb... Ezeket imádják a népek, és ha imádják a céget a pénz is dőlni fog. No és persze ott vannak a tehetősebb turisták is. Nekik golfpályákat, sípályákat, kikötőket érdemes építeni, mert ha ők oda befizetnek, akkor csak úgy ömlik a pénz a kasszába. Nem árt az egész infrastruktúrát is fejleszteni, hiszen ki látott már golföző turistákat, akik imádtak volna 1-2 csillagos szállodákban lakni. Ja, és persze a megkopasztandó turistahadat valahogy el kell juttatni a célterületre. Na nem ingyen! Egy jól megépített vasúti vagy buszvonal kisebb vagyont hozhat a cégnek.

ni. Mielőtt bárki azt hinné, hogy elárulom a titkot el kell, hogy áruljam: téved. Nem fogom elárulni. Nemrégiben ugyanis kibocsátottunk (az Infogrames segítségével) egy számítógépes játékprogramot, amivel a mi legsikeresebb befektetéseinket szimuláltuk. Japán és francia programozók sokéves munkája

készüljön fel: majdnem olyan nehéz dolga lesz, mint amilyen nekem volt. Annyival lesz könnyebb, hogy kimentheti a játékállást, illetve mindig újakezdheti, ahányszor csak akarja. Emellett az idő is gyorsíthatja, amit én is oly sokszor megtettem volna. Hány és hány álmatlan éjszakámba telt az, hogy az

A IV legyen a világ legnagyobb vállalatkonglomerátuma. Nekem sikerült! Persze nem volt könnyű, de javasolom, mindenki gyürkőzzön neki, és akkor nem marad el a siker.

Mit is írhatnék most, a világ egyik legnagyobb vállalatának repülőgépén ülve, miközben egy Bloody Maryt kortyolgatok? Talán Napóleon mondását idézném: „Minden katona a hátizsákjában hordja a marsallbotot.” Szóval a szimulációt is bonyolult kézben tartani, mint ahogy a valóságot is. Hiába van néha egy-két jó ötletünk, ha nem vesszük figyelembe az összes tényezőt, amely befolyásolhatja a dolgok alakulását. A kezdeti kudarcok senkit se törjenek le, hiszen egy ekkora céget nem könnyű vezetni. De amikor beindul a verki, akkor majd dől a pénz (ha még nem mondtam volna!).

Nos, kedves barátaim, azt hiszem ennyi elég az A IV vállalat életéről és történelméről. Most már nektek is könnyebb dolgok lesz abban, hogy az A IV a számítógépek képernyőjén is a világ legnagyobb cége legyen.

Ehhez kínál nektek sok szerencsét és marad tisztelettel,

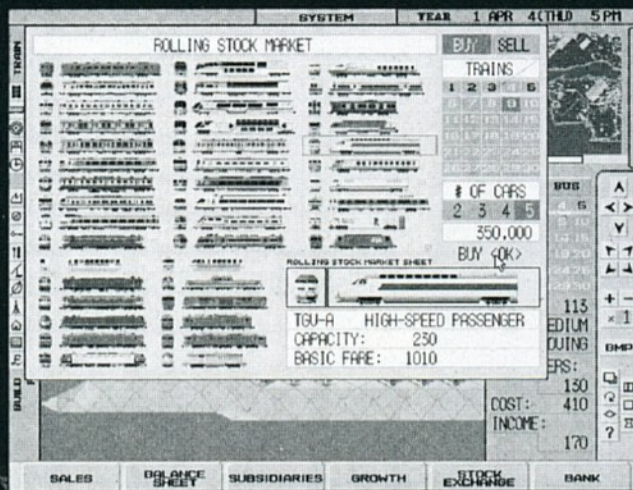
Uncle T. Gyu
President & C.E.O.
A IV Group



Emellett azért vannak árnyoldalai is a mi áldásos (a cégkasszára legalábbis) tevékenységünknek. Sajnos néha régi, patinás városnegyedeket kell eldőzerolnunk, hogy korszerű szórakoztatóipari létesítményeket emelhessünk mindenki (de legfőképp a saját) hasznára. Ilyenkor el ne felejtsük, hogy új, korszerű lakótelepeket hozunk létre, ahol kellemes kis közösségekben élhetnek tovább a város lakói. De ha már megépítettük az új városnegyedeket, a közlekedést se feledjük! Mi igenis tudunk nyereséges vonalakat létrehozni (a BKV vezérigazgató is kipróbálhatná az A IV-t, hátha tanul belőle valamit), és persze már megint dől a pénz. Majd elfelejtettem, hogy cégünk jelszava: „Építs, szepíts és majd dől a pénz.” Én találtam ki!

Nos, szerénytelenség nélkül állíthatom, hogy az A IV állja a versenyt. Szakértő szemekkel választjuk ki a 42 kapható vonattípus közül a legmegfelelőbbet, mert persze nem mindegy mi közlekedik a síneken. Ugyanez érvényes a 10 fajta busztípusra is. Néha bizony nehéz a választás, de ha az A IV működését taglaló kézikönyvet segítségül hívjuk, akkor nem is annyira. Bár a legfontosabb a jól eltalált menetrend és a jól kijelölt pálya. A többi már menni fog teljesen magától.

Most jöttem csak rá, hogy szépen lassan arról kezdek beszélni, hogyan is kell irányítani a céget, és miként kell a világ különböző városában a fejlesztéseket végez-



fekszik abban, hogy igazán hiteles legyen ez a szimuláció, és hogy lehetőleg minden benne legyen, ami a valóságban megtörtént. Nos, aki végigjátssza,

Megnyílt!!! Virtual World PC CD Shop

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

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- CD írás 1 napos határidővel
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- + Meglepetés!



A4 Networks

386DX

4 MB

30 MB

+ CD

SB,

AWE32

82

75

90

Infogrames

High Seas Trader

A *Pirates!* annak idején új játéktípust teremtett (amit talán valamiféle kaland-stratégia keveréknek nevezhetnénk) és azóta sem igen akad program, ami megverte volna ebben a kategóriában. Az *Impressions* meglehetősen nagy fába vágta a fejszéjét, amikor a nagy előddel összemérhető játékot kívánt kiadni. A próbálkozás – merem állítani – igen jól sikerült! Talán megszületett az a program, amely komoly vetélytársa a *Pirates!*-nak...

A kerettörténet meglehetősen egyszerű: atyánkat annak idején földönfutóvá tették, elvették vagyonát, rangját és mindent, ami ezzel jár. Egyetlen fiacskájának (azaz nekünk) csak az jár az eszébe, hogy hajójával és pár hűséges emberével visszaszerezze a család hírnevét és vagyonát. Mindezt a gépkönyvben egy csodálatos romantikus levélben is elolvashatjuk, amiből az is kiderül, hogy szerelmünköt is ugyanezek a problémák választanak el minket. Így aztán ne is képlekedjünk, hanem vágjunk neki gyorsan a tengereknek!

A játék alapvetően három helyszínen (módban) játszódik: a kikötőben, a tengeren navigálás közben (a kabinban) és tengeri csatában. Nézzük szép sorjában, mit is tehetünk az egyes helyszíneken:

Minden kikötőnél az alábbi helyszíneket találhatjuk:

Kocsmá (tavern), ahol meglehetősen sok figurával találkozhatunk: – kocsmáros: a helyi pletykák közvetítője (gossip), illetve megrendelhetünk nála egy kis szórakozást a legénység számára (spend money). Ez utóbbi akár 1000 aranyba is kerülhet, de jó

val egyszerűbb módszer a hangulat javítására, mint a fejadagok vagy a zsold emelése. – **legénység:** katonák (soldiers), matrózok (sailors) és újoncok (apprentice) tartoznak ebbe a kategóriába. Természetesen mindegyiknek más az erőssége: a katonák elsősorban az ágyúk mellett és közelharcban jeleskednek, a matrózok a vitorlák kezelésében verhetetlenek (de elég jól harcolnak is, ha úgy hozza a sors), az újoncokat pedig beoszthatjuk vízmergetésre (ez automatikus – aki nem ágyúzik vagy vitorlát feszítget, az vízmergetéssel múlja az időt), esetleg használhatjuk őket töltelékembernek a csatáknál. A hatékonyság számítása elég egyszerű: az újonc mindenképp egy egységnyi munkát végez, a matrózok kétszer ilyen jól harcolnak és négyszer ilyen jól hajóznak, a katonák fordítva.

– **utazók:** az egyszerű utasok némi áruval felszerelve próbálnak felkérkedni a hajóra és fizetséget ígérnek ennek fejében. Vannak akik pénz és áru nélkül próbálkoznak (jó szívűnkre apellálva), megint mások a barátaikban bíznak, akik megérkezéskor fizetnek helyettük. Néha speciális küldetéseket kapunk: megsegíthetünk egy bajban lévő hazánkfiait, esetleg egy királyi kémeket, aki „rendkívül fontos küldetést” teljesít.

Természetesen minden utastípustól más-más (nem pénzületi) elismerés is jár (ld. később). **FONTOS!** Ha felveszünk egy utast, igyekezzünk el is vinni a megfelelő helyre – ha a harmadik megálló sem a végcélja, akkor otthagy bennünket! Adig persze foglalja a helyet és eszi szűkös élelmünköt... – **ügynökök:** ha sok pénzünk van, felajánlhatnak nekünk valamilyen kincset vagy házat. Ezek megszerzése alapfeltétel a magasabb rangok eléréséhez... A kincseket őrizhetjük a ha-

jón is, de nyilván biztosabb a saját rezidenciánkban. Házunk egyébként csak a kezdőkötőben lehet és az ára elég borsos: a legkisebb 300,000 aranyba kerül (összehasonlításképpen a legdrágább hajó újonnan kb. 24,000). A legkisebb házban még csak két kincset tárolhatunk, később természetesen több helyre is szükségünk lesz.

Piac (market): itt különféle üzleti tranzakcióinkat fogjuk bonyolítani. A BUY és a SELL (vétel és eladás) mindig a mi szempontunkból értendő! Azaz, mi veszünk és mi adunk el. A LOGS az összes város adatát tartalmazza (rendezhetjük a városokat a vételi és eladási árak alapján tetszőleges áruajtában – szóval elég jól lehet kalkulálni). A jelenlegi város adatai a képernyő tetején található, itt a BUY adat figyelendő (ennyiért vásárolunk) és a többi városnál (PREV és NEXT gombok használatával lapozva) a SELL érték (ennyiért fogunk eladni). Az adatok nem teljesen pontosak, kis mértékben ingadoznak és természeti katasztrófa vagy támadások esetén jelentősen el is térhetnek az itteni értékektől (persze ilyenkor lehet a legtöbbet kaszálni, néhány hónapig legalábbis).

Térképészet (charthouse): beszerezhetjük kalandozásaink elengedhetetlen kellékét, a térképeket. Természetesen ezek elavulnak, ezért minden év januárjában frissítik őket (újra meg kell venni). A térképek felső sarkában lévő kis szám jelzi a térkép korát. A városok nyilván nem másznak el a helyükről, de a kalóztámadásokat bizony évről-évre máshol kell várnunk! Ez főleg a játék kezdeti szakaszában lényeges, mert akkor bizony az ilyen helyeket nem nagyon érdemes keresni. Másik fontos szempont, hogy a legénység morálja ugrásszerűen romlik, ha ismeretlen vizekre evezünk – és itt nincs párbaj, mint a *Pirates*-ban! Úgy ki-dobnak a hajóból, mint a pinty, aztán úszhatunk a legköze-

lebbi bankunkig. Ugyanitt vehetünk fel kormányost is (helmsman). Nem érdemes spórolni, vegyünk gyorsan egy kiváló (excellent), ha nem akarunk minden homokpadot meglátogatni...

Dokk (docks): rengeteg opció van. Mindenekelőtt az élelemről kell gondoskodnunk. Minden ár tonnában van megadva, ami 50 egységet jelent (egy egység: egy ember egyhavi fogyasztása, normál fejadagok esetén). Kb. 1500-2000 egységet vegyünk (hajóméret és emberszám függvénye) húsból, vízből és rumból (ez utóbbi nem okvetlenül szükséges, de ajánlott). Gyümölcsből ennek durván a másfélszerese szükséges, mert itt a romlandóságot is be kell kalkulálnunk. Nem nagyon érdemes spórolni, mert ezek hiánya meglehetősen gyorsan le-

apasztja a legénységünk létszámát (és persze morálját is). Az anyagoknál (materials) a helyszíni (mármint majd odakint a tengeren történő) javításhoz szükséges anyagokat vehetjük meg: vitorlavásznat és fát. Ezenkívül kézfegyvereket is beszerezhetünk. Csak arra érdemes ügyelni, hogy 1% hiba kijavításához a nagyobb hajókon 2 sőt 3 egység anyag is szükséges! Tehát ha 30%-os hibánk van a vitorlázatnál, akkor az egy negyedosztályú hadihajónál bizony 90 egység vitorlavásznatba kerül! Ennek megfelelően ilyen nagy hajónál legalább 200-250 egység ajánlott (kézfegyverekből még több). Ágyúinkba is itt kell lőszert vennünk (ammunition). Három típusú lőszer van: a normál (round shot) süllyesztésre és a hajótest rongálására jó, a láncos (chain shot) az árbocok összezúzására és a repesz (grape shot) a legénység ritkítására alkalmas. Értelemszerűen jó mindháromból vinni. Természetesen a nagyobb hajók egy lövésre több lőszert használnak el (nálam 32 ágyú volt egy oldalon és ez több, mint 100 egység lőszert vett le





min-
den lővés-
re!). Én kb.

1000-1200 egységet vittem mindenkől a legnagyobb hajóhoz. Végül a dokkokban javíthatunk és fejleszthetünk is. Az utóbbi némi magyarázatra szorul: minden kikötőben más a javítás minősége. A leggyengébb a „poor“, majd sorban „average“, „good“, „very good“ és „excellent“. Ha valamit a tengeren javítunk, az azonnal „poor“ minőségű lesz. Így ha találunk egy jobb kikötőt, akkor felfejleszhetjük a tengeren összetakolt vagy egy korábbi kikötői javításnál elfuserált hajónkat. Végül itt helyezhetjük el az ágyúkat is a hajón: egy ágyúállásra (bank) klikkelve meghatározhatjuk az ottani ágyú típusát (sorban a legkisebbtől a legnagyobbig: swivel gun, saker, demi-culverin, culverin, demi-cannon, cannon). Egy állásban csak egyféle ágyú lehet! Ha már meguntuk a hajónkat, vehetünk újat is (BUY SHIP), de vannak bizonyos megkötések. A játék elején dicsőséges „peddler“ rangunkkal csak kis hajókat vehetünk, később minden új ranggal újabb hajóosztályt is engedélyeznek. A lehetséges hajótípusok:

NÉV	TEHER	SEBESSÉG	ÁGYÚK	LEGÉNYSÉG
Kereskedőhajók:				
Fluyt	300t	közepes	8 db	6-100 fő
Merchantman	500t	lassú	16 db	20-200 fő
East Indiaman	700t	lassúbb	40 db	24-250 fő
Hadihajók:				
Corvette	150t	ngyors	16 db	6-100 fő
Frigate	350t	gyors	32 db	16-200 fő
Fourth Rate	600t	közepes	64 db	24-300 fő

Bank: itt tárolhatunk pénzt, ha pályafutásunk dicstelen véget érne (HE-HE ott a kimentés!), ha van pénzünk valahol, akkor abból új hajót vehetünk és kezdetünk (majdnem) mindent elől. A kamat senkit ne tévesszen meg: ekkoriban az volt a szokás, hogy az ügyfél FIZETETT a banknak a betét után (szóval a pénzünk szépen fogyni fog)!

Kabin: Többek közt az útirány kijelölés érdemel még néhány szót (ha kimen-

tünk a kikötőből, felhúztuk a vitorlákat, és ha a térképekre katteltünk) a COURSE gombbal kijelölhetjük az elsőtisztnek a követendő útvonalat (összesen 10 törésponttal). Az elindítás a FIRST MATE gombbal történhet (vagy innen vagy a navigációs képernyőről). Ilyenkor egészen addig megy a hajó gyorsított módban, amíg valami rendkívüli esemény nem történik, ami a kapitány közbeavatkozását igényli.

Ilyen lehet egy hajó feltűnése (esetleg ellenséges hajóé – ekkor rögtön harci módba kerülünk), viharveszély stb.

A másik fontos dolog a különböző naplók (LOG) használata. Ezek közül a legfontosabb JOURNAL (kivel is áll éppen harcban az országunk, ezeknek a kikötőbe ugyanis nem tudunk bemenni) és a RECORDS LOG (bevételeink és kiadásaink, valamint a fedélzeten lévő utasaink adatai).

A GUILD RATINGS (besorolásunk) alatt találhatjuk meg az egyes értékelési osztályokban a pillanatnyi eredményünket és a szükséges értéket a következő ranghoz.

A DARING (merészség) minden megnyert tengeri csatával nő, a HONOUR (mondjuk jószívűség) minden megsegített utasnál (nyilván az önzetlen segítség többet ér) vagy megsegített hajónál (akik a tengeren tarháltak tőlünk valamit) emelkedik.

A LOYALTY (hűség) emelkedik, ha segítjük hazánk kémeit vagy ellenséges hajókat támadunk meg. A NOBILITY (nemesség) új felfedezésekkel, minél több városba történő ellátogatással nő. Két érték a HONOUR és a

LOYALTY csökkenhet is: az előbbi csempészéssel, az utóbbi baráti hajók megtámadásával. A következő rang megkapásához a HONOUR, LOYALTY és a NOBILITY értékének el kell érnie egy bizonyos nagyságot, és a négy szám átlagának is meg kell haladnia egy (ennél 10 ponttal magasabb) értéket. Ezen kívül lehetnek egyéb megkötések is: adott házméret és szükséges kincsek száma. Ha ezek közül mindegyik teljesült, akkor a kiinduló városunkban automatikusan megkapjuk a következő rangot és minden érték nullázódik (de a házuk, kincseink, hajónk és a pénzünk megmarad).

A porciók (rations) pontnál állíthatjuk be a fejadagokat. Kisebb adagoknál tovább tart a készlet, viszont csökken a morál és az egészség (én egyszerűen nem piszkál-

tam az eredetit, hagytam mindent a normál (adequate) értéken). Még egy apró információ: az utasok mindenkől dupla fejadagot fogyasztanak!

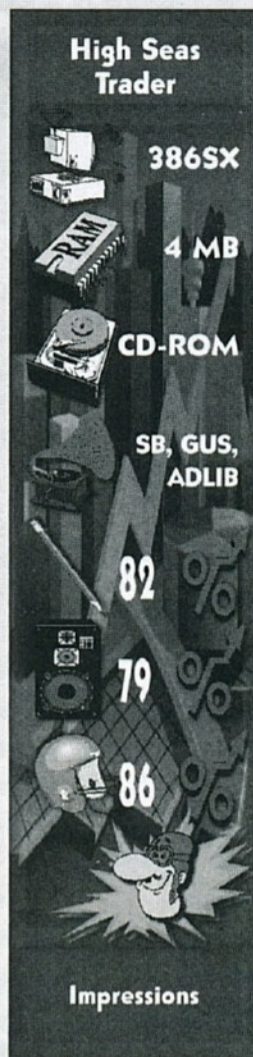
Harci mód (combat mode): ha ellenséges hajók tűnnek fel a színen, átkerülünk ebbe a módba és a képernyő kiosztása megváltozik.

Ha minden ágyúhoz tetünk embert (érdemes az egyik oldalra tenni minél többet és mindig azzal fordulni az ellenség felé), akár el is kezdhetünk tüzelni. Ennek a legegyszerűbb módja, ha a nézetet elfordítjuk kilencven fokkal (amerre az ágyúkezelők állnak) és a kormánykerék és az árboc közé próbáljuk „behozni“ az ellenséges hajót. A normál lőszer kb. a tenger feléig visz, a többi csak valamivel közelebb hatásos. A tüzelést az „A“ és a „D“ gombokkal érdemes végezni, miközben az egérrel tekerjük a kormánykereket. Ha egy hajó elég közel került, akkor bőszen klikkelgessünk a vitorláira és kezdődhet a közelharc. Itt elsősorban a katonáké és a kézifegyvereké a főszerep, de még ilyenkor is lehetőségünk van szétkapcsolni a hajókat (ha mi voltunk a csákyázók)



és újra ágyúzni egy kicsit... Ha nagyon erős a legénységünk (mondjuk kb. 100 katona és 100 matróz 300 kézifegyverrel), akkor a kisebb hajóknak nekirohanhatunk szemtől-

szembe (vagyis mielőtt elfordulna ágyúzni már meg is csákyáztuk). Arra vigyázzunk, hogy ne szaladjunk bele, mert komoly károkat szenvedhet a hajónk (és kapkodhatunk, mert lehűzött vitorlával nincs kormányzás)! Ha már nagyon gyengéske a hajónk (vagy teljesen tele van az összeszedett zsákmánnyal), akkor érdemes a legbiztonságosabb taktikát (vagyis a futást) választani. Ilyenkor a miénknel elvileg gyorsabb hajót is lerázhatunk, mert szegényke mindig megpróbál befordulni ágyúzni (ez nem mindig sikerül neki, viszont ha lő, akkor az nemigen megy mellé). Még egy utolsó jó



tanács: SOHA ne bízzuk a gép-re a csaták lejátszását (AUTO), mert katasztrofális eredményeket produkál, ráadásul többnyire hagyja elfutni az ellenfelet... Végül az értékelés. A grafika meglehetősen szép (szerintem), bár én kissé pozitív előítélettel viseltem a rajzolt grafikák, és elég negatívvá a digitalizáltak iránt. Az introt viszont már a rajzolt grafika sem menti meg: az bizony elég gyengécskére sikeredett. A hangokkal sem volt különösebb problémám, vették a fáradságot, és komponáltak zenétet hozzá – bár egy idő után elég idegesítő, így kikapcsoltam. A beszéddel apróbb problémák voltak (nem volt szinkronban a történéssel), de hát ez is előfordul néha... Végül a játszhatóságról néhány szót összehasonlítva a Pirates-szal. Tény, hogy bizonyos elemeket kivettek az ottani – elég jó – eseményekből. Itt nem lesz meg a „mindentmegváltó“ érzé-

sünk, hogy kikötőket foglalunk el, kormányzókat nevezünk ki és birodalmak sorsát befolyásoljuk. Bizony egyszerű kereskedők leszünk, akik néha azért lövöldöznek is (bár eleinte csak a halakat zavargatjuk az ágyúgolyókkal). A kincs és feleségkeresésről is lemondhatunk, hasonlóképpen a több hajóból álló flottákról. Mit kapunk viszont cserébe? Sokkal (és a sokkalt inkább SOKKAL-nak kéne írni) életszerűbb, több hajóval egyszerre is folytatható csatát (arról nem is beszélve, hogy szebb), jobb értékelést (többszempontú és folyamatosan nyomon követhető) és finomabban kidolgozott kereskedelmi rendszert. Egészében véve felveszi a versenyt a nagy előddel, talán csak az ront valamit a mérlegen, hogy a Pirates! elég régi játék (én legalábbis még C64-en játszottam – ami bizony nem tegnap volt). Mit lehet zárszóként mondani: én kipróbáltam és nem bántam meg.

Pellus

FRONTLINES

Frontvonalak – nem nehéz kitalálni, hogy miről szól a játék. Újabb kihívás a megrogzított stratégiáknak és időmilliomosoknak, melyben próbára tehetik tapasztalatukat, kombinációs készségüket és türelmüket. A körítés nem sokban különbözik a mostanában megszokottól, nem túl távoli jövőben kell mindenféle konfliktushelyzeteket fegyverrel megoldanunk. Kíváncsi leszek, mikor kerül a kezünkbe olyan játék, ahol a problémás eseteket tárgyalásztal mellett kell megoldani, bár ha arra kell várni, hogy a gyakorlatban is lássunk ilyet, akkor ez még eltart egy darabig...

A bevezetőben újságcikkekkel és kommentárokkal meg tudhatjuk a konkrét történetet, most itt azért nem mesélem el, mert a játék menete szempontjából teljesen érdektelen, nem kapcsolódik hozzá. Láthatunk még egy csatát 3D-s animációban, ez is szinte kötelező gyakorlatként szerepel. Mellesleg nem rossz, de tartok tőle, hogy csak a CD-s verzió tulajdonosainak lehet benne része, mivel több, mint 70 MB-ot foglal el. A tényleges játékot mentett állás betöltésével, vagy új játék nyitásával kezdhetjük. Jó néhány előre elkészített helyszín közül választhatunk, ha pedig mélyebben megismertük a programot, a hozzá adott szerkesztővel, magunk is kreálhatunk háborús helyzeteket. Az egyes játékok előre definiált feladat eléréseért zajlanak, ezeknek nem feltétlenül része az ellenség kiirtása! (Jártam úgy, hogy az összes egységemet elvesztettem, mégis enyém volt a végső győzelem, mert megakadályoztam az ellenfelet céljának elérésében.) Minden egyes teljesített feladat pontjutalommal jár, és végén a ponteredmények összehasonlítása dönti el a helyezéseket.

A játék menete a jól ismert „én lépek, te lépsz, ő félrelép” rendszeren alapszik (a harmadik eset akkor következik be, ha a játékos kedve megunja a várakozást). Gyakorlatilag négy lépésből áll egy forduló, az első kettőben a két játékos meghúzza a kívánt lépéseket, míg a másik kettőben a szemben álló felek kiválasztják, hogy melyik egységük kivel csapjon össze, majd ezek le is játszódnak. Az egyes egységek meghatározott mozgásegységgel rendelkeznek, hogy ez milyen távolságra futja, azt a

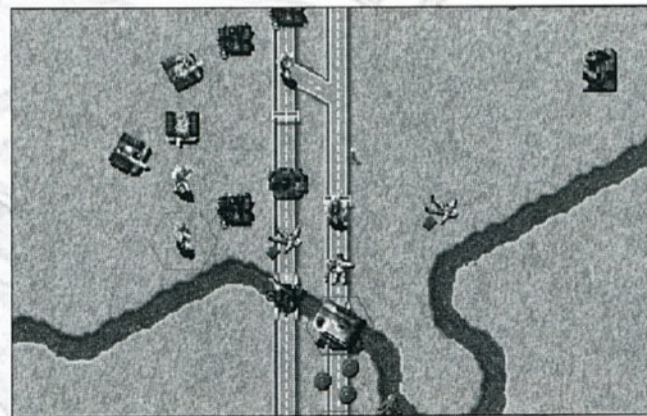
terep milyensége határozza meg (lásd lejjebb). A csatarészben a kijelölt útközetek lejátszódnak azonnal vagy miután mindkét fél beállította az összecsapásokat. Ebből egy furcsa helyzet következik, erről majd később.

A játéktér hatszögekből áll, mérete játékonként változó, 20x20-tól 100x100-ig terjedhet, egy hatszög kb. 150 m átlójú területet képvisel. A hatszög hálóból adódik, hogy függőlegesen és átlósan tudunk egyenesen közlekedni, vízszintesen viszont csak cikk-cakkban. A terep alkotóelemei széles skálán változhatnak, az aszfaltúttól a füves vagy kavicsos talajon át a víz, illetve erdővel fedett területig.

Az egyes tereptípusok meghatározzák a leküzdésükhöz szükséges mozgás-lépésegységet, ez azonban függ a harci egység típusától is. Segítségre lehet a mozgások tervezésekor, hogy a harcászati térképen megjeleníthetjük a hatszögletű „négyzethálót”, akár úgy is, hogy az egyes hatszögekben számok jelzik a hozzájuk tartozó mozgásegységet. Ez a mozgáson kívül az egyes egységek védettségét, illetve láthatóságát is nagyban befolyásolja, mert a természetes fedezéket kihasználva csapdát állíthatunk, ill. az ellenség közelébe lopódzhatunk. Ugyanígy nehezít vagy segít a szintkülönbség is. Ha pl. egy egység a fennsíknak nem a szélén helyezkedik el, az lentől nem látható (természetesen ő sem láthat).

A terepen nem állandó tereptárgyakat is találunk, ezek építmények, amelyeket a játék során lerombolhatunk, esetleg építhetünk. Műszakiak segítségével, és az alábbiak közül válogathatunk:

Hidak (Bridges): a folyókon való áthaladást segítik (hitted volna?), sajnálatos módon megsemmisülhetnek a csaták hevében,



ha nem így van, egy Műszaki képes lebontani.
Erőterek (Forcefields): megerősíti azt a mezőt, amelyre letelepítették, természetesen akkor van hatása, ha egy saját egység áll rajta, ekkor annak 15%-kal megnöveli az elhárító képességét. Csak egy Műszaki tudja megszüntetni a hatását.

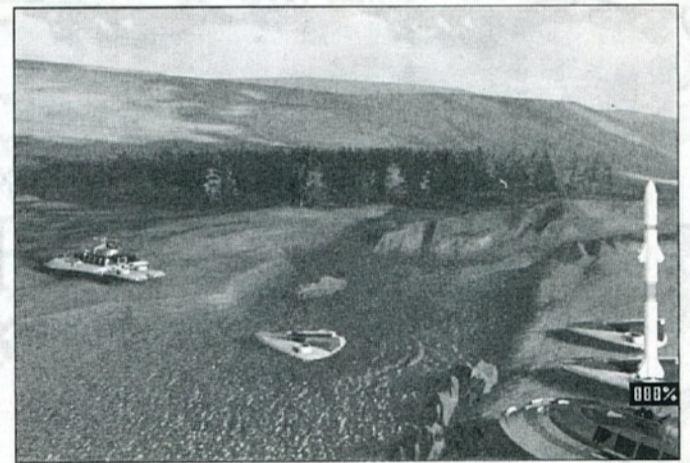
Aknamezők (Minefields): minden áthaladó egységet megsemmisít, kivéve a Műszakit, aki képes hatástalanítani. A valós helyzetektől eltérően mindkét fél aknamezője mindig látható – talán humánus okokból –, így inkább az elrettenés a fő feladata, bár a hatástalanítás egyik módja lehet egy kevésbé fontos egység „áthajtása”.

Az új játék nyitáshoz hozzátartozik még a játék közben használni kívánt egységek kijelölése és elhelyezése. Az egyes játékokhoz tartozik egy alapértelmezett beállítás – már ami harci egységünk összeállítását illeti –, amelyet azonban nyugodt szívvel felülbírálnunk. Arra azonban figyelni kell, hogy csak meghatározott mennyiségű harci egységre váltható erőforrás-egység áll rendelkezésünkre, amely lehet akár kevesebb is, mint az ellenségé. Ezen kívül figyelembe kell venni a terep tulajdonságait, pl. nyílt vízen nehezen lehet elképzelni harckocsi manőverezését. Az alábbi fegyvernemek állnak rendelkezésre:

Gyalogság (Infantry)

Gyalogos (Infantry): egyszerű bokorugró katonák, könnyű fegyverzetrel, szinte semmi páncélzattal és lassú mozgással. Nyílt terepen védtelenek, de jól használhatók elfoglalt állások megtartására.

Nehéz gyalogos (Tech Infantry): 30 mm-es félautomata gránátvetővel, lézeres célkeresővel, nehéz páncélzattal, teljes önálló és elsősegély nyújtó rendszerrel van felsze-



relve, röviden úgy néz ki, mint egy két lábán járó harckocsi, bár a rendelkezésére álló mozgásegység kevés.
Műszaki (Engineers): egyszerű gyalogosnak látszik, a magával hurcolt felszereléssel azonban képes egy kis várost eltörölni a föld színéről, esetleg hidat, vagy erőteret építeni (lásd az építményeknél).

Páncélos (Armor)

Vadászgörény (Ferret): könnyű légpárnás tank, fürgé mozgású, de gyenge páncélzattal és fegyverrel, a kezelők általában úgy emlegetik, mint a „legkényelmesebb koporsó, amit valaha vezettem”.

S.C.A.B. (Surface-Combat Airborne Batteltank): a légpárnások gyöngve, 1150 lóerős gázturbinával (úgy látszik, vissza-

vonták az SI szabványt...), Kevleár páncéllal és 120 mm-es páncéltörő ágyúval.

Könnyű harckocsi (Light Tank): feldeítő célokra létrehozott harckocsi, mozgékony, jó fegyverzetrel, de viszonylagos sebezhetőséggel.

Nehéz harckocsi (Heavy Tank): a nevében is benne van, nehéz páncélzat, nehéz fegyverek, nehéz mozgás.

Nagyon nehéz harckocsi (Mega Tank): egyszerűen verhetetlen, egyszerűen veretlen (kétszer annyiba kerül, mint a Heavy Tank).

Tüzérség (Artillery)

Rohamlöveg (Blastwagon): könnyű lövegekkel és páncélzattal felszerelt eszköz, egyetlen előnye a sebessége.

Könnyű tüzérség (Light Artillery): közepes hatótávolságú löveg, gyenge védelmi képességgel, alacsony sebességgel, meglehetősen hatásos tüzérről rendelkezik.

Nehéz tüzérség (Heavy Artillery): Hatalmas löveg (275 mm űrméret, 1050 kg-os lövedék) radarvezérléssel, hátránya a nagy méretből adódó sebezhetőség.

Föld-felszín rakéta (G.S.M. – Ground-Surface Missile): mindenben kiemelkedő, kivéve a túlélő képességét, védelmét.

Támogatók (Support)

Páncélozott szállító harcjármű (A.P.C. – Armored Personnel Carrier): igazi nyuszibusz, egyszerre egy gyalogos egység szállítására képes, megnövelve ezzel annak hatótávolságát. Páncélozott és rendelkezik saját – igaz nem túl nagy – tüzérről.

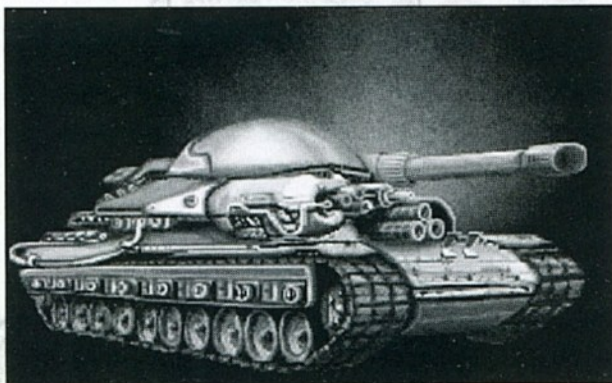
Ingázó (Shuttle): szintén szállítójármű, gyorsabb, de sebezhetőbb.

Harcálláspont (Headquarters): igazából építmény, nem tud löni, vagy mozogni, gyakran ez az egyes küldetések célpontja.

Azért nem fejtettem ki bővebben az egyes egységek jellemzését, mert egyrészt bármikor megnézhetjük a játék alatt a Profiles menüpontban, másrészt ez csak mese, ami igazán számít az a pontértékben kifejezett tulajdonságok:

Ár (Cost): meghatározza, mennyi erőforrás-egységbe kerül az adott egység beszerzése.

Támadó képesség (Offensive ability): minél magasabb, annál pontosabb találatokat képes produkálni.



Minimális és maximális tüzerő (Firepower): meghatározza a sikeres támadás esetén okozható minimális, ill. maximális sérülést.

Lőtávolság (Range): meghatározza a maximális lőtávolságot, ha a felénél messzebbre lövünk, a találati esélyünk csökken, ha közelebb, nő.

Mozgékonyosság (Movement): milyen messzire képes egy körben eljutni, természetesen a terep nehézségi fokát beszámítva.

Védekező képesség (Defensive Ability): mennyire képes az egység elkerülni a találatot. Ehhez adódik hozzá a terep fedésének mérőszáma.

Páncélozottság (Armor Rating): az értékével megegyező értékű találatot (Firepower) képes elviselni a hatékonyság romlása nélkül.

Hatékonyság (Efficiency): az egység egészségi állapotát és használhatóságát mutatja. Ha nullára csökken, az egység megsemmisül. Nincs mód a sérült egység javítására, alacsony értéke pedig befolyásolja a találati esélyt.

Morál (Morale): az egység hangulata befolyással van a találati esélyre, értéke csökken az egységet ért találat esetén, viszont nő egy sikeres támadás végrehajtásakor.

Minőség (Quality): az egység tapasztalati szintjét mutatja, az elittől a zöldfűlűig. A játék nehézségi szintjének csökkentéséhez ki lehet kapcsolni.

Közvetett tüzezés (Indirect Fire): jelzi, ha az egység képes közvetett (rálátás nélküli) tüzezés végrehajtására. Alaphelyzetben ilyesmire csak a tüzezés képes, de be lehet kapcsolni a gyalogságnál és a páncélos alakulatoknál is.

Ennyi ismerettel már talán el lehet kezdeni játszani. Mint említettem, a játék célja nem az ellenség ész nélkül való legyilkolása, hanem bizonyos feladatok végrehajtása, pl. saját, illetve ellenséges pozíciók megszerzése, megtartása, az ellenség erejének meghatározott mértékű megsemmisítése, erőink megőrzése, az ellenfél harcálláspontjának lerombolása, ill. a saját megvédése, építmény létrehozása, megsemmisítése.

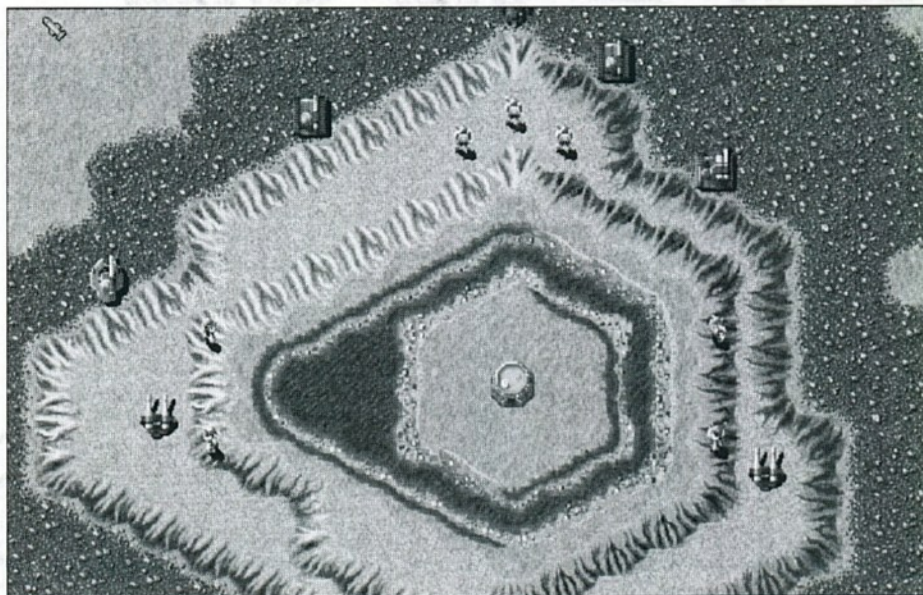
A játék vezérlése egy harcászati térképen történik, ahogy ezt megszokhattuk a stratégiai programok esetében. Ez a térkép akár a teljes képernyőt elfoglalhatja, de ha ezt nem akarjuk, akkor a jobb oldalon egy

információs panelt kapunk a teljes játéktér távlati képével, valamint az éppen kiválasztott egység tulajdonságaival, ez utóbbi az aktuális funkció függvényében változik.

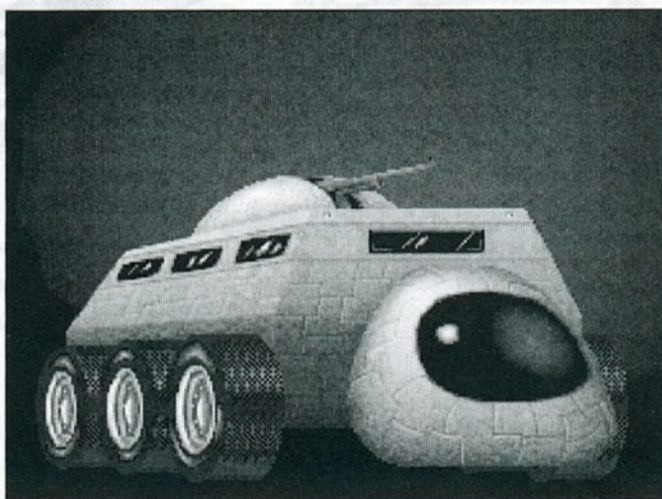
Bár a játékmenet erősen lépés-orientált – a készítőik szerint ők egy igazán színvonalas, táblás játékot szándékoztak készíteni –, s eszerint az összecsapások a csata részben zajlanak le, de van néhány olyan harcsemeny, amely még az egységek mozgatása közben lejátszódik. Az egyik ilyen a Tüzezési lehetőség (Opportunity Fire), amely akkor adódik, ha az ellenséges egység mozgása alatt valamelyik saját egységünk lőtávolságán belülre jut. Ekkor, amíg mozog, megvan a lehetőségünk, hogy megtámadjuk, ezzel viszont elhasználjuk egységünk csata lehetőségét arra a körre. Természetesen ez visszafelé is érvényes. Ezt a tulajdonságot a játék könnyítése érdekében ki lehet kapcsolni. A Középre támadás (Close Assault) a gyalogsággal hajtható végre páncélos erők ellen. Ez egy „mindent vagy semmit” akció, ha sikerül, a megtámadott egység megsemmisül, de ha nem jön össze, vége a gyalogosnak. Ez az akció szintén a csata rész rovására megy.

A Legázolás (Overrun) nem egyezik meg a Dune II-ben kedvelt eltaposással, ahol az eredmény garantált és látványos, igazából azt jelenti, hogy egy páncélos egység gyalogost (vagy tüzezséget) akar gázolni a zebraán, de az nem hagyja magát, hiszen neki van elsőbbsége. A legázolás alatt szereshető sérülések kisebbek, mint normál harcban. Ami még előny, hogy a legázoló és legázolt egység a csata fázisban is szóhoz jut, képes harcolni.

A csata rész megvalósításának módja szintén a beállított nehézségtől függ. Egyszerűbb esetben először az egyik játékos játssza le az összes összecsapását, majd a másik következik a megmaradt egységeivel. Mégsem lehet azt mondani, hogy a másodsorú csatázó mindig hátrányban van, hiszen a mozgásokat is másodikként csinálja, így van lehetőség kedvező pozíciót elfoglalni. Pontosan ezért nehezítés az a megoldás, hogy a harci fázis elején az



összecsapásokat csak kijelöljük, majd ezeknek a lejátszása a kör végén történik. Ekkor hiába lövünk ki egy ellenséget a csata elején, ha rákerül a sör, az azt jelenti hogy kilyukadt a söröshordó... Szóval, ha ki is lövünk valakit – ha ki volt jelölve harcra –, felkel poraiból, és jól szétlövi a fenekünket, mielőtt végleg jobblétre szenderülne.



Az összecsapás létrejöttének alapfeltétele a lőtávon belüli távolság és a rálátás. Ez utóbbihoz az kell, hogy a két egység között ne legyen kimagasló terep, ha az egyik fennsíkon áll, akkor annak peremén tartózkodjon, s ne legyenek erdők. Ellenkező esetben csak szomszédos mezők esetén biztosított a láthatóság. Közvetett csapásmérő egységnek nem szükséges rálátnia a célra, viszont kell egy olyan saját alakulat, akinél ez a feltétel teljesül, ugyanis ő vezeti a tüzet.

A realizitkusságot nagymértékben növeli, ha bekapcsoljuk a korlátozott látástávolságot. Ez azt eredményezi, hogy nem fognak látszani azok a dolgok, amelyek egyik egységünkől sincsenek 20 egységen belül, erdőben állnak vagy magasabban mint mi. Ha azonban bármelyik saját csapattag meglátja, látható lesz mindenki számára.

Nagyjából ezek azok a tulajdonságok, amelyek meghatározzák magát a játékot. Nem akarok most beszélni a térképen látható helyzetjelentésekről, az egyes tereptulajdonságok értékének megjelenítéséről stb. Igazából csak az a célom, hogy a fentiek alapján képet adjak magáról a játékról. Én magam szívesen játszottam vele, bár

zavart a nehezen szokható, néha nehézkes kezelhetőség és az egyhangúság, ezért nem igazán fog kedvenceim közé tartozni. A kialakítás nem teszi lehetővé a fejlesztést, új eszközök gyártását, illetve szerzését. Nem lehet foglyokat ejteni, s elég gyakran irreális az, hogy szomszédos mezőkön álló, több kör óta csak egymást lövő csapatok nem bírják egymást eltalálni. Nekem személy szerint hiányzik az egységek javítási lehetősége is. Amit azonban legjobban nehezítenek, hogy a küldetések nem kapcsolódnak egymáshoz, teljesen önállóak, nincs lehetőség hadjáratot játszani. Az egyes játékok végén, ha győztünk, mindig ugyanaz a katonai parádé látható, ezen kívül összesítés ad a játékban elért pontokról, de ezt nem tárolja el sehol. A doksiban többször említik a „full animation” jelzöt, ami a gyakorlatban annyi, hogy a harci egységeket szimbolizáló apró ikonoknak van néhány mozgásfázisa (pl. 40 fokos lépésben fordul körbe). Annnyira „full” ez a mozgás, hogy nem is lehet kikapcsolni, amikor már nem szeretnénk végigvárni, amíg minden egyes egység végigcsoszogja az útját – nem tehetünk ellene.

Előnyére hozható fel a hátránya! Aki veszi a fáradságot és türelmet, és kikalkulálja, hogy egy adott szituációhoz melyik egységgel, hova helyezkedjen, mire, mivel érdemes löni, annak öröme lesz benne. Az egyes fázisoknak nincs időkorlátja, napokig is elhúzhatjuk akár egy lépés megtételét is.

Az ellenfél szerepét nem csak a gép alakíthatja, játszhatunk egy gépen kettőn, két gépen modemmel vagy null-modemmel összekötve. Ekkor csak mintegy sakktáblát használjuk a programot. Maradjunk annyiban, hogy elviselhető, de ha nem muszáj, akkor inkább másikat. Megrögzött sakkozónak, stratégáknak azért bátran ajánlhatom.

BigZoo



TANK COMMANDER

Nagyot tud durrantani, nehéz szélőni, csikorog, lánctalpas. Na, mi az? Hát persze, hogy harcköcsi – azaz tank. Aki pedig irányítja, az a harcköcsi-parancsnok. Más néven tank commander.

A Domark egy új tankszimulátorral vagy legalább is valami ilyesmivel – incifincit gondban vagyok a prógi besorolásával – örvendeztette meg a várakozókat. Szándékuk szerint, segítségével egy tank irányítását ragadhatjuk magunkhoz, de inkább egy jó kis arcade, mint szimulátor. Kevésbé élethű, viszont jót lehet lövöldözni, de logika és némi stratégiai érzék is szükségesek a sikerhez.

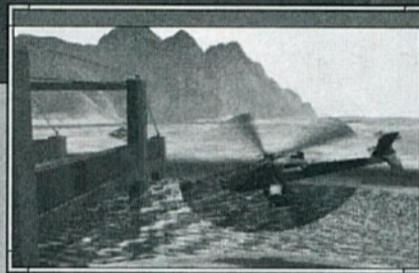
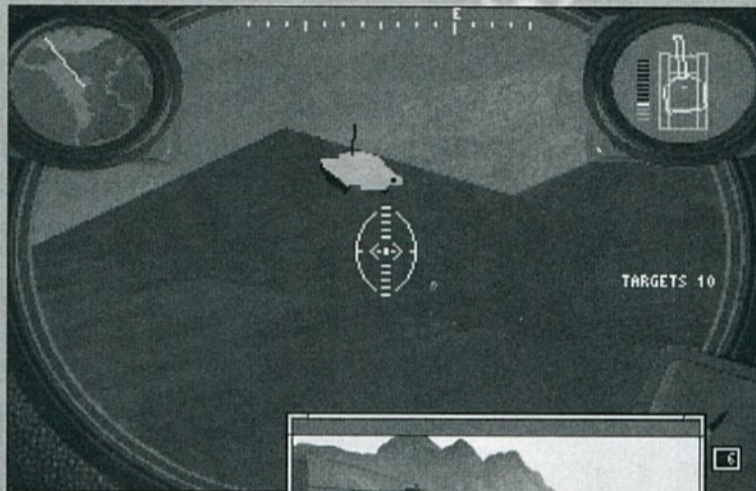
Lehetőség nyílik a többgépes instalációra, átdefiniálhatjuk a billentyűket, majd a játékot elindítva a Tank Commander Control Centre-ben (röviden a TCCC-ben) találjuk magunkat.

Kezdjük a Control Panellel. A LANGUAGES ikonnal a prógi által használt nyelvet állíthatjuk be, a KEYBOARD-ban átdefiniálhatjuk a kezelőgombokat (szerintem igen jó az eredeti kiosztás is). A SOUND ikon a hangketyerék beállítására szolgál, felismeri a SB-t, az Adlib-et és az alap zajcsinálót is. Meglepi: hangkártya nélkül nem fut le az intro a bevetések előtt! A CD ikonnal azon „szerencsétlenekre” gondoltak, akik több CD-ROM meghajtóval rendelkeznek, itt lehet válogatni közülük. A DETAIL segítségével a grafika felbontását választhatjuk meg. Gyengébb hardware esetén ajánlott a lebutítás, mert kegyetlenül szaggathat. Az INTRO funkciója legyen egyéni felfedezés eredménye. A VIDEO ikon a video hosszát állítja, a JOYSTICK-kal a kalibrálás ejtethető meg. A HEADSET ikonban állítható be a CyberMaxx vagy a Virtual I O Headset – tökéletes, már csak néminemű, lassan konvertibilis, jó magyar forint kell, és mienk a 3D-s élvezet. A MODEM ikon alatt modemünket választhatjuk meg. Megjegyezném, hogy legalább 9600 bps-t tudó modemkártya felett van lehetőségünk kettő vagy több gép összekapcsolására! A SERIAL ikon a ember-ember elleni játékhoz ad segítséget. A NETWORK ugyanezt teszi a hálózatosoknak.

