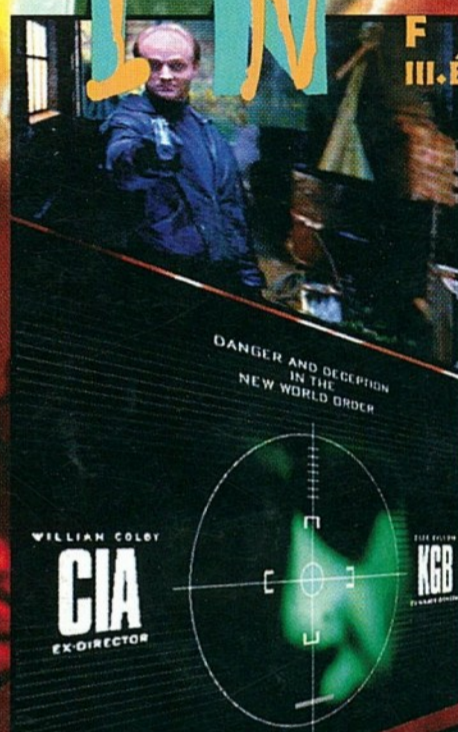


PC X MAGAZIN

FEBRUÁR
III.ÉVF. 2.sz. 1996. 204 FT



PC-X

Február

Fertőző osztály! Belépni Tilos!

Végre, VÉGRE teljes mértékig túljutottunk az 1995-ös éven, nincs többet – egyelőre – se Karácsony, se Újév, vége a lapleadásnak, mehetünk hógolyózni, Csilla is készülhet a Farsangra...

Sokat gondolkodtam, mi is az az egetverő érdekesség, ami a beköszöntő helyére illene, de semmi okos nem jutott az eszembe: unalmasan telnek itt a januári napok, mindenki náthásan prüszköl és fennhangon imádkozik a naposabb márciusához. Persze nem igaz, hogy semmi nem történik, hiszen lázasan dolgozunk a CD-X 1996. februári kiadásán, előre láthatólag február közepén jelenik meg.

Átdolgozzuk egy picit: új gúnyába öltöztetjük a CD-t kívülről és belülről egyaránt. A CD-X N^o4 a szokásos programgyűjteménnyel, érdekességekkel, multimédiás „csodákkal” jelentkezik, de sokkal több cikk, leírás lesz rajta, mint eddig volt. Az PC-X-ben ugyanis sokszor nem fér el egy-egy hosszabb, teljes leírás, a CD-n viszont „korlátlan” mennyiségű hely áll rendelkezésünkre.

- 4 Hotline News – sok kis érdekesség
- 6 SWAT – Police Quest előben
- 8 Torin's Passage – igazi „Sierra-kaland”
- 10 Száguldás 4 keréken – Indy2 és 2 gokart
- 12 Warcraft2 – ismertető és tippek
- 13 Hexen – a megújult Heretic
- 14 IIth Hour – rémálom a Virgintől
- 16 Stonekeep – Pellus végigjátszotta...
- 18 Transport Tycoon Deluxe – finomítás
- 19 Great Naval Battles 4 – az új epizód
- 20 Entomorph – RPG az SS1-től
- 21 Pool Champion – biliárd akár Win95 alá is

- 22 Tipp-Top – IOOI játéktipp
- 23 Tie Fighter's Collector CD
- 24 This Means War – legyen hát háború!
- 26 Wetlands – harc a szárazföldért
- 27 Cybermage – gyönyörű cyber-Doom
- 28 Shivers – tessék gondolkodni!
- 30 Blood Bowl – véres pofonok
- 31 Filmajánlat februárra – játékokkal
- 32 Music City – Gyu bácsi kedvencei
- 34 MS Sidewinder – (Bot)kormányváltás
- 35 MS Ocean – Giraffe bűvárkodik
- 36 MS Access – for Windows 95
- 37 MS News – hírek a tengerentúlról
- 38 Demozóna – kód optimalizálás
- 40 Audio segédprogramok
- 41 VESA programozás – graf. kártya-kódolás
- 42 Aréna – képzeletbeli játékleírás
- 43 Dr. MIDI – Truesound Wavetable
- 46 HW Depo – hardware perifériák
- 49 CDi – kínai történelem, új filmek
- 51 Sharks! – Giraffe még mindig a víz alatt
- 52 Corel Home – filmek és könyvek
- 54 Grolier Encyclopedia – 96-os kiadás
- 55 Lightwave 3D – további ray-tracelés
- 56 Multimédia – CD-ROM-okról...
- 58 Wizard's csodák – vágd ki a kupont!

Következő számunk 1996. március 4-én, hétfőn jelenik meg.

 **IDG**
HUNGARY

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

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 2688 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 96.0031
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek.

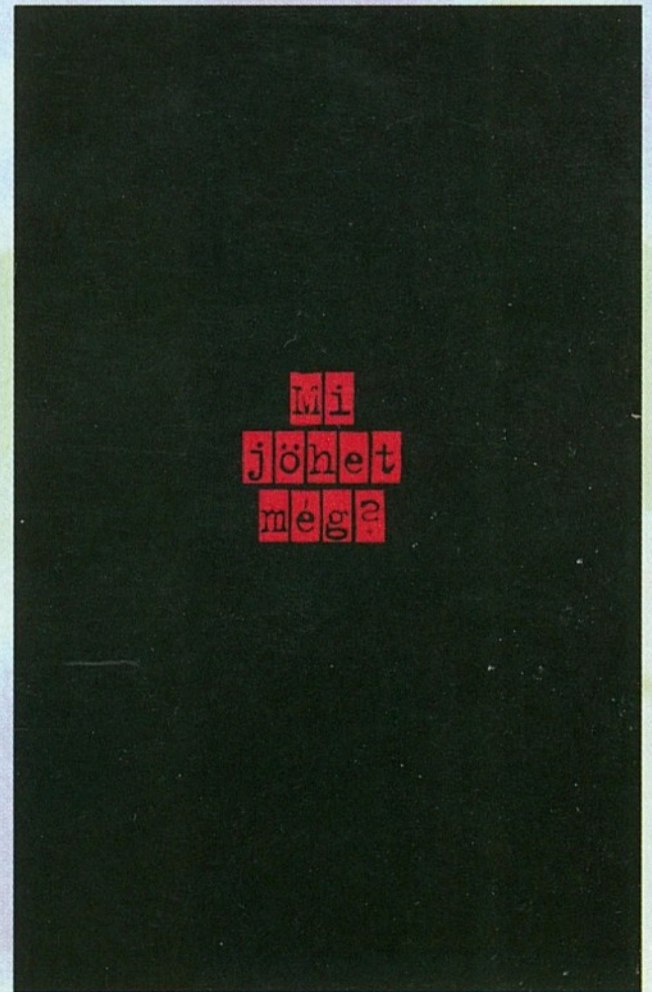
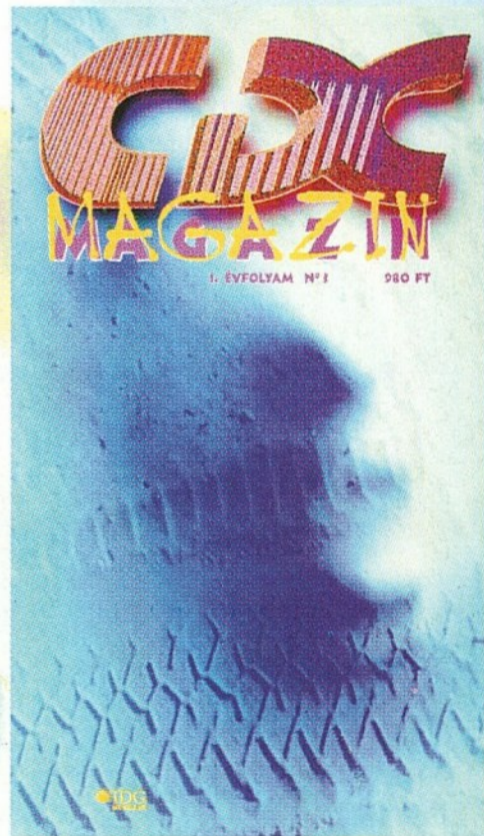
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