A képernyő jobb felső sarkában beállításainkat láthatjuk. A bal felső ikonsor indítja tulajdonképpen magát a játékot. Miután kiválasztottuk a játékosok számát, parancsnokot választhatunk. Egyszerre nem csak egy hadszínteret kezdhetünk meg, hanem párhuzamosan is „dolgozhatunk”. A NEW parancsral – értelemszerűen – új legénységet toborozhatunk, amely négy tagú: harcköcsi-parancsnok, vezető, ágyúkezelő és löszertöltő. A sikeres válogatás után a hadszínterek között nézelődhetünk. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: sivatag (enyhe Desert Shield beütéssel), város, sarkvidék, szigetek, erőd egy sziget közepén, némi vulkán és egy csipetnyi éjszakai mentőakció. Minden csoport elején rövid ismertetést ol-

vashatunk az általános helyzetéről, teendőinkről. Tájékoztatnak, hogy milyen tudásszint szükséges a feladat sikeres végrehajtásához, ennek figyelembevételét melegen ajánlom. Nos, ha választottunk, akkor nosza, vágjunk bele!

Az eligazítás magában foglalja a feladat és a várható ellenséges csapatok ismertetését, a saját erők vázolását. Jóindulatú figyelmeztetések is elhangzanak, melyek megszülése szintén javallott a túléléshez. Ezek után nyeregbe, azaz tankra pattanhatunk. Irányíthatunk a vezető, a lövész és a parancsnok „állomásáról”, szerintem a lövész ülése a leghasználhatóbb.



Ez esetben a képernyőn több igen fontos műszer látható. A bal felső sarokban egy ke- rek műszer a radar funkciót látja el, ami a domborzaton kívül az ellenséges és néha a baráti erők elhelyezkedését mutatja meg. Típusukra azonban ebből nem következtethetünk. A jobb felső sarokban találjuk a sérülési fokmutatót – ez így elég hülyén hangzik, de takarja a lényegét. Ha elfogynak a csíkok, elhalálozunk. Kérjük figyelni! Ezenkívül a torony vízszintes helyzetét is láthatjuk. A jobb alsó sarok funkciója megjeleníteni a kiválasztott löszert, illetve annak mennyiségét. A bal alsó sarokban láthatjuk a légítámogatás jelét. Ha van ilyen (aranyos kis villám), akkor szép A-10A-k jönnek segíteni. Ezekkel szintén vigyázni kell, ugyanis előttünk egy elég rendes területet letakarít, ami önmagában pozitív, de ha egy falut kell megvédeni/kipucolni, ne hívjuk be őket, mert kő kövön nem marad! A képernyő közepén helyezkedik el a célkereszt. No, itt van az egyik eb hantja: a torony ugyanis önmagában is forgatható, illetve az ágyúcső helyzete függőlegesen állítható. A torony és a harcköcsi-test külön-külön mozgásának begyakorlása elég szép időt igényel, és előfordulhat, hogy az elgyötört delikvens rohamlövégként használja harcköcsiját, azaz amerre megy, arra lő. Elég nehéz össz-vissz. két kézzel menni, célozni a toronnyal, löszert váltani és persze tüzelni (na, itt sajnáltam először életemben, hogy nem jártam zongorórákra). Erre a problémára ad némi segítséget a „robotpilóta”, illetve a kitarató gyakorlás, esetleg jóbarát, szomszéd, tesó bevonása a játékba. Kedves figyelmesség, hogy a jobb felső sarokban megjelenik kollé-

gánk feje, és örömködik/szomorkodik ha lekaptunk/elkaptak valakit/minket – természetesen kommentálja is a dolgot.

Fegyverzetünk nem csak a hagyományos géppuska/löveg kombinációra korlátozódik, hanem lehet lángszórónk, aknamentesítő töltetünk, többféle rakétánk. Felszereléseket és „életerőt” elszórva találhatunk a csatamezőkön, aranyos ládák képeben. Ezeknek bátran hajtsunk neki. Égi kukkolásra is van lehetőségünk. Az F8 gomb lenyomására egy taktikai térkép és némi kiegészítők jelennek meg. A középső nagy domborzati térkép a játéktér- ret ábrázolja. Kiüldetésünk földi határai a világosabb rész szélei lesznek. Tankjainkat is megtaláljuk a térképen a beszédes TANK 1, 2, 3, 4 jelekkel (már-mint ha több van).

A kicsi, zöld négyzöggel zoomolhatunk a terepre, ez a műholdas felderítés. A másik fajta azonnali, vidofelderítést tesz lehetővé. Ehhez az

égi adományhoz nem kell mást tennünk, minthogy ráklicceljünk a jobb alsó sarokban található CHOPPER ikonra, majd a térképen megjelöljük a felderítőrepülés kezdő- és végpontját. Ezek után egy aranyos kis helikopter jelenik meg a hadszínter felett, aljára pedig szerelve vagyunk egy fekete-fehér kamera, amit az egérrel tudunk irányítani. Ez egy roppant hasznos dolog, mert néha nem árt tudni, vajon mi vár szegény tankomra a következő sarkon. A bal felső sarok ikonjával tankjaink között tudunk váltani a térképen, a jobb felsővel a „robotpilóta” célpontját jelöljük ki. A bal alsó a tankot indítja a cél felé, de ekkor ajánlatos a tüzér szerepét magunkra venni.

Miután kivesztük a kezelést, induljunk el. Kezdesnek a sivatagi hadjáratot ajánlanám, a mazochisták menjenek a Fotressbe. Az ellenség igen sok hullámban és formában fog megjelenni. A legáltalánosabbnak a gyalogosok mondhatóak. Felszerelésük sokfél lehet, a karabélytól a páncéltörő rakétákon át a lángszóróig. Nagyobb csapatban veszélyesek lehetnek – géppuskát nekik! Az ellenséges harcköcsikből több típus is megjelenhet. Rakétát, esetleg ágyút használunk! A jeepek géppuskával vannak felszerelve, igen kellemetlenek mozgékonyaságuk miatt, a Dune Buggy rakétákkal, villámgyorsan kiirtandók (géppuska, esetleg ágyú, ha már nagyon pattognak)! A helikopterek már kemény diók. Igen nehéz őket leszedni, és nagy vé-

rengzést bírnak csapni. Utálok őket! A megerősített állásokat nyugodt szívvel tapossuk el, ez a legegyszerűbb. Ezek voltak a legáltalánosabban előforduló ellenfelek. Nekem még nagyon tetszettek az időnként felbukkanó barikák is. Ej, be sok ágyelőt állítottam elő lánctalpammal!

Így, a végefelé megemlítenék néhány dolgot, amin megakadt a szemem. Például mióta tanítják a gyalogosoknak, hogy rohanjunk szemben a harcköcsival, vagy egy hegytetőről lövöldözünk rá? Könyörgöm, legalább hasaljjon le az a szerencsétlen!

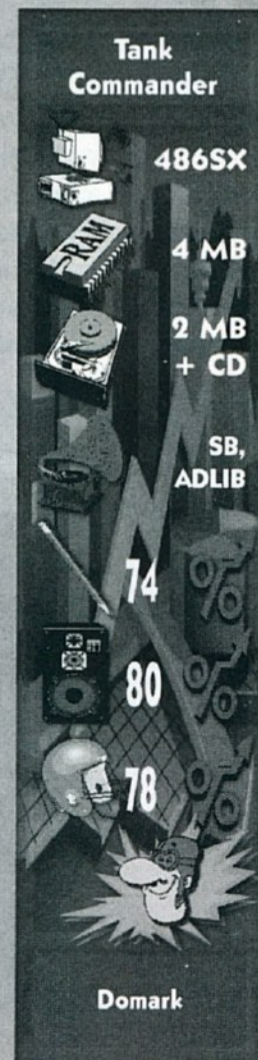
Nem tetszett, hogy a sima géppuskás (0.50 cal.) jeepek kacagva lődöztek halomra. Talán páncélt is kaphattam volna erre a konzervdobozra. A terepjáró képességeimről nem is beszélve. Hinnéd-e azt, kedves Olvasó, hogy egy harcköcsinak akadályt jelent egy kisebb fa vagy a téglafal? És nem tud eltolni egy jeepet? Teljesen hycomat ez a szerkezet. Örültem volna továbbá valamiféle célzást segítő berendezésnek.

Egy másik komikus dolog volt a helikopter-vadászat. Nem elég, hogy az a szerencsétlen kelepelőmasina általában egy helyben függeszkedett, a leszedése is csöpött humoros. No mármint, elméletileg, ha valakire lőnek, az odébb megy, vagy legalábbis megpróbálja ezt a manővert. Sokszor ez az eszébe sem jutott a kedves pilótának. Szedtem le a helikoptert géppuskával és ágyúval. Tegyük fel, hogy olyan sokáig szegecseltem a koptert a géppuskával, hogy ronggyá lőttem a sebezhető pontjait. Tegyük fel, de azt magyarázza meg nekem valaki, hogy miként bírt ki – írj és mondd –, ÖT teli találatot a 155 mm-es lövegéből! Szerény ismereteim szerint az AH-64 Apache legjobban páncélozott részei ellenállnak a 23

mm-es találatoknak, de ez a maximális kaliber. Szegény ellenséges tankok sem bírtak igazán mozogni. Legalábbis ezt igen lassan és ötletlenül adták elő. Nekem hiányzott a hazai légítámogatás, hiszen merész dolog a harcköcsikat egy ellenséges légifőlény esetén kiküldeni.

Összegzésképp annyit mondhatnék, a lövöldözős játékok kedvelői nyugodtan vehetik kezükbe ezt a prógit, nem fognak benne igazán csalódní. Rengeg ellenfél, löporfűst, csatazaj, halálsikolyok s a többi. Nem rossz program, de nem is kiemelkedően és messze mutatóan szuper. Nem kell más hozzá, mint jó reflexek, villámkéz és egy adag szerencse. Na meg egy szép olajzöld doboz, amely a Tank Commander CD lemezét rejti magában.

Trau,
konzervdoboz-parancsnok



BEGOLYÓZVA

Virtual Pool: Az utóbbi időben a játékfejlesztők minden erejükkel a „megvirtualisodásra” törekednek. Többnyire viszont egy esellen, rossz felbontású, csúnya kérció az eredmény, de mégis mindenki el van tőle ragadtatva, hiszen VIRTUÁLIS! Nem ez a helyzet az Interplay és a Celeris fejlesztésével, a Virtual Poolal, amit Steve Davis és Ronnie O'Sullivan neve fémjelez.

Installálás után (legalábbis számomra) felejthetetlen élményben lesz részünk. Megfelelő videokártya esetén ragyogó felbontásban, több lehetőség közül választhatunk: History of Pool – a pool története, a napkirálytól napjainkig. Games of Pool – a 9-es, a 8-as pool, a rotation és a straight szabályai. Virtual Pool Tutorial – a játék kezelése, forrógombok bemutatása. Pool Techniques – a Technika bemutatása, melynek elsajátítása után bará-

tainkat kápráztathatjuk el bármelyik biliárdszalonban. Trick Shots – számomra az egyik legerdekesebb opció, elindítása után többféle trükkös lökés elméleti és videováltozatát nézhetjük meg. Play Virtual Pool – a lényeg. Ezenkívül konfigurálhatjuk gépünket, illetve kiléphetünk a DOS-ba...

Tehát Play Virtual Pool. A játék automatikusan a kilences poolt állítja fel, de ezt a GAME SETUP-ban akár meg is változtathatjuk. Ebben a menüpontban az értékelésen is állíthatunk. Fontos menüpont a GAME OPTIONS is. Itt a nevünket adhatjuk meg, esetleg kikérhetjük a gép véleményét lökéseink előtt. A game 3D-ben folyik, az egér mozgásával a szemlélődés perspektíváját állíthatjuk.

Ja igen... a gombok: Alt L: load game, Alt S: save game, Alt Q: quit game, Alt T: change turn – ellenfelünk egy lökésből kimarad.

Speciális gombok: -A: Aim, resetelhetjük addigi beállításunkat, és újra kezdetjük a célzást. -S: Shoot, lökés. Az S-t nyomva tartva, az egér magunk felé húzásával, majd előretolásával löhetünk, erőssége az egér mozgásával egyenesen arányos. -V: Change view,

nyomva tartása mellett egerünk mozgásával változtathatjuk a nézeteket. -M: Move ball, gyakorlás esetén, vagy ha ellenfelünk nagyot hibázik, lehetőségünk van a fehér golyó tetsoleges felállítására. -B: Raise butt of cue, a dákó dőlésszögét változtathatjuk meg.

-C: Move centrepoint, a dákót a golyó közepére állítja. -E: Move cue tip, csavarás esetén a dákó állását változtathatjuk.

-T: Toggle tracking, a golyók feltételezett útját láthatjuk. -F: Vary for cue tracking hit, a T kapcsolóval a feltételezett útját hosszabbíthatjuk (vagy rövidíthetjük) meg. -R: Replay last shot, legutóbbi mesterlökésünket nézhetjük vissza. -U: Undo, kevésbé mesterire sikeredett lökéseinket vonhatjuk vissza gyakorló üzemmódban. -O: Overview, madártávlatból szemlélhetjük az eseményeket. -H: Select a different ball to move, nem csak a fehér golyót toszogathatjuk ide-oda... csak a gyakorló üzemmódban használható. -L: Toggle table lines, az asztalon elhelyezkedő segédcsíkok ki-bekapcsolása. -Z: Zip to result, türelmetlenek egyből láthatják az eredményt. -+: Increase replay rate, a visszajátszás sebességének állítási le-

hetősége. —: Decrease replay rate, fordítva. -Alt C: az ellenfélnek üzengethetünk, amennyiben modemen vagy hálózaton méjük össze erőnket. -Ins: Spot selected ball, a leküldött golyókat rakosgathatjuk vissza.

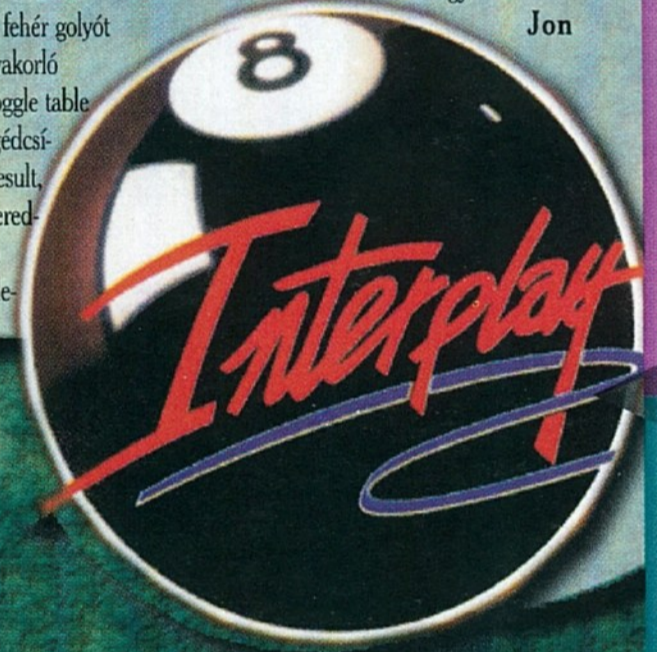
-Del: Pocket selected ball, a fordítottja, mindkettő csak a Move mode-ban működik.

-Alt K: Suggest Shot, automatikusan a legjobb beállítást tanácsolja a gép. -Alt E: End game in a draw, játék vége, új felállítás.

Lehetséges ellenfeleink: Mrs. Offen – közepes erősségű ellenfél, Eiza Crost – nem ügy, Troy Zinvane – elég durva, Wild Ball Hicock – a legbénább (utánam), Cautious Clay – vannak jó lökései, BusterCluster – nevéseges, Bram Stroker – majdnem a legjobb, R.O'Sullivan – nem érdemes kezdeni vele, Steve Davis – verhetetlen. Rajtuk kívül ott van még kedvenc szomszédunk vagy legjobb barátunk.

Pozitívum: az egész. **Negatívum:** monoton zene. Az utolsó szó jogán: vétek kihagyni...

Jon



23

A PC-X hasábjain már többször írhattam golf programokról – Microsoft Golf (1994. december), Microsoft Golf 2.0 (1995. február) és PGA TOUR GOLF 486 (1995. március) –, amelyek különböző módon próbálták meg minél jobb képminőséget elérni, de a Picture PERFECT GOLF alkotói, a program nevéhez illően, valóban nagyon „perfect” megoldást találtak ki.

Élsetáltak egy golfpályára – esetünkben Dél-Karolinába – és sok-sok fényképet készítettek. Utána ezeket a képeket bedigitalizálták 640x480-as felbontásban, 256 színnel. Egy-egy lyukról 60-100 kép készült, vagyis a teljes pálya 18 lyukáról körülbelül másfélszer. (Annyit azért csaltak, hogy mind a 18 lyuk környékén – az ún. greenen – minden esetben ugyanazokat a képeket látjuk.) Ezekhez a képekhez azután már csak meg kellett írni egy egyszerű golfprogramot, az egészet feltenni egy CD-re, és már kész is volt a Picture PERFECT GOLF. Míg más programok vért izzadnak, hogy elmondhassák milyen „fotorealistikusak”, addig ezt a Picture PERFECT GOLF könnyedén kirázza a kisujjából. Viszont nélkülözünk



kell a Microsoft és a PGA által egyébként szépen megoldott – és véleményem szerint elég látványos – animált játékosokat.

Magáról a játékról sok érdekességet nem lehet elmondani. A futtatásához egy közepesnek mondható gépre van szükség, hiszen ma már nem akkora luxus egy 386-os gép 4MB memóriával, 640x480x256-os SVGA kártyával és monitorral, SoundBlaster kompatibilis hangkártyával és CD-ROM olvasóval. A telepítés és a konfigurálás után a főmenüben a szokásos „golf-funkciókkal” találkozunk: játék indítása, gyakorlás, statisztikák, játék mentése stb. Egyszerre maximum nyolcan játszhatják, egy játékos 14 ütőt vihet magával, indulhat a kék, a fehér vagy a piros „bójától”, illetve három nehézségi fokozat

közül választhat. Az ütés a már klasszikusnak mondható

„swing” körön történik: először az erősséget kell megad-

nunk (addig nyomjuk az egér

gombját, amíg el nem éri a kívánt erősséget és ott elengedjük), majd visszafelé „elkapunk” az ütés irányát (a fekete vonalhoz minél közelebb ismét klikkelni).

Mindig a lyuktól legtávolabbi játékos következik ütésre. A program kikeresi a labda helyzetéhez legközelebbi nézet képét és arra helyezi el a „vezérlőpultot”. Természetesen választhatunk a magunkkal vitt ütők és különböző ütéstílusok közül (straight, draw, fade stb.). A minél élethűbb környezethez hozzátartozik a sok-sok digitalizált hangeffektus és kommentár, vagyis halljuk a madarak csicseregését, az ütő suhanását, a labda becsapódását (rosszabb esetben csobbanását), és sikeresebb vagy kevésbé sikeres ütéseink után a riporter megjegyzéseit.

A program nézegetése közben – a képek mennyiségén túl – egy hardware eszköz hirdetése döbentett meg. Ugyanis a programhoz külön £120-ért lehet kapni egy infravörös golfütőt! Az „ütő” egy kb. 66 cm hosszú nyélből (ami az infraadó is egyben) és egy ún. alapegységéből áll, ami a labdát szimulálja. Az alapegységet soros kábel köti össze a számítógéppel és ekkor nem az egérrel állítjuk be az ütés erősségét és irányát, hanem az infraütővel.

Kezdeti fanyalgásaim ellenére – aggódtam, hogy fix képekkel meg lehet-e oldani a háttér problémáját – a program igen csak jó szórakozást nyújtott. A valóban fotorealistikus háttér és a digitalizált hangok megfelelő környezetet nyújtanak, a játék még 386-son is játszható (ez manapság komoly fegyverténynek mondható), és ugyan nem nyújt olyan extra lehetőségeket, mint a PGA TOUR GOLF 486, de a golfőrülteknek bátran merem ajánlani, nem fognak csalódnai a Picture PERFECT GOLF-ban.

Giraffe



STAR TREK

THE NEXT GENERATION

A kapitány naplója. Csillagidő 47111.1
Egy, a Romulán semleges zóna mentén fekvő, szövetségi megfigyelőposzt azonosítatlan űrhajót észlelt, mely a szövetségi űr felé tart. Az Enterprise az elfogására indult.

Data: "A jelentett sebességű és irányú hajó belép a szövetségi űrbe, 47.3 mp-en belül."
Picard: "Riadókészültség!"

Worf: "A hajó a szenzorokon!"

Riker: "A hajó Garidiai felderítő. A műszerek szerint túlhajtják a warp hajtóművüket."

Picard: "Garidiai? Milyen a viszonyuk a Romulánokkal?"

Riker: "Baráti, tudásunk szerint technológiát cserélnek egymással."

Worf: "Hívna minket!"

Picard: "Képernyőre!"

Hajó: "Segítsenek rajtunk! Politikai menekültek vagyunk, menedéket kérünk! Mi a..."

Worf: "Az adás megszakadt."

Picard: "Mi a véleménye, Egyes?"

Riker: "Lehet hogy trükk!"

Worf: "A Garidiai harcosok, méltóságon alulinak tartják ilyen csapda állítását, kapitány! Nem hiszem, hogy trükk volna!"

Data: "Szenzorárváltságban vagyunk. A Garidiai warp hajtómű meghibásodás miatt leáll."

A hajó már a szövetségi űrben sodródik.

Picard: "Impulzus meghajtásra lassítani!"

Worf: "Egy Warbird kilép az álcázásból, közvetlenül előttünk! A Warbird szintén Garidiai, hívna minket!"

Warbird: "Ez egy Garidiai belügy! Ne avatkozzanak közbe!"

Picard: "Önök megsértik a szövetség határait!"

Riker: "Az összeköttetést megszakították."

Data: "A Warbird vonósugarat bocsátott a felderítőre."

Picard: "Riadó!"

A fenti sorok egy új Star Trek The Next Generation epizód kezdő jelenetéből származnak. Hogy miért foglalkozunk mégis vele ezeken a lapokon? Mert a Final Unity egy interaktív epizód! A Spectrum HoloByte készítette és a Microprose forgalmazza, PC-re CD-ROM-on. Ha valaki ismerősnek találná, az nem véletlen, hiszen már szoltunk róla korábban is, mikor a játék demo verziója megérkezett.

A DOS alapú játéknak a grafikája – érdekes módon – végig rajzolt, digitalizált részek nincsenek benne. A játék VESA-kompatibilis VGA kártyát követel, de ki is használja azt. Csak a VGA kártyánk képességeitől függ, hogy mekkora méretben látjuk a truecolor képeket. Hangkártyából a SoundBlaster kompatibiliseket díjazza, sajnos a GUS-t nem támogatja.

Hogy miből áll a játék? Először a hídon találjuk magunkat. Tulajdonképpen Picard kapitányt domborítjuk, de az away team-ek (a partrasszálló egységek) tagjait is mi irányítjuk. További teendőink az installálásakor beállított nehézségi fokozattól függenek. Ha megelégedtünk az ensign (zászlós) fokozattal, akkor nincs gondunk az away team tagjainak és azok felszerelésének összeállítására, a program megteszi azt helyettünk. A lieutenant (hadnagy) fokozatban szintén automatikusan összeáll a csapat, de a csoport tagjainak és felszerelésének kiválasztásába már mi is beleszólhatunk. Ha captain (na mi lehet?) a választott szint, akkor mindent nekünk kell végeznünk.

Nos, ott tartottunk, hogy a hídon állunk és éppen látjuk – click a VIEW-SCREEN-gombra, a bal alsó sarokban –, hogy a Warbird vonósugarat bocsátott a felderítőre. Rajtunk áll, hogy mit teszünk. Ha akarjuk, akkor futni engedhetjük a határsértőket, de lo-



gikusabb kideríteni, hogy mi hajtotta őket a határsértésre. Kérdezzük meg Mr. Data-t, hátha van valami ötlete, hogy hogyan kerülhetnénk közelebbi

kapcsolatba a felderítő utasaival – click Data-ra. (A kép jobb szélén ül! Van valaki aki nem tudta?) Rögön teljes helyzetértékeléssel szolgál:

„Amíg a Warbird fenntartja a vonósugarat, addig nem lehetséges a legénység átsugárzása. Ámde, ha a két hajó közbe manőverezünk az Enterprise-al, akkor megszakíthatjuk a vonósugarat.”

A StarTrek hívőknek már bizonyosan feltűnt, hogy a szereplők hangjai megegyeznek a filmbeli szereplőkével! Tehát, ha jól állítottuk be a hangkártyánkat, akkor most Brent Spiner hangját kellett, hogy halljuk. Természetesen úgy is beállíthatjuk a játékot – célszerű is –, hogy a szereplők közlendőit írásban is lássuk, ami néhány erőteljes akcentussal beszélő karakter esetében komoly segítség. Ilyenkor annak a szereplőnek a képe jelenik meg a szöveg mellett, aki éppen hozzánk szolt. Mindenesetre hangkártya híján óriási élménytől esünk el. A hangok teljességgel a filmből valók és még arra is figyelmet fordítottak, hogy stereo hatás érvényesüljön, azaz pl. egy a kapitánytól balra álló karakter hangját balról fogjuk hallani – egy jó fejhallgatóval vagy erősítővel nagy élmény.

Mielőtt elkalandoztunk kissé, ott tartottunk hogy meghallgattuk Data tanácsát. A játék folyamán a legénység azon tagjai, akiknek hozzáfűznievalójuk van, mindig elmondják tanácsaikat. Worf megjegyzi: „Ahhoz, hogy a fedélzetre sugározzuk őket, le kell eresszük a pajzsainkat.” Ezek után nem marad más hátra, minthogy döntsünk,

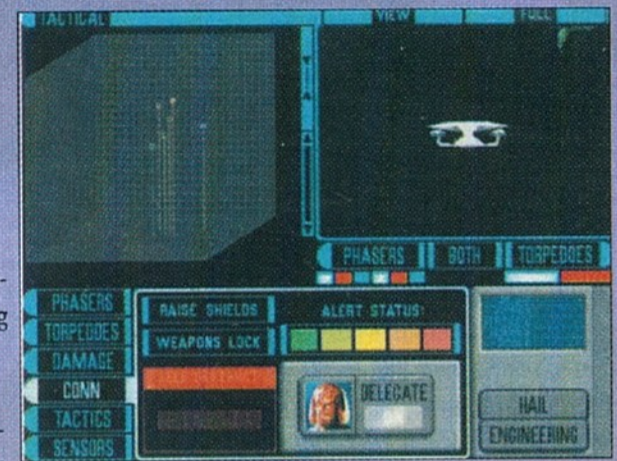


vállaljuk avagy sem a pajzsok leengedésének rizikóját. Persze hogy vállaljuk! (We'll have to take that risk. Make it so.)

Végignézhettük, amint az Enterprise keresztezi a vonósugarat. A manőver végeztével Data közli: „A felderítőhajó legénységét a fedélzetre sugároztuk.” Persze a Warbird kapitánya nem ugrál örömeiben hogy „elszipantottuk” előle a zsákmányát, és azonnal hív minket, hogy rosszallását kifejezze. Worf tudatja is ezt velünk. Vérmérsékletünk szerint dönthetünk, hogy fogadjuk a hívást (On screen), és így megpróbáljuk diplomatikusan elintézni a dolgot, vagy figyelmen kívül hagyjuk azt (Ignore that), és vállaljuk, hogy a nálunk ugyan kicsivel gyengébb, de azért veszélyes Warbird harcot kezdemé-

nyez velünk. Ha válaszolunk is a hívásra, akkor sem biztos, hogy megússzuk csata nélkül. Ugyan a Föderáció mindig a békés megoldások híve, de ha csatába keveredünk, meg kell hogy védjük magunkat.

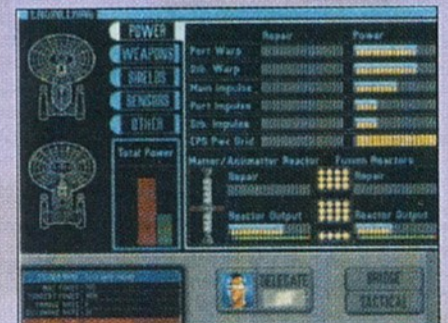
Ha a Warbird támad, automatikusan a taktikai display jelenik meg. Célszerű az alapbeállítást bekapcsolva hagyni, és a vezérlést Worf-ra – a biztonsági és taktikai tisztünkre – bízni. Ha mégis úgy döntünk, hogy mi vesszük az irányítást a nyakunkba, akkor a kép közepén lévő Delegate kapcsolót kell Off-ra állítani. Ha a kapcsoló beállított hely-



zetben van, akkor Worf csak a macerás dolgokat – célpont beállítása, vörös riadóra kapcsolás, fegyverek energiaszintjének szabályozása, protontorpedók újratöltése, pajzsok szabályozása etc. – elintézi, de a tüzelésre, a választott repülési manőverre vonatkozó parancsokat nekünk kell kiadnunk! Ne habozunk sokat, a jobb felső szélén lévő gombok közül nyomogassuk a Both-t – tüzelés a pahaserekből és a protontorpedókkal egyaránt –, míg a Warbird el nem tűnik az örök vadászmezőkön vagy el nem menekül.

Ha a harc befejeződött és még életben vagyunk, akkor esetleg érdemes a gépházba (Engineering) látogatnunk. Itt is találunk egy delegate kapcsolót, amivel a gépház összes nyűgét a főgépész, Geordi La Forge nyakába varrhatjuk. Nem kell mondanom talán, hogy mindkét poszton a delegate bekapcsolása a megfelelő embert helyezi a kényes feladat elvégzésére, azaz a legoptimálisabb szabályozás fog megtörténni.

Térjünk vissza a hídra, click a Bridge kapcsolóra! Worf itt közli velünk az újonnan érkezett vendégeink nevét, és hogy azok be-



szelni szeretnének velünk. Riker a további parancsaink felől érdeklődik. Célszerű megtudni a megmentettektől, hogy mi volt az ok, amiért megsértették a Semleges Zónát, tehát maradunk, és elemezzük tovább a helyzetet! („I should like to consider...“)

Ez most jó alkalom arra, hogy kicsit felfedezzük a hidat! Bizonyára feltűnt már, hogyha moztatjuk az egeret, akkor a képernyő bal alsó sarkában változik az a felirat, hogy mit tudunk csinálni.



A bal alsó sarokra kattintva egy szokásos SAVE/LOAD/QUIT ablakot kapunk, de itt még beállíthatjuk a kísérszöveg megjelenését és a nehézségi fokozatot is.

Tőle egygel jobbra lévő ablakban az előzőekben elhangzott beszélgetések hallgathatóak/nézhetőek vissza (Replay conv).

A bal felső sarok a pillanatnyi helyzetünk – Sector, sebességünk – Warp, úticélunk és az attól való távolságunk megjelenítésére szolgál. Alatta a már beállított úticélok jeleníthetőek meg.

Ha a kapitány mellkasán lévő kommunikátorra visszük (Comms), akkor kapcsolatot tudunk teremteni elég sok mindenkivel. Ha van hajó, bolygó, vagy űrállomás a közelünkben, akkor azzal, a Csillagflotta Parancsnokságával stb. Mindig egy menüből tudjuk majd kiválasztani, hogy kivel is akarunk beszélni.

Ha a hidon lévőktől szeretnénk tanácsot kapni – mint ahogy azt már Data-val megtettük –, akkor csak egyszerűen rá kell kattintanunk az illetőre – „Talk to ...” – és a pointer is a képregényekből már megszokott kis felhőskére vált.

A hidon három kezelőpanelt tudunk elérni. Picard háta mögött lévő a navigáció – astrogation. Szerencsére nem kell az eléggé bonyolult koordinátarendszert megtanulnunk, mert a célpontok koordinátái automatikusan beállítódnak, elegendő az aktuális sebességet belőnünk, Warp 1-től Warp 9.2-ig. Természetesen ezt is elvégzi a számítógép helyettünk a filmben már megszokott sebességeket beállítva, de mi szabadon átállíthatjuk azt.

Worf előtt a már látott taktikai konzol „terül el”, míg Data a hajó számítógépének konzolja előtt ül. Itt nemcsak egy elég részletes és globális adatbázis érhetünk el, hanem később a játék során a hajó számítógépével elvégzett elemzések eredményeit is megnézhetjük.

A jobb hátsó sarokban lévő ajtó a Turbo-lift. Innen juthatunk el a hajó többi részébe, ami jelen esetben a – már látott – gépház (Engineering), valamint a Holodeck és a Transporter szobát takarja. Az utóbbi rendeltetése egyértelmű, innen indíthatjuk az away team-eket. A Holodeck-ben a már látott animációkat tekinthetjük meg, illetve van egy „U.S.S. Enterprise Orientation” című holodeck program is, ami összefoglalja, hogy mi hol található a hajón.

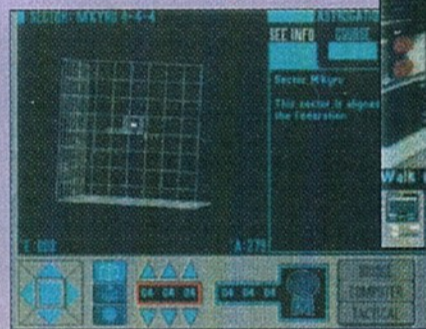
Ezután a kis kirándulás után térjünk vissza a hídra és beszéljünk



el vendégeinkkel! Csupán egy hely maradt, amit még nem látogattunk meg, a Conference Lounge. A helyiség a játéknak a fedélzetre vett utasokkal való kommunikációra szolgál. Lépünk be ide! Most a három Gardiai neve fog megjelenni egy kis menüben. Beszéljünk velük, amiből – nagy vonalakban – a következő fog kiderülni:

A gardiai társadalom két fő csoportra tagolódik, patriciusokra és plebejusokra. Ősidők óta a törvényt a Lawgiver (Törvényadó) négy szent tekercsében lefektetett tézisek jelentik. Ők lázadók, akik hisznek abban, hogy létezik egy ötödik tekercs is, ami a két osztály egymáshoz való viszonyát fekteti le. A segítségünket kéri egy Shenok nevű Vulkan archeológus megkereséséhez, aki szintén ezt az ötödik tekercsot keresi, föderációs területen.

Ha beszélünk utasainkkal, akkor dönthetünk, segítünk nekik, vagy sem. Én a magam részéről a segítséget ajánlom, hiszen már közbeavatkoztunk azzal, hogy elmenekítettük őket az üldöző Warbird elől. Az útirány tehát a M'kuru szektorban lévő Horst III.-bolygó lesz.



Hamarosan segélyhívást kapunk a Cymkoe IV.-ről, ami egy föderációs űrállomásnak is helyt ad. A bolygó kormányzója tudatja velünk, hogy a Mertens tudományos állomást megtámadták és a támadástól megsérült annak kísérleti erőforrása. Gyors segítséget kér, hogy a túlélőket megmentjük és az energiaforrást stabilizáljuk. Miután a legénység megvitatta az észlelteket, azonnal siessünk a Transporterhez és a Dr. Crusher, Worf, Riker, Geordi összeállítású away teamet bocsássuk az újtárra. Hamarosan vizionáljuk hőseinket az állomáson.

Az away team irányítása legalább olyan „bonyolult”, mint a hidon való ténykedés volt. A bal sarkot a már látott SAVE/LOAD/QUIT mező foglalja el. Attól jobbra az éppen „irányításunk alatt álló” karakter képe látható, az energiáját jelképező sávval egyetemben. A szintén jobbra lévő gombokkal kapcsolhatjuk, hogy mit teszünk. A láb segítségével arra a helyre küldhetjük a karakterünket, amire az egerrel kattintottunk. Ha a Shiftet nyomva tartjuk, akkor lényegesen gyorsabban fogunk gyalogni a szereplők.

A szem az egyes tárgyak megvizsgálására használatos, míg a „képregénybuborék” a többi karakterrel való beszélgetésre való. A kéz egy-egy tárgy felvételét, használatát, átadását, eredményezi.

Arrább az Inventory, azaz a birtokunkban lévő tárgyak láthatóak. A standard felszereléshez tartoznak:

– **Phaser.** Egy „önvédelmi” fegyver, ami 16 fokozatban állítható, a kábítástól az atomrobbantás szintjét jelentő pusztításig.

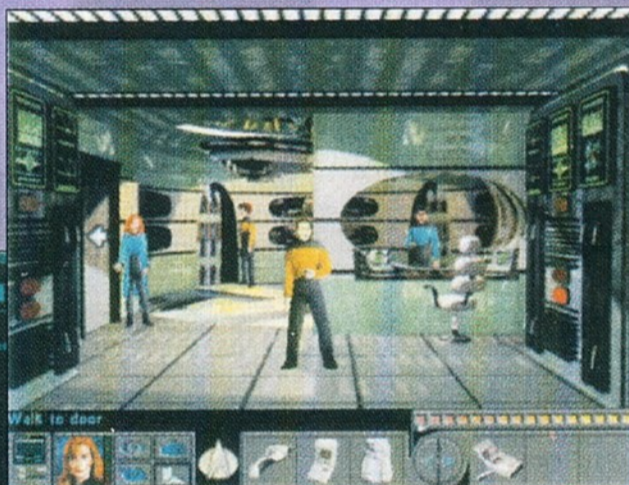
– **Tricorder.** Egy nagyon fejlett rögzítő és letapogató műszer és számítógép egy szerre. Számos alkalmazási módja van. Ha kézbe vesszük és az „A-B” kapcsolót átkapcsoljuk, akkor az utoljára elhangzott beszélgetéseket tudjuk visszajátszani. A tricorder az away team legtöbbet használt és leghasznosabb eszköze.

– **Medical tricorder.** A fenti instrumentum orvosi változata.

– **Medi kit.** Elsősegélycsomag.

Ez utóbbi kettőről azt érdemes tudni, hogy ugyan mindenki használhatja, de komolyabb sérüléseket ellátni csak a doktornő képes velük.

Nem szoltunk még az inventory mellett elhelyezkedő kommunikátorról. Segítségével léphetünk kapcsolatba a hajóval. Ha az



away team egyik tagjával elhagyunk egy helyiséget, akkor a többiek automatikusan követni fogják társukat.

Ott tartottunk, hogy az állomás transporter helyiségében ácsorog csapatunk. A Space használatával válasszuk ki Geordi La Forge-t és vizsgáljuk meg vele a helyiség két végében lévő monitorokat. Hamarosan felfedezi, hogy az állomás energiarendszere instabil és az életfenntartó rendszer bármelyik pillanatban leállhat. Menjünk ki az ajtón. Odakinn Geordi-val



– és az ő tricorderével – vizsgáljuk meg az állomás berendezéseit. Hamarosan közli velünk, hogy valami „elélegzi” az energiát az állomás energiafejlesztőjéből. Azt is megtudjuk Tőle, hogy igazán szeretne a tervezőkkel találkozni, mert a megvizsgált csövek olyan anyagból vannak, amelyek bizonyos fokig regenerációra képesek. Bizonyosan felfedeztük már az odébb fekvő hölgyet, akit szemlélatomást foglyul ejtett egy kábel. Menjünk oda hozzá!

Vizsgáljuk meg Geordival a kábelt. Szerinte ez egy adatkábel, amely adatok és nem magas feszültség szállítására lett tervezve, nagyon csodálkozik azon, hogy nem esett darabjaira, amikor lezuhant. Váltunk át a Doktornőre. Vizsgáljuk meg a sérültet a Medical tricorder segítségével! Hamarosan megtudjuk, hogy a hölgynek komoly belső sérülései vannak – belső vérzés, törött láb –, és sürgős segítségre van szüksége, de ehhez előbb a kábelt kéne eltüntetni róla.

Váltunk Worfra és a phaser segítségével vágjuk el a kábelt. Ismét Geordi jön, aki a tricorderrel megvizsgálja a kábeldarabot. Ha mozdítani próbáljuk a kábelt, megtudhatjuk, hogy az túl nehéz, illetve veszélyes megmozdítani, mert azzal további sérüléseket okozhatunk a hölgynek.

Mi volna, hogyha az állomás transporterét használnánk a kábel elmozdítására?

Menjünk vissza a transporterhez és Geordival használjuk. Nyomjuk le először a bal oldali, kék gombot. Ha jól végeztük

a dolgunkat, akkor a transporter visszakérdez, hogy a kábelt vagy a sérült hölgyet sugározza-e át. Ha nem jelenne meg ez az üzenet, akkor menjünk vissza és olvassuk le ismét a tricorderrel a kábelt. Erre azért van szükség, mert az állomás szenzorai megsérültek és kézzel kell bevinni a koordinátákat. Semmi esetre se a hölgyet sugározzuk át, ugyanis a transporter meghibásodott és csak darabokban hozná át!

Tehát válasszuk a kábelt és nyomjuk meg a sárga gombot! A kábel hamarosan megjelenik ideát. Siessünk vissza a hölgyhöz és használjuk rajta a Doktornő segítségével a Medi kit-et. A hölgy hamarosan magához tér, és ha szoba elegyedünk vele, megtudhatjuk hogy...

Nos, kedves játékos, hogy mit tudhatunk meg a hölgytől, azt majd Te fogod kideríteni a játékból!

A készítő egy interaktív részt hoztak létre a Final Unity-vel. A cselekmény időrendje a játékos reakcióitól, válaszaitól függ és a játék „megölését” jelentené egy lépésről-lépésre történő leírás.

Az illúzió lebilincselő! A játék hangjai teljességgel megegyeznek a filmben szereplőkkel, és megdöbbentően élethű illúziót keltenek. Készítésébe mindet bedobtak, hogy a Star Trek világába a lehető legtokéletesebben illeszkedjen. Például segítségükre volt – többek között – Denise és Michael Okuda is. Okuda úrról annyit kell tudni, hogy ő minden Next Generation műtyűr – legyen az űrállomás vagy tricorder – atyja. Többek között ő tervezte és készítette a programokat az Enterprise-on látható terminálokhoz is. Nos, a munkája ezen a programon is meglát-szik, minden a lehetőségekhez képest a legelőhűbbre sikerült!

Engage!

Sam. Joe

Star Trek: THE NEXT GENERATION is a registered trademark of Paramount Pictures. Spectrum Holobyte is an authorised user.™, ® & © 1995 Paramount Pictures. All rights reserved.

PRISONER OF ICE

1937. januárjában az angol haditengerészet Victoria nevű tengeralattjárója titkos küldetésben vesz részt a Déli Sarkon. Az akció célja: kiszabadítani két tudóst egy titkos náci bázisról. Egyiket, Hamsunt sikerül is megszökíteni, valamint a fedélzetre kerül két titokzatos láda, melyek rendkívül veszélyes szörnyeket rejtenek. A fenevadák egyelőre jégbe fagyaszta várják sorsukat, ám ha kiszabadulnak a jég fogságából, akkor beláthatatlan veszélyt jelentenek az emberiségre. Vajon lesz-e valaki, aki meg tudja állítani a őket? Erre a feladatra vállalkozik Ryan hadnagy, az amerikai titkosszolgálat ifjú tisztje. Az Infogrames legújabb kalandjátékában az ő bőrébe bújva kell megmentenünk a mit sem sejtő emberiséget a rá leselkedő veszélytől.

A francia softwarecég ismét egy remek programmal ajándékozta meg a kalandjáték kedvelőket. A történet alapötlete az Alone in the dark sorozathoz hasonlóan ismét Lovecraft regényeiből származik, bár helyenként mutat némi közös vonást Carpenter a „Dolog” című emlékezetes filmjével, valamint a Terminatorból is visszaköszön egy kis részlet. A program ennek ellenére lebilincselően izgalmas, és rendkívül jó hangulatot teremtő kísérőzene, valamint remek grafika teszi szinte tökéletessé.

Már az intróban fantasztikus filmszerű képekkel találkozhatunk, de az átvezető animációk is hasonló színvonalúak. Maga a játék grafikája is nagyon jól sikerült, a szereplők mozgása teljesen életszerű, mindehhez szépen megrajzolt háttér párosul.

Az irányítás rendkívül egyszerű, a képernyő egyes pontjára kattintva tudunk ide-oda mázskálni, a tárgyakat bal egérgombbal használhatjuk, illetve felvehetjük, a jobb gombbal pedig megvizsgálhatjuk. A nálunk lévő tárgyak listáját a képernyő felső részére vitt kurzorral tudjuk végignézni és a bal gombbal használhatjuk az egyes eszközöket.

A játék nagyon segítőkész, a különböző helyszíneken csak azokkal a dolgokkal csinálhatunk valamit, aminek a neve megjelenik a képernyőn, ha rámutatunk a kurzorral, így nem kell feleslegesen keresgelnünk. Erdemes tüzetesen átnézni mindent, mert egy-két tárgyat még így is elég nehéz észrevenni.

Az esc megnyomásával mehetünk ki a főmenübe, ahol menthetünk, ill. betölthetjük az egyes állásokat.

A rázósabb részekenél a program

csinál egy automatikus mentést JOKER (!!!) néven, így ha elfelejtettünk elmenteni egy állást, akkor sem kell újra előről kezdenünk a játékot.

Ezek után lássuk a történetet. Útban hazafelé a Victoria fedélzetén a kapitány kényszerűségből kinevezi Ryan hadnagyot másodtiszté, mivel az akcióban helyettese hősi halált halt. A tengeralattjáró, nyomában egy német torpedórombolóval igyekszik eljuttatni a kiszabadított tudóst és a rejtélyes ládákat az Edward Bázisra.

Itt kapcsolódhatunk be a játékba. A hajóhídon vagyunk a kapitány és a kormányos társaságában. Beszélgessünk a kapitánnyal, kérdezzük ki, mit tud Hamsunról, a ládáról. Sokáig nem cseverészhetünk, mert a német romboló utolér és néhány vízbombával ajándékoz meg, melynek következtében tűz üt ki a raktérben. Nyomban odasietünk a kapitánnyal, ahol is a legénység egyik súlyosan sebesült tagját találjuk. A halokló utolsó szavaival még figyelmeztet, hogy valami élő dolog van a ládáknak, majd a kezünk között meghal. Időközben a tomboló tűz nyomán az egyik

ládában a jég felolvad, a benne lévő szörny kiszabadul és rögtön elragadja a kapitányt. A falról gyorsan kapjuk le tűzoltó készüléket és oltjuk el a tüzet. Menjünk vissza a hídra, közöljük a kormányossal, Discroll-lal a kapitány halálát és vegyük át a parancsnokságot. Discrollt kifaggatva megtudjuk, hogy a kapitány a parancsokat közvetlenül a bázistól kapta, viszont a rádió kódját csak ő ismerte. Talán még Stanley, a gépész tudna segíteni. Azt is megtudjuk, hogy Hamsun a legénységi szálláson van és Wayne vigyáz rá, mivel nagyon rossz az állapota. Végül kapunk a kormányostól egy kézi adó-vevőt, ennek segítségével tudunk kapcsolatot tartani vele, bárhol is vagyunk a hajón.

A beszélgetés után kutassuk át a kapitány íróasztalát! A fiókban találunk egy magnót, egy kulcsot és a rádió kód táblázatát. Ez utóbbi segítségével már működőképes a rádió, csak jó lenne azt is tudni, milyen frekvencián használjuk. Talán Stanley tudja a választ – irány a gépház. Találunk egy csavarkulcsot a földön, mást úgysem tudunk tenni, ugyanis Stanleyt teljesen lekötö a szeretett motorjának javítása, és nem hajlandó foglalkozni velünk. Ballagjunk át a legénységi szállásra, itt szedjük össze mindent, amit találunk (fejsze, Szent

Kristóf medál, az ágy alatt mentőmellény, szöges cipő). Wayne-t a beteg ágyánál találjuk, ha elmeséljük neki az eseményeket, a hídra siet. Előtte megtudhatjuk még, hogy a tudós félrebeszél, nincs egészen magánál. Nézzünk még le a torpedóvető szobába, így egy jelzőrakétával lehetünk gazdagabbak. Visszafelé vizsgáljuk meg a beteget, aki önkívületi állapotban énekel. A medált meglóbalva a szemé előtt egy pillanatra magához tér és valami furcsa varázsigét mormol. Ezt a magnóval vegyük fel, majd vissza a hídra. Amint belépünk, abban a pillanatban a raktárajtót kiszakítva a szörny kitör addigi börtönéből. Az elrepülő ajtó végez Wayne-nel, nekünk sincs sok időnk, gyorsan vegyük elő a magnót és játsszuk le a varázsigét. A bestia ennek hatására megsemmisül. A támadás következtében további károk érték a hajót, le kell adnunk az S.O.S. jelzést. Irány a gépház, ahol Stanleyt egy gerenda alá szorolva találjuk. Mivel kézzel nem lehet leemelni róla, kapcsoljuk be a darut a jobb oldalon lévő kapcsolóval, majd az adó-vevőn hívjuk fel Discrollt,



aki a hídról irányítva leemeli a daruval a gerendát. Stanley nem valami hálás, hamar faképnél hagy, de elmesélve a kapitány halálát hajlandó elárulni a rádió frekvenciáját. Ezek után adjuk le az S.O.S. jelzést. Discroll elmondja,

hogy olyan súlyos sérülések érték a hajót, nem tud felemelkedni önerőből a felszínre. Valakinek fel kell menni és jelt adni a mentőhajónak a tartózkodási helyünkről. Természetesen az erre vállalkozó hős szerepét mi vállaljuk. A terv az, hogy egy üres torpedócsőbe bújva Discroll kiló a felszínre. Ennek mindössze annyi akadály van, hogy időközben a torpedóvető helyiség teljesen víz alá került és elektromos zár védi a levelező ajtót, amit melleleg nem lehet kinyitni, mert a vezérlő áramkör is megsérült. A sérült áramkör dobozát a híd jobb oldalán találjuk. Egy jól irányzott fejszecsapással nyithatjuk ki. Nem kell mást tennünk, mint a zártos ágakat a kapcsolók megfelelő beállításával kiiktatni, és máris nyitva a bejárat. Mielőtt lemennénk még ugorjunk be a raktérbe, a szöges cipő segítségével keljünk át a jégen és a nálunk lévő kulccsal nyissuk ki a két ajtó közötti kis rácsot. Ebben egy rakétapisztolyt találunk. Menjünk a hídra, a kiszakított ajtóról a csavarkulccsal szereljük le a kereket és már indulhatunk is a torpedószobába. A fal jobb ol-

dalán található részbe illesszük be a kereket, melyet elforgatva kiszivattyúzhatjuk a vizet. Nyissuk ki a jobb oldali torpedóvető nyílást és az egyik cső fedelét, majd az adó-vevőn szólunk Discrollnak, hogy készen állunk. Ezután bemászunk a csőbe és a kormányos kiló a felszínre, ahol a jelzőrakéta nyomán ránk talál a mentőexpedíció.

A következőkben már az Edward bázison látjuk viszont magunkat, ahol éppen Sears kapitány tart eligazítást. Atmenetileg átkerülünk az angol haditengerészet kötelékébe, a szolgálati beosztást majd Quincy-től fogjuk megkapni. Időközben fülantúri leszünk egy bizonyos Miss Molly által készített filmről szóló beszámolóknak. Searstól megtudjuk azt is, hogy Miss Molly a fedőneve egy Németországban működő ügynöknek. Amint magunkra maradunk, használjuk ki az alkalmat és kutassuk át a szobát. Az asztalon találunk egy pakli cigit, a személynyilvántartó lapunkat és a fiókban, egy letépett papírdarabon egy háromjegyű számot, amely valószínűleg egy kód az utolsó számjegye.

Sokáig nem kutathatunk, mert megérkezik Quincy és hamarosan távoznunk kell, mivel Hamsun nyomtalanul eltűnt. Az ajtó előtt lévő katonát a riadó elszólija az asztaltól, éljük ki gyorsan kleptomániás hajlamunkat, és kapjuk fel az ott felejtett filmet (made by Miss Molly). A folyosó jobb oldalán lévő ajtón menjünk be, az előcsarnokból nyíló bejáraton keresztül juthatunk el McLaglenhez, a mozigépészhez. Beszélgessünk vele, majd miután megtudtunk némi infót, ajándékozunk neki a pakli cigit, cserébe levetíti Miss Molly filmjét. Elég érdekes dolgokat láthatunk. Mielőtt távoznánk kutassuk át a könyvespolcot és az egyik könyvben felfedezhetjük a kód hiányzó számjegyeit. Eközben Hamsunból előbújik egy helyes kis szörny és vacsorázni indul. A mai menü: angol katonatiszt Royal Navy módra.

Térjünk be a rádiós szobába és érdeklődjünk a nekünk érkezett üzenetekről. Szerencsénk van, nem rég érkezett egy Washingtonból, melyben felhívják figyelmünket arra, hogy egy áruló tevékenykedik a bázison, akit meg kell találnunk. A rádióstól megtudjuk, hogy a személyi nyilvántartólapokat a fegyverszoba mellett találjuk. A saját ID lapunkat tartjuk a gőzölgő teáskanna fölé, így lekaparhatjuk fotónkat. A következő lépésként nyissuk ki Sears szobájában a kép mögötti széfet (496523) – egy pecséttel és a Victoria önmegsemmisítő kulcsával leszünk gazdagabbak.

A pecsétet rögtön használjuk fel az íróasztalon lévő papíron, majd ragasszuk rá a fotónkat, és máris egy hamis belépési engedély van a kezünkben. Menjünk le a lifttel az alsó szintre, adjuk át az engedélyt az őrnöknek, így bejutunk a titkos zónába. Először irány a raktár, a polcra vegyük fel az üres konzervdobozt – ha valaki szereti a horrort nézzen bele az ablak alatti ládába is –, majd sétáljunk át a doktorhoz. Arra a kérdésre, hogy mi a panaszunk válasszuk a „stomach” választ, majd mutassuk meg az üres konzervdobozt, hogy ebből ettünk. Amíg az orvos gyógyszert keres – régi rossz szokásunknak engedve –, lopjuk el az asztalán lévő raktárkönyvet. Ezután irány a fegyverraktár, ahova a raktárkönyvet átadva juthatunk be, a nyilvánlantartóba viszont már nem engednek. A raktáros égő cigarettáját és a fali tűzoltó készüléket tegyük el, a cigit dobjunk bele a szemetesbe, majd bújjunk el a jobb oldali szekrény mögötti sötét sarokba. A tűz nyomán a raktáros és a nyilvánlantartót őrző katona pánikszerűen elmenekül. A lángokat oltsuk el és kutaszuk át a szobát. Valaki megelőzött minket, mivel ellopta az összes kartont. Mikor csalódottan visszafordulunk, Sears bukkan fel és visszaküld a Victoria fedélzetére.

A tengeralfeljárónál vegyük fel az ott heverő kábelt, dobjunk át a korláton, ily módon tudunk átkelni a jeges tetőn. A hajó végén, a szerszámos ajtó kinyitásával két kulcsdarabbal gyarápíthatjuk készleteinket. Ezeket összeillesztve kezünkben van a Victoria bejárati ajtajának a kulcsa. Használjuk fel! A legénységi szálláson lévő szekrényben megtaláljuk Hamsun feljegyzését. Az ajtón kilépve egy újabb szörnybe botlunk. Unott mosollyal aktivizáljuk az önmegsemmisítőt, ezt a kormány melletti gombbal és a széfben talált kulccsal tehetjük meg. Azután futás fel a létrán, és bum!

Visszaérve a bázisra nagy zűrzavarral találjuk szembe magunkat. A rádiót megölték, Sears eltűnt, meg ilyesmi. A doki lehív a szobájába és megmutatja megdöbbentő felfedezését, amit Hamsun véreinek vizsgálata során talált. Megismerhetjük Hamsun noteszának tartalmát is, melyből kiderül, hogy a Mnar Stone segítségével lehet legyőzni a szörnyeket. A betegszobában hamarosan találkozhatunk egy Prisonerrel, amit egy varázsjelel megbéníthatunk, de még kell a Mnar Stone. Ezt Sears szobájában a térkép mögött találjuk, amint azt Quincytől megtudjuk, aki éppen utolsó vacsorán vesz

részt a szörny társaságában (csak az a baj, hogy ő a főfogás).

A doktor asztalán lévő tüt a térkép közepébe szúrva egy titkos rejtek tárul elénk. Megtaláljuk a Mnar Stone-t és egy dossziét. Vissza a szörnyhez, a követ használva rövid úton megszabadulhatunk tőle. A dossziéből kiderül, hogy az áruló nem más, mint Sears kapitány, valamint, hogy ennek leplezése érdekében a nyilvánlantartó lapokat Quincy szerezte meg. Washingtonból egy újabb üzenetet kapunk: Buenos Airesbe kell repülnünk, és meg kell találnunk egy Peter nevű fickót, aki Hamsun barátja. Ha ő nincs meg, jó lesz helyette egy bizonyos könyv is, amely közelebb visz a rejtély megoldásához.

A következő helyszín a könyvtár, ahol megismerkedhetünk Parker lányával, akivel együtt bejutunk az igazgatóhoz. Megtudunk néhány infót arról, hogy Parker mivel foglalkozott kutatásai során, valamint egy bizonyos solar disc különös tulajdonságairól. Ez utóbbit néhány napja ellopták. A beszélgetést egy berontó német ügynök zavarja meg, akit egy, a semmiből előtűnő alak furcsa fegyverével elintéz. Ryan és Diana elbújik egy titkos ajtó mögött, az igazgatót azonban elviszi a rendőrség, a könyvtárat bezárják. Kijutni csak a teraszon keresztül lehet. Kövessük Dianát, aki úgy tudja, hogy valami titkos átjáró odavezet. A bal sarokban vegyük fel a könyvet és a pálcát, majd a könyvespolc jobb felén lévő könyv elmozdításával a titkos átjáró kinyílik. Egy szinttel feljebb jutva létrán tudunk csak felmenni, ehhez javítsuk meg a rossz létrafokot a pálcá segítségével. Továbbhaladva a nálunk lévő könyveket megfelelő sorrendbe betéve az üres helyre egy lépcső tárul fel és már majdnem fent is vagyunk. A teraszra úgy juthatunk, ha a polcon található kapcsolót bekapcsoljuk, majd elsétálunk jobbra és egy lépcsőházon keresztül a terasz ajtó előtt találjuk magunkat. Itt a jobb oldali szobrot megmozdítva a szomszédos szobor talapzatán rejtekajtócska pattan fel, ahol az ajtó kulcsa található. Kint másszunk fel a szoborra, ugorjunk át a másik talapzatra, majd onnan továbbkúszva a legszélső alak kezéből megszerezhetjük a solar disc másolatát. Ekkor megjelenik Dietrich a Schlossadler bázis parancsnoka és rövid úton a börtönbe kerülünk. A cellában szedjük össze a kanalat és a széket. A kanállal vessük ki a bal oldali falat, a lukon keresztül beszélgethetünk a szomszédban raboskodó Parkerral. Megtudjuk, hogy veszélyben a Föld, ugyanis Dietrich meg akarja idézni a szörnyistenekeket, akik régen már jártak nálunk, s emlékül hagyták itt a Prisonereket. Ter-

mészetesen ránk vár a feladat, hogy megakadályozzuk a német parancsnok örült tervét. Ügyeljünk arra, hogy amikor bekukucskál az ő a cellába, gyorsan álljunk fel, ne vegye észre a beszélgetést. Egyszer csak megjelenik Dietrich, aki tudomást szerzett titkos ügynöki mivoltunkról, ezért üzenetet kíván belőlünk kicsikarni. Tíz percet ad a gondolkodásra. Ne vesztegessük az időt, a papírt tömjük bele a csapba, a víz kifolyik, az őr belép – üssük le a székkal. A kulcsát vegyük el és zárjuk be az ajtót. Az asztalt toljuk középre, a széket tegyük rá, másszunk fel a tetejére és a kanállal nyissuk ki a szellőzőrácst. Jobbra haladva kijutunk a börtönből. A sziklán, ahol kiértünk az egyik kőoszlop elmozdításával egy barlang nyílik ki, amely egy piros és egy kék követ rejt. A kéköt tegyük a jobb kéz felé eső szobor jobb szemébe, a pirosat a balba. A kapun belépve elteleportálódunk egy vulkán közelébe. Jobbra egy csillát találunk, amelyben egy vasrúd van. A csille kerekébe van fagyva. A kiolvasztáshoz, ha a lánál lévő követ elmozdítjuk, kifolyik az izzó anyag. A vasrudat melegítjük fel, ezzel olvasszuk ki a csille kerekét és gyorsan lökjük meg, mert a meleg kiolvasztja a jégből egy Prisonert. A kocsi kinyit egy kaput, amin rohanjunk be. Ezután szemtanúi leszünk annak, hogy Dietrich megidézi egy szörnyet, a volt rabtársainkat sorsukra hagyja és egy teleporton keresztül távozik. Ekkor lépünk elő, a Jorgetől kapott varázsjelet felhasználva bénítsuk meg a szörnyet, ezután a teleporton keresztül a jövőbe kerülünk.

2037-ben járunk. Szedjük össze a földön lévő fegyveralkotórészeket, majd nézzük meg a komputer terminálon lévő üzenetet. Kiderül, hogy Ryan nem más, mint Parker unokája, valódi neve Parker Yan. Az apja és a nagyapja juttatta vissza a múltba, hogy megmentse az emberiséget a pusztulástól.

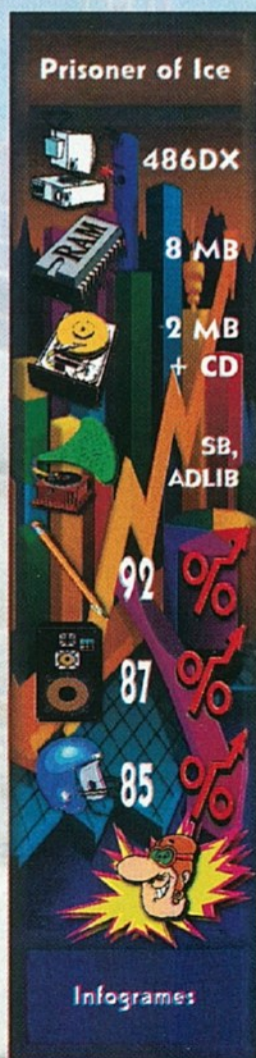
Ehhez azonban még kell tennünk egyet s más. A scannerről felvéve az elemet, töltsük be a megfelelő nyílásba, a szerkezetet bekapcsolva egy fegyver képe jelenik meg a képernyőn. A fegyver alkotórészeit betöltjük a gépbe, és egy sugárvetővel lehetünk gazdagabbak. Próbáljuk is ki a szekrény előtti sziklán. A kísérlet sikerül, s a szekrényben megtaláljuk a solar disc egy újabb másolatát és

a Mnar Stone-t. A solar disc segítségével visszajutunk Parkerékhez. A szörnyet ismét bénítsuk meg a varázsjelel, majd a teleporton küldjük biztonságos helyre. Ekkor irány megmenteni magunkat. A teleporttal visszajutunk a múltba, a könyvtárba, ahol éppen le akarja löni másik énünket a német ügynök. Legyünk gyorsabbak nála és a sugárfegyverrel intézzük el. Az élet nem áll meg, ezután egy barlangban találjuk magunkat. A falon lévő karikat meghúzza egy oszlop emelkedik ki, a tetején lévő ábrákat megfelelően beállítva (felső sor: tűz, jég, levegő, víz, alsó sor: Nyarlahothep, Prisoner, Cthulu, Dagon) egy könyv jelenik meg. Ez nem más, mint a Necronomicon, melynek segítségével megakadályozhatjuk a pusztítást. A könyvbe tegyük bele a Mnar Stone-t, erre egy kard jelenik meg a kezünkben, valamint két fickó képe a falon. Megtudhatjuk, hogyan győzhetünk. Jobbra szálljunk be a csónakba, de rövidesen Sears kapitány állja utunkat. Kard- és szópárbaj veszi kezdetét. Az alábbi témákat érdemes bedobni: Ifj. Parker, Old Parker, Nagy Öregek. A beszélgetést zárjuk le azzal, hogy a karddal elvágjuk a csillár kötelét és az lezuhanva lerobbantja a színről Searset. Egy újabb barlangba érkeünk, ahol a karddal a jobb oldali maszkot törjük össze, a földön lévő követ nyomjuk be és sétáljunk be a jobb

oldali ajtón. Eljutunk arra a helyszínre, ahol Dietrich és Narackamus azzal foglalatokodik, hogy visszahozza a Földre Cthulut és társait. Minden varázsige után suhintunk meg a kardot, ezzel hatástalanítjuk is azokat. Majd a végén dobjunk a Necronomicont az oszlopra, ezután pedig dőlünk hátra, és nézzük meg a meglepő befejezés(ek)t.

Összegezve a benyomásokat, nekem nagyon tetszett az egész játék, bár egy kicsit könnyű volt. Éppen ezért kezdő kalandjátékosoknak is ajánlhatom, mivel gyors sikerélményt nyújt. Ennek ellenére a profiknak is érdemes végigjátszani, mert abban biztosak lehetnek, hogy különleges élményben lesz részük.

Joker



UNLIMITED

FLIGHT

Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy lakásom erkélyéről közvetlen rálátásom van a farkashegyi reptér légtérére, ahol pl. neves világbajnok műrepülőnk, Besenyey Péter szokott edzeni. Ha meghallani gépének és repülésének jellegzetes hangját, nálam gyorsabban csak másfél éves fiam rohan csodálni az égi baletet („Apa! EPÜLŐÖÖ!!!“). Titokban mindig attól félek, hogy valaki majd mutat egy fizikakönyvet a pilótának, s felvilágosítja, hogy amit ő csinál, az tulajdonképpen fizikai képtelenség. De tényleg, hogy az ördögben lehet így repülni?

Mivel a repülés és a számítástechnika valahol a szimulátorok környékén találkozik, kézenfekvő, hogy a fent elhangzott kérdésre a hozzám hasonló földhözragadt rajongó is ott próbálkozik választ találni.

A legtöbb repülő játék valamilyen harci repülőt próbál megtestesíteni, s egyértelmű, hogy a szimulációban a harci jellegre fektetik a hangsúlyt, a repülés valós fizikája háttérbe szorul a játszhatóság, könnyen vezethetőség javára.

A játékokba épített feladatok mindentől harci cselekmények köré csoportosulnak, melynek része a hosszú és unalmas útvonal repülés, a cél leküzdése, némi önvédelmi harc, majd (ha túléltek) a visszaút. Hol van itt az igazi repülés öröme?

Ha tényleg nem lövöldözni, hanem csak repülni szeretnénk, s választ kapni a fent említett kérdésekre, igazából kevés programhoz nyúlhatunk, ezek egyike a Looking Glass Technologies nemrég megjelent szoftvere, a Flight Unlimited, amely nem kínál mást, csak amit a neve is sugall: repülést korlátok nélkül. Szabad szárnyalást, ahol nem kell felszállási engedéllyel, rádió-beállításokkal, ellenséges repülővel vacakolni.

A Looking Glass Technologies neve ismerős lehet azoknak, akik a pl. System Shock nevű játékkal mulattak idejüket. Most is egy teljesen szokatlant, kirívót, s meg kell mondanom, nagyszerűt alkottak. A repülőgép és a környezet ábrázolásához használt újszerű technológia eredménye élményszámba menő látvány. Az egyszerű vektorgrafika helyett élethűen, a pillanatnyi fényviszonyoknak megfelelően árnyalt re-

pülőgépeket láthatunk. A tájkép, ami elének tárul, felülmúl minden eddigi programot, mivel fényképfelvételek felhasználásával készült oly módon, hogy elkészítették a lefényképezett táj 3 dimenziós modelljét, majd arra ráfeszítették a képet. A végeredmény nagyon hatásos.

Mivel sportrepülésről van szó, nagy, nemzetközi forgalmú reptér helyett egy kis sportrepülő klubban zajlik pályafutásunk. A játék készítői nem voltak restek, s a valós helyszínen található épület virtuális mását tették elének, melyet az egér vagy a joystick segítségével be is járhatunk. A szoba berendezési tárgyai az egyes opciók választási lehetőségei. A kívánt repülőgépet például egy asztalon lévő makettekből választhatjuk ki, az éppen aktuális gép forgással hívja fel magára a figyelmet. Nagyon szellemes az ún. „Credit List“, amely egy streetfighter típusú gép

ses, kétfedelű géppel, a Pitt Special S-2B-vel. Bár a gépet 1940-ben tervezték, mind a mai napig az egyik legkiválóbb eszköz műrepülés oktatására. Ezt segíti elő a kedvező súly/ teljesítmény viszony és a kitűnő manőverező képesség is. A SU-31-es az egyébként harci repülőket is tervező Suhoj iroda egyik nagygépe. Felhasználtak minden korszerű technológiát, hogy egy ütőképes versenygépet készítsenek. Az eredmény egy 360 fok/másodperc orsózásra, +/- 29!!! G gyorsulás elviselésére képes repülő. Ahogy kedvenc felelőtlen szerkesztőm mondaná: „Vadállat uraim, vadállat!“.

Igazából csak az merészkedjen fapados ülésébe, aki egyrészt felkötötte a gatyáját, másrészt stabilan képes kezelni és közben tartani más gépeket. Kuriózum még a Grob G-103A Twin II Acro névre hallgató műrepülő vitorlázógép. Aki motoros géphez szokott, az igencsak meg fog lepődni, mikor a kormányához ül, mivel a vonóerő nélküli repülés igen komoly képzettséget, gyakorlatot és gyors helyzetfelismerő képességet kíván. Igazából én vitorlázással kezdenék minden repülés kiképzést, hiszen vitorlás után nem egy nagy dolog moto-

rosra ülni, viszont az ott szerzett tapasztalatokat kiválóan lehet hasznosítani (hát még ha műrepülni is megtanult vele).

A kívánt gép kiválasztása után el kell döntenünk, hogy milyen pozícióból induljon repülésünk. Kezdetünk a gurulóúton, startra készen a kifutó egyik végében vagy egyből a levegőben. Mielőtt gázt adnánk, ellenőrizzük le a műszerfalat. Látható, hogy minden fölösleges dolgot száműztek, ami megmaradt, az a magasságmérő, a varió, a gyorsulás(G)-, a fordulatszám- és a sebességmérő. Többre nincs is szükség. A kormányzáshoz a megszokott botkormányon kívül használni kell a pedálokat is, bár nélkülük is el lehet irányítani a gépet, de szép műrepülő figura bemutatásához nélkülözhetetlen. A felszállás előtti végső ellenőrzéshez egyébként hozzátartozik a kormányok minden irányban koppanásig való kitértése, külső nézetre váltva ellenőrizhetjük a vezérsíkok helyes működését. A földön való manőverezéshez igénybe vehetjük a kerékféket, melyet a jobb- és baloldalon külön is használhatunk.

Az irányításhoz érdemes valamilyen jó minőségű joyst használni (lásd a július-augusztusi számban), mivel a billentyűzet használata kissé eltér a megszokottól. Ha lenyomunk és visszaengedünk egy billentyűt, a hozzá tartozó kormányfelület kismértékben kitér, majd visszaáll középpozícióba. Többször gyorsan lenyomva továbbmozgathatjuk egészen végső helyzetéig, míg a billentyűt lenyomva tartva rögzítjük a beállított pozíciót. Elengedve ismét csak



kiválasztásával elevenedik meg, s maga is egy ügyességi játék. Érdemes megnézni!

Én meg csak fecsegek itt, s még egy szó sem volt a lényegről, a repülésről! Kezdjük az elején, a repülőnapló kitöltésével. Ez az okmány tartalmazza egy pilóta eddigi végrehajtott repüléseinek adatait. Mivel mi még új fiúk vagyunk, először természetesen a személyi adatainkat kell beírunk, majd – egyelőre tiszta lappal – nekivághatunk. Minden egyes repülésünk bejegyzésre kerül, de itt – a valósággal ellentétben – lehetőség van a rosszul sikerült repülés törlesztésére vagy újrarepülésére.

Nézzük, milyen szerkezetek szolgálnak magasba juttatásunkra. A program jelenlegi verziójában 5 gépet tartalmaz, azonban a már most beharangozott kiegészítésekkel bővíthető. Minden lényeges információ megtalálható az egyes gépekről, ezért csak ízelítőül szeretnék kiragadni néhányat. Amerikai filmekben vagy reklámokban gyakran találkozhatunk egy nyitott kétülé-

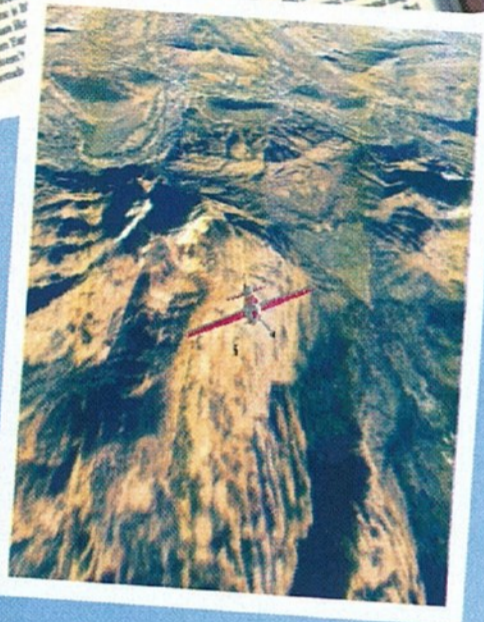




visszaáll közepre, de ha ezt gyorsan akarjuk elérni, ahhoz meg kell nyomni a kitéréssel ellenkező irányba mutató billentyűt.

Mindezt nézzük meg a gyakorlatban! A gázkart teljesen előretolva felpörgetjük a motort. Ahogy a gép gyorsul, előrenyomjuk a botot, hogy a farok felemelkedjen a kifutóról, enélkül nem tud elég sebességet gyűjteni az elrugaskodáshoz! Úgy 100 MPH (mérőföld/óra) sebességnél enyhén hátrahúzzuk a joyt, s a gép orrát valamivel a horizont felett tartjuk. Ezzel elszakadtunk a földtől, kezdődik a mindent felszabadító repülés.

Miután eleget emelkedtünk – ez legalább 3000 láb, hogy legyen tartalékunk –, nézzük meg a gyakorlatban, hogy mi-ben különbözik a Flight Unlimited gépeinek vezérlése a szokványos játékoktól! Már volt arról szó, hogy igyekszik valóságosan szimulálni a repülőgép és a levegő kapcsolatát. A botkormány használatakor a gép viselkedése hasonlít az eddig megszokottakhoz, azzal a különbséggel, hogy a reagálás sebessége és mértéke nem igazán lineáris, hanem a valóságot tükröző. A pedálok működtetése azonban egy kis fizikai magyarázatot is igényel. A függőleges vezérsík a pedálok alapállásakor semleges tulajdonságokat mutat, stabilizálja a gépet. Ha rálépünk az egyik pedálra, a vezérsík kitér a pedálhoz tartozó irányba. Ekkor a vezérsíkon az ellenkező irányba mutató „felhajtó” erő keletkezik, természetesen vízszintesen, amely a repülő hátulsó részét a belépett pedállal ellenkező irányba mozgatja. Tulajdonképpen ezzel már meg is valósult a fordulás, de itt még nincs vége a dolognak. Mivel a gép hosszstengelye hegyesszöget zár be a menetiránnyal, ezért a fordulón belülre eső félszárnyat részben árnyékolja a gép törzse, illetve a motor, az emiatt keletkező örvényléstől ez a félszárny nem termel annyi felhajtóerőt, mint a másik, vagyis a gép bedől a fordulóba. Ha tehát egy szép fordulót szeretnénk, bedőlés nélkül, a botot a fordulóval ellenkező irányba kell dönteni, hogy egyensúlyban tartsuk a szárnyakat. Elmondva egyszerű, tessék kipróbálni a gyakorlatban!



Tulajdonképpen még lehetne tárgyalni, milyen egyéb erők hatnak a gépre, hiszen itt találkozunk a légszavar meghajtásából adódó ellenirányú forgatónyomatékkal és a légszavarszél örvényléséből adódó oldalirányú kitérítő erővel, melyek alacsony sebességnél fejtik ki hatásukat, ha csak nem kompenzáljuk a kormányzervek folyamatos rátartásával. S ott van még a giroszkópikus hatás, amelynek eredményeképpen egy, a motor forgástengelyére merőlegesen ható erő kivált egy vele 90 fokot bezáró másik erőt is, például egy jobbra fordító erő lenyomja a gép orrát. Arról nem is beszélve, hogy a vízszintesnél nagyobb vagy kisebb állásszöggel való repülésnél a légszavar tollai valamelyik oldalra igyekeznek elhúzni a gépet.

A vitorlázógéppel ilyen gondok nincsenek, viszont gondot okoz a vonóerő hiánya, melyet helyzeti energiával, vagyis magassággal kell helyettesíteni. A magasságyérésnek is megvannak a trükkjei a felszálló légáramlatok meglovaglásának képében, de ezt talán egy más alkalommal, hiszen nem repülészeti szaklap vagyunk. (Ajánlott irodalom: Top Gun magazin – ez nem reklám, csak segítség annak, aki többet szeretne tudni a repülésről.)

Nem érdemes tovább méltatni a fizikai tulajdonságok szimulálását, a gyakorlat mindenképp meggyőzhet arról, hogy nem is olyan egyszerű dolog repülőgépet vezetni. Ha már szereztünk egy kis rutint az alapokban – ami nem fog egyik napról a másikra menni –, lapozzuk fel a doksit, amelyben megtaláljuk az egyes műrepülő figurák végrehajtásának leírását. Nagyon

fontos dolog az előirányzott magasság és sebesség, ill. fordulatszám betartása, ha csak nem akarjuk megzúzni a gépet! Ne bánkódjunk, hogy belülről nem látványos, amit csinálunk, az egyes repüléseket le lehet „filmezni”, s leszállás (vagy leesés) után kielemezhetjük, mit csináltunk jól/rosszul.

A program belvilága után mindenképpen meg kell említeni a külsőt is. Már írtam a környezet filmszerű megjelenítéséről, amely magába foglalja a földfelszín élethűsége mellett a felhőzetet, valamint a pl. a nap vakító hatását is. Mindezt szemlélhetjük a pilótaülésként, ekkor többféle fülke ábrázolás közül választhatunk. Az első megoldásban három kis ablakban nézhetünk előre és a két oldalra. Az ablakok között helyezkednek el a műszerek, a képernyő bal felső sarkában pedig egy folyamatosan körbe forgó kockában a repülő útjának nyomvonalát követhetjük, ezen ellenőrizhetjük a manőver végrehajtásának minőségét. Ezen kívül lehet Flight Simulator mintájú fülkénk, a képernyő alsó felén a műszerekkel, a felsőn az előre néző ablakkal, lehet teljes képernyős nézet műszerekkel vagy anélkül vagy egy virtuális nézet, amelyben szabadon forgathatjuk a fejünket bármilyen irányban (természetesen a természetes korlátokon belül), a műszerek egyébként ekkor is működnek.

Külső nézetben számos kameraállás közül válogathatunk. Egyszerűbb esetben követjük a gépet, de körözhetünk is körülötte (körözött követelme kötetlen körülmények között), nézhetjük a földön állva (mint egy reptéren a bemutatót), míg pl. a tv-közvetítés állandóan változtatott nézőpontból mutatja az akrobatát.

A használt képernyő-felbontás nem kötött (most kedvezményesen újra cserélhető!), válogathatunk a 320x200, 320x400 és a 640x480 között, akár repülés közben is. Ez meghatározza a játék teljesítmény-igényét, amely minimális esetben 486 DX2 66, ezzel a processzorral egyszerűsített megjelenítési módban már élvezhető a repülés. Ha folyamatos képtovábbítást szeretnénk látni, főleg nagyobb felbontásban, Pentium a megoldás, de azt hiszem, hogy ez jelenleg még nem sok embert tesz boldoggá.

Hogy fanyalogjak is egy kicsit, igazi vizuális élményt csak magasan repülve élvezhetünk. Földközélemben kiderül, hogy az égvilágon semmi nincs a felszínen, csak a ráfeszített képet alkotó óriásira nagyított pixel. Ha leszálláshoz helyezkedünk, elég nehéz megtalálni a kifutó középvonalát, mivel távolról úgy mutat, mint egy minden irányból meggyűrt szőnyeg. A levegőben teljesen magányosak vagyunk, még egy madár sem látható, másik repülőről már nem is szólva. Igaz, jobban is járunk vele, elég a gépnek egy objektumot mozgatni a levegőben. Gyakran észrevehető a tájkép generálásában alkalmazott trükkök, pl. a folyamatos felszín érzetéhez tükrözik a meglévő talajt, ezért egy idő után ugyanazt a látéképet látjuk viszont.

Pozitívumként említhető a teljes körű repülőoktatás, amely a gép szintben tartásától összetett műrepülő figuráig sok-sok mindent magában foglal, ezen kívül lenyűgözőek a sztereo hangeffektusok. Ha pl. csak nézelődünk a repülőklub épületében, hallhatjuk egy le vagy felszálló gép hangját, néha vadlibák gágogását, kutyaugatást, ha közelebb húzódunk a videojátékhoz, az abból kiszűrődő „Hiaaaaaááááááá, Hu!!, Há!! Bumm! Csatt! stb.” zajokat. A még élet-

hűbb élményt a Virtual Reality megjelenítők támogatása biztosítja.

Mindent egybevetve, a Flight Unlimited gyönyörű játék, nagyszerű kikapcsolódással s hatalmas hardverigénnyel. A műrepülésben pontosan az a szép, hogy mindent félretéve, csak a gép és a levegő létezik, a kettőjük – néha igen bonyolult fizikai jelenségeken alapuló – kapcsolatát teljes mértékben kihasználva élvezhetjük a szabadságot. Ez azonban a valóságban sajnos csak keveseknek adatik meg. Ahhoz, hogy valaki odáig eljusson, hogy egyáltalán van-e tehetősége a légi baletthez, sok-sok órát kell tölteni tanulással és repüléssel. Ez a játék egy kicsit közelebb viszi azokat is a repülés élményéhez, akik más módon nem tudják ezt megtapasztalni.

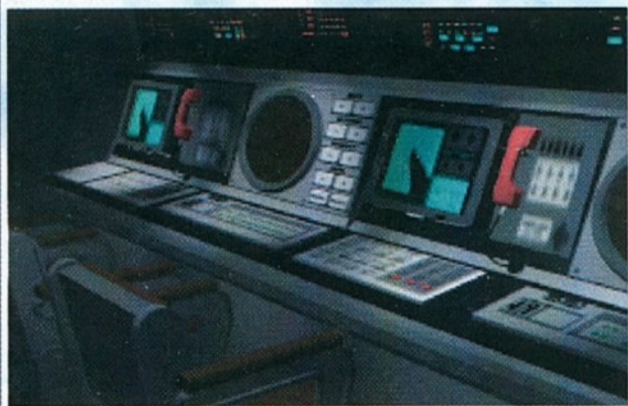
BigZoo



COMBAT AIR PATROL

A szimulátorrülteknek ismerősen csenget a CAP rövidítés. A programot, mely az 1991-ben lezajlott Desert Storm eseményeit dolgozza fel, a Psygnosis gárdája jegyzi. Először Amigára jött ki, mely az egyik első kiemelkedő grafikával rendelkező repeszimulátor volt. Hamarosan megjelent a PC változat, amely szintén igen nagy népszerűségnek örvendett. Végül a PC-CD verzió is elkészült.

Nagy várakozással tettem be a csillogó korongot a meghajtóba, majd izgalomtól remegő kézzel indítottam. Nos, az első apró csalódás itt ért, a betöltés ideje egy csöppet megnyúlt, de elindult, és ez már pozitív. Az introban két F-14 Tomcat tép darabokra egy öreg MIG-21-est. A főmenübe megérkezve a CVN 71 Theodore Roosevelt anyahajón találjuk magunkat, mely az összes szokásos menüpontot magában rejt. Az általános menük (Pilot Roster, Campaign Start, Single Mission, Instant Action) mellett a Config menüben tudjuk beállítani a könnyítéseket, a grafika finomságát. Továbbá itt lehet meghatározni, hogy a gőzkatapulton avagy a célpont környékén akarunk kezdeni. A lelkes KIA-jelölt két gépet lovagolhat meg: a VFA-9 század tagjaként



egy F/A-18C Hornet, míg a VF-41 színeiben F-14A Tomcat pilótaként debütálhat. Itt tennék hozzá egy „érdekeséget”. A szakirodalom (Jane's Fighting Aircraft, 1994-95.) szerint VFA-9-es jelű US Navy vagy Marines század NEM repül(t) F/A 18 Hornettel. Ez egy szép nagy baki. A segítségért ezernyi köszönet az Amerikai Nagykövetség Kulturális osztálynak. Viszont a VF-41 „Black Aces” század létezik, sőt igen híresnek mondhatóak. A század két pilótája, Larry Muczynski és Henry Kleemann két libiai Szu-22 repgépet szedett le 1981. augusztus 19-én a

Sidra-öböl felett. Ezenkívül felfedezhetőek a „Végző visszazámlálás” című film kockáin is.

A repülőgépek tulajdonságaiból nyilvánvaló, hogy az F-14-sel vadászként, míg az F/A-18-sal vadászbombázóként kacagathatjuk meg az iraki légvédelmet (megjegyezném, hogy „igaziból” a Tomcat is képes 1992. nyara óta Mk-82-es vagy Mk-83-as bomba hordozására – max. 8 darab – a törzs alatti tartókon).

A repgépek műszerfala a két típusnál természetesen részben eltérő. Azonos kijelzők mutatják a törzsféklapok (BRAKE), a fékezőhorog (HOOK), a futómű (GEAR) és az ívelőlapok (FLAPS) helyzetét. Ezen kívül jelzik a célbefogást (LOCK), és a lőtávolság elérését (SHOOT). Egy kis monitoron láthatjuk a befogott légitel adatait, illetve az IFF besorolását (F a jó fiú, I a rossz). A baloldalon találhatóak a motorok fordulatszám-ellenőrző műszerei. Igen fontos berendezés még a műhorizont, mely gyakran ad segítséget a repgép térbeli helyzetének meghatározásához (főleg felhőkben szerettem nézegetni). Az F-14-es műszerfala egy display és egy kamerát tartalmaz, mellyel a távolabbi légi célokat lehet azonosítani. A display a légi harcokhoz ad információkat. Az F/A-18-as, újabb technika

lévén, már 3 kijelzővel rendelkezik. Ezek közül a felső kettő funkcióit változtatgatjuk, az alsó a FLIR infravörös rendszeré. Látható a pilonok állapota, légi radar, földi célpontok elleni radar. A légi kereső radar hatótávolsága csak az



F/A-18-son állítható, az R billentyű segítségével. De, hogy miért csak ezen a gépen? A Tomcaten megspórolták továbbá a RIO (radaroperátor) ülését is. Ejnye-bejnye!

A bevetés kiválasztása és testre szabása után a gépet fel kell fegyverezni. A grafika itt kifejezetten randa. Az alkalmazott fegyvereket előről mutatja, ami nem lenne tragédia, de a fegyverek kinézete között nem igazán bírtam különbséget tenni. Egyformán csúnyák, és a valós kinézetre csak halvány nyomokban emlékeztetnek. Egy CD-nyi helyre illett volna legalább egy csöppet feljavítani a grafikát. Viszont repülés közben látni lehet a függesztményeket.

A levegőben ficánkolva igen kellemes látvány tárul elénk. A sivatagot texture mapped módban ábrázolják és a repülőgépek is szépek. Gondoltak a kisebb teljesítményű gépekkel rendelkezőkre is, a grafika háromféle kidolgozottságú lehet. Természetesen az igazi finomságok a legmagasabb felbontásnál látszanak, viszont a rángatásmentes futáshoz illik rendelkezni 8 MB memóriával és egy jobb procival. Vannak ötletes megoldások is. Apróságnak tűnhet például, de végre valaki észrevette, hogy a vadászpilóták NEM derekszögű fejmozdulatokkal néznek körül a fülkében!!! Itt már folyamatos a fejmozgás oldalra (egy piros pont jár érte). Viszont talán a program legnagyobb hibája is a repgépekhez kapcsolódik. Hol tekereg a többi szövetséges gép? Jelen helyzetben a Sivatagi Vihar egy igen könnyű és igen rövid nyári záporhoz hasonlít.

A proggy össz-vissz. 5 szövetséges gépet hajlandó szimulálni, de ebben a vadászfedezet és a tanker-gép is benne van! Nos, ez a valóban végrehajtott napi mintegy 2500 bevetéshez képest, hogy is mondjam, szóval eltörpül. Tudom, hogy minden gépet nem lehet egyszerre reptetni, de azért talán többet illene nyamvadt 5-nél. És a helikopterek? Pedig tudomásom

szerint igen jelentős szerepet játszottak. A többi szövetséges típus? Az öreg B-52G-k? A Mirage-ok? Az A-4-ek? És a kedvenceim, a Tornadok? Az F-111-ek? Nem reptetésükre gondolok, csak megjelenésükre Irak kék egén. Nem mondható, hogy a Psygnosis igazságtalan lenne, hisz az iraki légerő hasonló számban jelenik meg, elég csekély

típusszámmal. Arról nem is beszélve, hogy a KC-10-es tankergép igen ritkán tankoltatott Navy és Marines gépeket, mivel az USAF gépek kiszolgálására vezényelték őket. Navy és Marines gépeket szolgáltak ki a KA-6D és S-3B hajófedélzeti tankergépek.

Egyik repülésem közben, egy MIG-et kergetve Bagdad felett, úgy nagyjából 100 lábom tekeregettem, mikor az orrom elé épített valaki hirtelen egy szép nagy irodaházat. Manőverezni se helyem, se időm nem maradt. Becsuktam a szemem, majd a nekrológomat kezdtem magamban megalkotni. És túléltem! Nem akarok igazán kukacoskodni, de ha egy igazi Tomcattal kopogtatok be egy épület ablakán, úgy 500 mph/óra sebesség környékén, hát ott lesz egy kis csörömpölés. (Magánmegjegyzés: A Tornadoban egy villamos vezeték drótja is elég volt a KIA státusz eléréséhez!).

Meglehetősen érdekesnek mondható, hogy sem az F-14-es, sem az F/A-18-as nem rendelkezik ECM berendezésekkel, melynek segítségével zavarni tudnák az ellenséget. Még külső függesztményként sem! Arra kíváncsi lennék, hogy mit mondtak volna a pilóták, ha ez lett volna a helyzet az Öböl-háborúban is.

Nem rossz pedig a CAP, csak ez a néhány(?) hiba teszi tönkre a teljes átélését. Pedig a repülés közbeni grafika igen szép, a repgép kellemesen irányítható, a bevetések életveszélyesek. Majdnem minden együtt lenne... Lehetséges, hogy csak én vagyok túl kritikus szemléletű, de ezeket a hibákat nem bírtam nem észrevenni. Egy ilyen nagynevű cégtől alaposabb munkát vártam. Talán túl sokat is...

Jut' eszembe: ha valaki tud valamit a VFA-9 századról, az küldjön mán' egy levelet a balko@odin.net címre! Előre is kösz.

Trau

Combat Air Patrol

486SX

4 MB

3 MB + CD

SB, GUS, ADLIB

80%

85%


79%

Psygnosis

FILM ÉS VIDEO

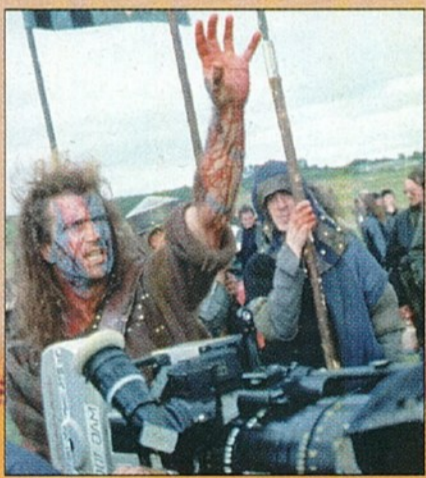
A J Á N L A T

Steven Spielberg újra ráparancsolt a Silicon Graphics isteneire, hogy varázsoljanak egy mesefilmre. Dinoszaurusok helyett most szellemek rémítgetnek és nevetetnek bennünket. A film egy magányos szellemgyerekről, Casperről szól. Nincs barátja, se barátai, csak három vad és ügyefogyott szellemmel él együtt egy rég elhagyott házban. Egyszer csak új tulajdonosok érkeznek, akiknek beköltözés utáni első perceit feledhetetlenné teszi a rémület. Próbálkoznak szellemirtással, de még az olyan edzett szellemirtó is megfutamodik, mint Dan Aykroyd. Viszont van a világon egy férfi, aki hisz a szellemekben és azt vallja, hogy minden szellemnek van befejezetlen ügye, ezért nem távozik a mennyországba. A sors úgy hozza, hogy a férfi útja éppen a házba vezet. A sors keze pedig a kis Casper, hiszen azt reméli, hogy a szellemhívó csodaszép lányában barátra lelhet...



CASPER
 Bemutató: Augusztus 10.
 Rendező: Brad Silberling
 Forgalmazza: UIP Duna Film

A skótok a XIII. században angol elnyomás alatt éltek. Nem volt más lehetőségük, felkelést indítani és gyilkolni a szabadságért. William Wallace (Mel Gibson) lesz a vezetője a skótok Anglia elleni felkelésének. Felesége haláláért ezrek fizetnek életükkel. Anglia királya külföldön tartózkodik, így fia próbálja leverni a skót lázadást. Wallace, ahogy seregével halad előre, úgy egyre több szimpatizánst szerez magának és szeretőjévé teszi Anglia leendő királynőjét is. Az árulások – őt sem kímélve – legyőzik felkelését...

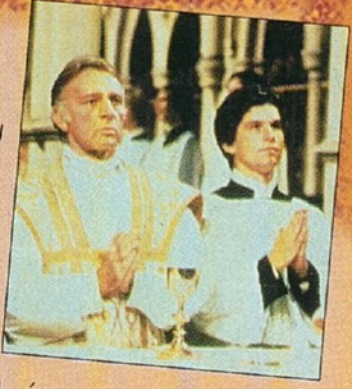



A RETTENTHETETLEN (BRAVEHEART)
 Bemutató: Szeptember
 Rendező: Mel Gibson
 Forgalmazza: Intercom

BÚNBOCSÁNAT (ABSOLUTION)

„Oldozz fel atyám, mert vétkeztem. Fogtam egy nehéz követ, és megöltem.” – mondja elcsukló hangon egy fiatal hang.

Goddard atya (Richard Burton) jól tudja, ki az illető, de köti a titoktartás. Mint a fiúiskola egyik tanára, nem éppen kedvelt a diákok között. Az iskola szabályzata számára szent, semmiben nem ismer tréfát. A gyónás csak ócska diákcsinny volt, de az iskolát a bizalmatlanság és a félelem légköre lepi el. A gyónófülkében újabb gyilkosságot gyón meg egy titokzatos hang. Am ezúttal a holttest valóban az erdő mélyén nyugszik. A gyónási titok szent dolog, de a gyilkos felett ítélni kell.



Val Kilmer alakítja immár Gotham City Batmanjét. A gonoszok, Two-Face (Tommy Lee Jones) és The Riddler (Jim Carrey) összefognak, az emberek agyát kiszipolyozva próbálják megtudni, hogy ki is valójában Batman. De ez mindenki előtt titok. Ráadásul szegény Bruce Wayne még babysitterkedik is Robin (Chris O'Donnell) felett. A fiúnak meghalt az egész családja – egy cirkuszi műsor közben történt bombabonyodalom miatt –, amit szerinte Batman megakadályozhatott volna, ha felfedi kilétét. Ezért mikor rájön, hogy a babysitter nem más mint Batman, égtelen haragra gerjed, ellopja a BatMobilt, és azzal furikázik a városban nem kis feltűnést keltve. Pillanatok alatt bajba kerül, de Batman jön, lát, győz és megmenti Robint. Ezután – már kibékülve – együtt veszik fel a harcot Gotham rettegett gonoszaival...




BATMAN MINDÖRÖKKÉ (BATMAN FOREVER)
 Bemutató: Augusztus 29.
 Rendező: Joel Schumacher
 Forgalmazza: Intercom

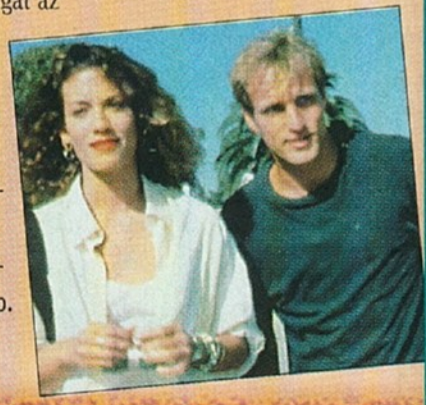
Michael Crichton csaknem másfél évtizedes regényét filmesítették meg. A történet az afrikai dzsungelben kezdődik, ahol egy kutatóexpedíció dolgozik. Az USA-ban várják, hogy megkezdődjék a „hitech” műholdas összeköttetés Kongóval. Afrikából a kapcsolat nem jön létre, de az adást a civilizációból is meg lehet kezdeni. A kamera elé borzasztó kép tárul. Mindenfelé megcsontított emberek látszódnak, de rövid idő múlva a kép megremeg és az adás megszakad. A felvételt visszanezve egy elmosódott gorilla fej vehető ki az utolsó néhány képkockán. A filmben választ kapunk arra, hogy Salamon király titokzatos gyémántbányáiban talán nem is emberek dolgoztak...