Csilla kezd belefáradni a játékok sorolásába, ezért hát úgy döntöttünk, kevesebb, de velősebb játékot indítunk. Legelsőként az Empire jóvoltából sorolunk ki három eredeti Pro Pinball: The Web flippert!!! (Előző számunkban Jon áradozott eme flipper-remekműről.)

Egy kis játék...

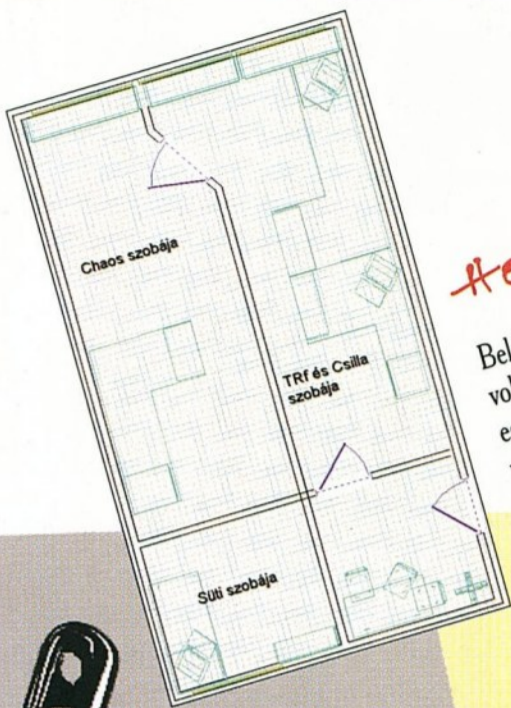
Az új CD-X-en megtalálod a program demóját. Ha az eredetit is meg akarod szerezni, írd meg nekünk, hány pálya található játékban. És hogy ne legyen olyan egyszerű a dolgod, ne felejtse el beküldeni a pontosan február 29-én megjelenő CD-X N°4-en található jelszót sem...



CD-X No 4!

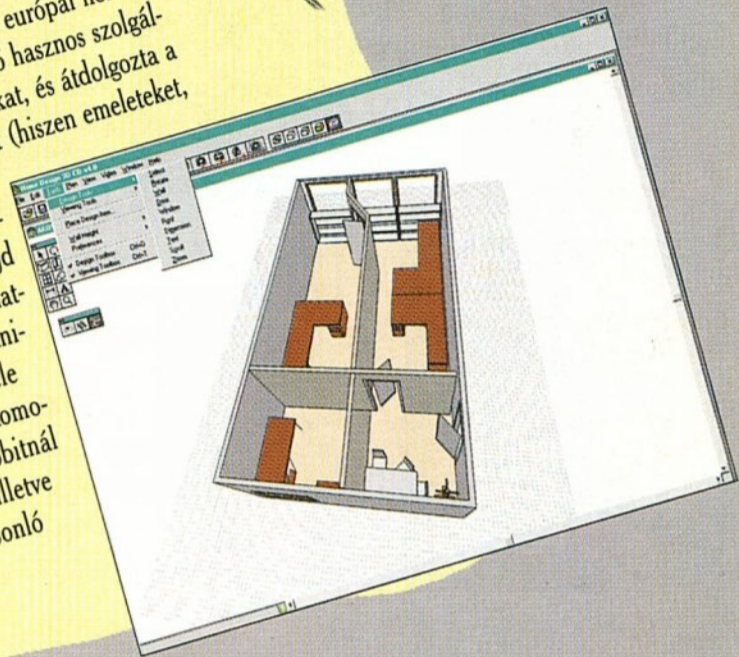
NÉGYÉVENTE CSAK EGYSZER ADATIK MEG, HOGY FEBRUÁR 29. NAPJÁN JELENJÜNK MEG! HASZNÁLD KI AZ ALKALMAT, ÉS RENDELD MEG MOST! NEHOGY LEMARADJ!

LAPOZZ A 15. OLDALRA!



Home Designer 3D

Belsőépítészeti tervezőprogramot keveset láttam még, s azok sem voltak megfelelőek. A Home Designer régebbi verziója már egész használható volt, igaz, csak amerikai mértékegységek szerint hajlandó méretezni. A 4.0-ás verzió már az európai normáknak is megfelel, bár eltűnt belőle egy csomó hasznos szolgáltatás (lehet, hogy valaki más vette meg a jogokat, és átdolgozta a programot?!). A felülnézetből megtervezett házat (hiszen emeleteket, akár padlástér-beépítést is készíthetünk) „felöltöztethetjük” belülről: ablakokat, ajtókat, bútorokat helyezhetünk el benne, majd mindezt 3D-ben is megnézhetjük, bejárhatjuk a szobákat. A CD-s verzió 3D animációk is helyet kaptak, ezek különféle „demo-házakat” mutatnak be. Ha komolyabban érdekel a program, az Ecobitnál bukkantunk rá (tel.: 322-9202), illetve az Automexnél is volt valami hasonló (tel.: 268-1668).



Virtual Boy

A virtuális kishű a GameBoy térbeli, cyber-unokaöccse: Nintendo elhajtotta az agyát, és készített egy sztereo/3D játékgépet. Belehajtod a fejed egy szemfenékvizsgáló-szerűségbe, elnézel marha messzire, meglátod a játékeret, ahol mondjuk Super Mario teniszezik. Közben egy másik sztereo térben, a szobádban megmar-



kolod a botkormányt a szarvánál fogva, és irányítod Mariót, hogy néha bele is üssön a labdába.

Szóval a Virtual Boy-őrület valamiféle Nintendo GameBoy továbbfejlesztés, ahol a játéktér háromdimenziós (és egy virtuális szemüveg-szerűségben rejtőzik az LCD „monitor”). A grafika mellesleg grayscale (illetve piros árnyalat) viszonylag szép felbontásban; a hang a füled mellett jön sztereoan. Azt mondják, 32 bites RISC proceszornak a piros szemüveg mélyén, ámbar nem értem, miért van szükség ilyen izom-procira efféle grafika előállításához. A géphez mellékelnek egy Marios's Tennis-t, de kapható hozzá millió Nintendo cartridge (Waterworld, Galactic Pinball stb). Nagyker ára olyan 27.000 forint körül van a Fix-Tim Kft-nél (Tel.: 112-5868), boltban még nem láttuk, de a húsvéti játékláz közeledtével biztos kapható lesz.

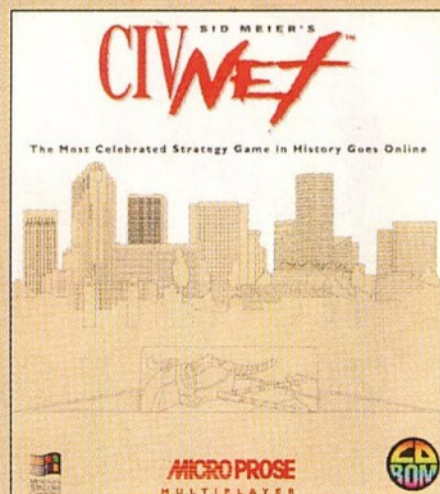
Mechwarrior 2: The Ghost Bear Clan

Lassan egy fél éve már, hogy megjelent az Activision remeke, a Mechwarrior 2. Most, december-január környékén dobták piacra a legújabb kiegészítésüket, mely a Ghost Bear klán történetét, technikáját mutatja be. A játékban új mech-ek, fegyverek, tájak kaptak helyet. Nehezebben játszható, mint elődje, de így van rendjén.



CIV NET

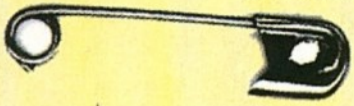
Sid Meier bácsi Civilization-je talán minden idők legsikeresebb stratégiai progija. Hónapok óta hitegetik a szurkolókat, hogy elkészítik hálózatos verzióját is, hát most végre-valahára a finisbe értek. Jászhatás egyedül, modemen vagy InterNeten keresztül (!), de természetesen a bevált helyi-háló és a BBS-játék sem hiányzik a csomagból. Megy sima Windows és Win95 alatt, SVGA-ban is, és összesen hét játékot tud fogadni...



Turtle Beach TBS-2000

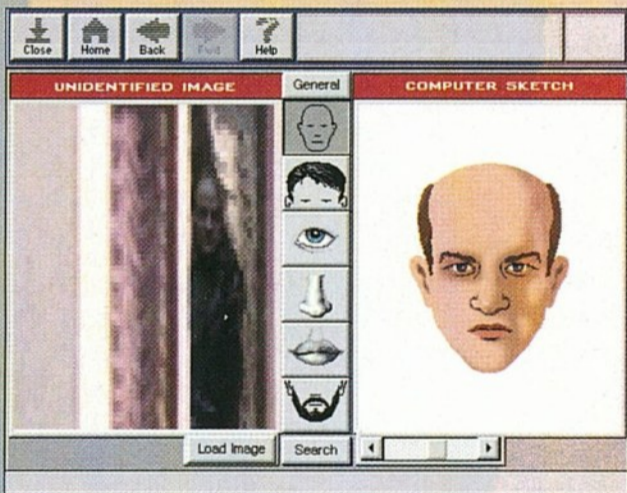
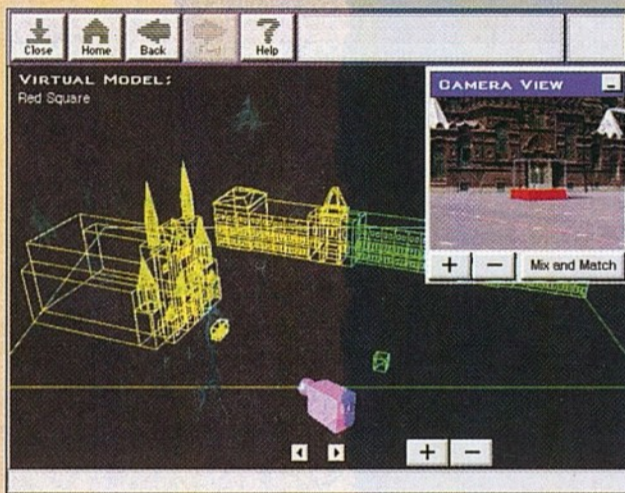
A kártya a jó öreg Turtle Beach Tropez RAM-talanított, „lite” verziója, amire ráerőszakolták a „Dugi”-be és Játssz” dolgot. Azaz Plug'n Play kompatibilis: behajítod a kártyát a gépbe, s ha intelligens BIOS-od van (ma már majd' minden alaplap efféle), automatikusan felismeri. Nem is beszélve a Windows 95 installálásról, amit akár a kisöcsém is játszva megtesz. SB kompatibilis, a Sound Blaster Pro 2 mintha külön ott lebzselne a gépben, annyira 100%-os. Ismeri az MT-32 és MPU-401 MIDI szabványokat, akár 48Khz-en is digitalizál, 64-szeres túl-mintavételezéssel. Mivel nincs RAM a kártyán, 2 megabyte Wavefrom ROM-ot tettek be a hangzás javítása érdekében.

Van rajta IDE/ATAPI CD-ROM csatoló is, ami szükség esetén letiltható.



Spycraft: The Great Game

Igazi spionostit fejleszt már több mint egy éve az Activision. A hatalmas erővel készülő interaktív kalandjátékban (így nevezték el a szerintük egyedülálló játékfajta) zöldfülű CIA ügynököt alakítasz – főnököd a CIA volt vezetője, William Colby testesíti meg (a KGB nyugalmazott direktorát, Oleg Kalugin is színészként alkalmazták a stábnak). Videofilmekkel tarkított, modern „szerepjátékról” van szó: az élethű hatásokért még Moszkváig is elmentek a filmesek, míg a belső felvételeket Los Angelesben készítették (60 ember 19 napon át izzadt a reflektorok alatt). Egyszóval monumentális alkotással lesz dolgunk valamikor február közepén – már jó előre izítsd be a géped Windows 95-re!



Extreme Pinball

Az Epic Megagames jóvoltából újra egy kiváló flipperrel lehet gazdagabb a gyűjteményünk. Bár már feltűntek az új generációs, 3D pinballok is, szívesen tértek vissza a megszokott régi pályákhoz. Ezt a hagyományos utat követi az új Epic product, de néhány „dolog” nagyon is megpróbálkozik vele, hogy visszahódítsa 3D-t lassan „megszokó” szívünket.