KONGÓ (CONGO)
 Bemutató: Augusztus 10.
 Rendező: Frank Marshall
 Forgalmazza: UIP Duna Film

KÉKHARISNYA AVAGY SZERELEM ELSŐ KÉKIG (COOL BLUE)

Dustin (Woody Harrelson) félúton megrekedt a szegénység és a tehetség között. Festegetésből tengeti életét és arról álmodozik, hogy egyszer bejutott művész lesz és nagy pénzeket akaszt majd le. Legjobb barátja, Buzz azt javasolja, vesse bele magát az életbe, hogy végre egy kis izgalom is érje. De Dustin nem izgalmat keres, hanem ihletet, amely megragadja fantáziáját és végre fellángolhat benne az alkotói vágy. Épp kapóra jön Christiane, aki olyan hatással van Dustinra, mint még senki, de másnap a srác hült helyét találja. A csalódott művészlelek éjszakákon át festi megszállottan a lány portréját, míg hamarosan a művészvilág felfigyel műveire. Nők, kiállításszervezők, üzletemberek és gyűjtők üldözik nap mint nap. És újra feltűnik a színen Christiane és követeli a jussát.



JÁTÉK

Intercom:
 Ki alakította a Batmant az előző részben???

UIP Dunafilm:
 A kilencvenes években a Congo a

negyedik megfilmesített Michael Crichton mű. Írd meg a másik három filmcímét.

Mirax:
 Woody Harrelson játszott már együtt Robert Redforddal és Demi Moore-ral. Mi volt ennek a filmnek a címe?

MUSIC CITY

Bad Company – Company Of Strangers (Warner)

Legeslegutolsó pillanatban érkezett ez az anyag. Fel lehet fogni egyfajta történelmi cselekedetnek, ugyanis a Bad Company elődje, a Free nevű zenekar még a 1969-es Woodstockon is fellépett. Nem sokkal utána átalakultak, majd világhírűek lettek Bad Company néven. Aztán eltűntek... De most, a mai nagy-nagy nosztalgiahullám újra a felszínre sodorta őket. Lemezüket csak egy mondattal lehetne jellemezni: ha földönkívüli űrhajó látogatná meg bolygónkat, és a kis zöld csápos lények tudni szeretnék, milyen is az a rockzene, én egyből a Bad Company új lemezét ajánlkoznám nekik.



Caroline Lavelle – Spirit (Warner)

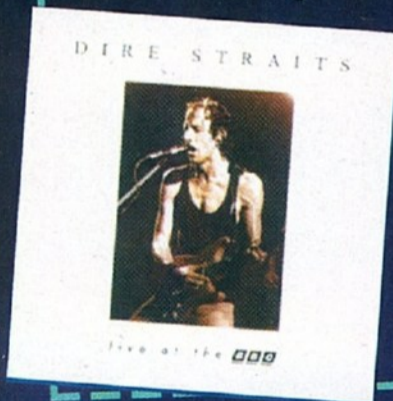
Ezen rovat keretein belül jó néhány ismeretlen, illetve kevésbé ismert előadó lemeze is előfordul. Caroline Lavelle nevét sem hallottam ez idáig, bár most jól megjegyeztem. A cím (Spirit) kiválóan kifejezi az egész albumot. Caroline Lavelle stílusa olyan, mintha Enya és Björk együtt csináltak volna egy lemezt.



Talán a borító világítja meg legjobban, milyen is ez az anyag: szellemes, bizarr, különleges, kissé túlvilágias, spirituális. Nagyon kíváncsi lennék arra, hogy Caroline Lavelle hogyan is gondolkodik a világról, így bárki, aki ismeri szóljon: mikor és hol lehet találkozni vele. Addig is sűrűn hallgatom...

Dire Straits – Live At The BBC (PolyGram)

Végre! Már régóta vágyakoztam arra, hogy Dire Straits koncertlemez tehessek CD-játszómba. Most sikerült! Ez a lemez két koncertről tartalmaz felvételeket. Egy 1978-as, illetve 1981-es, BBC által rögzítettéről, ahol még együtt volt a két Knopfler, és még csak az első CD-ről tudtak a fiúk koncertezni. Mindenesetre a Sultans Of Swing, Down To The Waterline és a többi dal is örök életre szóló élmény. A hangzás briliáns, mondhatni stúdiószerű, de mégis érezni a levegőben az élő előadás hangulatát.



Joey Tempest – A Place To Call Home (PolyGram)

Itt van egy ember, aki nem be, hanem kilépett Európából. Félretéve a politikát, Joey Tempest az, aki a svéd Europe zenekar éneke volt anno domini úgy 1986-1990 körül. Azóta sajnos a banda felbomlott, de Joey úgy vélte, hogy szólístaaként még érhet el sikereket. Akik az Europe-t Joey Tempest hangja miatt szerették, most sem fognak csalódni. Akik Europe-s hangzást várnak, mást fognak találni ezen a korongon: sallangmentes rockzenét, tiszta énekhanggal. Talán leginkább Bon Jovi stílusa állhat legközelebb Joey Tempesthez, hiszen én ilyesmit észleltem A Place To Call Home hallgatása közben.



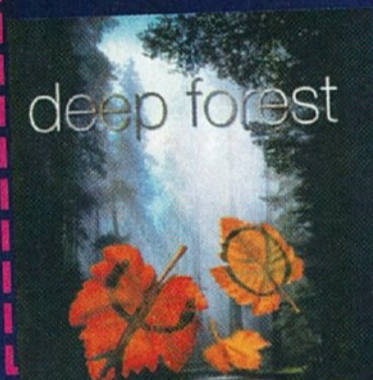
Bon Jovi – These Days (PolyGram)

Ha létezik manapság „Megasztár“ zenekar, akkor a Bon Jovi az. Mikor Richie Sambora belecsap a gitárba vagy Jon Bon Jovi belelehel a mikrofonba, máris világsláger lesz belőle. Az az érdekes, hogy nem a menedzsment csinál világsláger a dalokból, hanem önmaguktól lesznek azok. Legyen az film, Maxi-CD vagy CD, Bon Jovi neve garantálja a sikert és a színvonalas rockzenét. A These Days c. lemez sem kivétel. Kimunkált slágerek, dögös, rockos hangszerelés és a jól ismert Bon Jovi hang. Feltétlenül ajánlott!



Deep Forest – Boheme (Sony Music)

Hölgyeim és Uraim! Ez bizony óriási. Ez a két ember, akik afrikai népzéneket igen egyedül, atmoszferikus feldolgozásával lettek világhírűek, most felfedezték a magyar, erdélyi, cigány és bolgár folklórt. Nem hiszem, hogy ezúttal megállnának 2 millió eladott példánynál, hiszen Sebestyén Mártánál (aki jó néhány dalban énekel) keresve sem találhattak volna jobb alapanyagot egy mindent átütő világsikerhez. Úgy gondolom, minden idők legnagyobb példányszámában fognak magyar nyelven (is) énekelni lemezt eladni. Mindenesetre remélem, hogy így lesz, hiszen csodás interpretációja ez régióknak tradicionális zenéinek.



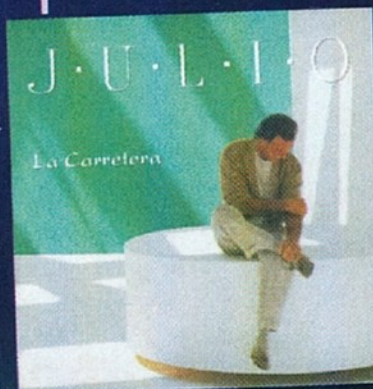
Music World – Ireland (BMG)

Sok-sok válogatás lát napvilágot manapság. Az egész újságot meg lehetne tölteni velük, de ez valami teljesen más, úgymond említést érdemlő. Miért? Nem a szokvány, tradicionális ír-kelta zenét játszó együttesek anyagait gyűjtötték össze, hanem a mai modern ír könnyűzene reprezentánsai dalolnak a CD-n. Ismét nem túlzottan ismerős együttesnevek felsorolása következik: Aslan, Clannad, The Chieftains, Something Happens, Nightnoise, The Revenants vagy olyan előadók, mint Colm Wilkinson, Brian Kennedy, Maire Brennan és a legeslegcsodásabb Niamh Kavanagh. Én úgy hiszem, tisztán kulturális műveltségéből is fontos megismerkedni ezekkel az előadókkal.



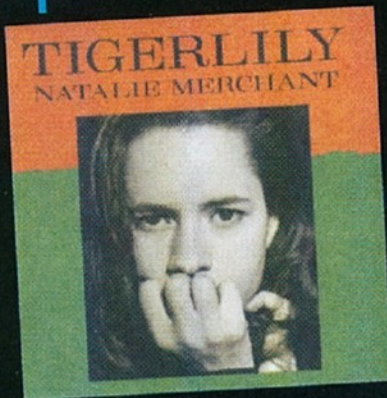
Julio Iglesias – La Carretera (Sony Music)

Ő az az előadó, akibe a legtöbb nő szerelmes a világon. Ő az, aki még a Guinness rekordok könyvébe is belekerült, hiszen az emberiség történetében a legtöbb lemezt (200 milliót) adta el. Ez az album a hetvenedik! Szerencsémre csak spanyolul énekel, ezúttal nem csak a csillogásról és a sikerről. A lemez egyfajta visszatekintés, melankolikus múltba nézés, összefoglalása a művészi karrier szomorúbb, sötétebb oldalainak. Természetesen vannak táncolhatóbb (á lá Közép-Amerika) dalok is, no meg persze édes-bús szerelmes nóták. De mégis a legcsodálatosabb a spanyol nyelv és a halhatatlan, bűgő hang...

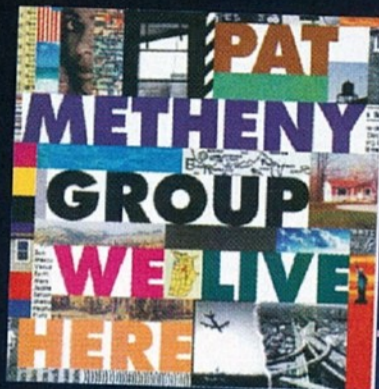


Natalie Merchant – Tigerlily (Warner)

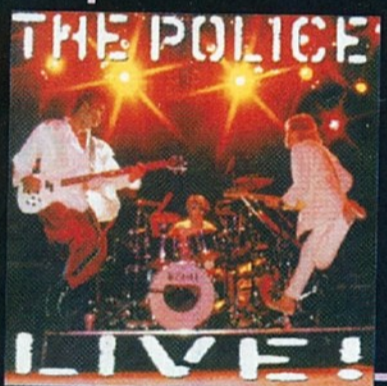
A hölgy egyszerre „Tízezer mániákus“ énekese, dal- és szövegírója volt. Ez elég jó teljesítmény egy ilyen törekeny nőtől, aki ha eddig még nem derült volna ki, a 10.000 Maniacs énekese. Most szólóalbummal jelentkezett (úgy látszik nehezen viselte a tömeget), amelyen új dalait adja elő. A lemez külön érdekessége, hogy a dalok szövegei angolul, franciául, németül, spanyolul és olaszul is megtalálhatóak a lemezből. Ajánlat: San Andres Fault, River, Carnival, I May Know The World, Cowboy Romance, Where I Go, The Letter stb stb...

**Pat Metheny Group – We Live Here (BMG)**

Aki már fogott gitárt a kezében, valószínű, hogy hallott erről az élő legendáról, a gitárosról, aki már életében halhatatlan lett. Lehetetlen utánapengetni bármit, amit elkövet. Így csak egy ember tud játszani: Pat Metheny. Mielőtt bárki azt hinné, hogy egy rock vagy popgitárosról van szó le kell szögezmem, hogy ez az úr a mai jazz-gitározás talán legnagyobb alakja. Új lemeze környezetünkről, a Földről szól. Ha a gondolati mélységet mérni lehetne, akkor Pat Metheny valahol a maximum környékén lenne. Bár isten igazából a jazz-gitározás mértékegységét is el lehetne nevezni róla.

**The Police – Live! (PolyGram)**

Hát én beresálok! Most, itt helyben magamba zuhanok és ott is maradok! A legállatabb, legfantasztikusabb koncertfelvétel, amit valaha is hallottam. Az a zenekar játszik, amely a legnagyobb TV-s koncertélményt nyújtotta nekem egész életemben. Andy Summers, a dobos, aki hátára veszi a pályát, Stewart Copeland, aki úgy gitározik, mintha 2-3 gitáros lenne egyszerre és persze a felülmúlhatatlan Sting. A '79-es koncerten még csak hárman játszanak, de a 2. CD-n levő '83-as koncerten már kiegészülve vokalistákkal, szintetizátorokkal stb. A lemez annyira valóságghú, hogy még a koncert elején elkövetett kontrollbakik is benne maradtak a felvételen!

**Rod Stewart – A Spanner In The Works (Warner)**

Bajban vagyok! Így hirtelen nem is tudom az énekes pályafutásának melyik aspektusát próbáljam kiemelni a cikkben. Ugyanis már mindenfélét leírtak róla, így nehezen produkálhatnék bármi újat. Lényeg, ami lényeg: megjelent az új Rod Stewart lemez! A dalok szerzői között olyan ismeretlen emberek szerepelnek, mint: Chris Rea, Bob Dylan, Tom Petty, Tom Waits, Andy Taylor. Rod Stewart érdes hangját nem kell senkinek bemutatni, ő még mindig tartja magát a jól megszokott színvonalon. Ez a CD bárki által fogyasztható, igen kellemes hangzóanyag.

**Újabb CD özön, mely Gyu bácsira potyogott****Glenn Frey – Solo Collection (BMG)**

Az Eagles énekes/zeneszerzőjének legismertebb szóló felvételeit gyűjtötték erre a korongra. Eagles rajongók ki ne hagyják!

Hungária – Ébredj fel Rockandrollia (H.D.T. Records – EMI-Quint)

Csipkerózsikai tetszhalálából éledt újjá minden idők legjobb és legsikeresebb rock'n'roll zenekara, akik ott folytatták, ahol sok éve abbahagyták. Rokizók máris táncra perdülhetnek.

Steve Vai – Alien Love Secrets (Sony Music)

Bizarr, idegen életformák szerelmi életéről szóló gitárcentrikus lemez, amely önmagában is elég bizarr. Különlegességeket kedvelőknek ajánlott.

Die Hard With A Vengeance (BMG)

Bruce Willist megint véresre lövik, leejtik, összetörik, megégetik és mindenféle gonosz fiúk sanyargatják új filmjében, amelynek zenéjét tartalmazza ez a CD.

Batman Forever (Warner)

Az új, nagy durranás filmzenéje. Közreműködők: U2, Brandy, Seal, The Offspring, Nick Cave, Michel Hutchence stb...

Nilda Fernández – Los Días Aquellos (PolyGram)

Az argentinai előadó spanyol nyelvű lemeze kellemes borzongást ébresztett bennem. Latin zenerajongók nehogy a boltokban hagyjátok, ha már bekerült Magyarországra.

Tommy Boy /The Movie/ (Warner)

Klassz, kacarászós, kikapcsolódós film, amelynek legjobb párbeszédei, illetve zenéi találhatóak meg ezen a korongon.

Pulp Fiction – Music From The Motion Picture (BMG)

Oscar-díj nyertes film, nem mindennapi hangulattal. Ezt próbálja reprodukálni ez a CD a filmből való dalokkal és párbeszédekkel.

Mighty Morphin Power Rangers – The Movie (Warner)

Nem hétköznapi zenei válogatás hallhatunk. Talán ha a Best of '80's and '90's nevet viselné, szerencsésebb lenne. Remélem a film is ilyen jó.

Tank Girl – Music From The Motion Picture (Warner)

Cyberpunk örület, csíhi-puhi a vízért. Közreműködnek: Portishead, Bush, Ice-T (a vásznon is), Björk, Joan Jett and Paul Westerberg stb...

JÁTÉKOK:**PolyGram játék**

Két kérdés és kétfajta nyeremény:

1. Mely országból származik Björk?
2. Mi volt Bon Jovi előző, nagy sikerű válogatásának címe?

A szerencsések Björk vagy Bon Jovi CD-t nyerhetnek!

Sony Music játék

Ebben a lapszámban olvashattok a Deep Forest új és csuda érdekes CD-jéről.

Vajon hány magyar nyelvű dal lehet rajta? Nyerteseink Sony Music ajándékokat kapnak.

Warner játék

Melyik CD-n (vagy kazettán) található a U2 Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me című vadi új nótája? A nyeremény egy rakás U2 MaxiCD!

BMG játék

Köztünk is hódít John Larkin (alias Scatman) új lemeze. Mit jelent a „scatting“ kifejezés? Aki tudja Scatman CD-eket, illetve kazettákat nyerhet!

Terminal Velocity



Egy baráti társaságban beszélgettünk a Windows 95-ről, a jövőjéről, hogy milyen programok fognak megjelenni hozzá. Valahogy szóba jöttek a játékok is, mire elmeséltem, hogy éppen nálam van tesztelésre a Microsoft új programja: a Fury3, egy 3D-s lövöldözős játék űrhajókkal, különböző fegyverekkel stb. Ennek kapcsán aztán áttelődött a szó a mostanában megjelent játékokra, s szóba került a Terminal Velocity, hogy milyen szép! Kérdezték, láttam-e már, mondtam, hogy nem. Megmutatták. Azt hittem, rosszul látok: a gépen a Fury3 futott!

Kérdés: hogyan lehetséges az, hogy közel egy időben megjelenjen ugyanaz a játék, egyszer mint Apogee által kiadott shareware, egyszer mint a Microsoft Home sorozat új darabja? A válasz mindössze vállvonogatás: egy hetes detektív munkával sem sikerült semmilyen hasznos információra szertennem; sajnos – vagy nem sajnos – az érintettek éves szabadságukat töltik.

A Terminal Velocity – ha emlékezetem nem csal – úgy másfél-két hónapja jelenhetett meg a nemzetközi szinten, s – shareware jellegénél fogva – a BBS-eken. Azok, akik buknak a Doom-Heretic-ROTT jellegű játékokra, biztos megszerezték, hiszen egy olyan játékról van szó, amely egy hasonló 3D-s grafikus rendszerre épül, mint a felsorolt játékok, körülbelül ugyanazokkal az opciókkal rendelkezik és ugyanaz a célja is: kiirtani mindenkit, aki szembejön. Újdonság viszont a „repülő-szimulátor” jelleg, az alattunk elterülő táj, a földi és légi célpontok, amitől engem az egész valahogy a hajdani Commanche-ra emlékeztet.

A Fury3 ezzel szemben kiköpött tök ugyanez. Ez nem azt jelenti, hogy annyira hasonlít, mint mondjuk az előbb említett Commanche, hanem azt, hogy egészen kevés jelentéktelen eltérést figyelmen kívül hagyva a két játék szóról-szóra megegyezik!

Egyetlen lényeges különbség van a két program között: ugyanazon a DX2-66-os 16 MB-os gépen a Fury3 játszhatatlan, míg a TV kiválóan élvezhető. Az összehasonlítás nem egészen tisztességes, ugyanis a Terminal Velocity shareware verziója (amihez „tisztán” hozzá tudunk jutni) 320*200-as felbontásban fut, míg a Fury3 legalacsonyabb felbontása is csak 640*480 tud lenni a Windows 95 miatt. Viszont az is igaz, hogy amíg a TV-ben majdnem minden grafikus opció maximumra van állítva – például pentiumos árnyékezelés –, és így is teljesen jól játszható, addig a Fury3-ban minden a legalacsonyabb szinten van, s így is olyan, mintha egy filmből csak minden harma-

dik-negyedik képkockát látnám. Persze mindkét program fejlesztői Pentiumot neveznek meg ajánlott konfigurációként, ami felvet egy másik témát. Igen elszomorító tendenciának lehetünk szemtanúi mostanában: úgy tűnik, hogy a hardware technológia fejlődésével a programozás technológia visszafejődik. Elképesztően silány programok látnak napvilágot, a fejlesztők nagy



ívben tesznek arra, hogy mi kerül ki a kezük közül. Kezd eluralkodni a „ha hosszú, akkor majd 5 CD-n adjuk ki, ha lassú, akkor leírjuk, hogy futtassák Hexiumon és 32 MB-on” filozófia, persze tisztelet a kivételnek! Már bocsánatot kérek, de egy Pentium 90-es alapú számítógépet (Microsoft ezt javasolja a Fury-hoz, továbbá négyszeres sebességű CD-ROM olvasót!) nem kimondottan neveznek játékgépnek, s egyelőre az ára sincsen abban a kategóriában, még külföldön sem!

Ennyi dörmögés után térjünk rá a játékokra. A kerettörténet – megdöbbentő módon! – majdnem ugyanaz. A Terminal Velocity 2704-ben játszódik, amikor is egy jó néhány éve fennálló, Föld központú multiplanetáris béke szövetség tagjai döntenek úgy, elég volt a Földből, és elindulnak, hogy elpusztítsák. De természetesen ott van főhősünk, a bátor földi pilóta, aki egy TV-202-est vezetve megsemmisíti a támadó flottát és végére jár annak, hogy mi áll az egész kavalkád háttérében. Ezzel szemben a Fury3-ban arról értesülünk, hogy a bolygók közötti háborúban – megvan, ez a Terminal Velocity folytatása!!! – a Terránok kifejlesztettek egy Bion nevű harcba és gyilkolásra tenyésztett fajt. Egy ilyen Bion csapat annyira nagyon agresszív, hogy pár nap alatt képes leirtani egy teljes bolygót! Segítségükkel sikerül ugyan megmenteni a Koalíciót, csak sajna nem lehet leállítani őket! Ebből kifolyólag 2832-ben elrendelik a teljes leszerelésüket (vagy inkább kiirtásukat), amely azonban nem elég sikeres, ugyanis egy páran túlélnek és sötét terveket forralnak egy távoli bolygón, melynek neve Fury! Céljuk természetesen a Terran, mint saját jogos anyaföldjük elfoglalása. Milyen szerencse, hogy a

Koalíció egyik tagjaként éppen erre kószálunk, mert így a mi nyakunkba varrják a feladatot: állítsuk meg őket!

A játék kezdetén át kell esnünk a szokásos procedúrán: név beírása, nehézségi fokozat kiválasztása stb. Ezután a program (mind a kettő) elmeséli a küldetés mibenlétét, majd hasznos információkat tudhatunk meg az ellenség légi és földi harci eszközeiről (például azt, hogy veszélyesek ránk nézve!). Ha ezen is túlestünk, végre elkezdődik a játék, igen sajátos módon: a saját űrhajónkat látjuk, amint madártávlatból pörögve-forogva ráközelít a kamera. Aztán zutty, már benn is ülünk és kezdődik a vadászat! A képernyőn csatahajónk műszerfalát látjuk, s csodák csodája, itt fedezhetjük fel az első különbséget a két játék között. A TV-ben a bal felső sarokban találjuk a következő fontos adatokat: pillanatnyi helyzetünk (SECT), a kijelölt célpont távolsága (DIST), a kiválasztott fegyver (WEPN), „töltények” száma (AMMO), és van még egy Nav nevű mező, aminek a funkcióját homály fedi. (Nem lehet valami fontos, nekem mindenesetre nem hiányzott!) Az adatok mellett középen két csíkot látunk, a sárga a pajzsot, a kék a sebességet szimbolizálja. A képernyő



jobb felső sarkában látható a radar, középen űrhajónk képével, amely azt hiszem a menetirányt akarja szimbolizálni. A radaron egyébként piros bigyó jelzi a légi, zöld a földi célpontokat, kék a „finomságokat” (plusz lőszer, pajzs feltöltő). A jelek kétállapotúak a célpont távolságától függően (minusz, ha távol, plusz, ha közel). A Fury3 műszerfala szintén a képernyő tetején látható, bal sarkában a sárga és kék csíkkal (szintén pajzs, illetve sebesség), középen az adatokkal, amelyek itt az aktuális feladat (OBJ), a célpont távolsága (DST), a kiválasztott fegyver (WEPN), „lőszer” száma (AMMO), és az aktuális pozíciónk (SECT). A jobb oldalon látható radar működése megegyezik az előbb leírtakkal. Az irányítás ismertetésétől eltekintek, elég részle-

tes mindkét program belső segítségével ez ügyben. Ami talán fontosabb, hogy a játék során lelőtt célpontok helyén különböző tárgyak, esetleg különböző színű gömbök jelennek meg. Ezeket érdemes összeszedgetni, ugyanis így lehetünk pajzs feltöltőre, utánégetőre (illetve a Fury-ban Turbora), de ami ezeknél is fontosabb: fegyverekre is! Amikor fegyvert találunk, a játékok jótékonyan közlik, hogy az adott fegyvert hányas számú gombbal lehet aktiválni. Ha olyat sikerül találni, amelyenünk már volt, akkor az adott fegyver hatékonysága javul (gyakrabban, esetleg több „sugárban” lő), viszont szemben az alapállapottal, ami végtelen lövést jelent, a felpécizett állapot csak bizonyos számú lövést engedélyez (értsd: elfogy a „töltény”).

Végül ejtsünk szót a játékok által felkínált opciókról. Mindkettőben ki-bekapcsolható a zene és a hangeffektusok, illetve ezek hangereje szintén állítható. A hang lehet mono, stereo vagy surround. A TV-ben beállítható a zene minősége, a shareware verzióban ez max. 22 KHz, de a regisztráltban akár CD minőségben, 44 KHz-en nyomathatjuk magunk alá a hallgatni valót. A Fury-ban erre nincs lehetőség, ellenben lehet szöszmötölni spec. hangkártya beállításokkal (bufferek száma, és mérete). Grafikai opciók: ki-bekapcsolható az ég (kikapcsolt állapotban egyszínű, bekapcsoltban mintás), beállítható az árnyék minősége (lehet kör alakú, vagy normális, illetve a Fury-ban kikapcsolható), illetve a textúrák és egyéb képelemek minősége is. A TV-ben beállítható a képfelbontás (a regisztrált verzió fut SVGA-ban is!), a Fury-ban pedig, hogy az esetleges találatok hatására megjelenjen-e szanaszét repkedő törmelék a képen vagy sem (ez a TV-ben mindig megjelenik, ahogy elnéztem). Mindkét játék játszható billentyűzetről vagy joystickkel. A Terminal Velocity-t többen is játszhatják egyszerre, ahogy azt már a hasonló programoktól megszokhattuk. Az összeköttetés történhet hálózaton, modemen vagy egyszerű soros kábelen keresztül.

A két játék egyformaságának rejtélye továbbra is megoldatlan, számomra teljesen érthetetlen. Talán valaki eladta a kódot, talán nem. Mindenesetre a Terminal Velocity jelentősen ronthatja a Fury3 piaci sikereit, egyrészt a shareware mivoltával, másrészt a relatíve olcsó regisztrációs árával, harmadrészt pedig a játék minőségével. A Fury3-at (illetve az eddig Win95 alá írt játékpótlásokat) elnézve őszintén kétségbe vonom, hogy a Win95 lesz a jövő játékpályája, még ha a Terminal Velocity kiválóan fut alóla is!

NA, MI ÚJSÁG, OFFICE 95?

Július végén kaptuk meg a Microsofttól az Office 95 első hivatalos Preview verzióját, azaz előzetesét. A kiadvány két CD-ROM-ból áll, az egyik a Windows 95 utolsó nyilvános bétáját (a 490-es build különböző változatait), a másik az Office 95-öt és a hozzá kapcsolódó állományokat tartalmazza. A CD-t böngészve találtunk egy foldert, ahol egy több fejezetből álló, több mint 100 oldalas dokumentum bújik meg, amely az Office95, azon belül az egyes programokban fellelhető újdonságokat mutatja be; a szöveget képekkel fűszerezve. Mivel nekünk teljes háromnegyed oldal áll rendelkezésünkre, ezért inkább az érdekesebb dolgokat gyűjtöttük ki.

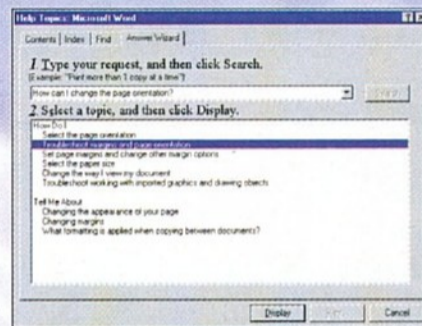
A programcsomag összes programja kihasználja a Windows 95 nyújtotta lehetőségeket. Természetesen 32 bites alkalmazásokról van szó, amelyeknek fő alapelve a könnyű kezelhetőség, az új multistart lehetőségek kihasználása, a kompatibilitás a korábbi Office és azokat kiegészítő programokkal. Ez utóbbi tényleg nagyon szépen működik, már ami a file-okat illeti: az új WinWorddel és Excellel létrehozott állományokat gond nélkül betöltik és kezelik a korábbi, WinWord 6-os és Excel 5-ös verziók! A kiegészítő programokkal már más a helyzet, például hiába is próbálnánk mondjuk egy Lektort telepíteni a WinWord alá, szegény észre sem veszi, hogy a Word telepítve van. (Ami persze

teni. Nem csak megnyitni, de átnevezni és törölni is tudjuk a file-okat! Az ikonok mellett egy Preview ablakot találunk, azaz bármelyik kijelölt állományba azonnal belenézhetünk, vagy ha nem a tartalmára, hanem az adataira vagyunk kíváncsiak, akkor egy gombnyomással lekérhetjük azokat. Ha nem tudjuk, hogy kedvenc állományunkat melyik folderbe raktuk el – egyébként az Office95 létrehoz egy My Documents foldert, és alapértelmezés szerint oda szeretne menteni minden állományt – lehetőségünk van keresni, akár egyszerűen csak a file nevére, esetleg tartalmára, utolsó változás időpontjára, vagy összetettebb módon, logikai műveleteket felhasználva, szinte mindenre.

A könnyű felhasználhatóságnak egyik alapelve, hogy ha a felhasználó elakad, minél hamarabb és egyszerűbben segítséget tudjon kapni problémájára. A Microsoft egy szenzációs dologgal rukkolt elő az Office 95-ben, ez pedig az Answer Wizard, amelynek kérdéseket lehet feltenni, mire ő átböngészi a help állományokat, és válaszként kigyűjti nekünk, hogy mely témákat kéne tanulmányoznunk. Kicsit hasonlít a módszer a régi Index szerinti keresésre, de amíg ott kötött, előre meghatározott témák voltak, itt mi fogalmazhatjuk meg, hogy mire vagyunk kíváncsiak, aztán vagy megérti a Wizard, vagy nem. Általában igen, még ha nem is pontos angolsággal tesszük fel neki a kérdést, vagy egyáltalán nem is kérdést írunk be.

ben megjelenített szöveget Dialog Tipnek hívják és automatikusan megjelenik, ha egy párbeszédablak egyik mezőjére rákattintunk az egér jobb gombjával.

A WinWord 6-ban megismert és megkedvelt AutoCorrect szolgáltatást kiterjesztették az összes Office programra. Ha valaki nem tudná, ez a funkció arra szolgál, hogy tipikus elütéseket a WinWord felismerjen és automatikusan kijavítson (a tipikus angol példa a „teh” – „the” javítás). De ugyanígy használható a funkció például rövidítések kifejtésére is. Az újítás lényege, hogy mivel az AutoCorrect funkció minden programban ugyanúgy fut, ha a Winwordben beállítjuk, hogy a GUM begépelése esetén javítsa ki azt „Gaszudarsztvennij Juniverzalnij Magazin”-ra, akkor Excelben és a PowerPointban is tudni fogja a rendszer (bocs, oroszok!). Az Office-nak saját Toolbarja van, amely megjelenésében a



Windows 95 Toolbarjához, működésében a Dashboardra hasonlít. Tulajdonképpen a fontosabb programok ikonjait tárolja, így például az Office programokét, de szabadon rákattinthatunk bármelyik program ikonjára, sőt saját Toolbart is csinálhatunk, saját ikonokkal. Az így összeállított Toolbart aztán elhelyezhetjük balra-jobbra, fel vagy le, attól függően ki hol és hogyan tartja a Win95 Toolbart. A kettőt egy helyre tenni nem túl bölcs dolog.

Az Office másik érdekes újdonsága a Binder file formátum. A Binder nem más, mint az iratberakó kapcsos dossziének az elektronikus formája, tulajdonképpen különböző programok felhasználásával elkészített dokumentumok együttes kezelését valósítja meg.

Nagyon sok dologról nem esett szó, például arról, hogy az Office bővült egy Schedule+ című programmal, amely – állítólag – egy széleskörű személyi adat nyilvántartó (PIM), de ugyanígy hosszan beszélhetnénk az Office programok és a Exchange együttműködéséről is. Ízelítőnek ennyi, esetleg később részletesebben is foglalkozunk a lényegesebb újdonságokkal (például egy cikksorozat keretében).

TRf

Publisher 3.0

A Publisher 1.0, majd későbbiekben a 2.0 a DTP-vel amatőr szinten foglalkozók egyik kedvenc programja volt, illetve jelenleg is az. Segítségével egyszerűen és kényelmesen készíthetők szórólapok, levélpapírok, névjegykártyák, címkék és egyéb „kiadványok”. Rövidebb – egy-két oldalas – anyagok elkészítéséhez néha, sőt mondhatnám a legtöbb esetben alkalmasabb, mint például a Word vagy a Wordperfect. Sokkal egyszerűbben megtanulhatók és áttekinthetőek a funkciói, mint ezeknek a „monstrumoknak”, annak ellenére, hogy sok mindenben többet is tud náluk. (Arról nem is beszélve, hogy amíg például a Word for Windows 40-50 ezer forintért vesztegetik, addig a Publisher 12-15 ezerért kapható.) A Publisher szinte mindenre kínál „konyhakész” megoldást, így kényelmesen, de legfőképpen gyorsan tudunk kereteket, táblázatokat, iniciálékat stb. létrehozni. De természetesen nem

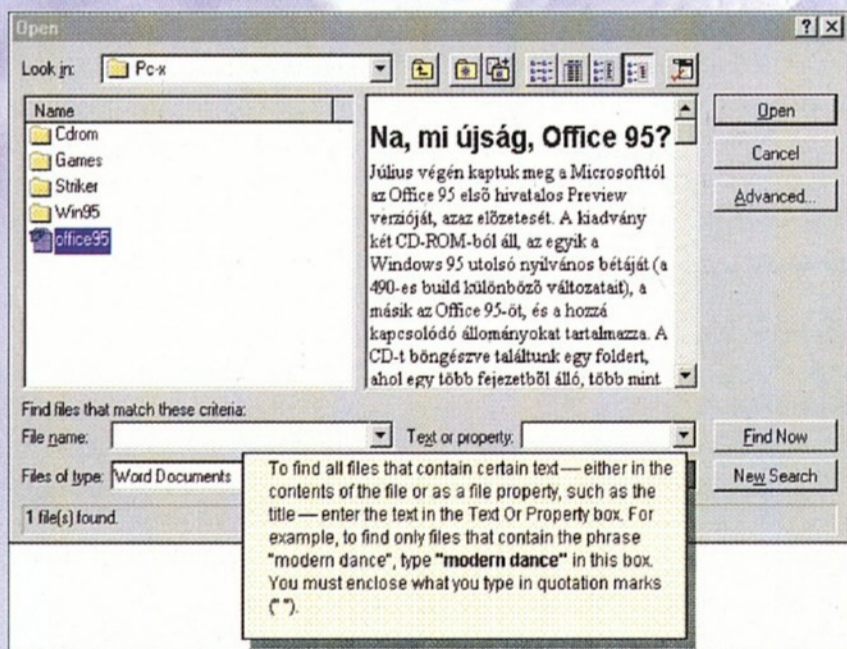
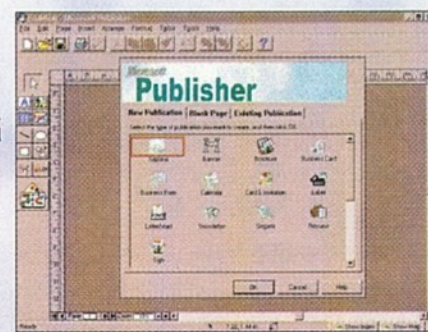
csak a gyári beállításokat használhatjuk, hanem minden paramétert külön-külön mi magunk is beállíthatunk.

A Publisher 3.0 a kezdő felhasználókat szinte kézen fogva vé-

gigvezeti minden funkcióján. A Help – amelyet akár állandóan a munkaterületen tarthatunk – nem csak az eszközöket mutatja be, hanem olyan extrákat is leír, hogy hogyan csináljunk például vízjelet a levélpapírra. Ahogyan az a Windows 95-nél (de egyes régebbi programoknál, pl. Word for Windows 6.0 vagy CorelDRAW! 5) is természetes, bármely objektumon (szövegkereten, képen, kereten stb.) a jobb egérgombbal klikkelünk, akkor az ahhoz az objektumhoz tartozó menü jelenik meg, így nem kell a főmenüben keresgélni az egyes menüpontokat.

A Publisher legfőbb erőssége a varázslóiban (Wizards) rejlik. Ezekkel a program mélyebb – de még felszínebb – ismerete nélkül hozhatunk létre például címkéket (audio- vagy videokazettára, 3.5" floppyra, CD dobozba, üvegre, borítékra valót), havi és éves naptárt, levélpapírt, rövidebb újságokat (pl. házi hírlével), sőt „professzionális” papírrépülő vagy origamit. (Bár ez utóbbi kettő minden valószínűség szerint nem tartozik a legfontosabb feladatai közé, mégis szinte minden Publisher felhasználó e kettő közül valamelyikkel kezdi az ismerkedést.)

Ráadásul a Publisher nem csak elkészíti a kívánt oldalt (vagy oldalakat), de kérésünkre lépésről-lépésre be is mutatja, hogy mit hogyan csinál.



nem a Lektor hibája, egyszerűen csak megváltozott a WinWord beállításainak kezelése, amit mostantól nem egy INI állományban tart, pedig a Lektor azt keresné.)

Természetesen támogatják az új programok a Windows 95 hosszú állományneveit, sőt a File New és a File Open funkciók úgy megváltoztak, hogy rájuk sem lehet ismerni! Utóbbi képes egy adott folder tartalmát például az Explorerben látott módon, akár ikonok formájában is megjelení-

Szintén kellemes újdonság az Interactive Help, amely nem elmeséli, hogy mi a megoldás a problémánkra, hanem megmutatja! Például, ha a lap elforgatásának miben léte a kérdés, a WinWord megnyitja a File menüt, elsétál a kurzorral a Page Setupra, azon belül kiválasztja a megfelelő fület, az egérkurzorral kijelöli a funkciót és még pár szóban el is mondja, hogy milyen beállítási lehetőségek vannak. Ezt az utolsó lépés-



A Home sorozat legújabb ismeretterjesztő tagja házi kedvenceinkről, a kutyákról szól. Ugyanaz jellemző rá, mint a korábban megjelent Home programokra: hatalmas ismeretanyag, gyönyörű képek, igényes kidolgozás.

A Dogs képernyő két részre oszlik, felül találjuk az információs részt, alul pedig a főbb funkciókat szimbolizáló gombokat. Ezeket különböző formájú kutyakekszék személyesítik meg. Ha egy kekszre rákattintunk, nem benyomódik, hanem – bocsánat a kifejezésért – „beharapódik”: a keksz egy része eltűnik, morzsák hullanak, és hallani is a jó ízű rágcsálás hangját.

A program négy fő részből áll. Az első, a kutyafajtákat bemutató Breeds. A Dogs hat csoportra osztja az ebeket: vadászkutyák (Hounds), munkakutyák (Dogs at work), terrieriek (Terriers), sportkutyák (Sporting Dogs), őrző-védők (Herders & Guardians) és ölebek (Companions). A felosztás – legalábbis számomra – nem egészen egyértelmű, mert például a tipikus vadászkutyákat nem a Houndok között, hanem a sportkutyák kategóriában kell keresni, míg az agár, amely kimondottan sportkutyák, a vadászkutyáknál található. Végül is mindegy – az is lehet, hogy én vagyok alulművelt kutyacsoporthoz tartozás témában –, a lényeg, hogy mindenki megtalálhatja kedvencét, amennyiben tisztában van annak angol nevével, s azt megkeresi az Indexben!

A fajtákat bemutató ablak bal felső sarkában látható Facts nyakörv-fityegő a fajta adatlapját hívja elő. Ezen az adott fajtaból egy kutya portréja, neve, színe, származása, keletkezésének ideje, funkciója (mire használják vagy használták), magassága, súlya és egy mondatos leírása látható. A fajta neve mellett egy hangszórót találunk, erre kattint-

va a program ékes angolsággal kimondja a fajta nevét. (A magyar kutyaneveket is viszonylag tisztán, érthetően hall-

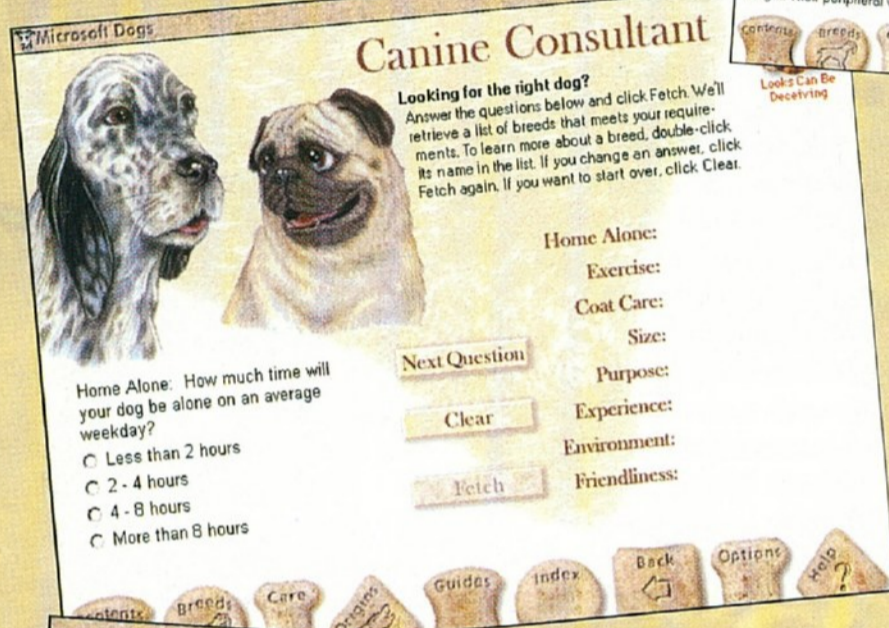
selkedés (Behaviour) és kiképzés (Training). Ezek a fejezetek számos további alfejezetre bomlanak, amelyek mind egy-egy fontos témát járnak körül!

Minden témához tartozik egy Quiz, amely arra szolgál, hogy lemérjük, mennyire jegyeztük meg az ott olvasottakat.

A quiz három kérdésből áll, ahol három válaszlehetőség közül választhatunk. Rossz válasz esetén nyüzisztést, jó

szettudós és Spin nevű kutyája a kutyafajták kifejlődéséről, a kutyák barátairól és a világ kutyáiról tart kiselőadást.

Ben, aki első kutyájának gazdája, azoknak szolgál fon-



hatjuk, a vizsla majdnem tökéletes, a kvasz, inkább „kuváz“.) A Tips feliratú gomb egy másik ablakot jelenít meg, amelyben az adott fajta tartásáról, annak előnyeiről, nehézségeiről, különlegességeiről olvashatunk. Alatta találjuk a rövid leírását. Az ehhez valamilyen módon kapcsolódó információkat azok címére (piros feliratok a képernyőn) kattintva

hívhatjuk elő. Nem ritka, hogy egy információhoz rövid filmrészlet is tartozik! A második nagy témakör a Care, azaz a kutyatartás. Ez négy további fejezetre oszlik: a kutya kiválasztása (Choosing a Dog), egészség és edzettség (Health & Fitness), vi-

tos információkkal, akik most akarnak belevágni az ebtartásba. Végül Gula, az agg, bölcs asszony történeteket, legendákat mesél. Mind a négy idegenvezető beszámolója a másik három fejezetben fellelhető témákra épül, azokat hívják elő, s fűznek hozzá megjegyzéseket.

Néhány további érdekességről. Több helyen is találkozunk a Canine Consultant témával, amely igazából egy teszt, kitöltésével megtudhatjuk, melyik kutya ideális számunkra. A kérdésekre adott lelkiismeretes válaszok után a program sorba rendezi a különböző fajtákat aszerint, hogy melyiket javasolja nekünk tartásra. A teszt kitöltését igen csak megnehezíti a konzultációt „vezető” két kutya, ugyanis állati jót szórakoznak rajtunk, miközben gigantikus hülyeségeket beszélnek össze (nehéz úgy tesztet kitölteni, hogy az ember nem lát a rohögéstől). Másik érdekesség a Dog Piano. Ez egy olyan zongora, amelyen minden hang valamilyen módon kapcsolódik a kutyákhoz: különböző ugatások, lánccsörgések, harapások, kutyajátékok hangjai stb. Ezeket a hangokon lehet zongorázni, de ha inkább békés zenehallgatásra vágyunk, meghallgathatjuk például az Örömdát, az Egy Kis Éji Zenét vagy a Jingle Bellst. Említést érdemel a Did You Know? című kutyaműveltségi teszt. Itt kilenc kutyát kell bejuttatnunk a kutyaházba úgy, hogy kiválasztjuk közülük azt, amelyikre a kutyaházban látható definíció vonatkozik. A Dog's Eye View-ből megtudhatjuk, hogy hogyan, és mit látnak a kutyák. De ha valaki arra kíváncsi, hogy mondják a „kutya” szót különböző nyelveken, és hogy hogy „ugatnak” a kutyák – legalábbis az emberek szerint –, az keressen ki a Woof! ablakot. Hab a tortán az Options keksz, amelyben Windows „tapétát” készíthetünk kutyaképekből, illetve választhatunk kétféle képernyővédő közül.

Gondolom nem árulok el nagy meglepetést: nekem nagyon tetszik a Microsoft Dogs! Stílszerűen azt mondhatnám: KUTYA JÓ!

Itt négy idegenvezető vár ránk, mindegyik három témával. Desdemona munkaközvetítői irodát vezet kutyák számára, így ő a sport-, a munka- és a vadászkutyákról mesél. Charles Dogwin termé-

válasz esetén hosszú, helyeslő ugatást hallunk, ilyenkor mehetünk tovább a következő kérdésre. Az Origins fejezet a kutyák fejlődését, nyugodtan mondhatjuk: történelmét mutatja be. A Through the Ages (az idők során) alfejezetben kutyalegendákról, kutyakarrieréről, kutya filmsztárokról stb. olvashatunk. A Forest to Fireside (Vadonból a tűz mellé) a faj, illetve a fajták kialakulásáról, a kutyák belső felépítéséről és „rokonaikról” szól. Az Around the World (A világ körül) című alfejezet az egyes világrések tipikus kutyáit mutatja be.

Guides a címe az utolsó fejezetnek. Itt négy idegenvezető vár ránk, mindegyik három témával. Desdemona munkaközvetítői irodát vezet kutyák számára, így ő a sport-, a munka- és a vadászkutyákról mesél. Charles Dogwin termé-

tos információkkal, akik most akarnak belevágni az ebtartásba. Végül Gula, az agg, bölcs asszony történeteket, legendákat mesél. Mind a négy idegenvezető beszámolója a másik három fejezetben fellelhető témákra épül, azokat hívják elő, s fűznek hozzá megjegyzéseket.

Néhány további érdekességről. Több helyen is találkozunk a Canine Consultant témával, amely igazából egy teszt, kitöltésével megtudhatjuk, melyik kutya ideális számunkra. A kérdésekre adott lelkiismeretes válaszok után a program sorba rendezi a különböző fajtákat aszerint, hogy melyiket javasolja nekünk tartásra. A teszt kitöltését igen csak megnehezíti a konzultációt „vezető” két kutya, ugyanis állati jót szórakoznak rajtunk, miközben gigantikus hülyeségeket beszélnek össze (nehéz úgy tesztet kitölteni, hogy az ember nem lát a rohögéstől). Másik érdekesség a Dog Piano. Ez egy olyan zongora, amelyen minden hang valamilyen módon kapcsolódik a kutyákhoz: különböző ugatások, lánccsörgések, harapások, kutyajátékok hangjai stb. Ezeket a hangokon lehet zongorázni, de ha inkább békés zenehallgatásra vágyunk, meghallgathatjuk például az Örömdát, az Egy Kis Éji Zenét vagy a Jingle Bellst. Említést érdemel a Did You Know? című kutyaműveltségi teszt. Itt kilenc kutyát kell bejuttatnunk a kutyaházba úgy, hogy kiválasztjuk közülük azt, amelyikre a kutyaházban látható definíció vonatkozik. A Dog's Eye View-ből megtudhatjuk, hogy hogyan, és mit látnak a kutyák. De ha valaki arra kíváncsi, hogy mondják a „kutya” szót különböző nyelveken, és hogy hogy „ugatnak” a kutyák – legalábbis az emberek szerint –, az keressen ki a Woof! ablakot. Hab a tortán az Options keksz, amelyben Windows „tapétát” készíthetünk kutyaképekből, illetve választhatunk kétféle képernyővédő közül.

Gondolom nem árulok el nagy meglepetést: nekem nagyon tetszik a Microsoft Dogs! Stílszerűen azt mondhatnám: KUTYA JÓ!