A játék négy pályán játszható: Rock Fantasy, Urban Chaos (nem azonos Mr. Chaos-al), Monkey Mayhem, Medial Knight. Ezekből a shareware verzióban a Rock Fantasy játszható minden korlátozás nélkül,

teljes értékű játékként. A golyók száma változtatható, megjelenésük változik a játék folyamán (földgömb, hanglemez, aranylemez és fémgolyó, gyűrű, autókerek, aranygolyó, üveggolyók). Minden pályának megvannak a maga kis látványos meglepetései, és a hanghatás sem elhanyagolható. RULEZ!



Február közepén jelenik meg a

CDX

Nº 4

ÚJ!



AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

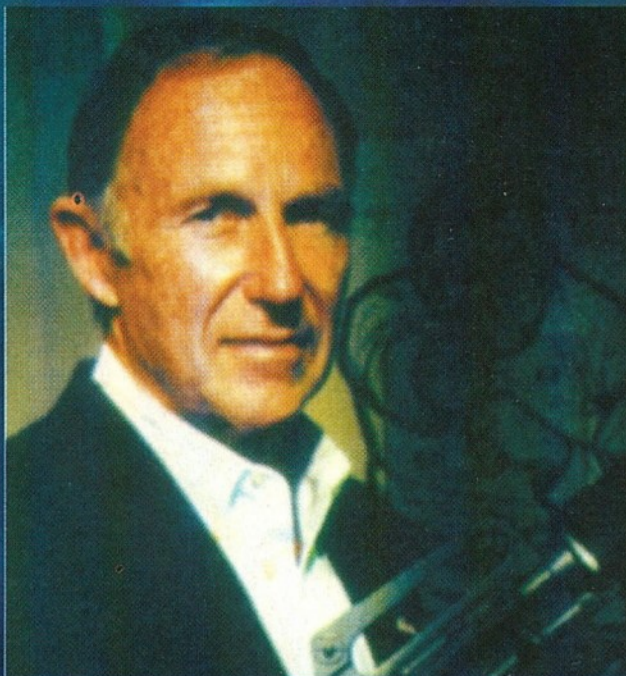
A NAPOKBAN NÉZTEM A TÉVÉBEN EGY ELÉG JÓ AKCIÓFILMET, ÉS A LEGJOBB RÉSZNÉL ESZEMBÉ VILLANT EGY PILLANATRA, HOGY EZ A KÉP, MINT WINDOWS HÁTTÉR – KI KÉNE LOPNI EGY SCREEN CAPTURE-REL. JÓ TUDOM, EZ MA MÁR CSAK VIDEOKÁRTYA KÉRDÉSE, DE ÉN ABBAN A PILLANATBAN ERRE NEM GONDOLTAM.

Szóval nem örültem meg (az ápolók szerint!), de a digi video olyan mértékben javult az évek során, hogy szinte nem lehet eldönteni a kép minőségéről, hogy TV-t vagy videót nézünk. Azért mesélem el mindezt, mert a szitu fordította is megesset velem a Sierra új négy CD-s akciójátékával, a SWAT-tal. Csak tévéztem és tévéztem...

Eligazítás!

– Uraim, üdvözlöm önöket a Los Angeles-i rendőrség SWAT csapatában, a Deep Platoonban. Rooker őrmester vagyok, és itt áll mellett a Deep Platoon tisztje, Pacmeyer parancsnok, aki immár nyolc éve viseli szégyenfolt nélkül ezt a tisztséget. A Deep Platoon hatvan jól kiképzett és remekül összeszokott rendőrből áll, akik a városi rendőralomány 1%-át teszik ki. Önök most bekerültek ebbe a csapatba. Ezt a rangot viseljék büszkén és munkájukat végezzék lelkiismeretesen. Számmunkra a csapatmunka a küldetés sikerének feltétele. Az önök fizikai és taktikai felkészültsége kihat mindenkire. Egyek vagyunk, egyként dolgozunk, és legfőbb feladatunk az életmentés. Rajtunk múlik más rendőrök, csapattársaink, a polgárok és igen, a gyanúsítottak élete is. És most átadnám a szót Pacmeyer parancsnoknak.

– Jó reggelt! Nálunk a kulcsszó a bizalom. Ez nem csak egy rossz frázis, hanem létkérdés. Egy küldetés során én bízom magukban és bízunk egymásban. Bízom benne, hogy bátrak lesznek, de nem vakmerőek, hogy elvégzik amire kérem magukat, és nem mennek a saját fejük után. Ez az első napjuk, de ez nem azt jelenti, hogy a leglazább. Komoly döntés előtt állnak. Ha az assaulter – kom-



mandós – pálya mellett döntenek, jöjjenek a Combat Rangebe, ott én folytatom tovább kiképzésüket és edzésüket. Ám ha van önök között olyan, akit a mesterlövészet érdekel, az jelentkezzen Pruett őrmesternél, JD Saundersnek úgyis új társra van szüksége. Uraim! Az eligazításnak vége.

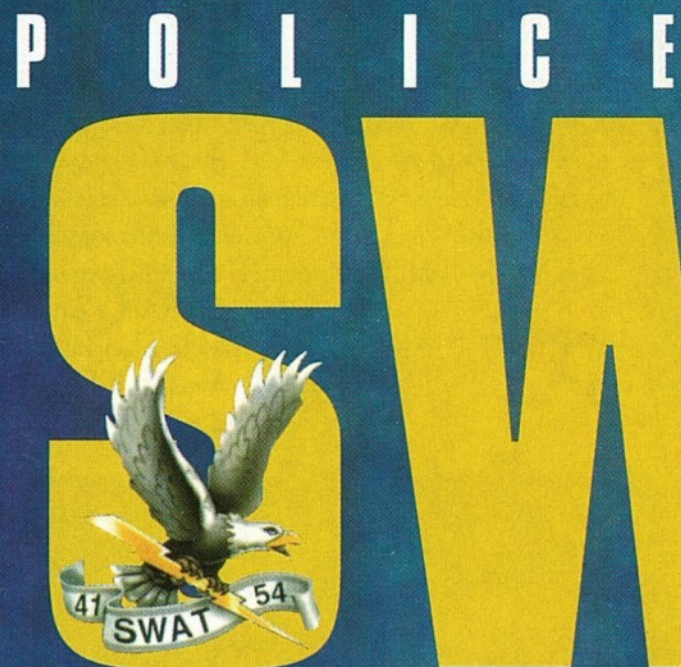
Ilyen hosszú bevezetővel kezdődik életünk a SWAT-ban. Megpróbáltam átlépni ezen az eligazításon, ám Rooker tiszt úgy lehordott fegyelmeztetésemért, hogy otthon a szőnyeg alól kandikáltam ki bűnbánó ábrázattal. Mindegy, hogy kommandósnak vagy lesipuskásnak megyünk: mindenképpen edzéssel kell kezdenünk a Small Arms Range-ben. Itt a Deep Platoon által használt fegyverekkel fogunk megismerkedni, majd kipróbáljuk azokat. A fegyverekről tömör, de lényegretörő eligazítást kérhetünk, ha esetleg nem ismernénk őket. Kézfegyvernek egy 1911-es 45-ös Coltot fogunk használni, gépfegyverek

közül pedig az MP5-össel kötünk meghitt barátságot. A stuki kezelése nem gond, az MP5-ről csak annyit, hogy két fajta üzemmódban működik. Az első a Semi-Auto, azaz félautomata (egy lövés), a másik a teljes automata (sorozat lövés).