TRF



HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS

Közhelyként hangzik, de igaz: Kipling írásai gyermekkorom kedvenc olvasmányai közé tartoztak. Itt nem csak a mindenki által jól ismert Maugli meséjére gondolok, hanem pl. Riki-Tiki-Tévi, a mongúz történetére vagy arra, hogyan lett az elefántnak hosszú az ormánya. Valahogy igazabbnak, barátságosabbnak tünnek számomra ezek a mesék, mint a sokfejtű sárkányt gyilkoló, vagy kislányt farkassal megetető sztorik. Nem véletlenül kaptam szerzőjük irodalmi Nobel-díjat.

Microsoft fejébe vette, hogy Home sorozatával otthonunk egyéb lakóit (értsd: gyermekeinket) is puha (software) szárnyai alá vonja, s ha török, ha szakad, gondoskodik művelésükről. Bár a dömping ára a néha alacsonynak tűnő színvonal, mégis a legújabbban kezembe került Home kiadványt – amely Kipling „Hogy a fenébe jutott hozzá ez a leopárd az ő pöttyeihez” („How the Leopard Got His Spots”) című történetének multimédiásított változata – majdnem teljes bátorsággal merem ajánlani.

Már a mű helyszíne is érdekes, hiszen Kipling indiai származású, azonban rokonainak egy része Dél-Afrikában élt, ezt a mesét is egy ottani kislányhoz címezte.

Szinte minden adott a számítógépes változat teljes sikeréhez. Az afrikai folklór vonásait tükröző színvilággal, figurákkal ábrázolt rajzokon követhetjük a történetet, mint egy diaporáma előadást. A mesélő nem kisebb személyiség, mint Danny Glover, aki ha máshonnan nem, hát a Halálos fegyver c. filmekből ismerős kell hogy legyen. Kellemes orgánuma, meggyőző előadásmódja segít elmerülni a történetben, eltávolodni a külvilágtól.

Szinte halljuk is a rovarok, a madarak neszezését, a szél zaját (persze, hiszen hangeffektek is vannak...). Ha mindez még mindig nem elég a hangulat megteremtéséhez, aláfésztésként hallgassunk egy kis igazi dél-afrikai zenét a Ladysmith Black Mambazo énekegyüttestől, akiknek különös ismertetője, hogy néhány éve egy alacsony, jelentéktelen külsejű, magyar származású, Simon Pál névre hallgató fickóval közösen adtak ki egy nagy sikerű lemezt. Kell ennél több?

A mese menete alatt P.J. Rabbit™ az idegenvezetőnk, segítséget nyújt, ha bajba kerülünk, egyébként kommentálja az eseményeket. Mivel a CD kifejezetten gyerekeknek készült, a történetet 15 szakaszra bontva élvezhetjük, s akinek nehezen ment a hallás utáni értés, illetve most tanul olvasni, újra meghallgathatja a mesét,

magyarázatot is fűz. Ezekből megismerhetjük a helyszínt, a szereplőket, s mindenféle izgalmas dolgokat Afrikában.



Láthatjuk a vadászó, fára mászó leopárdot, megismerhetjük a szavannák több fajtáját, de pl. azt a kislányt is, akinek Kipling a mesét írta.

Néhány szakasz végén játszhatunk, az egyikben találkozunk egy eredeti afrikai játékkal, a mancala-val, a másik egyszerű memóriajáték, amelyben dalrészletek páriait kell megtalálni, a harmadikban puzzle-t rakhatunk ki a mese képeiből, az utolsóban pedig saját ízlésünk szerint átfesthetjük az állatokat egymás színeivel, mintáival. A játékok nehézségi szintje a célba vett korosztály átlagos képességeihez igazított (ami azt is jelenti, hogy az a gyermek, aki egy kicsit is az átlag felett van, lazán és pillanatok alatt oldja meg a feladatokat).

Az elején azt mondtam, hogy szinte minden adott a sikerhez. Sajnos vannak olyan tényezők, amelyek rám, ill. kritikus szemmel járó családtagaimra erős negatív benyomást tettek. Az egyik az ilyen jellegű programoknál megszokott interaktivitás. No nem magával a ténnyel van bajom, hanem a megvalósulással.

Az egyes szakaszok végén kapunk egy képet, amelynek alkotóelemeire klikkelve azok megelevenednek, s mindenféle akcióval jutalmaznak ténykedésünket. Ezt az alkotók „meglepetésnek” titulálják, s javukra legyen mondva, nem hazudnak vele. Egy részük sajnos elég ízléstelen, más része anakronisztikus, ill. értelmetlen. Pl. egy zebrára kattintva az kirúszott szájjal óhajt valakinek csókot adni. Mit keres ez egy gyerekmesében? Egy másik képen az ülő leopárdra klikkelve az átalakul rakétává és elszáll. Mi értelme ennek? Az még jobb, mikor ugyanez a leopárd egyszer csak cilindert csap a fejébe, sétapálcát vesz kézbe és kuplét énekel. Döbbenet bántuk. Hogy kerül ez ide? Az igaz, hogy vannak olyan akciók is, amelyek illeszkednek a sztorihoz vagy

annak környezetéhez, de nem ez a jellemző. Először azt hittem, én vagyok maradi vagy földhözragadt, de iskolás

korú gyermekek sem igazán értették a poénokat, főleg miután hagyták, hogy magával ragadja őket a történet. Az csak a legenyhébb jelző, hogy illúzióromboló.

A másik a program felületének kialakítása. Az érthető, hogy a megfelelő lejátszási sebesség produkálásához az aktív képméret kisebb, mint a program teljes képmérete. Hogy ez kevésbé legyen feltűnő, a keretet próbálták az illusztrációkhoz illeszteni. Családom pedagógus tagja szerint – aki eléggé érzékenyen figyeli társadalmunk ifjú tagjait célzó behatásokat (ez, hogy jutott eszembe...) – ez a keret mintegy interferenciába lép a lényegi képpel, s ez akaratlanul is erős koncentrációt vált ki a nézőből, melynek egyenes következménye a gyors fáradás, a figyelmelenség és még sorolhatnám. Az igaz, hogy a szóban forgó keret jól néz ki, mert tarka, viszont funkcionálisan nem túl szerencsés, ha a tartalommal akár csak egy szintbe is akar emelkedni. Ugye a képtárakban sem a ráján van a fő hangsúly – lehet esztétikus, de nem lehet tolagodó. Azt, hogy ez a domináns keret okoz-e hosszabb távon problémát fiatal nézőjének, vagy csak átmenetileg zavaró, talán

szakemberek meg tudják válaszolni. Addig is javasolnám a szoftverfejlesztőknek, hogy még a fejlesztések korai stádiumában nem ártana pszichológussal, esetleg szemésszel konzultálni, s a teamből valaki foglalkozhatna egy kis esztétikával. Igaz ez nem jár közvetlen anyagi előnyökkel, csak azzal a tudattal, hogy a létrehozott termék valóban csak a javára válik használójának és nem ellenkezőleg.

Mindezek ellenére nekem nagyon tetszik a program, különösen azért, mert végre nem egy divathullámot igyekszik meglovagolni, hanem tágitja az érdeklődési kört, felhívja a figyelmet távoli országokra, azok érdekes, értékes állatvilágára, kultúrájára, s nem utolsósorban a világirodalom egyik méltán neves alkotójára.



Amikor egy reménytelenül eseménytelennek induló nyári estén az Internetcyberpunkok, programozók, doom-őrültek és mindezekről mit sem sejtő üzletemberek földrészeket összekötő hálózata tára léptem, még nem is sejtettem, hogy egy igen különleges, és a demok világában méltán híres techno-punkkal „találkozom”. Még ki sem húlt a Terminate képernyőjén a Connect string, én máris az amerikaiak által – talán kissé nagyképpően – „Information superhighway” (információs szupersztrádának) nevezett hálózat IRC (Internet Relay Chat, azaz a világméretű dumavonal) szolgáltatása által nyújtott gyönyöröket élveztem. Villámszerűen előtűnt, majd az információrengetegbe vesző üzenetek összemosódó kavalkádja keringett a szemem előtt, míg végül egy érdekes, ismerősen csengő névre lettem figyelmes. „Purple Motion” – ez állt egy Finnországból érkező üzenet előtt. Néhány pillanat múlva rájöttem, hogy honnan ugrott be a név. Az Unreal, a Second Reality, az Invitations mind-mind olyan csodálatos Demok – technikai bravúraitól mellett már-már szinte művészeti alkotások –, amelyek a Future Crew nevű, világszerte ismert Democapat kezei közül kerültek ki. Purple Motion nevű barátunk, akivel kivételes szerencsém folytán aznap este találkozhattam, ennek a nagyszerű demo csapatnak az egyik nem kevésbé nagyszerű zeneszerzője. Természetesen azonnal csatlakoztam az – egyébként angol nyelvű – cyberrulez társalgáshoz. Ennek a beszélgetésnek egy capture-éből idézek, kissé szabados fordításban.

„– Szia, Purple.

– Szia! Há' te meg ki vagy?

– Cool A vagyok Magyarországról, és

A magyar Multimédiás újságba írok cikkeket, általában a demokról. Volna kedved elárulni néhány dolgot az ideai nagy eseményről (itt természetesen mindketten a Helsinkiben évenként megrendezett nagy Demo-versenyre, az Assembly'95 -re gondoltunk)?

– Persze, nagyon szívesen. A múlt évben részünkről tapasztalható viszonylagos pangás egyáltalán nem annak tudható be, hogy személyi problémák merültek volna fel, vagy nem lett volna a tarsolyunkban semmi olyan technikai trükk, újdonság, amit megmutathattunk volna az érdeklődőknek. Egyszerűen úgy éreztük, hogy másoknak is kell esélyt hagyni arra, hogy megmutathassák, mit nyújthatnak ezen a téren – írta, majd egy kis szünet következett. Az igazi ok az volt, hogy nem szerettünk volna egy ugyanolyan jellegű alkotással kirukkolni, mint amilyen az előző két évben az Unreal, majd a Second Reality. Ahhoz viszont, amire most készülünk, sok idő és befektetett munka kellett. Nem akartuk elsietni – tette hozzá rejtélyesen.

– Ezt úgy értem, hogy valami igazán különlegesre számíthatunk tőletek a közeljövőben?

– Egyelőre nem szeretnék semmi konkrétat mondani – meglepetésnek szánjuk. Azt azonban

ígérhetem, hogy senki sem fog csalódní (még a számos konkurencia sem...!)

– Kérlek mondj még valamit a Te szerepedről a csapatban. Mióta írsz nekik zenét, és miért éppen őket választottad?

– Ennek elsősorban a tagokhoz kötődő hosszú barátságom az oka. Azt hiszem, az évek alatt sokat fejlődött az én zeném is. Különleges szerepet tulajdonítok ebben Jean Michael Jarre-nak, akinek a muzsikáját nagyon kedvelem. A Second Reality megkomponálásakor nagyon sok olyan harmóniát használtam – alighanem öntudatlanul is – amelyek e nagyszerű francia művész által formálódnak. Mindezek ellenére nem érzem úgy, hogy lemasoltam volna az ő munkáját, hiszen teljesen más stílusban, más ötvöződésben írtam azt, ami végül is ezeket a kiváló demokat kísérhette.

– Térjünk át magára a rendezvényre. Az idén mire számíthatunk?

– Ez már teljesen úgy hangzik, mintha egy riport lenne, nem gondolod???

– Lehet benne valami... Majd küldök egy példányt, amiben megjelenik (persze magyarul...)

– Ok. Kösz... Nos, reméljük, hogy az idén még többen látogatnak el ide, a finn fővárosba. Egy hatalmas, sok tízezer négyzetméter alapterületű pavilonban állítják ki a csapatok alkotásait. Növelni szeretnénk a projektorok számát, mivel – valószínű Te is tudod – nagyon kevés a rendelkezésre álló idő. Emiatt általában idő előtt lelivők a főleg kisebb, kevésbé ismert csapatok munkáinak bemutatását, még ha – netalántán – az sokkal színvonalasabb, mint a „nagyoké”. Ha jól emlékszem tavaly is volt egy ilyen kisebb baki az egyik magyar csapattal. (ugh...)

– Na ja... Mi is emlékszünk rá... Hát még a grIF-belek...

– Na az ilyen konfliktusokat szeretnék elkerülni... A hangról meg annyit, hogy több, mint száz ezer wattnyi zenei teljesítményt sugároznak majd a különböző helyeken elhelyezett hangszórók. Egyszóval: igyekezzünk... Na megyek, és szeretettel várunk Téged és minden magyar érdeklődő elborultat... Szia.

– Pál s közi az interNETview-t.”

HiVE : Fascination

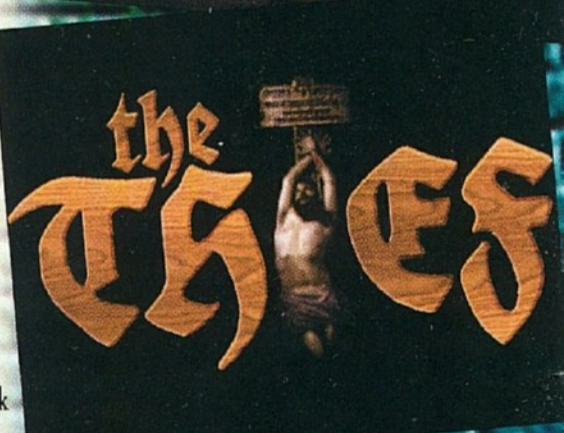
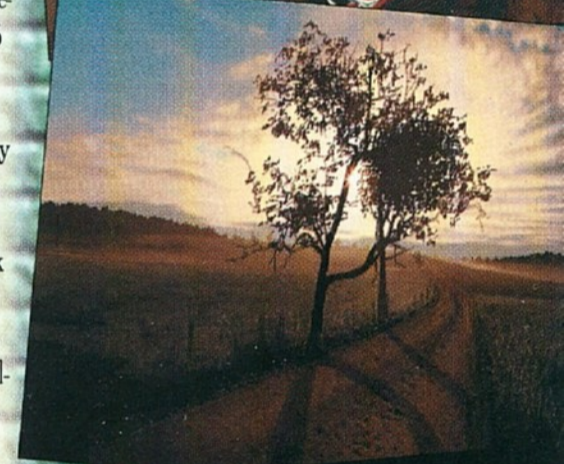
Az Assembly '95 előtt azért tartottak Finnországban már demoversenyt, mint például az Abduction '95-öt, amelynek a győztese lett a Fascination. A code-ot korrekten sikerült összehangolni, bár a tesztelés elmaradt Penciumon, mert az perkele olis pitány ajaa pyörállá kaks kilsaa. Remélem ez nem jelent semmi csúnyát, mert nem én találtam ki. Az első helyes megfejtő (democomp!) majd kap valami szokásosan hasznos dolgot a III. Csillától. A jól sikerült zene valamiért csak Gu-S-on hajlandó megszólalni, ha van benne minimum 512K Ram, sőt az SB-t még B&B-től ismertté vált szavakkal is becsmerli

a DOS ablakban búcsú képpen. Én ebben a demoban láttam először a Karva Shadeingnek nevezett, a színátmeneteknél enyhén pixeles, csíkhúzó valamit, bár lehet, hogy egyszerűen eljárt shade idő felettem. Látványosra sikeredett a forgó-alagút, annyival tuningolva, hogy az egész képernyőt pluszba betelíti egy, a háttérbe kirakott kép. Egy igazán kewlos demo kihagyhatatlan része most már a Windows valamilyen szintű ócsárlása: a zene hirtelen megszűnik, és felharsog a default bejelentkező dallam, hatalmas ikonok repkednek. Az ikonok alatt program nevek helyett üzenetek vannak, gyorsabb szeműek (vagy lassabb gépiék) elolvashatják, hogy mindenki sucks, kivéve a HiVE és Billy. A mindenféle felismerhetetlen masszán kívül karválnak tolokocsikat, pattogó tiki-takit. Fémfelületeket is képes megjeleníteni – méghozzá nem is akárhogy – Apeli, akinek a feladata csupán a programkód elkészítése volt. A rutin igencsak gyors és finom ábrázolásra képes: maszkok, egymásba fonódott gyűrűk és mindenfajta leírhatatlan forma váltja egymást. A részek között Gnome és Pragner sajátos és érdekes lelkületű rajzaiban gyönyörködhetünk, ha vevők vagyunk egy daganathoz hasonló fa-fejre vagy akár almára.

COM:SEX : SameTech

Mint a demo neve is mutatja, nem kell nagy változatosságra számítani, mivel minden rész ugyanarra a shade technikára épül. Jelen esetben a jó öreg Phong az. Ennek oka, hogy csak 64K-s demo, ennek pedig, hogy lusták voltak többet dolgozni a németországból származó fiúk. Az eredeti intro vázlatát HP-48GL-en dolgozták ki, még anno 1992-ben egy matek vizsgára. Ezután megpróbálták átírni C64-re, de három évi próbálkozás után rájöttek, hogy ez szinte lehetetlen, úgyhogy áttértek először a Ping-Shading-re, majd a Double-Bump-Refraction Clipping-re, a Shadow-Volume-Larousse Formula-ra, és végül a FatAssMurphy-PoserMapping-re. Így lehetőséggé vált a HP-48GL Engine-t átimportálni IBM-PC-re, még bőven időben. Négy kemény napjukba telt, hogy eléggé lelassítsák (ez túllontúl is sikerült) az Engine-t, hogy valami azért lássék is a monitoron. Ezek után már csak annyit kellett tenniük, hogy 60K szemetet rakjanak a már majdnem teljesen kész introhoz. Ennek eredménye néhány, a képernyőn átbuszkázó teáskanna (2882 poligonból), Commodore jel, megkezdett fánk. Az itteni alagútban egy repülőgép is megtalálható, aminek a turbinájából eltávozó levegő ellenerőként jelentkezik a tunnel forgása szempontjából, ezáltal lassítva azt és a processzort. Az előbbieken említett legkülönbözőbb felület megjelenítésekre a későbbiekben majd kitérünk, amikor pontosabb dokumentációkat tudunk róla beszerezni, és nemcsak a mókás kedvű Fricceknek a fejében léteznek.

Cool A & aTom





Helló

Coderek! A szeptemberrel nemcsak a sutyesz érkezett meg (lame thing...), hanem a Demo programozás is (that's kool...). Még a forró nyár derekán beigért

sprite-os dolog kerül terítékre, amit két fogásban találunk, nehogy éhesek maradjatok. Múltkor már láthatótok, hogy valami CyberWorks is található az aljas (illetve alias) nevem után. Most ragadom meg az alkalmat, hogy felhívjam minden alkotni vágyó coder, gfx (wo) man és sfx + muzák (wo) man figyelmét, új demo csapat kezd szerveződni a fentebb említett néven. Ha van kész, félig kész munkád vagy kedved, írd le veled, küld el a munkát, és felvesszük veled a HOTLINE kontakot. (Félig kész kedvűek kíméljétek! Minimum software igény: maximális odaadás!) Leveleiteket továbbra is várom, sajnos néhányatokat nem áztatott el válasz eső, ne aggódjatok, folyamatosan dolgozom fel a termést! Na nézzük azokat a fantákat...

Mik is azok a sprite-ok?

Olyan 2D-s grafikai objektumok, amiket a képernyőn mozgathatunk, el-tüntethetünk, illetve megjeleníthetünk, esetleg még animálhatunk is. A sprite elnevezés amúgy nem túl találó, mert ezt a C64-es időkből örököltük, ahol ez hardverből ment. A software-es sprite-oknak az Amigán BOB volt a nevük, PC-re meg még nincs elnevezés! Sajnos a PC-n nincs a gépünkbe plántálva, így mindent code-al kell helyettesítenünk. Ez elég komplex feladat lesz, de ugorjunk neki először elméletben.

Az első feladatunk, hogy foglaljunk helyet kicsi sprite-jainknak és ezek adatainak a memóriában. Erre a legcélszerűbb megoldás, ha egy rekordot veszünk fel, amiben a különböző index változókat is feltüntetjük a sprite tényleges bittérképe mellett. Így

például a sprite méretét (X,Y), az X,Y helyzetkoordinátát, prioritási jelzőt, a sprite gyorsaságát, kint van-e a képernyőn vagy nincs, összetalálkozott-e másik sprite-al vagy nem. A sprite-ok méretét általában már előre tudjuk és nem valószínű, hogy változni is fog, ezért ezt konstansnak is felvehetjük. A sprite-ok adatai is bittérképek, így sorfolytonosan helyezkednek el a memóriában, de akár egy kétdimenziós tömbbe is szervezhetjük őket a könnyebb kezelhetőség végett. Mivel 256 színű képernyőn dolgozunk, ezekre is érvényes az egy képpont/ egy byte című dolog. A kódolásnak legnehezebb része az, hogy legtöbbször egy háttér előtt mozognak és sokszor lyukasak is. A lyukas sprite-ok esetét egy kis furlangossággal oldhatjuk meg. Azokat a sprite-pontokat, amik igazából nincsenek, egy jelző byte-al definiáljuk. Jelöljük ki mondjuk a 0. szint ilyen jelző színnek. Ahol azt szeretnénk, hogy a háttér látszon a sprite-ban, egyszerűen csak a 0. kódú színnel töltjük fel. Amikor pedig kirakjuk a képernyőre a sprite-okat, és ezzel a jelző byte-al találkozunk, egyszerűen nem rakunk ki semmit. A háttér adta problémát úgy oldhatjuk meg, hogy több képpel manipulálunk a memóriában. Ugye van a képernyőmemória, amit látunk - ide kell befrissíteni a háttérrel és rá a sprite-okat, prioritási sorrendben. Több képpel fogunk operálni, és elég sok adatot kell mozgatni, ezért nem lenne célszerű mindig az egész képet plusz a sprite-okat pakolgatni, mert nagyon sok időt venne el. Csak a megváltozott fázisokat kell újra kirajzolni! Hogy a háttérkép sértetlen maradjon, tegyük el a memóriába. A sprite-ok amúgy is el vannak tárolva, ezeknek nem kell plusz hely. Kell még kettő darab munkaképernyő, amin a változásokat el-

lenőrizzük, illetve ezeken dolgozunk effektíven.

Hogy teljesen megértsük, mit is kell tennünk, készítem egy folyamat-ábrát. Az első teendőnk az, hogy a kódban mozgassuk a sprite-okat. Az I. munkaképernyőn rajta kell lennie a háttér és az éppen változtatott koordinátájú sprite-oknak. A II. munkaképernyőn rajta van az előzőleg megjelenített állapot. Nincs más dolgunk, mint egy ciklusban összehasonlítani az I. és a II. képernyőt. Ahol nem egyezik meg byte-ra a képernyő, ott az I. képernyőről felülírjuk a II. képernyőre az adatokat. Ha végeztünk a 64000 byte (320x200-as képernyő esetén) összehasonlításával, az egész II. munkaképernyőt kirajthatjuk a videomemóriába. Ezzel a módszerrel folyamatos mozgást tudunk létrehozni. A tömény kód a következő számban fog megjelenni, addig is próbáljátok megérteni az elméleti részt. A kérdéseiteket, ötleteiteket ne felejtsetek el megírni és elküldeni.

Vodka



CD-ROM Vásár!

Olcsó áron játék, oktató, lexikon, grafikai CD-ki

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

Játékok

Cyberia	5 905,-
Megarace	3 286,-
7 th Guest	3 250,-
Dark Force	9 000,-
Mad Dog Mcree II.	4 119,-
101 Best Game	2 929,-
Best of Micropr.	3 881,-
Alone in the Dark I.	4 119,-
Critical Path	3 881,-
Drag Wars	5 905,-
Doom Mania	2 469,-
Dark Sun Wake	4 119,-
Nascar Racing	5 190,-
Rise of the Robots	5 310,-
Privateer	4 714,-
Rebel Assault	5 429,-
Outpost	4 238,-
Sim City 2000	4 595,-
Man Enough	4 000,-
Panzer General	4 119,-
Myst	4 975,-
Hell	4 411,-
Dragon's Lair	5 548,-

Referenciák, oktatás

Grolier's Encycl.	4 000,-	20th Century Alm.	2 690,-
Aces Over Europe	4 595,-	Interact Auto Alm.	2 929,-
MS Bookshelf 95	6 976,-	MS Cinemania 95	8 524,-
MS Dangereous	5 190,-	MS Art Gallery	8 648,-
MS Encarta 95	7 095,-	National Parks	3 405,-
Comptons Int Enc.	3 396,-	Leonardo Invent	5 310,-
World Atlas	3 166,-	MPC Wizard 3.0	2 283,-

Gyerek CD, oktatás

Playing with Lang	3 643,-	Macmill. Diction.	3 763,-
Triple Play English	4 595,-	Arthur's Teacher	2 748,-
Learn Speak Engl	7 095,-	Am Heritage Talk	3 881,-

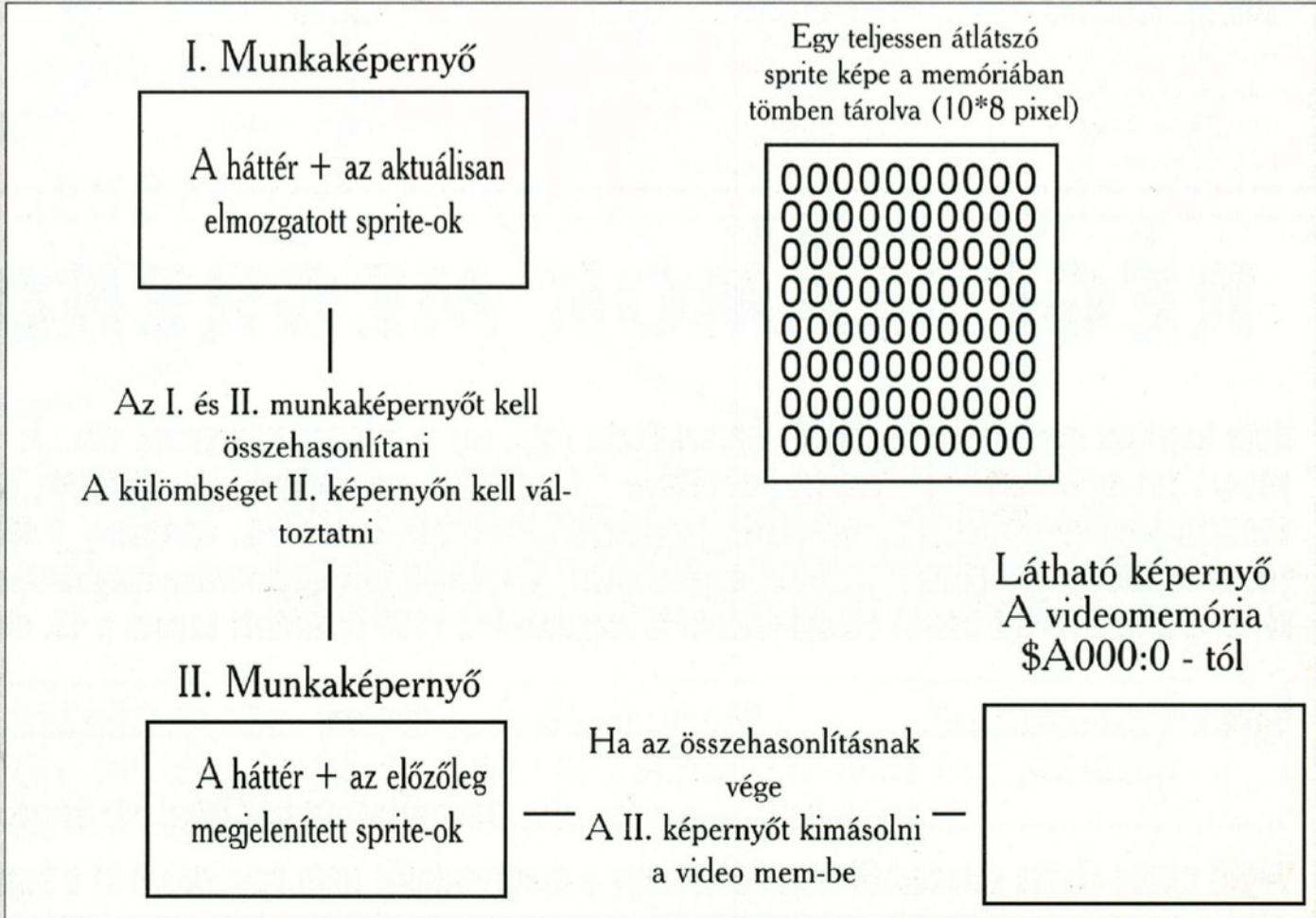
Shareware, grafika

CICA MS Windows	3 524,-	SIMTEL MS DOS	3 524,-
Dr. Win, Shareware	2 690,-	Hobbs OS/2	3 643,-
Clipart Warehouse	3 048,-	Toolkit for Linux	4 358,-
Midi Collection	3 166,-	Midi Shop Prof.	3 643,-

Felnőtt CD-k

Best of VIVID	4 714,-	Dream Machine	8 881,-
---------------	---------	---------------	---------

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



MIKOR IS VOLT?

1 évesek lettünk!!! A PC-X eddig 11 számban jelent meg, mindösszesen 660 oldal terjedelemben. Ha tetszik, rendeld meg a korábbi számainkat is! Ehhez szeretnénk egy kis segítséget nyújtani azzal, hogy összegyűjtöttük korábbi számaink anyagait, és így könnyebben megtalálod a még hiányzó programleírásokat, információkat.

	JÁTÉKLEÍRÁSOK...	MULTIMÉDIA, PREMIER, EGYÉB...	ÁLLANDÓ ROVATOK...
1. SZÁM, 1994. SZEPTEMBER	Tie Fighter (full), Reunion (full), Star Wars Chess, Flipperológia '94, Al-Qadim (full), Outpost, Settlers (full).	Sarlatán (RPG rovat), Cinemania '94, Encarta '94, Mode(m)-módi (BBS illem), MPEG kártyák.	Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás.
2. SZÁM, 1994. OKTÓBER	Őszi ECTS összefoglaló, Lunicus, Jump Raven, Even More Incredible Machine, Manchester United (foci), The Grandest Fleet (full), Mad Dog 2 (full), Dark Legions (full).	Sarlatán (RPG rovat), Warplanes, Bookself '94., BBS, PC alapozó, Nyomtató teszt.	Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás.
3. SZÁM, 1994. NOVEMBER	Battle Isle 2 (full), The Chaos Engine, Arcade Pool, Soccer Kid, Sabre Team, Focimánia, Doom 2, Demons Gate (full), Armored Fist.	Joy-teszt, Space Simulator, Complete Baseball, Art Gallery, BBS, PC alapozó, Woodstock.	Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia.
4. SZÁM, 1994. DECEMBER	Civilization, Ultimate Domain, Colonization, Master of Magic, Quarantine (full), Psychotron (full), Armored Fist (full), Bloodnet, Battle Isle 2, Sim Classics, Jazz Jackrabbit, Hoboken (full), Wrath of the Gods (full), Desert Strike.	MS Golf, Flight Simulator 5.0, Ancient Lands, Dangerous Creatures, BBS, Pic-Dic, CD Lexikonok, Virusok.	Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia.
5. SZÁM, 1995. JANUÁR	Under A Killing Moon (full), Nascar Racing (full), Retribution, Virtual Vegas, Hoboken, Wrath of the Gods, Zeppelin, Creature Shock, Cyber Space, Colonization (full), Return To Ringworld, Wild Blue Yonder, Psycho Pinball.	MS Composer Collection, Musical Instruments, Scenes, Crayola Art, Virtual Reality.	Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia.
6. SZÁM, 1995. FEBRUÁR	Master of Magic (full), Little Big Adventure, Inferno, Hell (full), Wing Commander 3, Magic Carpet, Transport Tycoon, Dr. Radiaki, Earthsiege (full), Panzer General, Lords of the Realm, Under A Killing Moon, System Shock (full), Caesar, Hannibal.	Fine Artist, Creative Writer, Cinemania 95., Golf 2.0, Complete Basketball, Internet, Csjakovszkij, UFO, Mágikus szemek, Ghosts, Top Draw, The New Dictionari of the Living World, Leonardo.	Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia.
7. SZÁM, 1995. MÁRCIUS	Dark Sun 2 (full), Mortal Kombat, Ecstatica (full), Cyberia, Aces of the Deep, Wolf, PGA, Super Ski Pro, NHL Hockey, Kyrandia 3 (full), Kings Quest 7 (full), U.S. Navy Fighters.	Asimov: Robots, Magic School Bus, Encarta 95., Bob, Red Shift, Guines 95., Monty Python's Flying Circus, MDI, Photoshop 3.0, Internet.	Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia.
8. SZÁM, 1995. ÁPRILIS	Wings of Glory (full), Dawn Patrol (full), Alone in the Dark (full), Crime Patrol, Space Pirates, Menzoberranzan (full), Pizza Tycoon, Knights of Xentar, Warcraft, Noctropolis (full), Big Red Adventure (full), Vortex (full).	Stereoworld, Windows '95, Explorapedia, FS 5 Japan, Xplora 1, The Way Things Work, MDI.	Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Bazár, 3D Studio.
9. SZÁM, 1995. MÁJUS	Tavaszi ECTS, Cyclones, Body Count, Dark Forces, Discworld, Full Throttle, Startrek The Next Generation, Tipp-Top, Descent, One Must Fall, Stalingrad (full), Lode Runner, Woodruff and the Schnibble of Azimuth (full), Maabus (full).	Windows '95, Frank Lloyd Wright, Explorapedia, MS Office Professional, MDI.	Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Depo, 3D Studio.
10. SZÁM, 1995. JÚNIUS	Deadalus Encounter (full), Bioforge (full), Lost Eden (full), 1942 Pacific Air War, Alien Logic, Iron Assault, Renegade, Menzoberranzan, Transport Tycoon World Editor, Ravenloft 2, Tower Assault, Pyrotechnica, Discworld (full).	500 Nations, Book Shelf '95., Automap, MS Wine Guide, How Your Body Works, Animal Alphabet, Stowaway.	Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Depo, 3D Studio, Multi-ABC.
11. SZÁM, 1995. JÚLIUS, AUGUSZTUS	Street Fighter 2, USS Ticonderoga (full), Full Throttle (full), Drug Wars, Terror From the Deep, Millenium Auction, Great Naval Battles, Dominus (full), Slipstream 5000, Psycho Pinball, Jagged Alliance (full), Machiavelli the Prince, Knights of Xentar, Power the Game, Jewels of the Oracle, NBA kosárlabda, Striker 95, Alex Dampier Hockey, Rise of the Triad, Tipp-Top, Mortal Kombat 3.	Windows '95, Joystick teszt, Behind the Mask, 20th Century Video Almanac, Multimedia-Mix.	Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Depo, 3D Studio, Multi-ABC.

A DUPLA SZÁM NYERTESEI:	Szőnyi Ferenc, Cegléd	Sony, ajándéktárgyak:	Lázár Péter, Tiszavasvári
Filmes ajándékok:	PolyGram, Zorán album:	Csöke Ferenc, Bácsalmás	Windows verziók:
Gyarmati Balázs, Győr	Artanek Attila, Budapest XV.	Szlamka Ferenc, Budapest VIII.	Hirth Tibor, Bácsalmás
Harmati Ákos, Budapest XIV.	Franyek László, Debrecen	Szücs Attila, Budapest XXI.	Módos Gergely, Hédervár
Jäger József, Kistarcsa	Mester Ildikó, Budapest II.	Psycho Pinball:	Szállási Tibor, Szolnok
Video:	Németi László, Budapest XIV.	Dunai Péter, Budapest XVI.	Wing Nuts, LoadStar magyarítás:
ifj. Lajkó János, Várpalota	Tóth Gergely, Szolnok	Kakas Szabolcs, Kiskunmajsza	Kerekes Péter, Budapest II.
Varga József, Tápiószéle	Warner, Scarlet Maxi CD:	Vargha József, Budapest XVIII.	Módos Gergely, Hédervár
BMG, Take That kazetta:	Ágfalvi András, Budapest XII.	Power CD:	Gametek játékcím:
Becker Nándor, Dunaújváros	Gludovátz Gábor, Sopron	Totik Zoltán, Szeged	Csábi Attila, Gyula
Mihranian Karolina, Budapest II.	Görényi Kolos, Budapest XII.	Internet:	Kóródi Gábor, Békésszentandrás
Nánásy Levente, Budapest II.	Szállási Tibor, Szolnok	Fülöp László, Abasár	
Pál Gábor, Nyírbátor	Vérle István, Budapest XV.	Kiss Zsolt, Siklós	Gratulálunk, az ajándékokat postázzuk!

RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

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

1994/1., szeptemberi: 1994/2., októberi: 1994/3., novemberi: 1994/4., decemberi:

1995/1., januári: 1995/2., februári: 1995/3., márciusi: 1995/4., áprilisi: 1995/5., májusi:

1995/6., júniusi: 1995/7-8., július-augusztusi: számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X összes eddigi számát is megveheted 1100 forintért! Lapozz a 15. oldalra!

Nevem: **Címem:**

.....(nyomtatott betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

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

KOSSUTH MULTIMÉDIA KLUB

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

Néhány példa a teljesség igénye nélkül:

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

Klubtagjainknak ezen felül állandó, 15-20 % kedvezmény!
Postacímünk: 1366 Budapest, Pf.127. Közönségszolgálat:
☎ 131-8770, kedden 10-12 és csütörtökön 14-16 óráig

Mintaboltjaink: 1065 Budapest, Révay u. 14. ☎ 112-8470
7623 Pécs, Rákóczi u. 30. ☎ (72) 312-796
Árlistánkért hívja a Faxbankot: 180-8611, azonosító: 7440

Kikapcsolódna? Játsszon!

Óriási CD játék vásár:

Wing Commander (4 CD)	6.000
Mortal Kombat II	3.500
Inferno	5.000
Dark Forces	4.750
Alone in the Dark 3	4.750
Creature Shock (2 CD)	5.000
Liril Divil	4.000
Body Count	4.250
Ecstatica	3.500
Nova Strom	3.500
Fleet Defender Gold	3.500
Maddog I & II	4.000
Quarantine	4.750
Reunion	3.500
Simcity	4.000
Trump, Castle	3.500

Árváltoztatás jogát fenntartjuk. **Áfás Árak!**
Jöjjön, próbálja ki! Kérje árlistánkat!

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



KOMPUTER[®]
KLINIKA

»»» **TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA** «««

!!! AKCIÓ !!! MINDEN HÉTFŐN ÉS PÉNTEKEN !!! AKCIÓ !!!
CD, MICROSOFT, LOGITECH »» -15 % MINDEN EGYÉB TERMÉKRE »» -3 %

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET: BP. XIV. Nagy Lajos kir. út 168. Tel.: 163-6361
MULTIMÉDIA SZAKÜZLET: BP. XV. Molnár V. u. 94-96. Tel./fax: 272-0601 Fax: 272-0603
KOMPUTER KLINIKA SZERVIZ: XV. Molnár V. u. 94-96. Tel./fax: 272-0601

ARÉNA

Ez itt a LevRov helye. Sőt, nem csak a helye, hanem maga a LevRov, bár kicsit roham módon kellett beszerkeszteni, mert megregulázták a szerzőbandát, s hátridőmódosítások is életbe léptek.

NA, MOST ITT IS MÉLYVÍZBE UGRUNK (megirigyeltem):

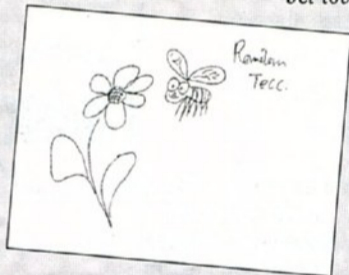
Hello, PC-X!

Írhattam volna IX-et is mert szerintem eléggé elbaltázott logot választottatok magatoknak, bár meg kell hagyni eléggé jól tudjátok álcázni ezt a címlapon. (nem látszik)

Most mondhatjátok, hogy szép kis levél az amelyik így kezdődik. Jogos mérgem okán még egy kicsit folytatom a zsörtölődést. Elemi tipográfiai szabályokat veszték semmibe, felborul az olvasási rend és követetetlen lesz, hogy a következő bekezdés hol kezdődik. Címekkel kizártok sorokat a szövegből. A májusi szám hibáit tanítani lehetne! (Kh, kh... Meg sem merek szólalni. Nem vagy hivatalos lapkritikus, illetve nem készülsz annak? Esetleg csak hobbi? – Newland)

Na, s hogy kinyögjem végrem (HIBA! A hóhér is hibázik?! – Newland) miért vagyok ennyire dühös. Nos az ok prózai, a megígért Nyers CD helyett mindössze egy kazetta érkezett, úgyhogy, csináljátok valamit!

Ha eddig eljutottatok az olvasásban akkor megérdemeltek egy kis dicséretet is. (Köszö – Newland ...és itt még néhány pozitív jelző, majd újabb, bár enyhébb kritika jön.)



Üdv: Amondó

Hát idefigyelj Te! A-mondó vagyok (nem csak te, én is...), hogy járjál még néhány nyelvtanórára, mert a vesszőkkel nagyon hadilábon állsz. Egyébként a logoval kapcsolatban részben igazad van. Mostani számunk már picit próbál változtatni a helyzeten. Remélem nemcsak neked, hanem másnak is tetszeni fog. Egyébként kíváncsi lennék, honnan vetted a lapkritikus szakszöveget... A CD problémádat megvitattam az illetékesel. Az eredmény: „Aj em szori“, de mi is ezt kaptuk, és remélem a kazetta azért működik! – Csilla.

Ezennel meghirdetem a legklasszabb levél kategóriát. Nem biztos, hogy minden hónapban kiosztásra kerül, mivel az eddig született összes levél közül választjuk ki. Magyarán ez abszolút, összesített értékelés. (Ja, és kibalhézok a szerk. bácsitól valami díjat.) És, hogy mi készített erre? Íme:

Te Drága PC-X!

Régóta olvasom varázslatos kiadványokat, mely sok örömet okoz ideg végződéseimen keresztül eljutva agyam örömfelismerő és feldolgozó részére. Az újság tőknyaláb, de ezt gondolom ti is tudjátok. Minden nagyon szép minden nagyon jó. Minden szám megvan kivétel 1 (1994 decemberi), de ez is meglesz ha lesz egy kis pénzem. Persze ha lesz pénzem meglesz a CD-X is. Ezt kb. Júniusi hónapra tervezem, úgyis meglátjátok, ha megérkezik a megrendelőm. 3dstudio baromian érdekel és épp ez ok irány céljából koptatom a tolllam. A játékra szeretnék bekerülni -> tessék itt van egy – öt progcsi név: (és tényleg ott van! Nem fantasztikus? – Newland) ... Hát ennyi réjtérés.

Tudom nem szabad ilyet mondani, de Régóta Keresem a PC-s Real 3D-t nem tudtok segíteni? Na jó csak „vicc“ volt.

– Más

Beeeeeee, nekem is van gépem no igaz nem egy Silicon. Elárulom a titkát -> 386DX (gondolom röhgötök) 390HD, 5MB RAM és egy szpiker plusz egy franško Covox(hehehe).

Coktám rajzi rajzi a 3DS-el, de sajna nem tudok 16.7 M-be a Vidió kártyám miatt, és nem tudok szepet se épp ezért egyelőre nem küldök képet. Pedig sok színuszgörbét továbbítana az a milliárdnyi

érezkelőreceptor az öröm központ fele. Addig is valami szép a harmadiknak, Csillának. (nem tom a rezolúsiónt) Remélem Tecc.

N.Csaba

Egyszerűen fantasztikus a levél élet-szerűsége. A vesszőhiányok tömkelege, a fantasztikus jelzők, és az érzékelés menetének szabatos leírása... megnyerted szívem, s a hiányzó számot. Megjegyzem a többi olvasó számára: ahogy látható, 386-al is lehet élni!!!

De haladjunk tovább a levélhullásban, holott még csak a nyár végefelé tartunk...

Üdv az egész bandának!

Lelkes előfizetőtök vagyok, bár az első két számról lemaradtam, de az IFABO-n megvettem akciós áron mind a kettőt. A lap vErY cOol, jónak találok az összeállítását, szerkesztését. Pl. a tartalomjegyzék jól áttekinthető (ez nagy segítség!). Franko a mozifilm bemutatós és a zeneváros is! Sajnos lusta voltam kitölteni és beküldeni a „Mit kíván a nép?“ szelvényt, így most levelemben ajánlanék egy új rovat indítását! Minimum egy oldalon, 3-4 shareware prog-

ramot kellene bemutatni, rövid értékelést adni.

Hangsúlyozom, hogy nem csak játékokra gondoltam, hanem – mondjuk – fifty-fifty alapon felhasználói is. Iszonyatos mennyiségű shareware program van (...). Más. Téma: a vezérlőkártyák. Kezdem talán az én jelenlegi I/O kártyámmal. Nekem egy sima 16 bites I/O kártyám van, még a régi gépből maradt vissza.

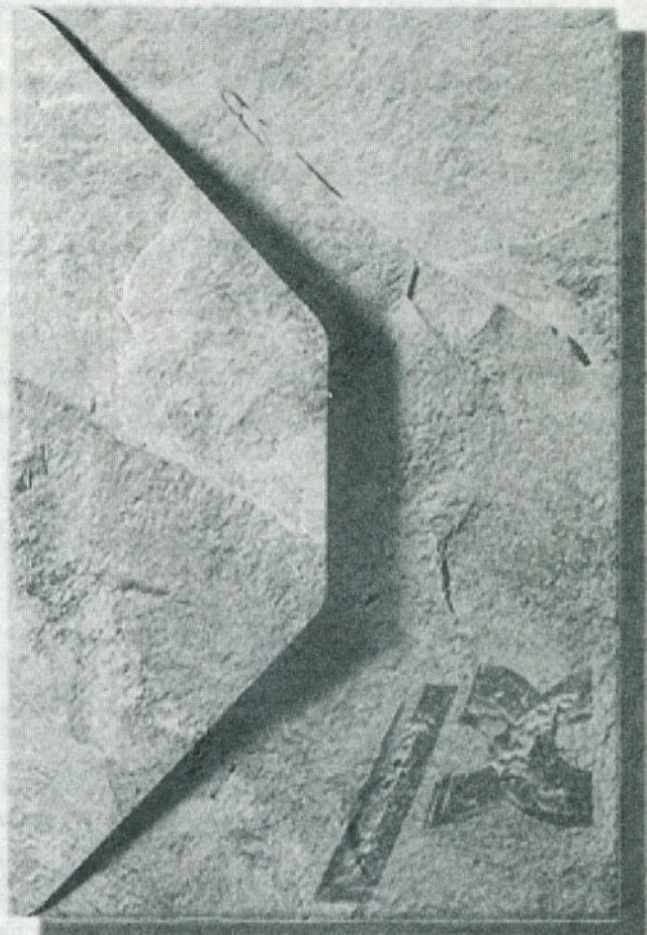
A mostani gépem 486DX2-66, 540 Mb wincsi ... Egy ilyen configuration-nál elvárható a min. 1.5 Mb/sec. átviteli sebesség. Ehelyett néha még a 600Kb-ot sem éri el! Aki nem ismeri a gépemet, azt hiszi, egy mezei 386-os. Mindenképpen akarok venni egy jóval jobb I/O kártyát! Milyet érdemes venni? (a jövőre is legyetek tekintettel!) Feltétlenül lokál-buszos legyen. Hallottam valamit az EIDE-ről... Gondolom egy ilyen gépbe nem érdemes SCSI-t venni – még olcsóbbat sem –, mert nem biztos, hogy megérné a befektetést. (...)

Csaoó mindenkinek!

Michael bácsi.

U.i.: Bocs a helyesírási hibákért, de a helyesírási-ellenőrző program is csak ember!

Rekeszizom és kalamár. Igazat szólsz! Shareware dolgok tényleg bővítenék az újságunk palettáját. Megvizsgáljuk, hol és mennyi hejji! lesz rá. De lássuk az I/O bajt. Tippem szerint a problémát az általad is megkérdőjelezett I/O kártya produkálja. Ennek cseréjét javaslom, egy E-IDE VESA lokál-buszosra. Ára kb. 3000 píz, és ezen van 2 darab IDE csatlakozó, melyel 4 harddiszket vagy CD-ROM-ot kezelhetsz, akár vegyesen is. Nekem is ilyesmi van a gépemben, olyan 2-2.5 MB/sec. az átvitele, és a Windows a 32 bites diszk és file hozzáférést is tudja vele, így érzékelhetően gyorsabb lett! Ehhez persze installálni kell a gyárilag hozzáadott drivert, de ne aggódj, nagyon könnyű. Rátérve az SCSI témakörre, nem érdemes otthoni kis kaliberű gépbe ilyet tenni, mert például nem csatlakozhat hozzá az IDE harddiszk, és kifejezetten SCSI-t kell venni – ami persze drágább. Haszna akkor mutatkozik meg, amikor nagyon sokféle dolgot szeretnél a géphez illeszteni és kevés a kártya-



hely, mert egy SCSI csatlakozóra 8 egység kapcsolható vagy ha gyakran külső – hordozható – egységeket, illetve nagyon egzotikus hardware-t használsz. Ilyen például egy CD-ROM író, A/4-es lapscanner stb.

Végére maradt még négy levél, melyet a tanulságok levonásának következményére tétetek közjó számára írásba: (Most tépem ki a hajam! Newland, neked nem kellene nyelvtanórára járnod? Pl. ált. isk. 2. osztály? – Csilla.)