E két fegyveren kívül még ki fogunk próbálni egy shot-

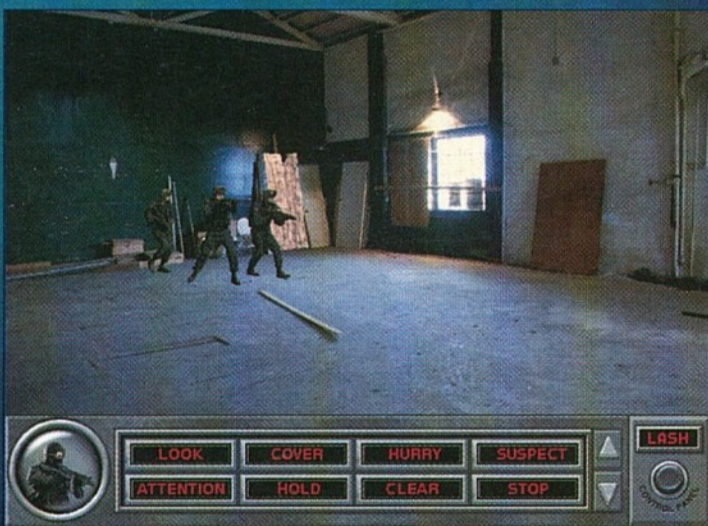
gunt, egy M16-ost, de szerepel még a listán golyóálló mellény, villanógránát, tükör és még néhány speciális holmi. Pauldon őrmester fogad a lőpályán és beállít a tizenhárom boksza. Kövessük utasításait pontosan! Végigterrorizál minket az összes fegyveren – egy lövés, két lövés, fejlövés, haslövés... Ezután komolyabb gyakorló pályára megyünk, ahol hirtelen felcsapódó ellenségekre kell időre löni.

Én ezután az Angeles Range-re mentem, mert úgy gondoltam – ha már a nők buknak a kitüntetésekre –, nem árt szerezni egyet, márpedig itt mesterlövész fityegőket osztogatnak. Mi az a kis apróság, hogy pár lépés-

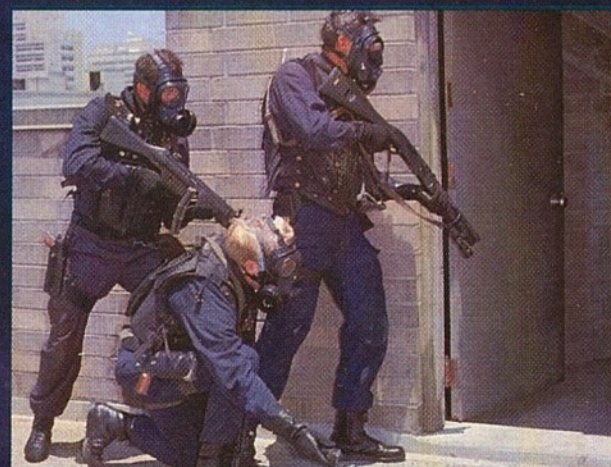


sel távolabb van a célpont? Tévedtem. El sem láttam szabad szemmel a célíg. Ráadásul egy mesterlövésznek nem elég, ha a távcső élességét tudja beállítani és az irányzékot tekergetni, hanem figyelnie kell a szél irányára, erejére, sőt még a fényviszonyokra és a hőmérsékletre is. Egy ötszáz yardos célpontnál már komolyabb problémát jelenthet az erős oldalszél. Első lövésünk az úgynevezett Cold Barrel Shot, amellyel megállapítjuk, hogy milyen hatással vannak a természeti viszonyok az alap beállításra, azaz amivel belőjük a puskát. A lövés után ne mozgassuk el a célkeresztet addig, amíg meg nem találtuk a céltáblán a golyó által ütött lyukat. Ha ez megvan, a távcsőn lévő finomállítókkal úgy állítsuk a célkeresztet, hogy a lyukra kerüljön a közepe. Ezután állítsuk vissza a célkeresztet az egérrel a célpont közepére. Ezt minden egyes szélirány vagy erősség változásnál meg kell ismételni. Ha két teljes gyakorlaton túl vagyunk, jelentkezhetünk Pacmeyernél mesterlövésznek. A vizsga az Angeles Range-en lesz. Természetesen minden lövésnek találnia kell, de szerencsére a szél nem fog változni, ezért elég egyszer beállítani az irányzékot. Ja, azt elfelejtettem, hogy itt a Cold Barrel Shotnak is be kell találnia. Ezután már szabad a pálya a küldetések felé. Az elsőt csak nagyvonalakba írom le, mert ez a játéktípus nem hasonlítható semmilyen másik játékhoz. A büntény elég gyerekes, de nem mennék oda vízizisztollyal.

Egy pszichopata némbor (mellesleg 100 éves és ugyanannyi kilo) egyik reggel felébredt, és arra gondolt, hogy ej mi lenne, ha ma reggel fognék egy pisztolyt (persze tudja hasz-



Hárman egy hadsereg ellen, szép...



Reszkessetek betörők...

QUEST AAT

nálni a papusét), elzavarnám a férjem, majd a szomszédokra lövöldöznék (ez utóbbi viszont nem rossz ötlet)? Hozzá is látott serényen. Miután az összes szomszéd fejvesztve menekült el a reggeliző asztal mellől, a hölgyemény beszögelte az összes utcára nyíló ablakot és várt csendesen. Egy-két perc múlva fékcsikorgást hallott, majd kinézett az ablakon (gondolom nem azon amit bedesztkázott).

– Nini, ez a rohamosztag kocsija! Ej, de fontos lettem hirtelen! Na várjatok.

A férj felvilágosít minket, hogy a felesége enyhén szólva agyilag kukoricagránát, mert vannak néha ilyen kirobbanásai. Teljesen beszámíthatatlan. Ezután beszélünk kell az egyik szomszédal is, aki elárulja, hogy mióta ő ideköltözött, az aszszony egyre agresszívabb lett. Lucy úgy tűnik nem valami türelmes, mert elkezd lövöldözni a vakvilágba, így aztán kezdődhet a buli! Mi a házba megyünk, a másik csoport hátulról biztosít. A képernyő bal alsó sarkában egy kommandós képét láthatjuk, ami azt jelképezi, hogy milyen minősítésben veszünk részt az akcióban (lehet kommandós vagy mesterlövész), illetve a nekünk és az általunk mutatott kézjeleket nagyítja föl. Ezeket nagyon meg kell tanulnunk, hiszen ha szükség van a csendes mozgásra csak ezekkel kommunikálhatunk. Három menüt kell kezelünk az akció alatt. Az elsővel a fegyverek közül választhatunk, illetve megtölthetjük azokat. A második már jóval bonyolultabb ennél: cselekvéseinket szelektálhatjuk. Ezeket a táblázatban találod, a megfelelő kézzel együtt.

A harmadik menü egy pontból áll: ez a Slice pie. Ez amolyan ajtókon keresztül besurranást, lopakodást jelent. Ha erre ráklikkelünk egy fél tortaszerűség jelenik meg harmadolva. Mindig állítsuk a behatolás irányára, ekkor eltűnik kétharmada és a maradék a kívánt irányba mutat. A használ-

landó ikonok között gyorsan a mouse jobb gombjával válogathatunk, a menük között pedig az 1, 2, 3 gombbal. Mindig akkor tegyünk eleget a parancsnak, miután azt megkaptuk, különben egy kis fejmosásban részesülünk.

Behatolás előtt taktikai eligazítást kapunk, azután gyors fegyverellenőrzés, majd akció.

Két irányú a támadás, tehát két csapatot láthatunk, amint megközelítik a házat. Ha tiszta a levegő, szól a parancsnok, hogy menjünk be. Ezt slice pie-jal tegyük az ajtóra klikkelve. Amint bent vagyunk, újból „együnk egy kis pitét”, és menjünk be a konyhába. Amikor biztosították a következő forduló, lépünk be. Pacmeyer itt azt fogja parancsolni, hogy fedezzük a másik fickót, de közben lépünk be óvatosan. Ekkor észrevesszük Lucy-t, amint elbújik a zuhanyzó függönye mögött. Szólítsuk meg! Félve bár (de törve nem) kijön és megadja magát. Megdicsőülésünk zenéje már felcsendül fülünkben: ezt profin elintéztük, kitüntetés, diadalmenet stb. Mi lehet ennél nehezebb? Hát a következő küldetés. Akció közben bármikor elcsatangolhatunk a többiektől, de tuti meghalunk vagy az akcióvezető kizár. A nagyfőnök mindig infót ad, hogy mit csináljunk, ha nem kézzel, akkor a belső hírközlőn (lash). Csatornája mindig nyitott felénk, de ha mi akarunk adni, akkor szavakból kell összerakni az üzenetet. Felesleges használata szintén hiba. A küldetésből hazatérve, ha eddig nem tettük volna, szerezhettünk némi adatot a többi fegyverről, a kommandóegység kialakulásáról, az elfogási

módszerekről és egyéb technikai nyalánkságokról, de ha ez nem érdekel, elmehetünk újra lógyakorlatra vagy a controll panelben állíthatunk a küldetések gyakoriságán. Mint az első akcióból is kiderül, nem az a fontos, hogy megöljük az ellenséget. Egymást fedezve, a menekülési lehetőségeket elvágva kell becserkészni az ellent, és olyan helyzetbe hozni, hogy értelmetlen legyen számára a további ellenállás. Természetesen a túszelete fontosabb a terroristájénál, és a magunk testi épsége sem elhanyagolható. Nagyon érdekes, izgalmas és szórakoztató játék.

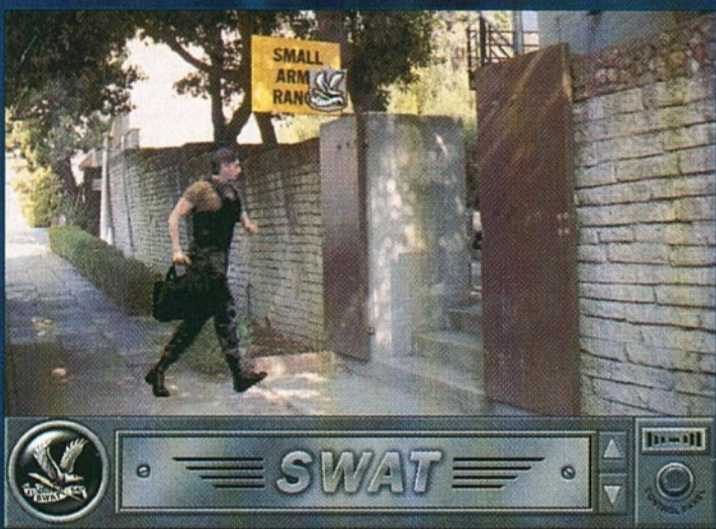
Hosszú órákra is leköti figyelmünket még akkor is, ha ugyanazt a küldetés nyúzzuk. A jó kép, hang és akció feledtetni a játék során előforduló kisebb hibákat. Egyet felémlelnék, de csak a szórszálhasogatás kedvéért. Nyúztam a küldetést és az istennek sem tud-



tam továbbjutni, elkezdtem hát villanógránátot dobálni. A terrorista maga előtt tartva a túszt előjött, de ebben a pillanatban robbant a gránát. A túszt hatalmas vértócsában fekszik a földön – talpig halálban –, a gonoszba' pedig elveszti a fejét, mert megöltem a túszt. Ennek már annyi – gondoltam és természetesen őt is lelőttem. Erre bejön egy olyan demo, hogy a jóember a még élő túszt mögül telepumpál ólommal. Mindenesetre dicső temetésem volt, díszortúzzal, zászlófelvonással és teljes katonai tiszteletadással. A másik apró hiba inkább csak kellemetlenség. Nagyon fontos megérteni az akció előtti eligazítást, viszont nem lehet kérni a szöveg kiírását, tehát komolyabb nyelvtudás szükségeltetik, vagy vacakolhatunk a szótárral. Hagyjuk a hibákat, mert tényleg apróságok és igen kevés van. Nagyon jól összehangolt a program, sok tanulsággal szolgálhat. A játszhatósága szinte tökéletes, akárcsak a zenék és az effektek.

Mégsem adom meg a PC-X TOP-ot, mert a 4 CD-hez képest csak három történetből áll. Igaz, ezek cselekményei két-két szálon futnak és több befejezés lehetséges, de akkor is kevés. A játék egyébként Win és Dos alá is installálható, hardware igénye mai szemmel nézve kicsi. **Eligazítás vége!**

El Capo & Júpi



Még egy részben...