Első versenyző: Palumbéli László, Gyöngyösről, aki egy gyönyörű PolyGram játék megfejteszt küldött, amit onnan tudunk, hogy ráírta: PolyGram játék, de a megfejteszt valószínűleg a postázás során eltűnt róla (vagy rá se került?), esetleg valaki kiolvasta – örökre!

Második próbálkozó: Zahemszky András, Eger. A PolyGram játék megfejtesztése: Laár András (esetleg PC-X magazin vagy a saját neve). Nohát! Meg tártítyom! Besenyőpistabácsi (gyk.: Laár András) Boborjánon keresztül – végül is – híres lett, de a kérdés nem erre irányult, hanem Pandacsöki Boborjánra, akit viszont Dolák Saly Róbert alakít.

A harmadik zseniális gyermek pedig egy képeslappal örvendeztetett meg minket Windischgarsten und Umgebung-ból. Ő nem más mint Peppinó. Köszö a stáb nevében is.

Végül, a negyedik: egyik kedves munkatársunk képeslapja, amit rögtön érdemes is köszömlére kitenni. Ő pedig nem más mint: Cool A Cannesból.

További jó pihenést mindegyiknek, de kifejezetten Peppinónak. Megyek és süttetem tovább a hasam a napocsával. Pusztika nektek hű olvasóim, s addig fizessetek elő, míg nagyon megéri ebben a megBokrosodott világban.

Brand-New-land, aki Vlagyimir Levrov, és inflációs oroszleányka. (hukk!...Ej, ez a Baileys...)



Dr. MIDI

Itt van az ősz, itt van újra, mi pedig levelekkel, meg apróságokkal kezdjük.

Elsőre is ... Ákos (a vezetéknevét nem sikerült kiolvasni) kérdése, aki az iránt érdeklődik, hogyan lehet GUS MAX-ot OS/2 Warp alá telepíteni. A probléma nem egyedi, és előfordult már, hogy parázs indulatok is gerjesztett... Szóval a sztori: a gyártó cég, az Advanced Gravis terveiben soha nem szerepelt az OS/2 támogatása. Egy vállalkozó kedvű, független amerikai programozó azonban úgy döntött, megbirkózik a feladattal, és nekiállt Warp-meghajtót írni, shareware-alapon. Hogy valaha is befejezte-e, azt nem lehet tudni, mert csupa 1.0-nál kisebb verziószámú driver kering közkézen (legegyszerűbben a GUS 2 CD-ről lehet megszerezni egy eléggé újat), azonban ezek többé-kevésbé jól működnek. A problémák többnyire az OS/2 visszásságaiból eredeztethetőek – például MIDI-lejátszást csak külső hangmodulból kaphatunk, melyet a MIDI-kimenetre kötünk, mivel az OS/2-ből minden jel szerint kispórolták a patch caching-et, vagyis azt az eljárást, amivel a RAM-os hangkártyákat MIDI-re fogható hangmintákkal lehet ellátni. A másik gond akkor lép fel, ha Windows-ablakot nyitunk, ahol a Windows-driver elvileg működhetne, azonban a Virtual Device Driver-kezelés OS/2 alatt szintén nincs implementálva (for system integrity reasons... mondja a tájékoztató); a szegény Ultrasound-meghajtó persze rögtön látja, hogy valami nem oké, de hát ilyen disznóságokra nem készült fel, így azt hiszi, hogy 286-os módban fut a Windows-unk, aholis természetesen szintén nincs VDD, és „The Ultrasound driver requires Windows 386 mode to run” hibáüzenet kíséretében oszlatja el reményeinket. Persze, aki OS/2 alatt akar MIDI-t, az meg is érdemi: natív, erre az operációs rendszerre írt zenei program egyáltalán nem létezik, és valószínűleg soha nem is fog létezni a piacon, Windows-ablakban pedig nem tanácsos efféle kényes dolgokat (időzítés!) futtatni, nem is beszélve például a Cubase-ekről, ahol eleve egy MROS nevű operációs rendszer van ráültetve a Windows-ra (persze kellő odafigyeléssel, mert ennek azért működni kell), ezt OS/2 alatt futtatni az emuláció emulációját jelenti, amit ritkán szokott számítógép kibírni.

A következő levélre nem lenne szabad itt, az újságban válaszolnom, mivel írója erre kifejezetten megkért, a téma azonban közérdekű, úgyhogy mégis megpróbálkozom a tilosba tévedni, legfeljebb az illető nevét nem árulom el. Az alaphelyzet: adott egy SB Pro és hozzá egy hozzávaló Creative CD-ROM. Barátunk viszont kacsingat a GUS-világ felé is, azonban aggódik, hogy nem lesz mivel vezérelnie a CD-meghajtót. Meg kell-e tartani az SB-t, működik-e együtt a két kártya, és merre a kiút – kérdezi. Első megoldás: SB marad, CD marad, és szerezzünk hozzá egy Ultrasound ACE kártyát, ami kimondottan SB-vel való együttélésre lett tervezve. Ekkor a kompatibilitásnak soha nem látott távlatai nyílnak; zenét hallgathatunk FM-ben az SB-ről, vagy General MIDI-ben az ACE-ről, digit hangot pedig szintén vagy az SB-ről, vagy az ACE-ről, amiből különösen a kettőnél több digitcsatornát kezelő játékok profitálnak, ahol a keverést a GUS át tudja venni a CPU-tól (maximum 32 csatornáig) – ez sebességnövekedést jelent! A második megoldás: SB eladás, olyan GUS-vétellel, ami CD-ROM-ot is kezel – ilyen ez idő szerint kettő van, a MAX és a CD-3, mindkettő kezeli a Panasonic-protokollos Creative CD-t. Ekkor ugyebár az FM szoftveresen emulált, a digitaudió meg a GM-szinti az rendben, a MAX-szal pedig a 16 bites rögzítés még plusz előny.

H. Gy. Makóról szintén GUS-kérdéssel jelentkezik (nem tehetek róla, most csak ilyeneket kaptam): egy pesti boltban azt a felvilágosítást kapta, hogy a PCI-buszos gépekben a GUS nem működik. Mit tegyen – kérdezi. A válasz: vegye meg nyugodtan azt az Ultrasound-ot, amelyik tetszik, ugyanis ragyogóan működni fog bármilyen PCI-

rendszerben – aki nem hiszi, nézze meg az én saját Pentium 90-es, PCI-os gépemet Ultrasound MAX-szal párosítva. Ha már a Gravis-nál tartunk (már a cikk eleje óta – haha), érdemes megjegyezni, hogy valamiért erről a kártyáról terjed a legtöbb rémhír – a legutolsó, több hónapja terjengő például az, hogy az Advanced Gravis csődbe van. Egyfelől azért ezzel némiképp ellenkezik az a tény, hogy ez alatt az idő alatt, míg a rémhírterjesztők dolgoztak, a cég havi egy vagy két új termékkel mindig jelentkezett (most például már kinn van Interwave nevű superkártyájuk bétája, ami a papírspecifikációk szerint minden mást felülmúl az elérhető árkategóriában), tehát még egyszer leszögezendő, nem kimondottan megalapozott (sőt, inkább teljességgel megalapozatlan) hírről van szó –, ennél azonban fontosabbnak érzek egy kis közgazdasági magyarázatot adni eme kópéknak. Egy nagy, nemzetközileg tulajdonolt, nemzetközi piacra népszerű termékeket előállító cég ugyanis nemigen tud úgy csődbe menni, mint a sarki fűszeres, hogy teszem azt, nem tudja kifizetni a szállítóit és beszünteti a működést. A pénzügyi egyenleg mutatói maximum részvényeinek tőzsdei árfolyamát módosítja, amit viszont a piaci siker, illetve komoly termékek és védjegyek birtoklása szintén befolyásol, így a mérleg esetleges deficitjére mindig lehet finanszírozót találni. Erre jó példa a Mercedes, ahol a 90-es évek elejét évi 2 milliárd márka veszteséggel abszolválták, ezt még egy ekkora cég is megérzi, mégis telt valahonnan új fejlesztésekre is. Ha pedig ténylegesen egy pénzügyileg menedzselhetetlen állapot jön létre, az általában a többségi részvénytulajdonosváltásával, gyakorlatilag a cég áron aluli eladásával oldódik meg, erre példa a közelmúltból a Commodore esete, amit vészhelyzetében az ESCOM „mentett meg”, oly módon, hogy mintegy 6 millió dollárért hozzájutott a teljes céghez, termékekkel, védjegyekkel együtt, és ma már az Amiga sorozat folytatását, fejlesztését tervezi. Kicsit más, de hasonló a történet a MIDI-

emberek egykori kedvencénél, az Atari-nál, akik szorult helyzetükben Falcon nevű gépük gyártási jogát adták el a C-Lab nevű, addig szoftveres cégnek, ezzel mentve meg az enyészettől.

Végül egy kis személyes kötekedés, annak érdekében, hogy ne maradjon a köztudatban pontatlan adat. Az történt ugyanis, hogy Magyarország 2. legnépszerűbb PC-s játéklapja hangkártya-sorozatát is futtatott a tavasszal, melyet „Hotta” nével jegyzett kollégám. A dolog nagyrészt korrekt volt, meg élvezetes is, apróbb pontatlanságokkal. Azonban az egyik ilyen mellé találatnál meg lettem szólítva, mint állítólagos tévinformáció forrás, mivel azt mertem írni egyszer, hogy a Turtle Beach Tahiti kártyájának D/A-ja 64-szeres túlmintavételezésű; „Hotta” szerint csak 8-szoros. Sebaj, én is tévedhetek, gondoltam, úgyhogy gyorsan elő is vettem egy Tahiti-t, megnéztem a dobozát, a prospektusát, a leírását, de mindenhová az van írva, hogy „D/A: 64x oversampling”, ami ugyebár magyarrá fordítva 64-szeres túlmintavételezést jelent. Csodálkoztam a dolgon, mert tudtommal „Hottának” Tahiti-ja van; még egyszer sem jutott el odáig, hogy elolvassa a dobozt, amiben a kártya volt? Utána viszont rögtön fel is menttem szegényt, mert a D/A szekció tartalmaz egy 8-szoros interpoláló szűrőt is, biztos azzal tévesztette össze – szóltam hát egy barátomnak, hogy ímélezen egyet „Hotta” címére, és figyelmeztesse, hogy alkalomadtán korigálja valahogy a hibát, és egyúttal mentsen fel engem is a nyilvános megbélyegzettetés alól. Rövidesen megérkezett „Hotta” válasza, és csodák csodája, a külön figyelmeztetés ellenére sem sikerült pillantást vetnie a Tahiti-dobozra; valami 64-szeres szűrőről és 8-szoros túlvételezésről beszélt. Most tehát szeretném végsőként világgá kiáltani: pont fordítva, a Tahiti 64-szeres túlmintavételezésű!

Zárásként pedig: nyomjátok a leveleket, ne kíméljétek!

GG



KARCOLATOK



A PITBULL SZÁRNYAKAT AD!



Tengernyi SZOFTVER és CD-hegyek!

10 pack super value pack	6.000	ms flight sim. new york sce.	5.000
11-pack-megapak cd	6.000	ms mozart 1.0	7.690
25 greatest games	2.000	ms musical instruments	7.690
5 star games cd	2.000	ms space simulator 1.0	6.260
astronomica cd rom	7.760	ms strauss 1.0	7.690
berlitz think/talk french cd	18.610	ms stravinsky 1.0	7.690
berlitz think/talk german cd	18.610	nyelv-mester angol / német	7.000
boris vallejo cd	6.000	our solar system cd	2.000
bsdisc (infomagic) cd	3.000	recognita go-cr 2.1 win	11.900
cd-rom workshop	5.000	russian ground forces	2.000
chessmaster 4000 turbo cd	3.000	russian warships	2.200
complete windows set cd	2.000	selectware sys. 6.2 cd	2.000
conan the cimmerician cd	3.000	shareware overload trio cd	3.000
dr. communication cd	2.000	shareware supr. win. cd	2.000
dr. games for windows cd	2.000	space and astronomy cd	3.000
dr. windows cd	2.000	spt-gib hangos szótár	8.000
fate of the starlords cd	2.000	spt-gib ország-hagy szótár	16.000
giga games	3.000	technotools cd	2.000
gst 1st design	6.750	tripleplay english cd	4.000
gst pressworks ole2	14.850	tripleplay plus english cd	10.850
helyes-e?/ms win+	16.900	tripleplay plus french cd	10.850
home improvements cd	3.000	tripleplay plus german cd	10.850
just grandma and me cd	3.000	u.s. air power	2.000
labyrinth of time cd	6.000	u.s. battle tanks	2.000
learn to speak english cd	11.270	u.s. sea power	2.000
lektor dos/win. 4.0	12.000	virtual tarot cd	6.000
linux 4 toolbox	5.000	win platinum cd	2.000
linux bible + cd new!!	5.000	windows mate - gold cd	2.000
ms dos 6.22	7.500	wing commander i+ii cd	7.000
ms flight sim. japan sce.	5.000	wing commander iii cd	10.980

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!
Ár ÁFA nélkül!

SOFTINVEST
Szoftver ABC

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3

Tel: 269-4738
☎ 269-4737
Fax: 269-4720
☎ 201-8619
Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.
e-mail: 100324.661@compuserve.com

Cél helyett eszköz



Hogy mi a cél? ■ Például számítógépet vásárolni. Ami azt jelenti, hogy veszünk egy gépet és egy-két programot. ■ És hogy mi az eszköz? ■ Egy olyan szolgáltató számítógép család, ami akár egy mindennapos szerszám, mindenkor tudja azt, amire szükségünk van. Amihez csak annyi szakértelem kell, mint például egy kalapácshoz. De ami nélkül nehezebb lenne az életünk. ■ Nos, egy ilyen eszköz született meg az ULTIMA „világ” és a Windows '95 házasságából. az Ön szolgáltatóra. ■

PC Kuckó ^{ultima} + Windows 95
Csak használni kell

Napi információk a TELETEX 377. oldalán.

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

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

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

CREATIVE PC alkatrészek

SB 16VE	15.700	CYRIX 486DX2-66	7.650
SB 16PRO	21.200	CYRIX 486DX2-80	10.920
SB 16PRO ASP	26.300	AMD 486DX4-100	13.110
SB AWE32 VE	30.200	SONY CD-ROM 2x	9.390
SB AWE32 ASP	43.000	TEAC CD-ROM 4x	25.230
Video Blaster SE100	35.500	PIONEER CD-ROM 4x	25.120
Video Blaster RT300	58.900	SANYO SCSI CD-ROM 4x	25.760

GRAVIS

Ultrasound	15.300	CONNER 420MB HDD	16.440
Ultrasound MAX	26.500	CONNER 540MB HDD	18.930
Ultrasound CD3	21.200	CONNER 850MB HDD	24.880
Gravis ACE	16.500	CONNER 1300MB HDD IDE	33.530

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

HP 4L: 86.000 CANON BJ-30: 36.400

PC KONFIGURÁCIÓK

ESCAPE D4-420 Mini torony, 486DX-40 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512KB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor 95.200,-	ESCAPE D6-420 Mini torony, 486DX2-66 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor 98.870,-
ESCAPE D8-420 Mini torony, 486DX2-80 Cyrix, 8MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor 118.420,-	ESCAPE D10-540 Mini torony, 486DX4-100 AMD, 8MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 540MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor 125.500,-

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



Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)
NYITVA: Hétköznap 10-18
Irodai Tel.: 163-2458

CD-ROM LEMEZEK!

7 napra hazaviheti!

Használt CD-k VÉTELE-ELADÁSA

**BIZOMÁNYOSI
ÉRTÉKESÍTÉS**

Akár a legújabb CD-k
**5-50% -al
OLCSÓBBAN**

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

Gamma

miro VGA kártyák ♦ miro PROOFSCREEN monitorok



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

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

Fő modul

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

Twin modul

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

miro

FEFO KFT.

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

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

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK

Genoa
SYSTEMS CORPORATION

DESIGNED IN USA

2ÉV GARANCIA!

MINŐSÉGI GRAFIKUS KÁRTYÁK * ALAPLAPOK * MULTIMÉDIA

WindowsVGA 24 Turbo+ * PHANTOM 64 * VIDEOBLITZ III AV *
* AUDIOBLITZ 3D * G-Vision DX MPEG * PLATINUM alaplapok
* 4X PLATINUM Multimedia KIT * AudioBlitz Wave32 *

PHANTOM 64

1MB / 2MB DRAM, VL/PCI, 800x600-ig 16M szín,
VESA kompatibilis, 1280x1024 @75Hz-ig
Win 3.1, NT, OS2 WARP, ProPilot programok

VISION 864
S3 Incorporated 64-BIT

VIDEOBLITZ III AV

2MB / 4MB VRAM, PCI, 1280x1024-ig 16M szín,
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok

VISION 968
S3 Incorporated 64-BIT

4X PLATINUM Multimedia KIT

* AudioBlitz 3D hangkártya * TEAC 55A 4x CD-ROM Drive *
2x 50W hangszóró * Fejhallgató * Mikrofon * Joystick
* 150 software 10 CD-n bőrkötésben a GENOA-tól *

PLATINUM alaplapok

* 486 VLG-X4, SIS chipset, Award Bios, iDX4 és AMD DX4-ig
* 486 PCI-I/O, 4HDD, SIS chipset, AWARD Bios
* 586 P120-I/O, 4HDD, ITRITON chipset, Award Bios, P150-ig



MIKROPO COMPUTER

COMPUTEREK
PERIFÉRIÁK
PLOTTEREK
HÁLÓZATOK
SZOFTVEREK
ALKATRÉSZEK

Minden kártyához
ingyenes driver frissítés!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT
VÁRJUK!

1065 Bp., Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111 Fax: 269-0151

Novell NetWare 4.1

BEÉPÍTETT TCP/IP TÁMOGATÁSSAL!

A jól bevált NetWare szolgáltatások, hálózati adminisztrációs és menedzsment eszközök fejlesztése mellett most kibővített protokoll

(NetWare IP) és SFT III lehetőségeket kínál, mindezt

a NetWare 3.12 árért!

Új Novell hálózatbővítési konstrukció!

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

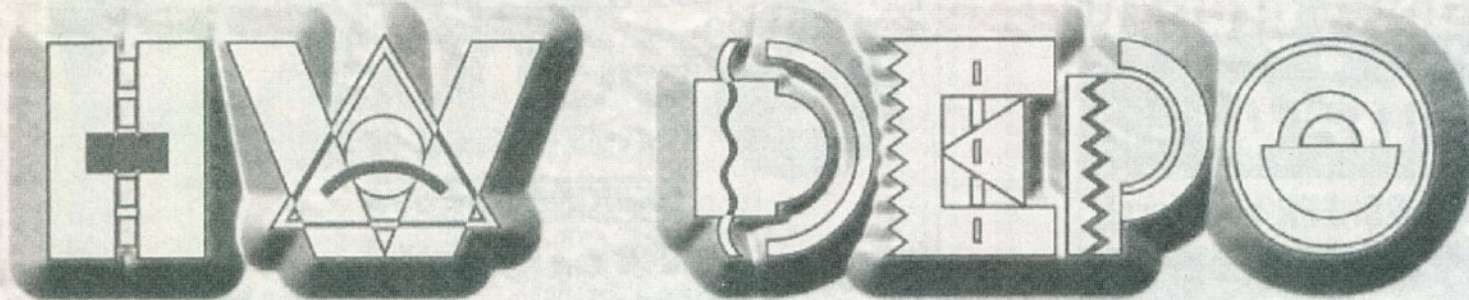
Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!



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

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





Üdvözlés a számítógépek belső világa után érdeklődő olvasóközönségnek. Szeretnénk leszögezni, hogy nem lehet újságírók útján hardware szakembereket képezni. Célunk csak annyi, hogy némi információval tápláljuk a számítógép utáni érdeklődésben osztozó sorstársainkat. Mindenkit figyelemzetnünk kell: **a gépben történő szakszerűtlen piszkálódás káros lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.**

Teljesült egyik legnagyobb kívánságom: mikor Csilla (the third) telefonon a cikk leadására inspirált, mintegy mellékesen odavette, hogy állandósul a terjedelmem. Véglegesen megkaptam a két oldalt, de talán nem áradozással kellene betölteni. Tehát vágjunk bele a Shuerue-jébe (csak képletesen). A terjedelem növekedésén felül további öröm ért. Reagálásokat kaptam ténykedéseimre (tehát nem csak azok olvassák a HD-t, akiknek szigorú tekintettel kötelezővé teszem). Először is egy helyreigazítás következik (tisztára a Népszabadság). Komoly figyelmenlenség bűnében vagyok vélkes, két igen fontos félmondatot kihagytam a DLC processzor ismertetésénél. Mégpedig: a DLC utasításkészlete megegyezik a 486 SX processzoréval. Valamint: egyes gyártók által kibocsátott típusai rendelkeznek egy hardware coprocesszor emulátorral (10-12 MHz között ketyeg, duplakiterjesztésű műveleteknél pontatlan, de az Autocad 12 is elfogadja).

használnak. Mielőtt bárkit megsértenék leszögezem, hogy nem nézem le az ilyen kérdéseket, sőt nagyon fontosak. A laikus felhasználó pedig olyan, mint a Kelly hőseiben szereplő harcokosi parancsnok, aki kijelentette „Én csak vezetem a tankot, azt nem tudom, hogy mitől megy”. Tehát attól még nagyon jó felhasználó lehet valaki, hogy csak most kezdik érdekelni a mélyebb dolgok. Kérdezzetek bátran! Egy olvasó gépvásárláshoz kért tanácsot, amiben szintén szívesen segíték, de ilyen esetekben a legjobb taktika a következő: ha már eldöntöttük, hogy milyen konfit és hol akarunk megvásárolni, beszéljük meg a pontos összeállítást a cég szerelőjével. Mivel a szerző az, aki a rossz dolgokkal, inkompatibilitásokkal nap mint nap szembe kerül biztos, hogy segít megbízható és jól együttműködő elemeket összeválogatni, hisz ezzel a saját munkáját csökkenti. Többször kérdeztek a BIOS-szal kapcsolatos dolgokat. Valóban erről az alaplapokkal együtt kellett volna szót ejteni, de jól elhallgattam az információkat (he-he). Ezt talán azzal lehetne magyarázni, hogy a BIOS szintizta software, de olyan erősen kötődik a hardware-hez, hogy ez nem jó kifogás. Tehát a BIOS pótlólag kerül ismertetésre!

tóan kezelni a memóriát a BIOS nélkül, hiszen itt találhatóak a szükséges adatok (pl.: a memória írás, olvasás ciklusa). Bekapcsoláskor végigteszteli az általa kezelt dolgokat. Amíg a monitor sötét, addig a processzor és a memória működőképességét, az alaplap állapotát, a video vezérlést és memóriát,

A BIOS két részből tevődik össze. Ez a programját tartalmazó EPROM és a változókat tartalmazó statikus RAM. Az EPROM-ban tárolt programmal nincs gond, az állandó (ha mégis hibás, kész kálvária megszerezni a javított verziót). Az EPROM olyan memória, aminek tartalmát csak valamilyen extrém módon lehet törölni, pl. fényérzékeny részét UV sugárzásnak kitenni. Az alaplapon is jól megfigyelhető – egy duci IC matricával leragasztva –, felirata pedig megnevezi a gyártót és a BIOS típusát. A rajta található program erősen befolyásolja a gép működését. Ennek tudható be, hogy az ún.

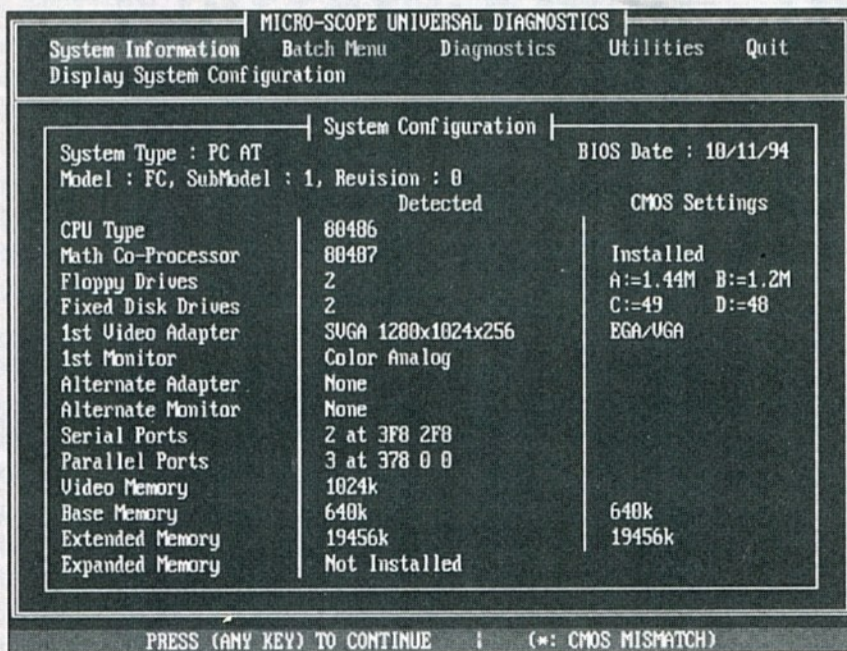
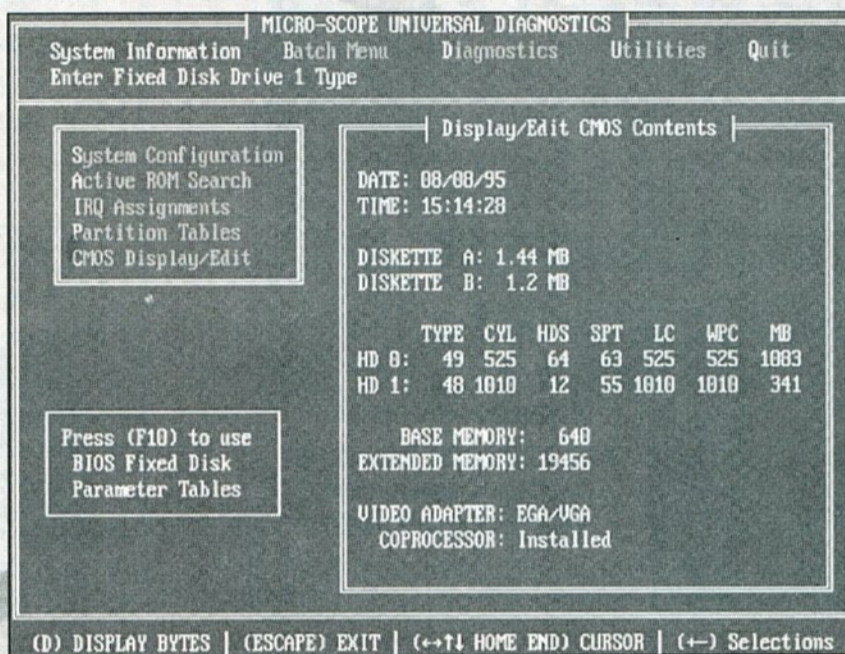
upgrade alaplapok (alapértelmezésben 386-os proci van rajtuk, de átláthatók 486-osra, amikhez megfelelő foglalatot is találunk) érezhetően lassabban működnek 486-os processzorral, mint ugyanazt a processzort egy csak neki megfelelő alaplapba „tűfködve”. A program működéséhez szükséges változók eltárolása a BIOS statikus RAM-jában történik.

Ez egy írható, olvasható memória. Nem felejt el az adatait reset vagy a gép kikapcsolása esetén sem, mert folyamatos tápfeszültséget kap. Ennek áramfelvétele jóval kisebb a „normális” RAM-énál, de sebessége is rosszabb – ennek következményei később kerülnek említésre. A tápja az alaplapon található. Régebben ez egy forrasztott elem vagy akkumulátor volt, a modern alaplapokon egy könnyen kezelhető gomb-elem, foglalatban.

Az adatok beállítása az adott konfiguráció függvénye, tehát nem lehet pontos utasításokat adni. Előfordulhat, hogy egy beállítás, ami maximális eredményt hoz ki X gépből az állandó, megfoghatatlan lefagyásokhoz vezet Y konfigurációján. Amennyiben egyben lett vásárolva a konfi, nem igazán lehet vele problémánk, kulturált összeszerelés esetén a konfigurátor (be szép szó) beállítja az optimális értéket. Ebben az esetben célszerű megörökíteni a BIOS beállításait, ha van nyomtató, a Print Screenre szépen kiköpi egy lapon.

Amennyiben zacskóban vásároltuk a gépet és házilag hegesztjük össze, a feladat ránk vár, de ma már a BIOS-ok rendelkeznek olyan kapcsolóval, melyet beállítva a tesztelés során optimálisnak megállapított értékeket veszi figyelembe.

A BIOS-t nem érdemes piszkálni. Amennyiben mégis belépünk a beállító programba (pl. ki akarjuk nyomtatni), egy menü tárul elénk. Általában szöveges és a kurzorbizogató billentyűkkel le-



A dezinformációért elnézést kérek és köszönöm Fazekas Józsefnek (Miskolc) a figyelmeztetést. Megyek és hamut hincok a fejemre. Két alapkérdéssel is találkozottam, olyanokkal, amik egy kicsit is hozzáértő embernek egyértelműek, de mégis gondot okozhatnak egy laikus fel-

A BIOS teszi lehetővé a számítógép működését, hiszen a programjába foglalt rutinok segítségével, a letárolt változók figyelembevételével kezeli a processzor az összes közvetlen elérési periferiát. Vegyük példának a memóriát: a processzor nem lenne képes megbízha-

valamint a kommunikációs kontrollert ellenőrzi és egy csomó egyéb dolgot. Ezenfelül nullázza vagy alapértékkel látja el a regiszterek egy részét. Amennyiben sokáig nincs kép és esetleg ütemesen csipog a speaker, akkor valószínűleg baj van (ha a többszöri bekapcsolás után még 1 órával sincs változás, akkor tuti). Amint letesztelte a videót, már látványosan dolgozik, ekkor elindítja a video BIOS-át, megjelenik a vezérlő típusa, memória mennyisége, majd visszaveszi a vezérlést. Közli azt is (általában), hogy mi módon lehet a BIOS beállító programot (setup) elindítani. A tesztelés második része nyomon követhető, és az esetleges hibát is írásba adja. Végül egy táblázatban (néhány típusnál a teszt is táblázatszerű) közli az aktuális főbb rendszerbeállításokat, majd belefog a rendszerprogram töltésébe. Vadonatúj gépek esetében előállhat a No Rom BASIC System Halted felirat (undorító nagy betűkkel), pedig átvételkor csodálatosan indult a masina. Ekkor nem kell megijedni, mindössze arról van szó, hogy nem vettünk semmilyen rendszerprogramot a géphez, és ezért nincs partíció a winchesteren (nem a puska, a merevlemez) és nem tettünk rendszerlemez az A: meghajtóba. Nem kell megijedni, csak be kell szerezni a számunkra ideális operációs rendszert (célszerű venni)! Amennyiben az üzenet olyan gépen ugrik a szemünk elé, melyet tegnap használtunk, akkor már valami nincs rendben...

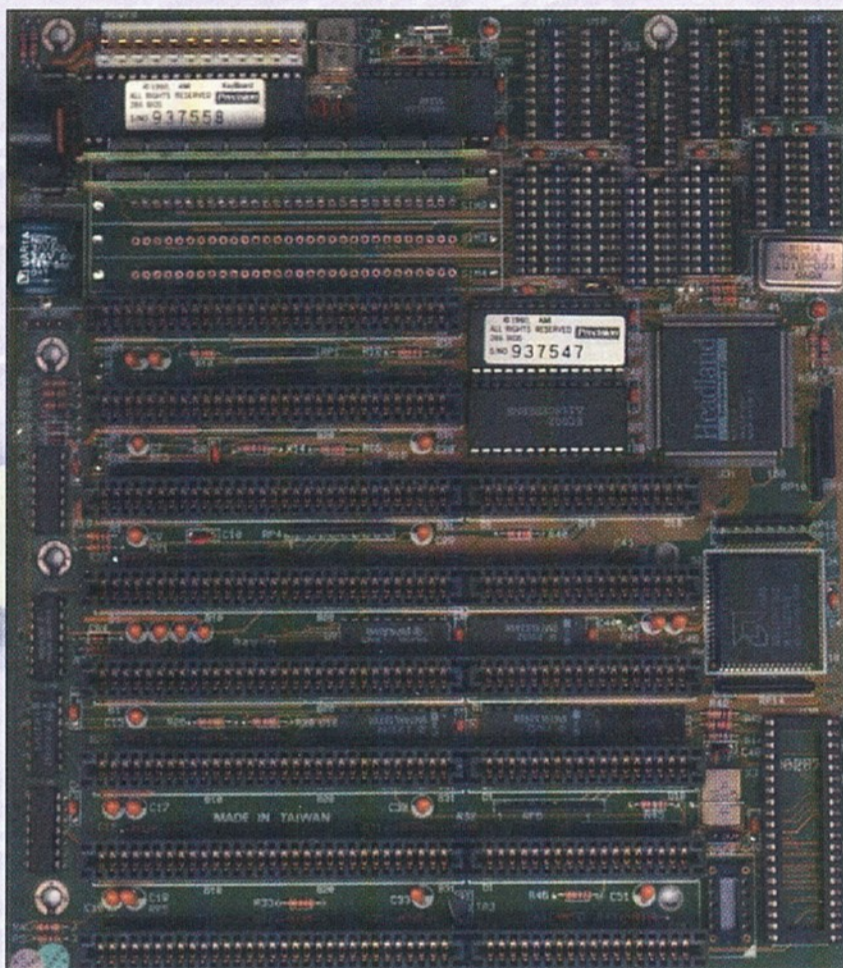
het mászkálni, bár már megjelentek az első grafikus BIOS-szal szerelt alaplapok. Itt, ha van egér, a Ps2-es vagy valamelyik soros porton egerészve is lehet dolgozni, bár a grafika minősége hányinger (amit én láttam), és amit régen 3 billentyűzéssel elértünk, ahhoz most 12 kattintás kell, szóval... A menüpontok általában a következők:

Standard CMOS Setup, BIOS Features Setup, Chipset Features Setup és újabban a Power Management Setup, a beállításokat tartalmazó pontok, ezenkívül vannak a Load Bios Default, Load Setup Default, Set Password, IDE HDD Auto Detection, Save Exit Setup és az Exit Without Saving pontok. Ha csak nyomtattunk vagy nézelődünk a BIOS beállításában, célszerű ezzel az utóbbival távozni.

Ha mindenképpen piszkálnunk kell a BIOS Setupt, nézzük mit és hogyan tehetünk. Mint mondtam, erre csak abban az esetben van szükség, ha mi állítjuk össze a gépet (bár ehhez hozzáérés szükséges), vagy valamit teszünk bele. A valami ebben az esetben floppy, más rendszerű videokártya, merevlemez. Hangkártya vagy egyéb software úton vezérelt eszköz esetében nem kell módosítani. Nem győzöm elégszer mondani, hogy ha már összehoztuk egy gép árát, akkor érdemes ehhez képest töredék összeget arra áldozni, hogy szakember rakja össze a gépet (olyan, aki nap mint nap ezzel foglalkozik). Ugyanis ő rutinból kiküszöböli azokat a problémákat, amik akár fizikai károsodást okozhatnak az alkatrészekben.

Bár hibásan beállított BIOS esetében általában csak a hajunk károsodhat fizikailag (az érthetetlen lefagyások miatt csomókban kezd hullani).

Vegyük előre a kiegészítő lehetőségeket. Load BIOS Def.: az EPROM-ban el van mentve a BIOS „legstandardabb” beállítása (a CMOS Setup



kivételével, mert azt mindenképp nekünk kell megadnunk), ezt tölthetjük át. Nem célszerű, mert általában nem az optimális közelítés. Load Setup Def.: amennyiben hozzápiszkáltunk a BIOS tartalmához, de rájöttünk, már azt sem tudjuk mit állítottunk át, visszahozhatjuk az utolsó elmentett beállítást. Set Password: jelszómegadás vagy a BIOS beállító programjához vagy a rendszer indulásához, esetleg mindkettőhöz rendelhetjük. Hozzáférés elleni védelem (célszerű nem elfelejteni). IDE HDD Auto Det.: amennyiben IDE vezérlős merevlemez szerelünk a gépbe, automa-

tikusan lekéri a kezeléséhez szükséges adatokat. Ha SCSI felületen van illetve, azt az SCSI controller fogja intézni. Save/ Exit: amikor valamit változtatnunk kellet, így tehetjük emlékeztetéssel (a BIOS számára). A beállítási lehetőségeket takaró pontok közül az elsőt mindenképpen nekünk kell állítanunk.

Tehát, Standart CMOS Setup: ebben a pontban a perifériák típusait kell megadni, a memória mérete itt teljesen szerepel, de nem befolyásolható.

Amennyiben utólag teszünk memóriát a gépbe, a bekapcsoláskor kiabál a tesztprogram (a BIOS teszt), hogy a memória mérete megváltozott és indítsuk el a SETUP-ot. Egyszerűen belépünk ebbe a menüpontba, ekkor jóváírja az új memóriát, majd kilépünk a setupból mentéssel egybekötve. Ezek után már nem fog kiabálni és használható lesz az új memóriaterület is. Jelzi az alap memóriát és a kiterjesztett, de a video és egyéb memóriák nem

szerepelnek. Többekben felmerülhet az a kérdés, hogy ők 4 MB RAM-mal vásároltak számítógépet, de itt 640 KB alap és 3 MB kiterjesztett található. Ennek magyarázata abban rejlik, hogy az első MB memóriából a BIOS lefoglal 384 KB területet. 386 SX számítógépnél ez még felszabadítható volt, csak kicsit lassabb lett a gép, de 386 DX és annál nagyobb processzor esetén nincs erre lehetőség. Ide, a gyors memóriába kell tölteni a BIOS egyes részeit és az általa kezelt adatokat, különben jelentős sebességvesztés lépne fel. Viszont be kell állítani a következőket: a floppy

meghajtókat ki kell választani – teljesen egyértelmű. A merevlemez típusát célszerű a fentebb említett IDE HDD Auto Detectionnal megállapítani, ez amennyiben elfogadjuk a mutatott típust (vagy újabban kiválasztjuk a kezeléséhez szükséges beállítást), be is írja ide.

A video típusának megadása is egyértelmű, de ezt automatikusan teszi, hisz addig nem is látnánk a képet. Ami fontos lehet, hogy milyen hiba esetén jelezzen. Egész érdekes látványban lesz részünk, ha letiltjuk a billentyűzet hibajelzését és kulcsra zárjuk a klaviatúrát (természetesen más gépen, amint nem figyel oda). A másik beállítási lehetőség, amit babrálni szükséges, az a Power Management Setup: ez a beállítás csak az újdivatú „zöld” alaplapoknál van jelen. Ezek úgy ismerhetők fel, hogy egy félkörben egy csillag rajzát (sokan pályafának nézik) és az Energy Pollution Preinverter feliratot (vagy valami hasonlót) jelenítik meg a jobb felső sarokban. Itt kell beállítani, hogy mit és mennyi idő után tegyen takarékra. Meg kell határozni, hogy a billentyűzetet kívül mit figyeljen (megszakítási címek adhatók meg), és ha sehol semmi, akkor a beállított idő leteltével lekapcsolja. Amint bármelyik figyelt lehetőségen aktivitás jelentkezik, visszatér a rendszer. Lekapcsolt (takarékra tett) számítógép esetében memóriatartalom nem veszik el, a processzor teljesítménye minimalizálva van és a lehetséges perifériák működése, valamint a programok futása fel van függesztve. Például ez akkor ideális, ha faxot várunk éjszaka. Amint a modem érzékeli a csengetést, lekérné a programtól a követendő utasítást, ez pedig már adatforgalmat jelent valamilyen címen (ahol a modem csücsül), és ha ezt figyelgetjük, azonnal éled a gép és leveszi a faxot. Ennél az opciónál figyelni kell a régi típusú merevlemezekre. Az összes MFM vezérlésű és a régi típusú IDE winchesterek nem szeretik, ha menetközben leveszik a vezérlést, nagyon gyakran nem találják vissza az adatokhoz.

Amennyiben régi winchester (vagy az is) van a gépben, nem ajánlott bekapcsolni a merevlemez X idő utáni leállítását. Problémát jelenthet, hogy – nem INTEL processzorok közül – néhány típus nem képes együttműködni ezzel a funkcióval. Ilyen esetben az embléma sem jelenik meg, és hiába állítunk be bármit, nem megy le takarékos állapotba. Természetesen vannak előre meghatározott beállítások, melyeket csak ki kell választani. A fennmaradó két beállítási menüre sajnos nem maradt hely. (T. szerk.! Kevés a két oldal, várom a felszólítást a három oldalas cikk leadására!) Tehát zárul mára a PC-X „hardver” téma. De ha tetszett, vagy kérdések merültek fel, várom leveleiteket a szerkesztőség címére. Amennyiben lehetséges, írjátok fel a címzésre, hogy a HW Depotot keressétek.

Schuerue

HW GAME!

Amint ígértük, itt a várva várt háromfordulós HW Depo Játék! Novemberig minden számunkban talál sz három hardware-rel kapcsolatos kérdést (lesz bennük könnyű is, nehéz is). A beérkezett válaszokat pontozzuk, a harmadik forduló után összesítjük, majd a pontok alapján mindenki megfelelő értékű zsetont kap. Ezekkel a zsetonokkal a Komputer Karácsony nagy dílt-bull közepette, a PC-X ÁRLEVERÉSEN számítógép alkatrészekre licitálhatsz: merevlemezek, kontrollerek, grafikus kártyák, alaplapok, RAM-ok, CD-ROM-ok, szoftverek, egerek, hangkártyák kerülnek „kalapács” alá. Játsszon mindenki, hiszen a díjak több százezer forint összértékűek! A válaszok beküldésével szessetek, főleg a novemberi kérdések után, hiszen postáznunk kell a kuponokat!

- 1. Mit takar pontosan a következő kifejezés: 486 3VLB Green ZIF 256 Ch?**
- 2. Mik az Intel SX2-50, DX2-66, DX4-100 processzorok üzemszültségl és meghatározó paraméterei?**
- 3. Elvileg gyors gépünk hirtelen rendkívül lelassul. Mit kell először megvizsgálni?**

PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386. Beküldési határidő: 1995. szeptember 30.

HARD-DISK RECORDEREK

Be kell valljam, ez az egyik kedvenc témám. Ha szabad ennyit a magánügyeimről pletykálnom, elmondom, hogy imádom az olyan dolgokat, melyek segítségével azt teszek egy – jobb sorsra érdemes – hangyaggal, amit csak akarok. A hangszerek tökéletes orgiájának megteremtéséhez haladó eszköz a Hard Disk Recorder, mely némileg hasonlít a többsávú szalagos magnóhoz, de azért a rögzítési módon kívül más tekintetben is van néhány különbség...

Azok kedvéért, akik még nem elég tökösek a témában, nézzük meg: mi is az a HD Recorder? Olyan – általában többsávú – hangrögzítő eszköz, mely a felvett anyagot digitalizálás (A/D konverzió) után Hard Disken tárolja. Ennek a módszernek óriási előnye a szalaggal szemben, hogy a felvétel vagy a lejátszás folyamán a média bármely része azonnal elérhető. S emellett, hogy a szalagnál gyakran hosszas tekerclésekre van szükség, jónéhány lehetőség csak a HD rögzítésnél merül fel. Például egyes részek egy pillanat alatt másolhatók, törölhetők, összeilleszthetők. Újabban már maga a hang hullámformája és karaktere is módosítható, sőt, a hanganyag lejátszási sebessége (tempója) a hangmagasság megváltozása nélkül is állítható.

Több cég jelent meg a piacon a HD Recorderek különböző formájával, de a Roland DM-80 nevezetű szerkezete nemcsak páratlan alapfelszereltségével tűnt ki a

kal – mindig is nagyobb megbízhatóságot mutattak, mivel ezek zárt rendszerek, fix – EPROM-ban lévő – programmal, és a csatlakoztatható opciók is csak a meghatározott gyártótól szerezhetők be.

A HD Recorderek egyébként még csak mostanában fogják igazán fénykorukat élni, hiszen egyetlen sebezhető pont-

Ennek megfelelően az idén megjelent Roland DM-800 már nem is Hard Disk Recorder, hanem „Multi Track Recorder” néven került piacra. Itt ugyanis az említett két meghajtó is végezheti többsávú adattárolást, és a viszonylag olcsó diszkek, illetve optical diszkek (ezek ára egyébként folyamatosan csökken), meg-

ASCII billentyűzet csatlakozó és egy speciális RMDB (Roland Multi-purpose Digital Bus) csatlakozó, amelyen keresztül 8 digitális ki- és bemenet érhető el, illetve ide csatlakoztathatók további többsávú felvevők és vezérlőegységek is. (Alesis ADAT, Tascam DA-88, RS-422 video control stb.)

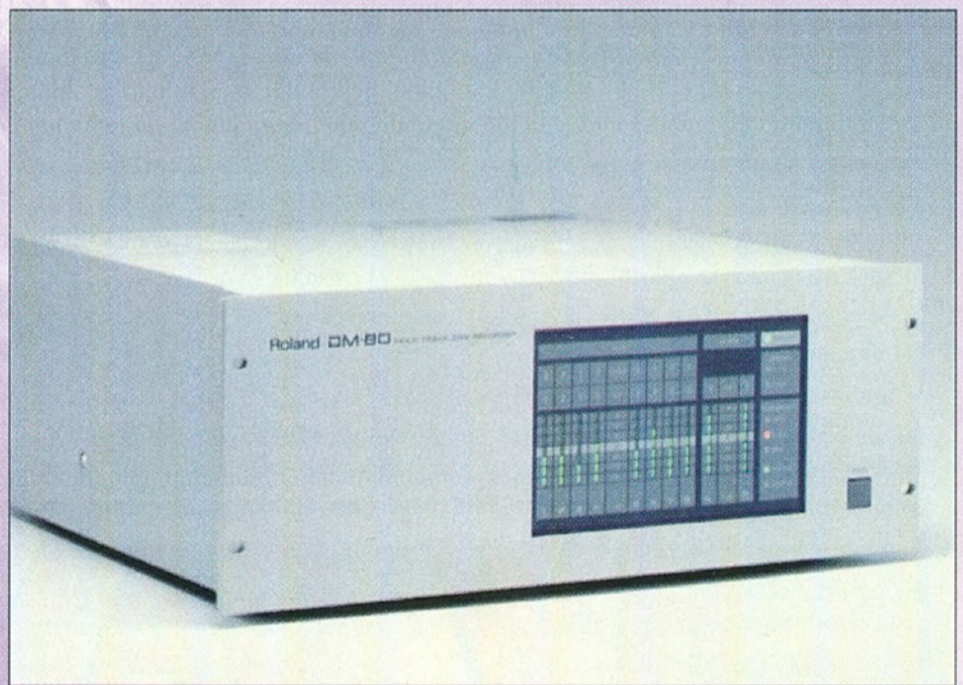
Nagyon kényelmes és hatékony funkciókkal alakítható a felvett hanganyag, mely maximum 300 (nem tévedés, háromszáz!) virtuális sávon helyezhető el.

Ha valaki az összes fontos információt egyszerre szeretné nyomon követni, közvetlenül csatlakoztathatja monitorát vagy TV-jét a háromféle videokimenet egyikére. A beépített keverő teljesen automatizált keverést tesz lehetővé, ahol a felvett hangerő, panoráma és hangszínváltoztatások microedit funkcióval, lépésenként is módosíthatók.

A szinkronizáláshoz eredetileg SMPTE, MIDI Time Code és MIDI Clock használható, de a beépített Sample



juk is megszűnni látszik. Eddig hátrány volt az archiválás problémája, mivel a felvételhez használt hard-disk tartalmát valamilyen módon tárolni kellett. A vágási pontokra, egyéb fontos információkra – melyek a DAT-ra rögzítéskor elvesznek – később szükség lehet, ezért vagy speciális DAT-ot vagy Streamert kellett alkalmazni.



szüntetik az archiválás problémáját. A DM-800-nál a maximálisan felhasználható 4 GB-os tárolókapacitás kb. 24 sávúra felvételi időt biztosít.

A DM-800 személyében egy olyan multi tracker született, mely nemcsak mindenre kiterjedő szolgáltatásokat nyújt, de könnyen kezelhető és rendkívül kisméretű, valamint könnyű.

Legszembetűnőbb jellemzői: nagy, sok információt közlő kijelző, magnószerű kezelőgombok, kényelmes potméterek és a sokféle csatlakozási lehetőség. A két SCSI csatlakozó mellett van egy

Rate Resolver lehetővé teszi a szinkronizálást bármilyen Time Code-hoz.

A manapság rohamosan fejlődő szórakoztató és reklámparban a zenei lehetőségek kihasználásának is óriási jelentősége van. Ezen területen pedig a HD Recorderek a rövidebb zenei elemek és a hanghatások létrehozásának legfőbb eszközei. Alkalmazásukkal a zenék színvonala is emelkedhet, mert a felvett anyag egyszerű feldolgozhatósága és a nagy tárolókapacitás akusztikus hangszerek és szépen felépített vokálok megszólaltatását is lehetővé teszi.

Chrix-Chrax



többi közül, hanem nagyfokú megbízhatóságával is megörvendeztette felhasználóit.