	LOOK: figyelj, mi van ott? (egy mutató ujj)		ATTENTION: figyelem! (csettintés)
	COVER: fedezz! (fej felett, vízszintes kézzel integetés)		HOLD: állj meg! (ököl)
	HURRY: siess! (ököl le-fel húzása)		CLEAR: tiszta a levegő! (fölmutató hüvelykujj)
	SUSPECT: beszélj a gyanúsítottal! (nyitott kéz)		STOP: felszólítás – megállni, fegyvert eldobni! (felmutatott, kinyitott kéz)

KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

A SIERRA PROGRAMOZÓI A KING QUEST VII. SIKERE NYOMÁN EGY HASONLÓ STÍLUSÚ KALANDJÁTÉKKAL RUKKOLTAK ELŐ, AMELY AZ ELŐZETESEK SZERINT A CSALÁD MINDEN TAGJÁNAK FELHÖTLEN SZÓRAKOZÁST ÍGÉRT. A TÖRTÉNET KIAGYALÓJA AL LOWE, AKIT A KORÁBBI SIERRA JÁTÉKOKBÓL FÁRASZTÓ, AGYALÁGYULT POÉNJAIRÓL MÁR JÓL ISMERTÜNK.

Ennek megfelelően nagy várakozással töltöttem be a programot, s az első képsorok igazoltak is. Az egész játék nem más, mint egy gyönyörűen megrajzolt rajzfilm, amelynek aktív részesei lehetünk a főszereplő irányításával. Mindehhez kellemes zene és jó hangeffektusok párosulnak, megfelelő hangulatot teremtve ezzel az egész programnak.

Az irányítás végtelenül egyszerű, az egérrel vezérelhető minden funkció. Járkálhatunk, felvehetjük, használhatjuk a megfelelő tárgyakat, és a kurzor kivilágosodása jelzi, hogy mit használjunk, illetve szedjük fel. A képernyő alsó részén található kezelőpulton láthatjuk a nálunk lévő dolgokat, amelyeket megnézhetünk három dimenzióban is, ha a középső asztalkára helyezzük őket.

A pult bal oldalán lévő könyvre kattintva az addigi párbeszédek olvashatók el, a jobb oldalon lévő homokóra pedig segítséget ad, ha elakadunk. A mentés, visszatöltés, valamint a különböző egyéb opciók menüjét a kurzor bal felső sarokba történő mozgatásával hívhatjuk elő.

Nem árt némi angol tudás sem, mivel időnként fontos, hogy megértsük az elhangzott párbeszédek, ehhez nyújt segítséget a vezérlőpulton lévő szövegböngésző, illetve bekapcsolhatjuk a feliratozást is a menüben. Az irányításra kár is több szót vesztegetni, lássuk magát a játékot.

A kalandokat öt különböző világban éljük át. A fentiből kiindulva juthatunk egyre mélyebbre, amíg el nem érjük a legalsó elátkozott földet.

Fenti világ

A történet főszereplője Torin, akinek királyi szüleit – hősünk csecsemő korában – a gonosz Pecand megmérgezte. Életét dajkájának köszönheti, mert elvitte a kastélyból és biztos helyen bújtatta.

Hosszú évek telnek el békésen, időközben Torin felnő, ám egy nap Pecand rátalál és nevelőszüleit elvarázsolja, majd elrabolja. Torin a nevelőszülők keresésére indul, ám az áruhás Pecand tanácsára a lenti világban Lycenia varázslónő után ered.

Vándorútja során segítőtársa Booglet, a kutyája, akinek sajátos képessége, hogy át tud változni bizonyos tárgyak képére (ha ő is úgy akarja).

A játék elején egy dombon állunk. Hogy ne álldogáljunk hiába, tépjünk le egy fürt szőlőt a bokorról, majd menjünk le balra, a házunkhoz. A baltát és a kötelet vegyük magunkhoz, ezután térjünk be a házba, ahol a bal oldali asztalról egy pipazacsót szedhetünk fel (elég nehéz észrevenni), a kosárból pedig egy kukacot. Boogletnek megtetszik egy doboz, ettől kezdve képes átváltozni dobozzá. Azokat a formákat, melye-

TORIN'S

ket fel tud venni, a vezérlőpulton, az inventoryban nézhetjük meg, ha rákattintunk Booglet arcképére.

Most menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk! Jobbra haladva – útközben a négyszögletes gyökerekről vágjunk le egy darabot – eljutunk egy őrházhoz. A ház előtt álló kék kőről törjünk le egy kristályt a fejsze segítségével. A zajra kikukkantó őr először elzavar, de ne adjuk fel, kopogtassunk be, és közöljük, hogy mi vagyunk a váltás, így bejuthatunk a házba. Az őr azonban addig nem hajlandó segíteni, amíg nem adunk neki elég kaját, hiszen ezt a váltásnak kell hoznia. Először adjuk neki a turmixolt szőlőt, ám ez kevés, az őr egy jó kis csigás mohára vágyik (fene a guszpusát). Útközben láttunk meztelen csigákat egy fán, de a közeledésünkre mindig elrohantak. A patak felett lévő fán ücsörgő két csiga, ha elhozzuk a világ legnagyobb levelét, elmondja, hogyan lehetne őket elkapni. A meztelen csigák fánál befordulva rátalálunk a levelekre, ha a kukacot rátesszük, megtudjuk, melyik a világ legnagyobb levele. A csigák hálából elárulják, hogy algával lehet lépre csalni nudista társaikat. Algát a várakokban találhatunk (a szőlőnél lefelé), ahol az óriáspolip – csigabarátaink kedvéért – hozzánk vág egy adagot. Az algát tegyük a fára, Booglet kérjük meg változzon dobozzá és máris a miénk a csigacsapat.

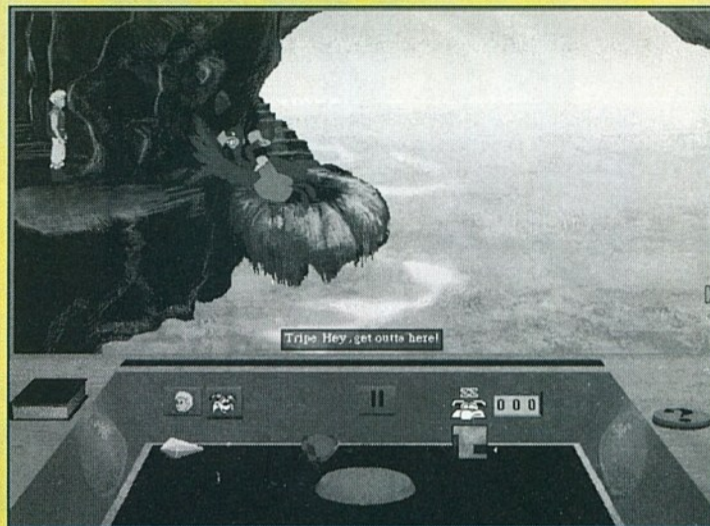
Már csak a moha hiányzik! A patak jobb partján menjünk fel, a faág végére kössük a kötelet és ugorjunk le, és máris felszedhetjük a mohát. A visszajutáshoz lengessük be magunkat addig, amíg a jobb oldali ágat el nem érjük és így vissza tudunk mászni.