Márpedig ez nem utolsó szempont. E tekintetben a hardware HD Recorderek – szemben a PC-s alapú megoldások-

A Streamer azonban elavult, lassú és kényelmetlen. A speckó DAT pedig báromi drága, viszont megjelentek a nagyobb kapacitású cserélhető SyQuest drive-ok és a Magneto-Optical drive-ok.

CD INTERACTIVE

Laza másfél éve kísérletezem a Philips-szel, hogy valamiféle kontaktusba kerüljek velük CDi ügyben. Rengeteget láttam és hallottam erről a nevezetes CD formátumról, de egy-két kiállítás-tól eltekintve még sosem találkoztam vele. Most bánom csak igazán, amikor személyesen is találkozhattam eggyel – rendkívül érdekesnek és izgalmasnak találtam. Megpróbálván felrázni a magyar CDi piacot (már ha egyáltalán van ilyen), indítottunk egy rö-

vidke, egyoldalas rovatot, ahol először bemutatom, hogy mi is az a CDi, a továbbiakban pedig az újdonságokról, érdekességekről mesélek majd – van mit! Előre bocsátom, hogy a hazai piac aprócska CDi szeletről mindössze az Automex-et ismerem; egy picit több szót érdemelne a Philips CDi, így ha van még valaki, aki érdeklődött, vagy csak akart foglalkozni a téma, bátran írjon a címünkre!

Az előbbi színes, szélesvásznú, talán kicsit nyálas beharangozó után szeretném megindokolni, miért ragadtattam el magam ennyire. A CDi minden várakozásomnak megfelelően baró, állat, cool, megakewl, yesss! Newlocallal ültünk le először megbámulni a



játék-, film- és zeneválasztékot: nem győztük kikapkodni egymás kezéből a távirányítót. A Philips CDi ugyanis egy hagyományos CD-kinézetű szerkezetű, ami tulajdonképp egy önálló számítógép saját operációs rendszerrel, CD formátummal. Fogadja és lejátssza a CD-DA-t (a megszokott audio CD-eket), a PhotoCD-eket, a CDi lemezeket, a CDi videolemezeket, a CD Bridge-et

(egyelőre fogalmam sincs, mi fán terem) és a CD-G-t (azaz CD+Grafika – hallgató az audio CD-t, közben grafikákat mutogat...). Mindezek közül a legizgalmasabb talán a CD Video. Ennek lejátszásához további beruházásokra van szükség, venni kell egy digital cartridge-t, amely némi memóriabővítőt, meg MPEG-1 modul tartalmaz. En-



Többféle CDi lejátszó létezik. Van kétfajta hagyományos, asztali kivitelű, amely úgy néz ki, mint bármelyik CD lejátszó. Fiatallabb korosztálynak szánják a „felültöltős” változatot, ami jóval masszívabb, és ráadásul még olcsóbb is. A lejátszóhoz mel-

lékelnek egy infravörös távirányítót (itt van ni, baloldalt – nagy dizájnos, csak meg kell szokni). Ezzel gyakorlatilag minden funkciót elláthatunk. Az úgynevezett „thunpad” segítségével a kurzort irányíthatjuk (hm... magyarul talán „hüvelykgomb” – hasonlóan viselkedik az IBM Thinkpad piros „egérpöckéhez”), bal és jobbkezeseknek pedig egy-egy „action” gombot helyeztek el. A harmadik, hosszabb gumigomb a menüt hívja le. Persze ezerféle kiegészítőt is vehetünk a CDi-hoz: gamepadek, egér, trackball segít a kurzort kergetni.

Amikor bekapcsolod a CDi-t, a TV képernyőjén (Scart, Video, S-Video, Audio, egyes készülékek még antennakimenettel is rendelkeznek) megjelenik a CDi főmenüje. Itt állíthatod be az óráját és a dátumát, a „default” hangerőt, és nézheted meg, mi van a gép memóriájában. Ugyanis az egyes játékokhoz, filmekhez tartozó beállításokat a CDi itt tárolja. Ha beteszed, mondjuk a Chaos Control CD-t (vadállat, a PC-s verzió meg se közelíti ennek a gra-

nek segítségével teljes képernyős filmeket nézhetünk, mint például a Ghost, a Star Trek, a Sliver vagy éppenséggel a Wayne's World 2. A hollywoodi filmek video változatának kiadásakor annak CDi változata is elkészül (gondolom a sikerfilmek esetében legalábbis).

Mindannyian ismerjük az MPEG hátrányát: az éles kontúroknál, színhatároknál egy halvány, elmaszatolódott körvonal jelenik meg. Ez valóban észlelhető, de csak ha az orrod odadugod a képernyőhöz. Két méter távolságból (ahonnan a TV-t nézed)

már abszolút semmit sem veszel észre. Cserébe tündés képet kapsz, ráadásul azok a randa VHS-szerű jelenségek nélkül (például a piros és a kék színek még a jobb felvételeken is maszatosak). Kölcsönzöböl kivett, vadi új kópiájú VHS-t egy CDi-jal össze se lehet hasonlítani. Mindezek tetejébe a hang természetesen sztereo, a legtöbb film esetében dolby surround.

fikáját!), a gép eltárolja a beállításokat, a legjobb eredményeket, amelyeket természetesen később letörölhetsz.

Ha audio CD-t raksz a gépbe, automatikusan felismeri, és belép a lejátszómenübe. Egyszerű, de viszonylag intelligens a program. Ha CD+G lemezt adsz neki, akkor a lejátszást követően a grafikák is maguktól megjelennek, a CDi lemezek esetében pedig maga a CDi program indul el. Innentől kezdve a gép úgy viselkedik, mint egy számítógép és a kezelés is a programozótól függ: menük, egér, kattintgatás stb.

VideoCD lejátszásakor is „Interactive” módba vált a lejátszó (ezt persze jelzi is), majd kisvártatva megjelenik a film menüje. Igen, kérem szépen, nem úgy van az, hogy durrbele, és máris nézed a filmet! Kiválaszthatod, hogy melyik részlettel kezdve óhajtod a filmet, milyen hangerőn, és persze lassítás is kérhető – érdekes, hogy a filmek kezelőfelülete (és „tudása”) nem egységes, minden filmnek saját „lelkivilága” van. Interaktív, annyi biztos.

A CDi szempillantás alatt megnyerte a tetszésemet, elsősorban azért, mert olyan egységes és könnyen kezelhető még egy laikus számára is, hogy tökéletesen illeszkedik „a XX. század otthoni számítógépe” világába (valami efféle kéne PC-re is...). Sajnos az ára miatt egy picit lassan terjed, a hazai dolgokról már nem is beszélve. Mindenesetre azon leszek, hogy népszerűsítsem a CDi-t, mert ahogyan azt a koreai kolléga úr mondotta meghajolva: „Nekem tetszik!”
Mr. Chaos

UTAZÁS A KÉPZELET SZÁRNYÁN VIRTUÁLIS VALÓSÁG FORTE VFX-1 SISAK A VR STANDARD

MÁR KAPHATÓ!

MMP
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest
Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027

180.000 Ft + ÁFA



WIZARD'S Csodák's

Itt van, megjött Barba Papa, azaz ööö, izé, hát nem éppen Barba Papa, de valami Rally című teremtmény, és négy van belőle, egymás mellett ülnek szépen, csendben, az-az dehogys csendben, hisz' üvölt, mint állat, yeah, és nem, azér' se maradok nyugton, rikoltozom és rázom az öklömet, Csilla te meg hagyj má' békén, lehet üvöltve is cikket írni, nem!? Nnnna!

Yes, Yess, YESSSI! (© Beavis & Butthead) Igen, kérem alássan, megérkezett a színes, szélesvásznú álom, a Sega Rally Championship az Ó tökéletes Daytona-szerű grafikájával (sőt, SÓT!). Már azt is elárulhatom, hogy ez nem olyan, hanem olyanabb, és más, mint a többi. Szóval itt nemcsak ülsz, tekered és padlóig nyomod, hanem koncentrálsz, ügyeskedsz, taktikázol, erősen

kapaszkodsz a kormányba, a salakon kicsúszol, a betonon meg csikorogsz.

Lassan feleszmélek, és nekilátok a cikknek, de valahogy nem BÍROK visszazök-



kenni a normális életbe. Enyém lesz, oh Yes! Nahátakkortessék, a szürke leírás: kétféle autó (Toyota Celica és Lancia Del-

ta), automata és manuális sebváltó, három-féle pálya, egyszerre négy játékos. Szóval ültök egymás mellett, az autóval lögdösödtök, helyezkedtek (nem lehet összetörni), miközben úgy 200-zal repszettek a hegyi szerpentin. A hang és a grafika még tökéletesebb, a Sega felülmúlt minden eddigi játéképet! A szimuláció is majdnem teljesen élethű, tényleg ésszel kell játszani... Engem teljesen megfogott, valószínűleg hű látogatója leszek ezentúl a Wizard's-nak. Elkelve egy Rally otthonra is!

cserebe élethű), a hangok is az eredeti szereplőktől származnak. Egyszerre ketten is játszhatják; bevallom őszintén, én meg se próbáltam, annyi gomb volt a joystick környékén.



Van még egy jópofa masina, ami említésre méltó: a Rail Chase ('91-es grafikával, viszonylag gyenge lövöldözéssel, de nem is ez a lényeg) ülésébe valami pneumatikus hidraulikus turmixgépet építettek (kivehető ajtóval), ami azt eredményezi, hogy ha ráülsz,

A másik újdonsült csemege a Wrestle Mania, a maga kis szolid dühöngésével.

A Eurosporton ellesett technikákat alkalmazva pofozhatjuk ki a ringből mondjuk Mr. Undertakert. A grafika digitalizált (ezért a mozgás egy picit talán darabos, de

egész élethűen szimulálja egy csille rázkódását. A játékban amúgy csak löni kell mindenféle maya-szerű indiánusokra, csillékre, reppégekre, mittedmnikre.

Mr. Chaos

WIZARD'S AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

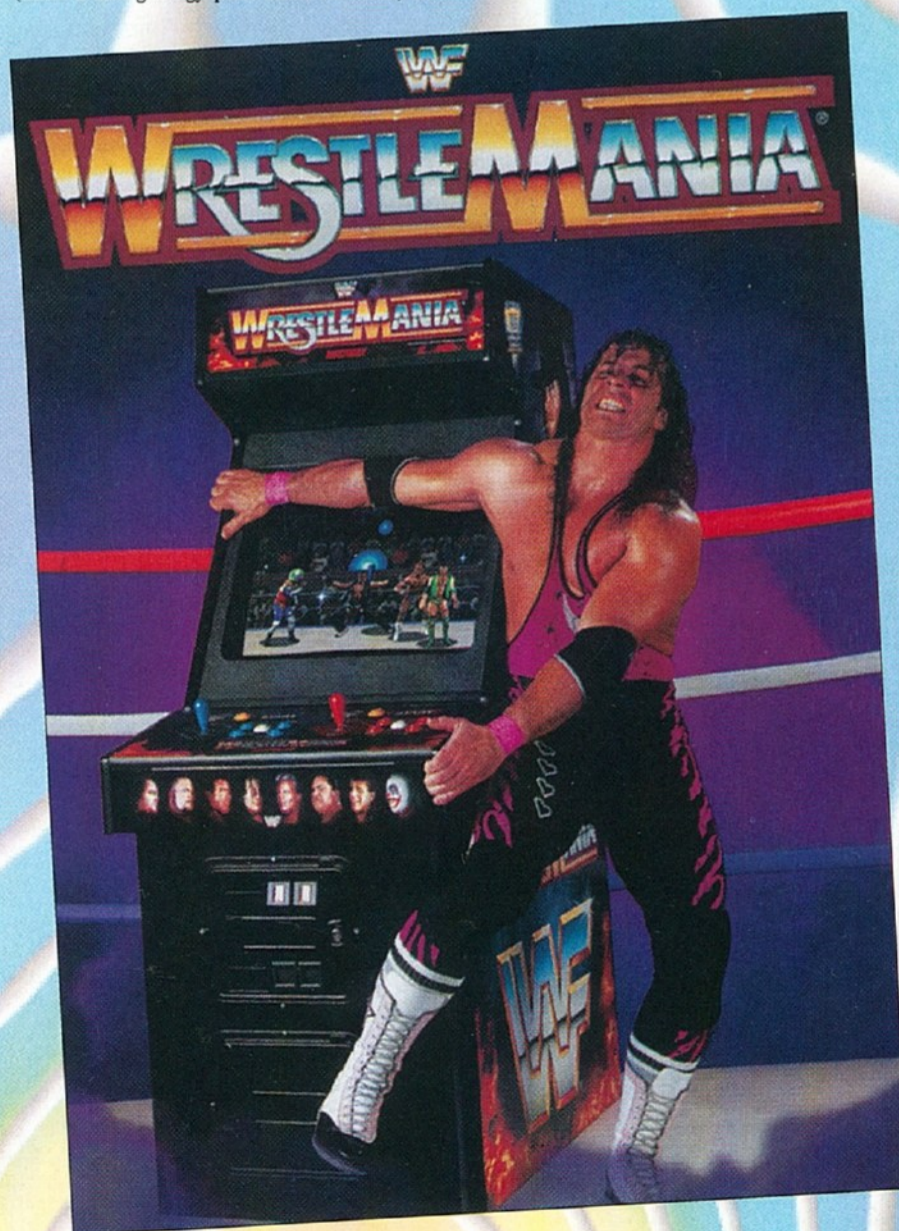
**TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET
A WIZARD'S-BAN
- SZIMULÁTOROK
- JÁTÉKGÉPEK**

**A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:
QUASAR
LÉZERJÁTÉK**

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

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN
A FERENCIEK TERÉNÉL**

**SZÜLETÉSNAPI AJÁNDÉK A
PC-X 1. SZÜLINAPJÁRA:
EZ A KUPON 3 ZSETONT
ÉR A WIZARD'S-BAN
1995. OKTÓBER 31-IG!**



BUTTERFLIES OF THE WORLD

A Media Design Interactive jóvoltából megismerkedhetünk földünk csodálatos és titokzatos „repülő virágaival”, a pillangókkal. A CD-n az MDI-től már megszokhatott tematika (lásd: PC-X, áprilisi szám) szerint haladva találkozhatunk narrátorunkkal és a lepkékkel. Előbbiről annyit – ismét kellemes, szerintem barna női hang –, hogy feladatának megfelelően az írott szöveg lényegét adja elő olvasni nem tudók számára, tovább kurtítva az egyébként is felszínes, helyenként – megkockázatom – hibás információkat, utóbbiról: lásd lentebb. Sajnálatos tényként itt kénytelen vagyok megemlíteni, hogy a CD-n szereplő illusztrációk, fotók, filmrészletek forrását nem jelölik. Természettudományról lévén szó, ez meglehetősen „illetlen” dolog a készítőik részéről. (A Bookshelf Help-je hosszú oldalakon sorolja a felhasznált anyagok forrását.) Általában éppen a szoftverkészítők szoktak siránkozni a szerzői jogok be nem tartása miatt.

A bemutatás sorrendjében haladva a következőket láthatjuk, hallhatjuk (multimédia ez vagy mi a szösz?!): BEVEZETÉS, ÉLETCIKLUSOK, TESTFELÉPÍTÉS, ÖKOLÓGIA, RENDSZERTAN

A fajok részletesebb bemutatása filmrészlettel, fotóval illusztrálva, de itt speciál minden szóbeli kommentárt mellőzve (az előző fejezeteket végigkíséri a narrátor szövege). Kissé részletesebben taglalva a fentieket, „megállapíthatjuk a következőket”: a bevezetőhöz illően először néhány kérdés és általános információ hangzik el két szép illusztráció kíséretében, itt esik szó méreteikről, rendszertanukról „pillangók vagy molyok” címszó alatt. Felhívnam a kedves olvasó figyelmét arra a tényre, hogy az angolszász rendszerezés másképpen használja az általunk ismert rend, család, (csoport), faj, alfaj fogalmakat, legalábbis erre lehetett következtetni, miközben értelmezni próbáltuk az elhangzottakat (a másik lehetőség, hogy a szöveg szerzője nem volt tisztában a dolgokkal, bár ezt fel sem merem tételni). A pillangók története címszónál szereplő számadatról a legjobb indulattal is csak annyi állapítható meg, hogy erősen vitatható – a dinoszaurusz megjelenítése illusztrációként hatásadás ugyan, de jól érzékelteti a történelmi lényeket –, ám számomra hiányzik a tényként bizonyított, leletként feltárt, tarkalepkék, a 40 millió éves Prodryas Persephone megemlézése, hovatovább fotója.

Az életciklusokról szóló részben a pillangók életének 4 fejlődési szakaszával, valamint a hozzájuk tartozó fejlődési alakkal ismerkedhetünk meg. A párosodástól kezdve kísérhetjük figyelemmel fotók és film segítségével a peték, a hernyók, a bábok fejlődését, s az átalakulás során kifejlődő imágót (pillangót). A testfelépítés című részben szellemes kirakós

játékként, lépésről lépésre épül fel a lepke teste – az éppen említett részek szép pirosan virítanak. A táplálkozás címszónál az ún. pöndörnyelv használatát láthatjuk filmrészleten, az egész CD talán egyetlen, jól etalált bejátszásán. Szó esik még a szárnyakról, felépítésükről, színükről, ám az erezetükről, amely a repülés és a rendszerezés szempontjából igen lényeges, említés sem történik. Itt láthatjuk a pillangók érzékszerveit is.



A pillangók családjainak, ezen belül fajainak latin nevei alapján tájékozódhatunk, az egyes egyedeket bemutató képek 640x480-as felbontásba, 14"-os monitoron nagyjából mérethelyesen láthatjuk. Néhány kép mellett – a fényképezőgépet vagy filmfelvételt ábrázoló ikonra kattintva – nagyméretű fotót vagy kisméretű filmet láthatunk. A fényképek háttérre nagyon zavaró, mivel valószínűleg valamilyen bagolylepke faj erősen felnagyított szemfoltjai láthatók rajta, és interferál a megjelenő fotóval. A filmrészletek nagy része meglehetősen rossz minőségű, nem cseng össze az adott faj mellé adott információval, pl. mikor szegény lepke végre felfedné magát mimikriájából (rejtőszín), addigra pont vége a filmnek, sőt van ahol annyi a filmrészlet története, hogy az operátor zoomol. Némelyik nagy képről felismerhető, hogy a mellette lévő filmrészlet egyik kockája, erős nagyításban – ettől igencsak szemcsés. Akárhonnan is nézem, valahogy nem ezt vártam. Igaz, hogy multimédia, mert beszél, meg mozog, de akkor is. Iszonyúan felületes ismeretet ad, holott a CD éppen a hatalmas ismeretanyag tárolásában tehetne nagy szolgálatot, és a téma gyönyörű dolgokat rejt magában, amelyeket meg kéne mutatni a nagyközönségnek. Sajnálatos, hogy ezt kell mondanom, de egy szép, lepkékről szóló könyvvel jobban járunk.

Anna

CONTROLKER
A CD-ROM FORRÁSA

SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTEL IS!
ISKOLÁKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
VISZONTEALDÓKNAK KEDVEZŐ KONSTRUKCIÓKI

NHL Hockey 95' (hoki)	3.432	Starship	2.792
NBA Live 95' (kosárlabda)	3.432	Quarantine	3.912
FIFA Soccer (foci)	3.432	Novastorm (Delta V)	2.544
Nick Faldo's Golf (golf)	1.440	Tornado (Air Warriors/TFX/World War II)	2.712
Nascar Racing (Mega Race/Nagel Mansell's)	4.090	The Vortex: Quantum (3 CD-s)	4.792
3D Home Architect (lakberendező program)	3.992	Wings of Glory	3.432
SPECIÁLIS ÁRAK! SPECIÁLIS ÁRAK!			
Cyberia	3.992	Body Count	3.432
Red Baron (Acas of the Pacific/Acas over Europa)	3.992	Armored Fist	3.992
System Shock (Retribution/Planet Strike/B-ball)	3.992	Vid Grid	2.392
Dark Forces	3.992	The Labyrinth	2.392
Armored Fist	3.992	Air Havoc Controller (Zeppelin)	3.592
Inferno (War Craft/Wolf)	3.992	Firefighter	2.872
X-Wing (a teljes CD-ROM kollekción)	3.992	(A lista az augusztus eleji helyzetet tükrözi. A kereslet függvényében folyamatosan változó készlet. Az árváltozás jogát fenntartjuk.)	
Wing Commander III (4 CD-s)	4.792	ÉS AMI MÉG KELL(HET)! Például...	
Mortal Kombat II	3.192	CD-ROM Panasonic dupla seb.	14.500
Mad Dog I & II	2.392	CD-ROM Sony 55-e 2,4 seb.	18.900
Doom II	2.800	CD-ROM Dupla Seb.SCSI	24.000
Bloodnet	3.192	Gravis Ultrasound	18.900
Magic Carpet	3.192	Hangfal (pár)	2.600
US Navy Fighters (Down Patrol)	3.192	Quickshot Warrior 5 (Joystick)	2.200
Litil Divil	2.392	Quickshot SuperWarrior	2.500
Fighterwing (Aegis/Aces of the Deep)	3.192	Dexxa 2-gombos egér	1.800
X-COM UFO Defense	3.600	Logitech 2-gombos Basic	3.000
Seawolf (Wolfpack)	2.392	Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.	
SIM City 2000 (komplett CD kollekción)	2.632	CONTROLKER szeptembertől új címen:	
Colonization	3.992	Budapest I., (Tabán) Döbrentei u. 9-17.	
Creature Shock (2 CD-s)	3.992	A legjobb áráért hívjon MOST!	
Renegade	3.672	Telefon: 215-0160	
Fleet Defender Gold	2.872	06(20)421599, fax: 215-7392	
Descent	2.872		
Rise of the Robots (Dr. Radiaki/Street Fighter)	3.592		
Lands of Lore (Companions of Xanth)	3.752		
Maabus (3 Cd-s)	3.352		
The Big Red Adventure	3.352		
Arc of Doom	2.552		

Turtle Beach
hangkártyák

Aki ezt a hirdetést felmutatja, 5% kedvezményt kap!

*101% GAME COMPATIBLE

Designer: Vágy Péter

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

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

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

3D Atlas

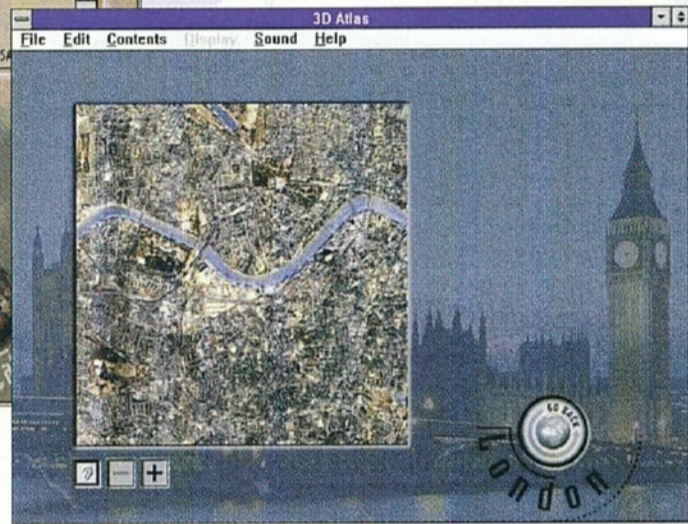
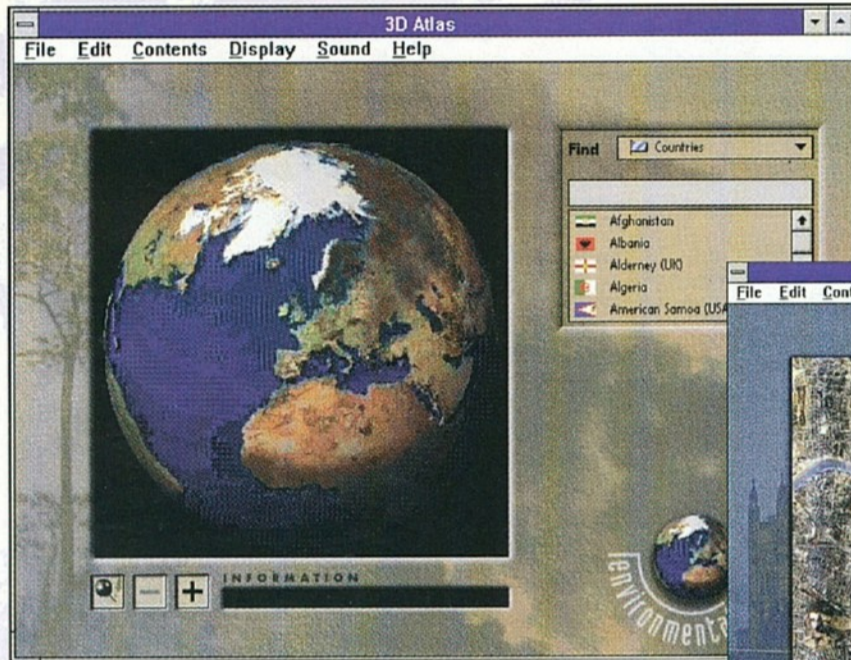
Csőre töltött ujjakkal ültem le este a gép elé, betéve a legújabb szerzeményemet a meghajtóba. A levegőben enyhe feszültség vibrált, a szobában síri csend honolt (egy ideig)... Kelőképpen felfokozott hangulatban kezdtem neki a legfrissebb multimédiás CD átvizsgálásának vadul billentyűzve az installálási parancsokat, majd ráharapva a mouse-ra belemérltem a 3D Atlas csodás képeibe.

A Föld tulajdonságait 12-féle szempont szerint csoportosították, tehát mi is ezek között ugrálva kalauzolunk titeket a nem mindig érdekesítő témakörökben. Az Environment földgömb (mondanom sem kell, hogy minden témakörhöz más-más kinézetű földgömb tartozik) több ezer műholdfelvételtől lett összeválogva, így elég fotorealistikusan láthatjuk bolygónkat. Célja, hogy bemutas-

sa, hogy néz ki a Föld az űrből, továbbá az emberiség hatását, ami elég lehangoló. A Physical globe topográfikus nézetből mutatja meg bolygónk felszínét. A következő a

zászlaját, méreteit, populációját, fővárosa nevét, főbb helységeit, nyelvét, vallását, pénznemét és végül egy kis történelem leccét olvashatunk. A maradék kilenc földgömb a következő:

Atmoszféra: a légkörben történő változásokat figyelhetjük, így például a felhők mozgását. **Bioszféra:** a növényzet változása földünkön egy év alatt.



Continental Drift: megmutatja a kontinensek mozgását az elmúlt 600 millió évben. **Earth Crust:** a földlemezeket vizsgálhatjuk.

(Ne részletezzük, biztos 1,44-es lemezekről van szó...) **Geoszféra:** domborzati térkép, felszíni magasságokkal. **Tectonic Plates:** ld. Earth Crust. **Earth by Night:** az éjszakai fények (pl.: nagyvárosok fényei, dél-afrikai őserdők tüze, Japán halászhajók lámpái). **Hydroszféra:** a föld vízburkának hőmérséklete. **World clock:** két műholdfelvételt egyesít – egy nappalit és egy éjjelit. Ha beállítunk egy nekünk tetsző időpontot, megtudhatjuk, hogy az országok milyen napszakba esnek abban a pillanatban.

Ezenkívül repülhetünk az Alpok, a Himalája vagy a Grand Canyon felett, persze a 3D Stúdió által elkészített animációk segítségével. Bejárásokat láthatunk a Föld különböző éghajlati öveire jellemző területekről, videókat az emberiség által okozott környezeti katasztrófákról (savas eső, ózon lyuk, üvegházhatás stb.), végül érdekességeket, pl. a Pinatubo kitörését az űrből nézve vagy az ózon keletkezését. Mindez csak töredéke annak a rengeteg információnak, amit az atlasz tartalmaz. Lényegében csak azok tudják igazán felhasználni és kihasználni, akik földrajzot tanulnak, vagy érdeklődnek e téma iránt.

Júpi and El Capo



**Bemutatótermünkben
kipróbálható, megvásárolható
és hétvégére kibérelhető!**



ÁRA:

180 000 Ft
+ÁFA

Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 13.
Tel: 266-6059, 118-1595 Fax: 118-6651

MIXIM
KFT.

Üzlet, Iroda és Szerviz
1092 Budapest, Erkel utca 13/a.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144
Fax: 218-5099

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.
Tel./Fax: 210-2800

Számítástechnikai eszközök, multimédia, CD lemezek hatalmas választéka!

R&M AT 486 DX2-66 Mhz	123.380,-Ft
R&M AT 486 DX4-100 Mhz	128.130,-Ft
R&M AT 486 DX4-120MHz	136.530,-Ft

(4 MB RAM, 1.44 MB FDD, 420 MB HDD, PCI EIDE, PCI SVGA, 14" color SVGA, billentyűzet, MS DOS 6.22)

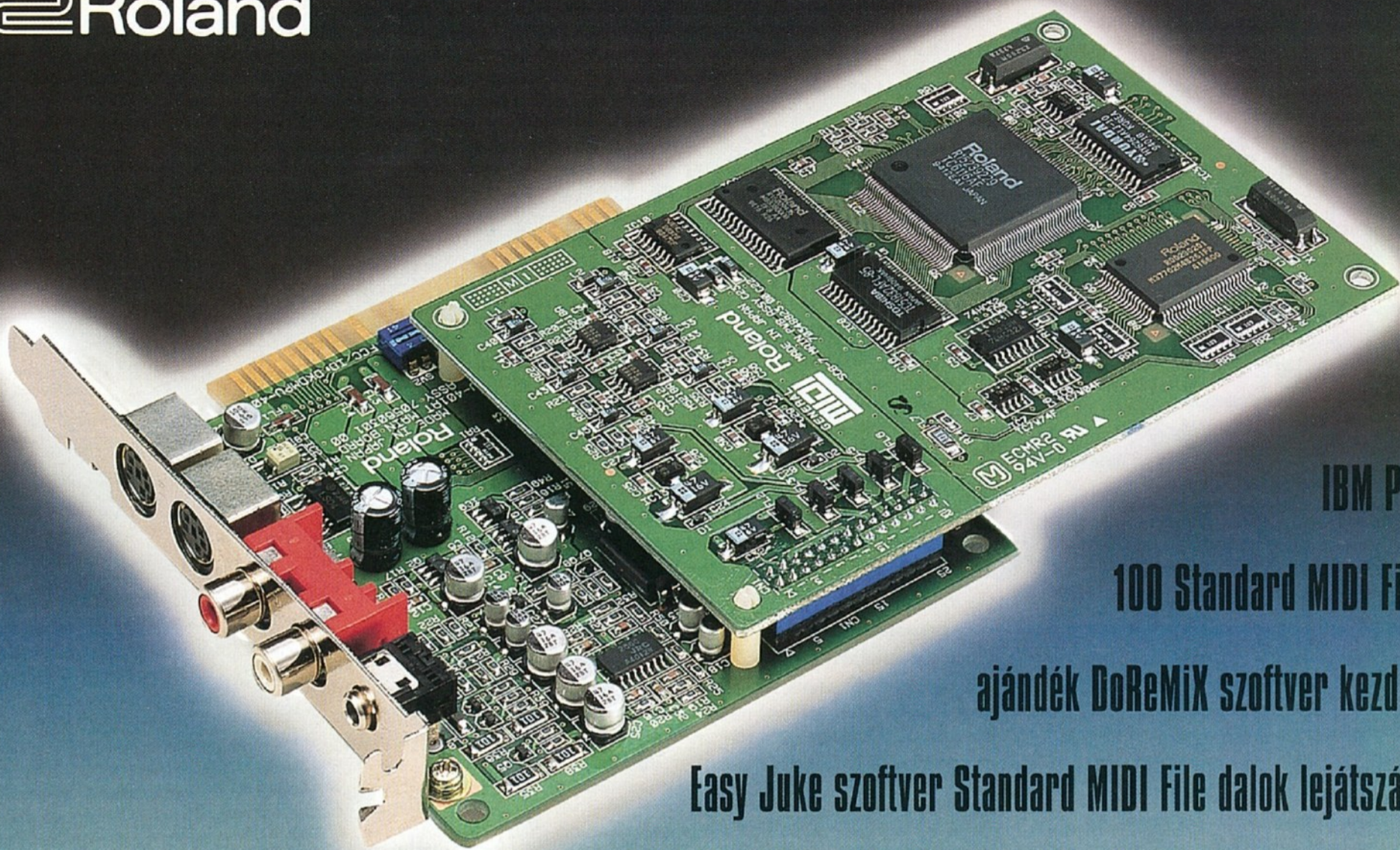
Multimédia CD lemezek hatalmas választékban.
Válaszborítékért elküldjük 64 oldalas katalógusunkat!

ÚJ! ÚJ! ÚJ!

PCI SVGA vezérlő 2 MB RAM 32.900,-Ft
(Tseng ET 4000W32p, MPEG, AVI lejátszás, képdigitalizáló funkciók)

A fenti árak a forgalmi adót (25 %) nem tartalmazzák!

MIXIM
KFT.



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett!

Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi -Music Roland Márkabolt
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079

SZERKESZTETT ILLÚZIÓ

Autodesk 3D Studio

Kaiser Péter rovata



A paranccsal két gömb sugara definiálható. Az első gömbön belül a fény intenzitása a fényforrás párbeszédablakban megadott értékkel egyenlő. A második gömb a fényhatás külső határát definiálja. Ezen a határon túl a fényhatás kikapcsolt állapotban van, fényereje 0. A két sugárral definiált gömb között a program fokozatos átmenetet képez.

On/ Off:

A fényforrás be és kikapcsolása. Kikapcsolt állapotban a program a fényforrást fekete színnel jelöli.

Multiplier:

A szorzóval a fényforrás fényerejét lehet növelni és csökkenteni. A fényerő változtatása a színbeállításnál megismert L(uminance) érték alapján változik. Ha a szorzó értéke 1.0, a fényerőssége 255 (L=255, S=0) és a szorzó értékét a felére csökkentjük, egyszeres szorzóhoz tartozó L=127 S=0 értékkel megegyező hatás érhető el. Kétszeres szorzó a fényerősség 500-as értékével egyenlő.

A változóban negatív értéket is lehet definiálni. Negatív érték hatására a lámpa a beállított szín negatívja szerint fog „világítani”. Fehér fény -1-szeres szorzóval „fekete fényt” eredményez, azaz amerre a fényforrás világít az objektumok felülete elsötétedik. A fényerő kioltása az általános fényre nem vonatkozik.

A szorzó a Keyframerben képről-képre nem változtatható. A 3D Szerkesztőben beállított érték érvényesül a teljes animáció során.

Exclude:

A kapcsolóra kattintás után a megjelenő párbeszédablakban a modell objektumai név szerint kilistázva jelennek meg. Az objektumok közül kiválasztható, hogy melyik testre ne legyen hatással a fényforrás. A funkció különböző módon megvilágított testek készítésére használható.

Projector:

A funkcióval a fényforrás vetítőként használható. Bekapcsolt állapotban a fényforrással bittérképeket, animációkat lehet kivetíteni.

Cast Shadows:

A kapcsolóval beállítható, hogy az irányított fényforrás hatására a modellben vetettárnyék keletkezzen.

Overshoot:

Ha a kapcsoló aktív, a fényforrás a környezeti fényforráshoz hasonlóan minden irányban szétszórja a fényt. Az irányított fényforrás vetettárnyék, ill. vetítő funkciója továbbra is csak a kúppalástokkal (Hotspot:, Falloff:) definiált részekben működik.

Ebben a számban a 3D Studio irányított fényforrás funkciójával és vetettárnyék számítási lehetőségeivel fogunk foglalkozni. A funkciók részletes áttekintése egyaránt nyújt segítséget a kezdő és a haladó 3D Studio felhasználóknak.

Irányított fényforrás a 3D Studioban. A 3D Szerkesztőben a Lights/ Spot parancs csoport segítségével irányított fényforrást lehet elhelyezni és szerkeszteni a 3 dimenziós térben. Az irányított fényforrás egy pontból adott irányban és szögben világít. A fényforrás hatására a megvilágítás helyétől függően változik az objektum felületén a fényerő. Az objektumokon megvilágított és önárnyékos részek keletkeznek. Az irányított fényforrás készítésekor és szerkesztésekor vetettárnyék számítás is bekapcsolható.

Irányított fényforrás létrehozásakor – Lights/ Spot/ Create, és szerkesztésekor – Lights/ Spot/ Adjust az illusztráción látható párbeszédablakban lehet elvégezni a fényforrással kapcsolatos beállításokat. (spotdef)

Light Name:

A modellben minden irányított fényforrásnak nevet kell adni. A fényforrások a továbbiakban a név alapján szerkeszthetők és azonosíthatók.

Color Sliders:

A fényforrás színe állítható az RGB, HLS változók segítségével.

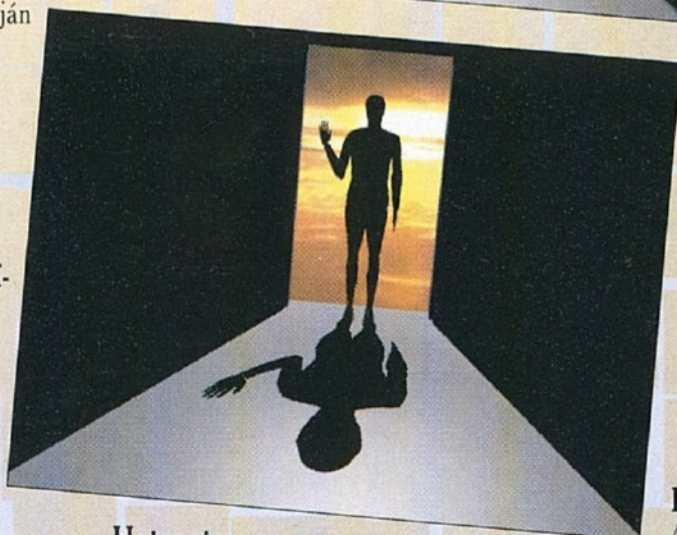
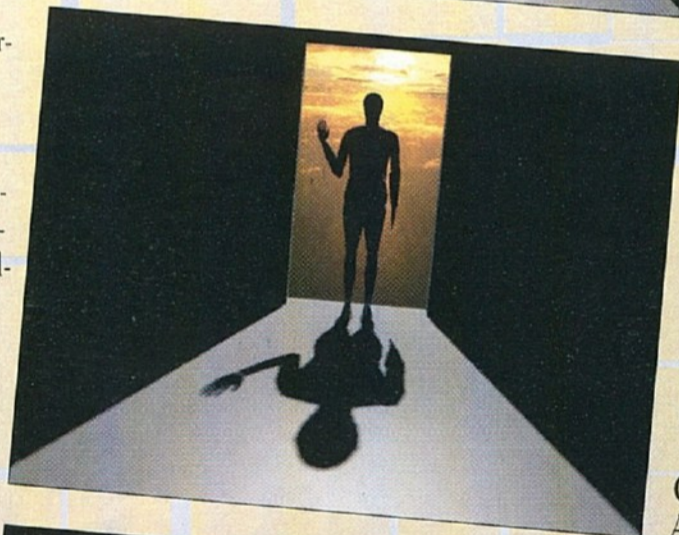
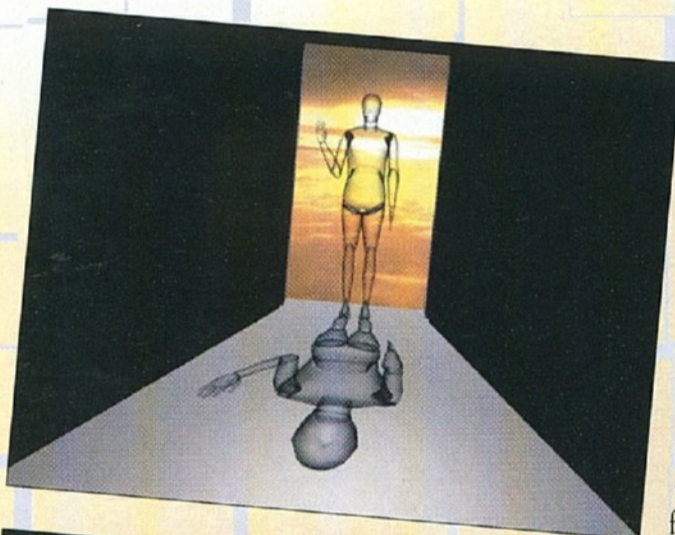
Az irányított fényforrás felépítése.

Az irányított fényforrás kiindulópontját egy a környezeti fényforráshoz hasonló sárga csillag jelzi. Az illusztráción különböző beállítások mellett látható a fényforrás.

Az irányított fényforrás célpontját egy sárga négyszöggel jelzett pont határozza meg. A pont a fényforrás kiindulópontjához hasonlóan tetszőlegesen mozgatható a 3 dimenziós térben.

A fényforrás méretét négyszög és kör alapú kúpok segítségével lehet definiálni.

palástján belül a fényforrás párbeszédablakban beállított színérték szerint 100 %-os.



Hotspot:

A szögértékkel annak a kúpnak a csúcshelyét lehet meghatározni, amelynek magasságvonala az irányított fényforrás vonala. A fény intenzitása a kúp

Falloff:

A szögértékkel a Hotspot értékhez hasonló kúp definiálható, csak ebben az esetben a kúp palástja a fényforrás kikapcsolásának a határát jelenti.

Roll:

Az értékkel a fényforrás forgatható -180 és +180 fok között, a fényforrás vonala körül. A változó használata kör alakú irányított fényforrás esetén bittérképek kivetítésekor javasolt.

Show Cone:

Ha a kapcsoló aktív a program a fényforrás vonala mellett a méretét meghatározó kúpokat is kijelöli.

Circle:

Az irányított fényforrás lehet kör és téglalap alakú. A típusától függően a Rectangle fényforrás méretét téglalap vagy kör alapú kúp határozza meg.

Attenuation:

Ha a kapcsoló kikapcsolt állapotban van a fény a definiált palástokon belül a végtelenig vetül.

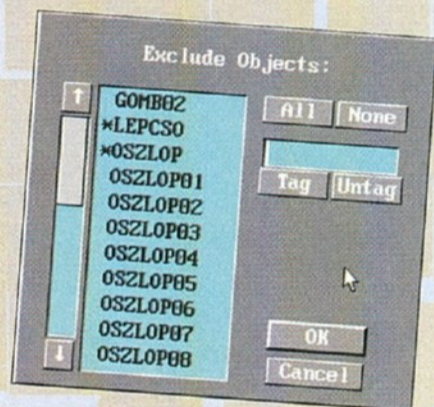
Lights/ Omni/ Ranges:

Az Attenuation kapcsoló bekapcsolásával és a 3D szerkesztő Lights/ Omni/ Ranges parancsa segítségével a fényforrás 100%-os és 0%-os határait lehet gömbök segítségével definiálni.



Árnyékszámítási változatok.

A 3D Studioban a vetettárnyék számításnak két típusa alkalmazható: árnyéktérkép – shadow map és sugárkövetett árnyék – ray-traced shadow.



Shadow Maps

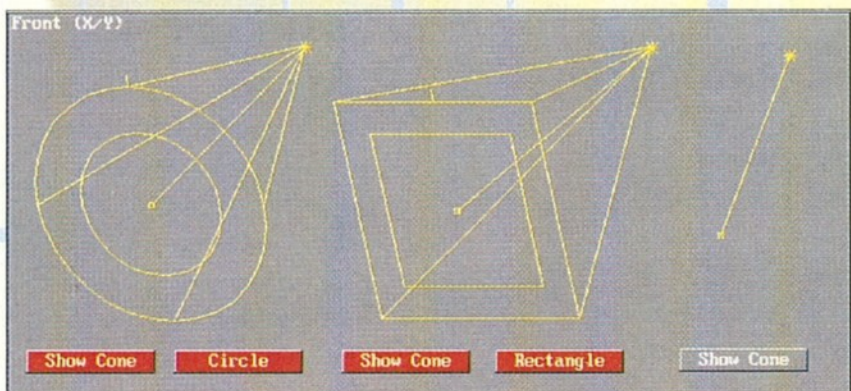
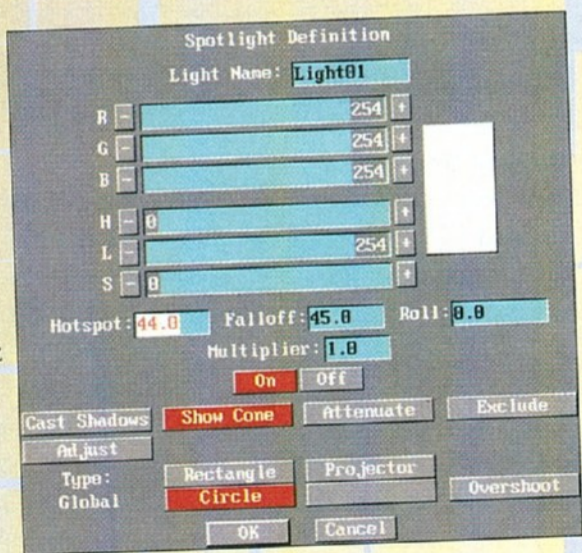
Árnyéktérképpel számított vetettárnyék.

Az árnyéktérkép számítási mód esetén a program egy bittérképen számítja ki a vetettárnyék formáját. Bizonyos esetekben az árnyéktérkép számítás alkalmazása eredményez valóságosabb képet, az élék homályos és elmosódott rajzolata miatt. Az árnyéktérkép alkalmazása a leggyorsabb módja vetettárnyék számításnak.

Az árnyéktérkép beállításai.

Map Bias:

A változó csak árnyéktérkép számításokhoz használható. Az értékkel a vetett árnyékokat lehet eltolni a vetettárnyékok okozó objektumhoz



képet. Pl. ha az árnyékokat létrehozó objektum metszi a vetettárnyékokat, azaz az objektum szélétől indul ki az árnyék, a Map Bias értéket csökkenteni kell. Az eredetileg beállított eltolási érték 1.0, amely építészeti modelleknél számított vetettárnyéknál használható. Reklámfilmek készítésekor 3.0 érték javasolt.

Map size:

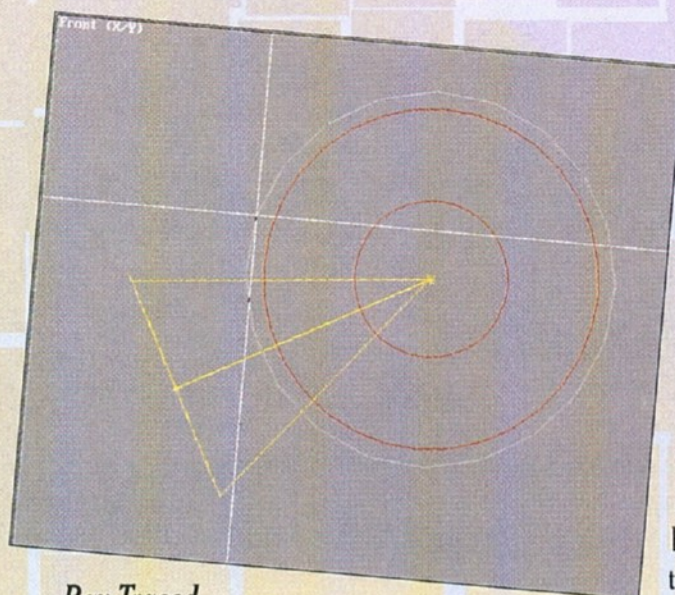
A vetettárnyék számításakor alkalmazott bittérkép méretét határozza meg. Az árnyék minőségét a fényforrás és az objektum távolsága, a kiszámított kép felbontása és a térképméret határozza meg. Az eredetileg beállított bittérkép méret 512. A változó 10-4096-os értékek között állítható.

Figyelem!

Az árnyéktérkép jelentős memória felhasználással jár. Pl. 4096-os térkép méret 67 108 864 bájt felhasználását jelent.

Map Sample Range:

A változó árnyéktérkép számítás esetén használható. Az árnyékél élességét határozza meg. A változó értékét 2 és 5 között javasolt megadni. Ha a Map Sample Range=3 durva, kontúros él keletkezik a vetettárnyékon, 5-ös érték esetén miniatúros, csíkos árnyék keletkezik.



Ray-Traced

Sugárkövetett árnyékszámítás.

Ha a sugárkövetett árnyékszámítás aktív, a program egy új algoritmus segítségével a fényforrás sugarait követve pontos, éles árnyékképet számít. Az árnyék kiszámítását nem befolyásolja a vetettárnyék mérete és a kiszámított kép felbontása. A sugárkövetett számítás kevesebb memóriát használ az árnyék kiszámításához, mint az árnyéktérkép, de a jobb minőség hosszabb kiszámítási időt követel. Az árnyékszámítás előnye, hogy átlátszó tárgyak (Transparency, Transparency Falloff) esetén a létrejövő árnyék az alkalmazott anyagok láthatósága szerint számíthat ki. Az algoritmus használata építészeti, gépészeti modellek esetén javasolt.

Sugárkövetett vetettárnyék számítás eredménye üveg objektum használatakor.

Ray Trace Bias:

A változóval sugárkövetett árnyékszámítás esetén állítható a vetettárnyék helyzete az árnyékvető objektumhoz képest. Ezzel az önmagukra árnyékvető objektumok esetleges hibás számítását lehet kiküszöbölni. A változó alapbeállítása 1.0, az érték megváltoztatásakor csak pozitív értékek használata javasolt.

A hónap 3DS képe:

Ebben a hónapban Nagy Róbert, váli olvasónk képét közöljük. Gratulálunk! A következő számban



Az alábbiakban a hozzám érkezett levelekre válaszolok:

Sasvári József: Kiszámított képsorozatok, hogy lehet FLI/FLC formátumba átszámítani? A képsorozat file-okat a Keyframer VideoPost parancsára megjelenő párbeszédablakban kell háttérnek bekapcsolni. Pl. ANIM*.*, a program az

összes ANIM kezdetű képet a kiszámításkor lejátsza a háttérben.

Ficsor Péter: Hogyan lehet feliratokat készíteni, vagy objektum felszínén megjeleníteni?

A Formatervező modulba importálni lehet Adobe Illustrator formátumú file-okat, amelyeket kis átalakítás után keresztmetszetként tudunk felhasználni. Az egyszerűbb megoldás a Formatervezőben készíteni feliratokat a programhoz mellékelt fontkészletek segítségével. Objektum felszínén előre megrajzolt bittérképeket is meg lehet jeleníteni. A bittérképek sík, henger és gömb objektumra tökéletesen ráilleszthetők. A bittérképek arányait a Bitmap Fit parancssal lehet megtartani.

Schiller Ádám: AutoCAD-ben megrajzolt objektumok átvihetők-e a 3D Studioba?

Az AutoCAD 13-as változata közvetlenül tud írni 3DS file-okat. A 3D Studio olvasni tud DXF file-okat. A programhoz mellékelt OFFICE.DXF file gond nélkül betölthető a programba. A 3D Studio legkisebb kiszámításkor megjelenő grafikus eleme a lap (face), az AutoCAD-ben megrajzolt objektumokat felületekből kell felépíteni ahhoz, hogy kézzelfogható eredmény keletkezzen a programban. Az áthozott objektumoknak érdemes két-oldalal (two-sided) anyagot adni, hogy ne legyen probléma a lapok (faces) láthatóságával.

már a te képed is megjelenhet, ha beküldöd a szerkesztőség címére.

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

A jövő zenéje?

Multimédia

Egy rossz hírrel kell kezdenem. Előző, dupla számunkban a technika ördöge megszállt minket, ezért lássuk most a korrekciót:

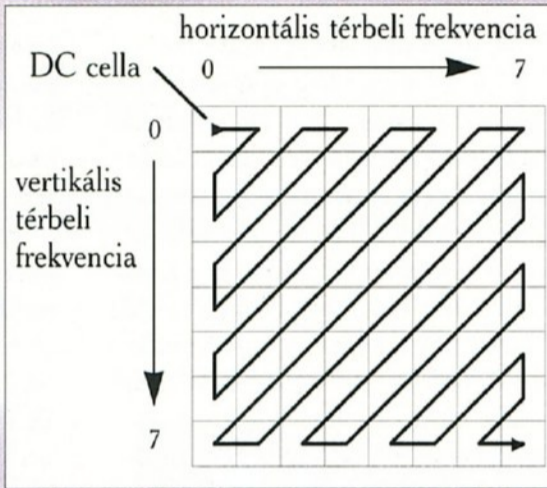
80. oldal, 1. hasáb: egy képet logikusan nem 22 db négyzetre, hanem 2 x 2 darabra osztunk. 2. hasáb: a digitális képek – mint irtuk – meghatározott színeket vehetnek fel, no de nem 224-et, hanem 2^{24} , azaz 2 a 24-ediken félet. 3. hasáb: és természetesen, mondjuk ne 88 pixelt tartalmazó négyzetre bontsuk képünket, hanem 8 x 8-ra.

Sasoljuk meg először a JPEG-et (Joint Photographic Expert Group, kiejtése kb. dzsépég), amely az ISO egyik szabványa. Készítésénél az alábbi célok lebegtek a szemük előtt: egyszerűen lehessen változtatni a tömörítési arányt és így a minőséget egymás rovására. Ne legyen korlát a tömörítésnél a kép felbontása, színe, aránya, tartalma.

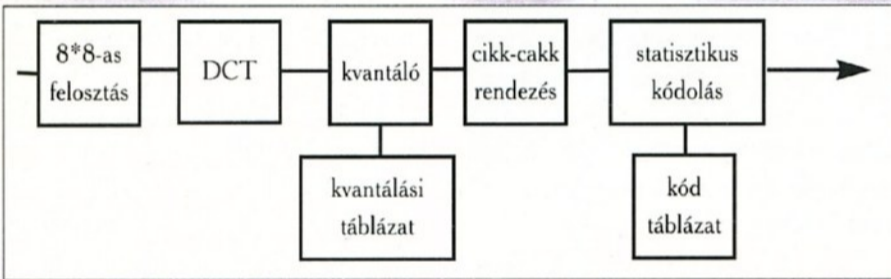
Veszteséges és veszteség nélküli kódolást is tegyen lehetővé. Nem fogom a JPEG minden részletét elmondani, arra egy könyv sem lenne elég, csupán a fontosabb dolgokat. Az alábbi ábra egy áttekintést ad:

Először felosztjuk a képet a szokásos 8 x 8-as négyzetekre. Azért választották ezt a méretet, mert

tartalmazó blokkokat statisztikus kódolásnak (Huffman) vetik alá, azaz a nullákat kevés, a nagyobb értékeket több biten kódolják (lásd feljebb). Legvégül még egy futamhossz kódolást is „ráengednek” a szekvenciára, azaz a sok nullát csak egyszer kódolják, és megmondják, hogy hány-szor fordul elő egymás után (szóval ezért volt jó a cikk-cakk!). Ezek után készen van a JPEG algorit-



mus. A dekódoláshoz, egyszerűen a fent leírt lépéseket kell visszafelé megcsinálni, azaz először a futamhossz kódolást feloldani, aztán a statisztikus, majd a blokkokat visszaállítani a cikk-cakk fordított



ez még nem túl nagy, tehát könnyen kezelhető, de már elég ahhoz, hogy a hasonlóságokat előnyösen ki lehet használni. Ezután jön a DCT. A bal felső adat kitüntetett szerepet játszik, ez tartalmazza az „egyenáramú” (DC), azaz a nulla frekvenciás komponens. Ha egyszerű a kép ezen 8 x 8-as négyzete, akkor csak a DC komponensnek van értéke, a többi 63 „egyenáramú” (AC) adat nulla. És most jön a trükk! Mind a 63 adatot ezek után tetszőleges pontossággal kódolhatjuk. A kvantálási táblázat megmondja, hogy az adott cella digitalizálásánál (emlékezzetek, a DCT csak diszkrét, de nem digitális!) mennyi legyen a lépésköz. Mivel a táblázat 8 bites bejegyzésekből áll, a maximális felbontás 1/256. Így elérjük azt, hogy minden cellát csak a szükséges pontossággal digitalizáljunk, se többel, se kevessebbel. A DC cella közelében lévő AC cellákat (kis frekvenciák: durva változások) általában nagy felbontással, a távoliakat (nagy frekvenciák: apró részletek) kicsivel digitalizálják. Ezzel elérhető, hogy az apró részleteket, amelyekből kevés van vagy nem olyan fontosak, nulla reprezentálja. Ezek után következnek a cikk-cakk elrendezés, amivel a cellák adatait szekvencializáljuk (sorossá tesszük). De nem soronként vagy oszloponként hanem az alábbi elrendezésben:

BIT PER PIXEL	ARÁNY (1:X)	MINŐSÉG
0.25 - 0.5	< 100	közepes-től jóig néhány alkalmazás számára
0.5 - 0.75	< 50	jótól nagyon jóig sok alkalmazás számára
0.75 - 1.5	< 30	kiváló a legtöbb alkalmazás számára
1.5 - 2.0	< 15	megkülönböztethetetlen különleges alkalmazások.

Fontos tudni, hogy a JPEG nem file-formátum, hanem csak tömörítési algoritmus megnevezése. Kétféle file-formátum létezik állóképek tárolására, a JFIF és a TIFF JPEG. Az előbbi egy egyszerű struktúra, legtöbbször ezt alkalmazzák. A file kiterjesztése tetszőleges (általában „JPG”), nyilván nem ez határozza meg a tartalmát. A file-formátumról meggyőződhetek, ha „belenézték” file-ba: a hetedik byte-tól kezdve az alábbi string (magic) van benne „elrejtve”: „JFIF ...”

A JPEG tömörítést állóképekre találták ki, de alkalmazható mozgóképekre is, ha úgy tekintjük, hogy a mozgókép nem más, mint állóképek egymásutánja. Ezt MJPEG-nek (motion JPEG) hívják. Ennek ismertetésére most nem térek ki, elég egyszerű formátum, de sajnos embere válogatja, hogy ki hogyan valósítja meg, hiszen nem szabvány. Van aki a kvantálási táblát menet közben „tuningolja”, hogy körülbelül egyforma mennyiség-

jával, aztán a DCT inverzét (IDCT) ráengedni a blokkra és már vissza is kaptuk a kép 8 x 8-as részét. Illetve ez még csak egy komponens volt, tehát ezt háromszor kell megcsinálni, rendre az R, G, B vagy az Y, U, és V komponensekre.

Legvégül nézzük meg, hogy milyen tömörítési arányokat lehet elérni:

gű adat keletkezzen minden képre, mert a változó adattömeget elég nehéz kezelni. Elérkeztünk az MPEG-hez, a manapság legdivatosabb algoritmushoz. Az MPEG egy nagyon precíz algoritmus, sok mindent előír, amit a JPEG nem. A méret fix, lehet CIF (Common Intermediate Format), mely 352x288 (PAL) felbontást szab meg az Y komponensre, az U és V vízszintes és függőleges irányban is kétszeres alulmintavételezésnek esik áldozatul, azaz 176x144 lesz a felbontása, és lehet QCIF (Quarter CIF), ahol az Y lesz 176x144, az U és V arányosan kisebb.

Nézzük először, hogy milyen célok lebegtek a fejlesztők szeme előtt, amikor az MPEG-et szabványosították: Elfogadható minőség mellett 1.0-1.5 MB/s átviteli sebességet kell megelőzni (ez 125 KB/s - 190 KB/s-ot jelent). A tetszőleges pozicionálást és editálást lehetővé kell tenni. Adathiba esetén nem következhet be katasztrofális állapot. Audio-video szinkronizálásnak megoldhatónak kell lennie. A tömörítés és kitömörítés készletét szabályozható kell hogy legyen. Ezek után nézzük az alapfelépítést. A mozgókép frame-jeit négy különböző módon lehet tömöríteni, ezek az I, P, B, és D.

Az I kép intrakódolt képet jelent, azaz a képet önmagában tömörítik, a többi kép segítségével nélkül. Ez azt is jelenti, hogy ezt a frame-et a többi frame ismerete nélkül ki is lehet tömöríteni. Ennek hátránya, hogy a mozgáskor keletkező redundanciákat nem tudja kihasználni, de erre a képre mindig lehet pozicionálni és hivatkozni, mert ez nem függ a többitől. Ezért is hívják ezt key-frame-nek (kulcsjelenet, az animációból). Egy I kép tömörítése nagyon hasonlít a JPEG-hez. Szintén 8 x 8-as négyzetekre osztják a képet, DCT, kvantálás, majd ezt Huffman kódolás követi.

A P képek predikált (jósolt) képek. Egy előző P vagy I képből mozgáskompensációval (motion compensation) nyerhetők. A képet 16 x 16, ún. makroblokkra osztják fel, és meghatározzák, hogy a kiindulási kép adott makroblokkja hova mozdult el a rákövetkezendő képek során. Mivel ez nem lehet tökéletes, minden 8 x 8-as blokkra még egy korrekciós tényezőt is beiktatnak, amit DCT-val kódolnak. A P kép tömörítésekor kb. harmadannyi adat keletkezik, mint az I képnél.

A B képek még kevesebb adatot tartalmaznak, nagyságuk kb. fele-ötöde, mint a P képekénél.

Ezek interpolált képek (interpoláció: lásd feljebb), azaz egy régebbi és egy jövőbeli I vagy P kép közötti interpolációból származnak. Ezeknek a képeknek is vannak makroblokkjai és DCT kódolt korrekciós elemei. A D kép egy speciális formátum, amit csak gyors keresésnél használnak, nincs nagy jelentősége.

Nyilvánvaló, hogy minél jobb tömörítési arányt akarunk megvalósítani, annál több B képet kell kódolnunk és annál kevesebb I-t és P-t. Ez azonban nem ilyen egyszerű, mert ahhoz, hogy egy B képet (ki)tömöríthessünk, ismerni kell egy jövőbeli P-t vagy I-t. Ez egyrészt pufferelést (tárolást), másrészt késleltetést jelent, mind a tömörítéskor, mind a kitömörítéskor. Azonban csak korlátozottan engedhető meg, illetve áll rendelkezésünkre. Azonkívül a keresésnél, pozicionálásnál csak I képet kereshetünk, mert a P és a B olyanok, mint az ADPCM elemei, csak különbséget, el-



mozdulást tartalmaznak, key-frame nélkül értelmetlenek. Ezért például egy tipikus megjelenítési szekvencia lehet:

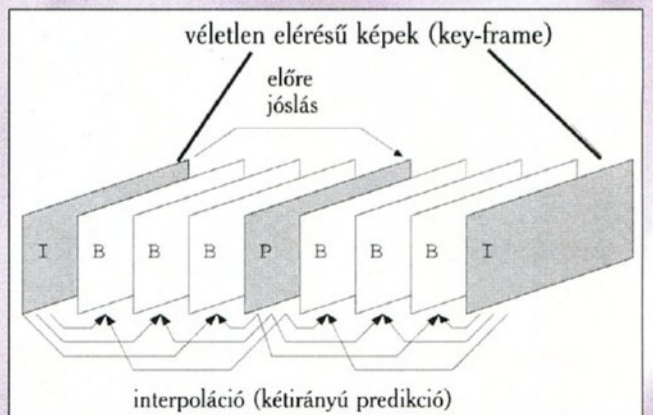
IBBBPBBBBIBBBP...
12345678910111213

Viszont az I-t és a P-t azelőtt kell átvinni, mielőtt még a hozzájuk kapcsolódó B-ket átvittük volna. Így az átvitel sorrendje (a számok még mindig a megjelenítés sorrendjét tükrözik):

IPBBBBIBBBPBBB...
15234967813101112

Az alábbi ábra a képek viszonyát mutatja.

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



A PC ABC tévéműsor rovata

Multi-ABC

Előző számunkban megígértük, hogy felboncolunk egy AWE32 hangkártyát. Igaz is, elég már a hagyományos 8 és 16 bites hangkártyákból, nézzünk egy olyat, amiben végre nem FM szintézis van. Szót ejtünk még a multimédia vízióiról is, megnézzük, hogyan lehet video-képet megjeleníteni és digitalizálni.

Az integrált kártya alapvetően két egységre bontható: van rajta egy megszokott SoundBlaster 16 Pro CSP, amelyhez egy EMU 8000 Wave-Effect szintetizátor chippet biggyesztettek. A dolog azért jó így, mert teljesen SB16 kompatibilis maradt, és ez a mai időkben, a játékok esetében igen fontos. Mert ugye elkészült a Gravis Ultrasound legalább két éve, amely hasonlóan szépen énekelt, ám az SB kompatibilitás hiánya miatt csak lassabban terjedt el világszerte.

Az AWE32, bár alaposan áttervezték, felülről 100 százalékgig SB kompatibilis maradt. Mindezek mellett ma már renge-

SB16 – na jó, csak vicc volt, de tény, hogy még egy hozzám hasonló botfűlű is kapásból észreveszi a különbséget az FM és a WaveTable között).

Már rengeteget beszélünk a hangdigitalizálásról; az AWE is tud ilyet (naná!), így (majdnem) tökéletesen képes visszaadni mondjuk egy hegedű hangját. Ez úgy történik, hogy a bedigizett hangot letisztogatjuk, effektakkal gazdagít(hat)juk, majd a kártya memóriájába töltve már mint hangszert használjuk. Természetesen az ehhez szükséges szoftvereket (WaveStudio, CD, MIDI és WAV lejátszó, Vienna SF Studio) is mellékelik az AWE32-höz.

Rengeteget beszélünk már ezidáig a hangoskodó számítógépekről, essen most szó a nagyképekről is. A videotechnika bámulatosan gyorsan fejlődik – hol van már a VHS (otthon, például nálam...), a 8 mm-es filmezés? Mind inkább elterjedőben vannak a legújabb, természetesen számítógépekre épülő berendezések: a Philips CDi kifejezetten otthonra készült, segítség-



mot hardware-ből tudja, tehát teljes értékű CDi playert varázsol a PC-ből). Jogos az ötlet, hogy mindezeket miért ne láthassuk viszont a PC képernyőjén is. Semmi akadály, mondjuk egy Video Blaster segítségével TV-t, filmeket nézhetünk a monitoron, vagy akár digitalizálhatjuk is a beérkező videojelet (már ha van 1-2 gigabájt szabad helyed a C:\VIDEOK alkönyvtárban...). A Windows alkalmas felület arra, hogy a multimédia ezen ágát is szabadon gyakorolhassuk (és mire ezek a sorok napvilágot látnak, talán már Gates papa is elkápráztatja a világot a Win95-tel), így akár egy ablakban is nézheted a EuroSportot.

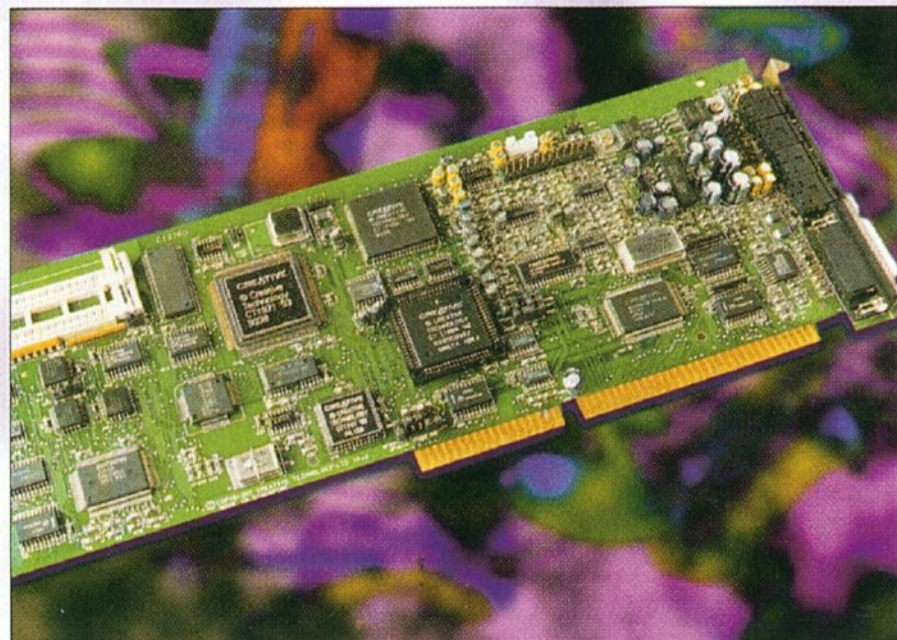
A Video Blaster SE100 kártyával kimerevíthetünk például egy videoképet (az „apuci magára önti a paradicsomlevest a családi ebédnél” című jelenetből), majd digitális jelként, azaz valamilyen képfórmátumban eltárolhatjuk. A kártya és a hozzá való szoftverek installálása után egy vezérlőpulton keresztül minden szemvillanás alatt elérhető: állítható a színtelítettség, a kontraszt, a fényerő is... Ez a kártya kompozit PAL és NTSC (utóbbi Amerikában használatos szabvány) jelek mellett az SVHS jelet is fogadja, így egészen jó minőségű, nagyfelbontású képeket is digitalizálhatunk.

A Video Blaster RT300-as már tekintélyesebb darab, integráltak rá egy Intel 750PE procit, amely lehetővé teszi, hogy másodpercenként 30 képet digitalizáljunk egy 320x240-es ablakban. A kártya tömörítve is képes tárolni az adatokat, így jóval kisebb helyet foglal el a winchin. A kártya három bemenettel rendelkezik, ezek közül szoftverből választhatjuk ki az épp aktuálisat.

Persze a fejlődés nem állt le, ma már „szokványosnak” titulálhatók az úgynevezett non-lineáris video editáló rendszerek. Ezek segítségével először digitalizáljuk a nyersanyagot, majd innentől kezdve kizárólag merevlemezen történik mindennemű beavatkozás a film életébe. Ilyenkor semmi más nem tesz a mélyen tisztelt „rendező” vagy vágó, mint utasításokat ad a programnak, hogy hol, milyen vágási pontok vannak, hol van áttűnés, hány másodperces (ezek vonatkoznak a hangra is), majd mikor összeállt a videoklip, egy mozdulattal visszairja mondjuk Betara (a legújabb non-lineáris rendszerek broadcast, azaz adásminőségű jelet produkálnak, így szinte észrevehetetlen a különbség egy „igazi” Beta és egy PC-vel editált Beta kazetta között). A megoldásban az a pláne, hogy nem lép fel minőségcsökkenés az újráris miatt

(például, ha egy kész anyag kelles közepére akarunk egy képsort illeszteni, akkor a „hagyományos” módszerrel két lehetőségünk van: vagy újra vágjuk az egész anyagot, vagy – minőségvesztéssel – újra kiírjuk a filmet egy másik kazettára, közben beillesztve a kívánt részletet – számítógéppel a probléma egy pillanat alatt orvosolható), illetve sokkal egyszerűbben, gyorsabban dolgozhatunk a PC-vel, mint egy „hagyományos” vágógépen.

Mr. Chaos



teg játék támogatja kifejezetten az AWE-t, ezzel jóval szebb hangokat kicsikarva a kártyából, mintha SB16-ként működne. 128 hangszert 16 csatornán, 32 hangos polifóniában szólaltathatunk meg, ami már egész közel áll egy profi hangszeres számhoz. Persze a tökéletes hangok életre keltéséhez sok memóriára van szükségünk – alapkiépítésben mindössze 512KByte-ot rejtettek el a kártyán, amely 28 megáig bővíthető.

Az előbb említettük a CSP rövidítést, amely a Creative Signal Processort jelenti. E segítségével real time képes a kártya hangokat „össze-vissza-ki-be” tömöríteni. Természetesen MIDI köztes-arcot (gy. k.: interface, és ha van egy keyboardod, simán összekötheted a géppel, és prűntyöghetsz rajta...) is találunk, nem is beszélve a CD-ROM vezérlőről, a joy-csatalkozóról, az OPL3 FM szintetizátorról (hogy hasonlóan rondán krákgogjon, mint mondjuk egy

gével zenei CD-ket hallgathatunk, mozifilmeket nézhetünk (MPEG tömörítésben), illetve játszhatunk (ha minden igaz, októberben jelenik meg a Philips legújabb MPEG kártyája, amely a CDi formátu-



3D ANIMÁCIÓS PÁLYÁZAT!

Igen, itt a várva várt animációs pályázat second edition, azaz a NAGY MÁSODIK PÁLYÁZAT! És most egy kicsit komolyabbra is vesszük a figurát, mert ez a pályázat részben különbözik az előzőtől – a díjak is más jellegűek, és talán másodrendűek. De ezt majd később, a részletekben. Szóval:

A PCX Magazin animációs pályázatot hirdet az ABC-FILM Kft-vel és az AQS Kft-vel közös szervezésben. A pályázat témája: Magyarországra jellemző táj, épület, építmény számítógépes animációja. A szervezők a pályaműveket csak CD-n, vagy SVHS videokazettán fogadják el. A fileformátumok CD ROM esetén a következők lehetnek: *.FLC, *.FLI. A pályázóktól kérjük, hogy az animációhoz mellékeljenek ahhoz megfelelő lejátszó programot. Használható képfelbontások: min.: 320x200 pont 256 szín, max.: 640x480 pont 256 szín. Az értékelést megfelelő videómagnóval, vagy az alábbi konfiguráción hajtuk végre: 486DX2 66 Mhz, 8 MByte RAM, VLB videokártya, 540 Mbyte HDD.

Az animációkat – CD ROM hordozó esetén – hard disk-ről futtatva tekinti meg a zsűri.

A pályázatra profi és amatőr kategóriában lehet nevezni. Az animációk beérkezési határideje: 1995. december 10. A határidőig be nem érkezett pályázatok az értékelésben nem szerepelnek. A pályázatok kiértékelésének és elbírálásának határideje: 1996. január 29. Eredményhirdetés: 1996. február 1. A nyertesek műveiből a PC-X külön oldalon ízelítőt jelentet meg. A pályázatra jelentkezni kizárólag ezen jelentkezési lap kitöltésével lehet – a pályamunkával együtt olvashatóan kitöltve kérjük beküldeni. Jelentkezési lap nélküli pályamunka nem vesz részt a versenyen! Díjak:

Profi kategóriában:	1. helyezett:	17" color SVGA monitor
	2. helyezett:	1 GByte AT HDD
	3. helyezett:	VLB 2 MB videokártya
Amatőr kategóriában:	1. helyezett:	15" color SVGA monitor
	2. helyezett:	4x sebességű CD-ROM
	3. helyezett:	Gravis Ultrasound hangkártya
	különdíj 1:	Animator Studio az AutoDesk Magyarországi irodától
	különdíj 2:	3D Studio Special Effects könyv a SoftWare Stationtól

A díjazott pályaművek ezenkívül szerepelnek majd egy videokazettán és jónéhány kábeltelevíziós műsorban!

A pályaműveket szakértő zsűri bírálja el a következő szempontok alapján: művészeti érték, látvány, tartalom, technikai tudás. Beküldési cím: ABC-FILM Kft. 1143 Budapest, Gizella u. 24-26. Postai csomagként, vagy személyesen is átadható munkanapokon 9-17 óráig.

Itt vágd le!

Itt vágd le!

A pályamunkákat az ABC-FILM a pályázat beadási határidejéig felbontatlanul tárolja. A pályamunka felhasználójának, pályázatójának az ABC-FILM Kft. tekintendő. Pályázó a pályamunka határidőbeni benyújtásával külön nyilatkozat hiányában is szavatolja, hogy a benyújtott pályamunka nem sérti más szerzők személyi- és vagyoni jogait, erkölcsi és anyagi érdekeit és hozzájárulását adja ahhoz, hogy a pályamunka nyilvánosságra kerüljön. A pályázató, mint felhasználó külön díj fizetése nélkül a pályamunka kizárólagos felhasználására jogosult, így (nyilvánosságra hozni, másolatot készíteni, többszörözni, médiában felhasználni, CD ROM hordozón legfeljebb a PCX magazin mellékleteként (CD-X) megjelentetni, videokazettán legfeljebb 5000 példányban kereskedelmi forgalomba hozni, továbbá kereskedelmi és egyéb televíziókban bemutatni) jogosult. A műpéldány tulajdonjoga a felhasználót illeti. A felhasználó vállalja, hogy a pályázót, mint szerzőt a felhasználás során arra alkalmas módon feltünteti és megjelöli, az ismert szinten róla a tájékoztatást megadja, a felhasználás során érdekében reklámtevékenységet végez. A jelen feltételek melletti felhasználás esetére a pályázó minden vagyoni igényről lemond.

Igen! Jelentkezem a pályázatra. Tudomásul veszem a fenti feltételeket, hozzájárulok nevem és címem közléséhez pályamunkámmal kapcsolatosan.

Nevem: Nevezett kategória: profi

Címem: amatőr

Budapest, 1995.

.....
aláírás

Megkezdte működését a
FaxInform[®]
számítógépes adatbázis.

FAX
inform

Magyarország legprofibb faxback rendszere a nap 24 órájában, 8 digitális fővonalon, naponta többszáz hívóhoz juttatja el akár az Ön hírdetését is.

Több ezer oldalnyi információval várjuk.

Tárcsázza a **267-9916** -os telefonszámot.
Minden új hírdetőnk két hónapig ingyen hírdethet.
Győződjön meg Ön is a FaxInform hatékonyságáról!

KODAK DCS200
digitális fényképezőgép
NIKON 801-es vázzal, most féláron:
890.000 Ft + Áfa

A nagy sikerre való tekintettel,
szeptemberben folytatódik a CD írási
akciónk. Klubtagjainknak adatait CD
lemezre mentjük super áron:
490 Ft + Áfa + nyerslemez

AUTOMEX CENTER

1071 Wesselényi u. 21.

Tel.: 268-0885

Fax: 267-8546

ARZENÁL ÁRUHÁZ

1076 Thököly u. 2.

Tel./Fax: 322-3817

FaxInform

Tel.: 267-9916



ASTORIA ÜZLETHÁZ

1077 Rákóczi út 4-6.

Tel.: 267-9461

Fax: 267-9463

CD-BYTE

1027 Fő u. 92.

Tel./Fax: 202-6438

Postai utánvétel

1410 Bp. Pf. 185

AUTOMEX KFT.

BitMEX BBS Tel.: 267-9918

Újdonság!

PD/CD-ROM

Magyarországon nálunk először!

A többször írható CD technológia mely
forradalmasítja a multimédiát.

Műszaki paraméterek:

- Kapacitás: 650 MB

- Adátívitel: 870 kB/sec.(PD); 600 kB/sec (CD)

- Elérési idő: <200 ms

- Ismert formátumok: CD-ROM, XA, Audio, Photo CD

- Írási technológia: fázisváltásos

Bevezető áron most **239.000 Ft + Áfa**

Nyers PD lemez : 9900 Ft + Áfa

**HASZNÁLJON
KEMÉNYEBB
HARDWARE-T!**

Az AUTOMEX minden
megunt, használt, elavult hard-
ware alkatrészt felvásárol vagy ked-
vező áron beszámítja más alkatrészt
vásárlásakor.
KERESSEN, HOGY KERESSEN!

**CD lemez vásárlása esetén klubtagjaink 20% kedvezményt kapnak, továbbá megunt CD
lemezeiket kedvező feltételekkel visszavásároljuk.**

Klubtagjainkat állandó meglepetésekkel és EXTRA kedvezményekkel várjuk!

Magyarország legnagyobb CD-ROM választéka!

MINDEN ÁRON VERSENYBEN! Ha egy CD-t máshol olcsóbban kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda!



LucasArts Archives 1.

A híres amerikai software-gyártó
most egy 6 CD lemezből álló cso-
maggal lepelt meg bennünket.
Megtalálható az összeállításban
Indiana Jones kalandjai, Sam &
Max kufangos rejtelmei, a
Csillagok háborúja című siker-
játék néhány epizódja (Rebel
Assault), a mókák kedvelőinek
egy humoros kalandjáték (Day of the Tentacle), egy
screen saver disk, ami szintén a csillagok háborújára
épült, és végül egy lemez, amin 5 játék teljesen játszható
demója van. (Rebel Assault 2, Dark Forces, Full
Throttle...) Ára: 8.990,-

CDP150

egy humoros kalandjáték (Day of the Tentacle), egy
screen saver disk, ami szintén a csillagok háborújára
épült, és végül egy lemez, amin 5 játék teljesen játszható
demója van. (Rebel Assault 2, Dark Forces, Full
Throttle...) Ára: 8.990,-

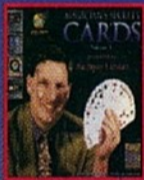


Who Wants Arthur?

Amanda Graham interaktív
mesekönyve angolul tanuló
gyerekeknek. Játssza sajátíthatják
el az angol nyelv szépségeit ezzel
a lemezzel. Minimális, angol
alapismereteket igényel.
Ára: 3.690,-

GAM688

Amanda Graham interaktív
mesekönyve angolul tanuló
gyerekeknek. Játssza sajátíthatják
el az angol nyelv szépségeit ezzel
a lemezzel. Minimális, angol
alapismereteket igényel.
Ára: 3.690,-



**Magician's Secrets
Card**

Zsugababusok bibliája. Számos
kártyatrükköt mutat be Anthony
Lindan, Amerika sztárja. Valós
video felvételek, fotók és leírások
segítségével sajátíthatunk el
olyan trükköket, amivel ámulatba
ejthetjük barátainkat és barátd-
nőinket! Ára: 3.990,-

GAM765

Zsugababusok bibliája. Számos
kártyatrükköt mutat be Anthony
Lindan, Amerika sztárja. Valós
video felvételek, fotók és leírások
segítségével sajátíthatunk el
olyan trükköket, amivel ámulatba
ejthetjük barátainkat és barátd-
nőinket! Ára: 3.990,-



USA Poster

Egy katalógus 1000 amerikai
poszterből. Sok szép kép között
lapozgathatunk.
Fotósoknak, és fotózni szeretők-
nek külön ajánljuk, mert rengeleg
ötletet meríthetnek az elkészült
művekből. Miközben a képeket
lapozgatják, a másik, bonuszba
adott CD lemezt rácsálhatják.
Ára: 2.490,-

WLEX015

Egy katalógus 1000 amerikai
poszterből. Sok szép kép között
lapozgathatunk.
Fotósoknak, és fotózni szeretők-
nek külön ajánljuk, mert rengeleg
ötletet meríthetnek az elkészült
művekből. Miközben a képeket
lapozgatják, a másik, bonuszba
adott CD lemezt rácsálhatják.
Ára: 2.490,-



Ebciklopédia

Több mint 101 kutya gyűlt össze
azért, hogy bemutatkozzon
Önöknek. Egy nagy encik-
lopédiában lapozgatva ismerked-
hetünk meg az ember
leghűségesebb társaival.
Fényderű a kutyálatok szár-
mazására, rövid felhas mutatja be
őket magyar és angol nyelven is.
megtudhatjuk mire használhatjuk őket... A számos
szöveges információ mellett fotók és video felvételek
mutatják be a kutyákat. A lemez "NEM PROFIKNAK"
készült, inkább egy kis kedvcsináló, egy kikapcsolódást
nyújtó komplex enciklopédia. Egyszerű használata és a
rajta található több tízezer szóból álló adattömeg miatt
minden korosztálynak ajánlott. Bonuszként egy egyszerű
játék is fellelhető a lemezen. Ára: 4.990,-

LEX814

Több mint 101 kutya gyűlt össze
azért, hogy bemutatkozzon
Önöknek. Egy nagy encik-
lopédiában lapozgatva ismerked-
hetünk meg az ember
leghűségesebb társaival.
Fényderű a kutyálatok szár-
mazására, rövid felhas mutatja be
őket magyar és angol nyelven is.
megtudhatjuk mire használhatjuk őket... A számos
szöveges információ mellett fotók és video felvételek
mutatják be a kutyákat. A lemez "NEM PROFIKNAK"
készült, inkább egy kis kedvcsináló, egy kikapcsolódást
nyújtó komplex enciklopédia. Egyszerű használata és a
rajta található több tízezer szóból álló adattömeg miatt
minden korosztálynak ajánlott. Bonuszként egy egyszerű
játék is fellelhető a lemezen. Ára: 4.990,-



The Maximum six

Egy hat CD lemezből álló pack,
amin 6000 játék, programok és
"források" találhatóak. Találhatunk
egy CD-re való rengeleg játékot,
amin a Doom kollektív is fellel-
hető, egy CD-re való rengeleg
gyerekeknek, egy CD-re való
rengelg szabadon felhasználható,
szemet gyönyörködtető felvétel,
egy CD-re való Apogee által készített játékárdatot, és még
sok más... Ára: 5.890,-

CDP158

Egy hat CD lemezből álló pack,
amin 6000 játék, programok és
"források" találhatóak. Találhatunk
egy CD-re való rengeleg játékot,
amin a Doom kollektív is fellel-
hető, egy CD-re való rengeleg
gyerekeknek, egy CD-re való
rengelg szabadon felhasználható,
szemet gyönyörködtető felvétel,
egy CD-re való Apogee által készített játékárdatot, és még
sok más... Ára: 5.890,-



Descent

Aki szereti a doom stílusú interak-
tív kalandjátékokat, azoknak
figyelmébe ajánljuk. A Doomhoz
képest sokat fejlődött ez a
lovöldözős, labirintusban bolyn-
gó stílus. 360 fokban és 3D-ben
mozoghatunk, ezáltal teljesen
Virtual reality sisak hatását
érelhetjük át benne. Ára: 8.690,-

GAM823

Aki szereti a doom stílusú interak-
tív kalandjátékokat, azoknak
figyelmébe ajánljuk. A Doomhoz
képest sokat fejlődött ez a
lovöldözős, labirintusban bolyn-
gó stílus. 360 fokban és 3D-ben
mozoghatunk, ezáltal teljesen
Virtual reality sisak hatását
érelhetjük át benne. Ára: 8.690,-



Games Platinum

Windows játékok töménytelen
mennyiségét zsúfolták össze egy
korongra. Mindenféle stílusú és
szívnáló programok játszóhatók.
Az is igazolja a lemez
sokoldalúságát, hogy ez az
összeállítás Amerikában plai-
nalemmez lett egy hónap után.
Aki szeret szórakozni és
böngészgetni az ne hagyja ki. Ára: 2.990,-

GAM331

Windows játékok töménytelen
mennyiségét zsúfolták össze egy
korongra. Mindenféle stílusú és
szívnáló programok játszóhatók.
Az is igazolja a lemez
sokoldalúságát, hogy ez az
összeállítás Amerikában plai-
nalemmez lett egy hónap után.
Aki szeret szórakozni és
böngészgetni az ne hagyja ki. Ára: 2.990,-



Voyage in Egypt

Egy virtuális kirándulás egyip-
tombba, ahol nem csak terben de
időben is utazhatunk. Az ismer-
terterjesztő CD lemezek
közül legmagasabb alkotás, szép
kivitelű, jól összeállított anyaga
miatt. Azt hisszük, aki megveszi a
francia EMME cég termékét, az
pénzt hasznosan fektette be. Ára: 6.990,-

ART653

Egy virtuális kirándulás egyip-
tombba, ahol nem csak terben de
időben is utazhatunk. Az ismer-
terterjesztő CD lemezek
közül legmagasabb alkotás, szép
kivitelű, jól összeállított anyaga
miatt. Azt hisszük, aki megveszi a
francia EMME cég termékét, az
pénzt hasznosan fektette be. Ára: 6.990,-



Super 10

A SunMoonStar cég ismételtén
egy nagyon jó, 10 lemezből álló
összeállítást készített el, ami az
alábbi címekből áll:
Entertainment Collection (sok
játék), Family Doctor (házi orvosi
tanácsadó), Cyclones (egy remek
és egyedülálló, amiben védhetjük
a földet), Selfish Giant (mesele-
mez gyerekeknek), Healthy Cooking (étvágygerjesztő
szakácskönyv), Dinosaur Safari (enciklopédia a
dinoszauruszokról), Professor multimedia (a multi-
médiához egy remek szerkesztő programcsomag),
Falcon AT (repülőgépek kedvelőinek), World Atlas 4
(világatlasz, rengeleg térképpel és információval), Jack
Nicklaus Golf (a kényelmes, de golfozni szerető fel-
használóknak) Az egész pack ára szenzációsan olcsó!
Ára: 8.990,-

CDP153

A SunMoonStar cég ismételtén
egy nagyon jó, 10 lemezből álló
összeállítást készített el, ami az
alábbi címekből áll:
Entertainment Collection (sok
játék), Family Doctor (házi orvosi
tanácsadó), Cyclones (egy remek
és egyedülálló, amiben védhetjük
a földet), Selfish Giant (mesele-
mez gyerekeknek), Healthy Cooking (étvágygerjesztő
szakácskönyv), Dinosaur Safari (enciklopédia a
dinoszauruszokról), Professor multimedia (a multi-
médiához egy remek szerkesztő programcsomag),
Falcon AT (repülőgépek kedvelőinek), World Atlas 4
(világatlasz, rengeleg térképpel és információval), Jack
Nicklaus Golf (a kényelmes, de golfozni szerető fel-
használóknak) Az egész pack ára szenzációsan olcsó!
Ára: 8.990,-



System Shock

Origin cég féltelmesen
kivitelezett játéka, ami a jövőben
játszódik. Helyszín a jövő, a
cyberspace ahol harcba kell
szállnunk a cyborgok és a mután-
sok ellen azért, hogy mi legyünk a
lőlélek. Csak a legbátrabbak vág-
janak bele ebbe a valós cyber
kalandba. Ára: 8.690,-

WGAM012

Origin cég féltelmesen
kivitelezett játéka, ami a jövőben
játszódik. Helyszín a jövő, a
cyberspace ahol harcba kell
szállnunk a cyborgok és a mután-
sok ellen azért, hogy mi legyünk a
lőlélek. Csak a legbátrabbak vág-
janak bele ebbe a valós cyber
kalandba. Ára: 8.690,-



**Greatest Paper
Airplanes**

Egy nagyon érdekes és egyedi
stílusú oktató lemez. Szerintünk
csúcs az ötlet, amit a yankee-k
kitaláltak. A lemez egy oktató CD,
ami a papírepülőgépek hajtogatás
rejtelmébe kalauzolja a fel-
használókat. Ára: 1.390,-

GAM858

Egy nagyon érdekes és egyedi
stílusú oktató lemez. Szerintünk
csúcs az ötlet, amit a yankee-k
kitaláltak. A lemez egy oktató CD,
ami a papírepülőgépek hajtogatás
rejtelmébe kalauzolja a fel-
használókat. Ára: 1.390,-



Michelangelo

Interaktív kirándulás a művész
műkái között. 350 csodás fotó,
20 perc zene, 18 perc
audiovizuális bemutatás, 60000
szó szöveg, 120 menü és 4 perc
video felvétel várja az érde-
klődőket. Ezt a lemezt is a francia
EMME cég készítette. Ára: 6.990,-

ART694

Interaktív kirándulás a művész
műkái között. 350 csodás fotó,
20 perc zene, 18 perc
audiovizuális bemutatás, 60000
szó szöveg, 120 menü és 4 perc
video felvétel várja az érde-
klődőket. Ezt a lemezt is a francia
EMME cég készítette. Ára: 6.990,-



TuneLand

A leglédibb gyerekeknek
készült összeállítás. Annira jól
sikerült, hogy még felnőtteknek is
ajánlani merjük. Egy mókás kis
mese, ami zeneföldön játszódik,
és mi magunk befolyásolhatjuk a
cselekvény történetét. Hihetetlen
mókás trükkök, és tökéletes ámu-
latba ejtő computeres megoldások. Nézzen bele bolt-
jainkban és akkor ön is megszereti egy pillanat alatt. Nem
igényel nyelvtudást!!! Ára: 3.690,-

CDM192

A leglédibb gyerekeknek
készült összeállítás. Annira jól
sikerült, hogy még felnőtteknek is
ajánlani merjük. Egy mókás kis
mese, ami zeneföldön játszódik,
és mi magunk befolyásolhatjuk a
cselekvény történetét. Hihetetlen
mókás trükkök, és tökéletes ámu-
latba ejtő computeres megoldások. Nézzen bele bolt-
jainkban és akkor ön is megszereti egy pillanat alatt. Nem
igényel nyelvtudást!!! Ára: 3.690,-



Myst

Misztikus kalandok egy mystikus
világban. Windows alá készült, és
elnyerte a tavaly, az év legjobb
grafikájú programja címet. Egy
lakatlan szigeten kell kufangos
helyeket fellelőznünk, össze-
állítandó kalandokat megoldanunk. A program
kufangos logikát igényel,
ezért aki szereti az ilyen pro-
gramokat, vágjon bele bátran. Ára: 5.990,-

GAM594

Misztikus kalandok egy mystikus
világban. Windows alá készült, és
elnyerte a tavaly, az év legjobb
grafikájú programja címet. Egy
lakatlan szigeten kell kufangos
helyeket fellelőznünk, össze-
állítandó kalandokat megoldanunk. A program
kufangos logikát igényel,
ezért aki szereti az ilyen pro-
gramokat, vágjon bele bátran. Ára: 5.990,-



Home Gardener

Sokan szeretünk kertészkedni és
számítógépekkel dolgozni.
Órások problémát jelentett az,
hogy kertészkedés közben nem
lehetett számítozópezeni és fordít-
va. Ennek a lemeznek a segít-
ségével továbbra sem lehet
kertészkedés közben számítozó-
pezeni, viszont fordítva igen. Egy
remek házi kerttervező program, aminek a segítségével
szép kerteket tervezhetünk, és sosem jön a vakond,
sosem szárad ki a fű... Ára: 1.390,-

ART688

Sokan szeretünk kertészkedni és
számítógépekkel dolgozni.
Órások problémát jelentett az,
hogy kertészkedés közben nem
lehetett számítozópezeni és fordít-
va. Ennek a lemeznek a segít-
ségével továbbra sem lehet
kertészkedés közben számítozó-
pezeni, viszont fordítva igen. Egy
remek házi kerttervező program, aminek a segítségével
szép kerteket tervezhetünk, és sosem jön a vakond,
sosem szárad ki a fű... Ára: 1.390,-



CD-ROMtár 2.

A világon egyedülállóan számító
lemez mert: teljes interaktív CD
katalógust tartalmaz magyar
nyelven több mint 1400 CD-ről,
több tucat külföldi játszható
játékdemo található rajta, számos
ismertető újdonságokról,
érdekeségekről... és a legol-
csóbb CD a piacon 499 Ft-os
bruttó ára miatt. A harmadik szám
októberben jön! Ára: 499,-

LEX642

A világon egyedülállóan számító
lemez mert: teljes interaktív CD
katalógust tartalmaz magyar
nyelven több mint 1400 CD-ről,
több tucat külföldi játszható
játékdemo található rajta, számos
ismertető újdonságokról,
érdekeségekről... és a legol-
csóbb CD a piacon 499 Ft-os
bruttó ára miatt. A harmadik szám
októberben jön! Ára: 499,-

Friss információk a TELETEXT 682. oldalán.

**Óriási CD-ROM akció várható
szeptember
17-19-ig.
Részletekről érdeklődjön
üzleteinkben.**

Lesznek például:

- lemezek féláron
- CD-k 500 Ft-ért
- nyeremény sorsolások és
10³ +1 meglepetés

A magyar multimédia kultúra népsz-
erősítése érdekében öngyök felvállalja
a hazai fejlesztési

CD-k szponzorálását, kiadását és ter-
jesztését.

Előzérőléseket segítünk kivitelezni.

AWE32 VALUE: EREDETI HANGOK VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN



Fogd és használd!

Ismét egy lépéssel közelebb a realitáshoz - merőben új mindazok számára, akik még jobban át szeretnék élni a játékot, kreatívabban akarják a hangokat formálni, és igényes multimédiára van szükségük irodájukban. Creative Labs rendkívül olcsó áron kínálja a felsőfokú hangzást!

High Performance - nagy teljesítő-képesség

Wavetable („hullámtábla“), E-mu-8000 chip, MIDI és sok egyéb más teszi még élethűbbé a digitális hangot.

Tények

- Zenekari szintű 32-hangos polifónia Advanced WavEffects szintézissel
- Programozható AWE32-effektusok utó-zengéshez, hangzat, kórushoz vagy 180°-os Q-hanghoz
- 16 bites CD-minőség sztereóban, 44,1 kHz
- Multi CD-ROM csatlóegység Creative, Panasonic, SONY és Mitsumi meghajtókhoz. 1995 májusától CD-ROM csatlóval valamennyi meghajtóhoz, amelyek IDE-interfészsel rendelkeznek

- 20 hangú OPL3 URH szintetizátor
- 512 kB RAM, 1 MB ROM „on board“
- MIDI-kimenet mind a 16 MIDI-csatornával (GM-, MT32- és GS-kompatibilis)

Szoftver

- Creative EnsembleAV
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel (vezérlőkártya)
- Creative Talking Scheduler

Szintetizátor

Az AWE32 Value az E-mu-8000 chip segítségével a hang merőben új világát nyitja meg - csúcsmínőségű profi-chip,

amelyet az E-mu Electronic cég, mint a klaviatúrák egyik legjelentősebb előállítója fejlesztett ki.

Wavetable

Hullámeffektusok korszerű szintézise lehetővé teszi, hogy 128 különböző hangszer, 6 ütőhangszer-berendezés koncertminőségű hangját valamint 32 egyéb hangot élvezhessünk.

Kompatibilitás

Az AWE32 Value Edition teljes mértékben Sound Blaster-, Sound Blaster 16- és Sound Blaster AWE32-kompatibilis.

Játékok

Az AWE32 Value hangkártyán a régi generációs játékok is ugyanúgy élvezhetők, mint a legújabb játékok, amelyek már az AWE32 szabványú Sound-Clip-eket használják.

Sound-Mixing - hangkeverés

A Creative WaveStudio 2.0 teljes értékű program wave-adatállományok vágására és feldolgozására.

„Zeneválogatáshoz“ igen előnyös áron kapható „Vienna“, a felsőfokú hangeditor-szoftver.



GRAFI X SHS

H-1106 Budapest,
Jászberényi út 72.
Telefon: 262-5243
Fax: 262-5243

KVENTA

H-1067 Budapest,
Podmaniczky u. 37.
1384 Bp., Pf.: 707
Telefon: 269-5262
Fax.: 153-1436, 112-5824

CREATIVE
CREATIVE LABS

SELECTRADE
computer

H-1182 Budapest,
Hargita tér 15.
Telefon: 292-6226
Fax: 294-5609



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16