Az őrnek adjuk oda a mohát és a csigákat, miután megette a gyökeret is. A lakomáért cserébe egy kristálydarabot kapunk, és bejuthatunk a következő világba vezető kapuhoz. A továbbjutáshoz egy logikai feladványt kell megoldanunk. A kapott kristályt a megfelelő színű tábla kell tenni addig, amíg a dobogón lévő oszlopok teljesen le nem süllyednek. Az ekkor megjelenő tálkában lévő porral közlekedhetünk a világok között. A pipazacsót tömjük ezzel tele, majd hintsük magunkra.

Escarpa

Landolásunk kicsit keményre sikerül, ráadásul egy zöld tábla a fejünkre esik. Ha már itt van, vegyük fel, és a másikat is szedjük le, majd menjünk le az ajtóhoz. Itt egy „szappanopera család” él (a továbbiakban Idióta család), náluk szintén van egy zöld tábla, de ezt egyelőre nem hajlandók odaadni. Miután Booglet az ásó és a jojo alakját megjegyzi, menjünk el. Ha a hídon jobbra folytatjuk utunkat, a királyi családhoz jutunk. Megkérnek, keressük meg eltűnt lányukat, Leenah-t. A királynőtől egy nyakláncot kapunk, a kisasszony arcképével. A királynak adjuk oda a kék kristályt, cserébe egy báli meghívó a jutalmunk. A bal oldalon lévő húst felkapva távozzunk az Idióta családhoz, akik a meghívóért cserébe odaadják a zöld táblát. A pataknál a szárítóról vegyük le a csipeszt, majd menjünk le a Sárkányszáj barlangba. Itt egy újabb zöld táblát találhatunk, de nem tudunk tovább-

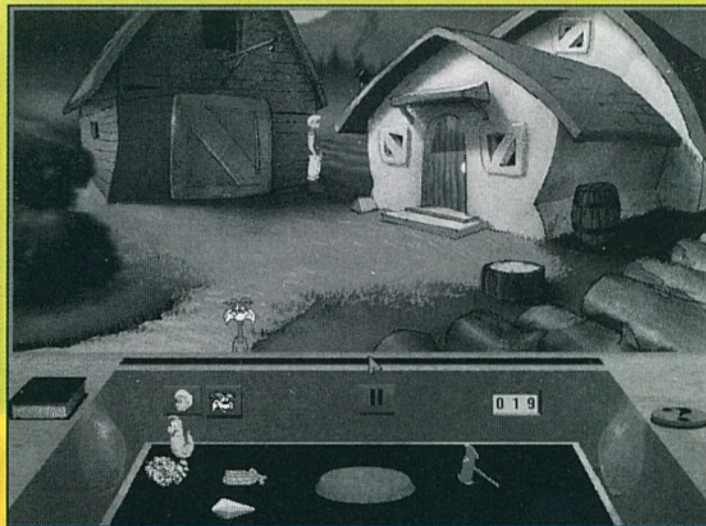
menni, mivel beszűkül a barlang. Booglet változtassuk át kukaccá, majd lámpává, hogy lássuk hova jutott; végül kérjük meg, hogy ásó alakjában ásson ki egy adag sárkánynyilat és hozza ki.



Kétféjű császári sas – griff, keselyű, vagy csak nagyra nőtt veréb?

A keselyűnek dobjuk le a húst, miután elrepült másszunk a fészekbe és a lenti kis fára öntsük rá a sárkány trutumót. Ennek hatására a fa megnő. Mikor lemászunk, ahhoz a szoborhoz jutunk, amelyiknél a nálunk lévő zöld táblákat kell betenni. Összesen kilenc darab kell, tehát a hiányzókat még meg kell szerezni. A szakadéknál ugorjunk át jobbra, menjünk le, így egy fürdőbe érkezünk. Itt vegyük fel az asztalon lévő zöld táblát, a legyezőt, a párnát, a szőnyeget és a figyel-

meztető táblát. Fel, majd be a barlangba. A görények ellen tegyük fel a csipeszt, a szőnyeggel védjük ki a ránk fröcskölt folyadékot, majd távolabb Vedernek adjuk oda a párnát, cserébe egy újabb zöld táblát kapunk. Vissza a fürdőbe! Az erkélyen dobjuk le a görényes szőnyeget, a legyezővel hajtsuk be a bűdöset, mire



Ez tisztára olyan, mint Aprajafalva meg a Törpök!

a fürdőzők elmenekülnek. Booglet küldjük le jojo formában a lenti zöld tábláért, majd menjünk a patakhoz, ahol a mosónőnek adjuk oda a tiltó táblát. Addig mossa, amíg zöld tábla nem lesz belőle. Ezután futás a királyhoz, akitől a padlón lévő zöld táblát kunyeráljuk el és menjünk a szoborhoz. A táblákat tegyük be a helyükre és addig forgassuk, amíg egy stilizált arcot ki nem rakunk belőle. Ha ez sikerül, kinyílik a kapu a következő világba. A port használva jutunk el az újabb helyszínre melynek neve:

Pergola

Időközben fény derül néhány múltban történt eseményre. Lycenia nem más, mint a dajka, aki megmentette annak idején az életünket. Azonban számúzik az elátkozott világba, ahol béklyót kap a nyakára, ami megakadályozza a visszatérésben. Ezt a béklyót csak a király tudja levenni. Az eltelt évek alatt

PASSAGE

Lycentia megöregszik, kitanulja a varázslás mesterségét. Pecand megígéri neki, ha segít elkapni Torint, akkor megsza-
badítja a béklyótól, mivel Torin halálával ő lesz a király.

E kis kitérő után térjünk vissza Pergolára, ahol megérkezésünkkor kis manók fogságába esünk. Kergesük el őket, és mert nem bántottunk senkit, a királyuk megígéri, hogy elvezet a következő világ kapujához, ehhez azonban néhány logikai feladatot kell megoldani. Útközben rátalálunk Leenah-ra, aki szintén fogságba került. Nyissuk ki a nyakláncot és mutassuk meg neki, majd a cipőjébe rejtett késsel vágjuk el köteleit. Természetesen fellángol a szerelem, de a kibontakozására – a mai rohanó világban – nincs idő, úgyhogy jöhet az első logikai feladat.

A különféle színű kendős manókat kell megfelelő sorrendbe állítani. Először a manókat kell jobb és bal oldalra megfelelően szétosztani, majd a bal oldaliakat úgy állítani, hogy amikor énekelnek, egyre magasabb hangok szerinti sorba legyenek, a jobb oldaliak pedig egyre mélyebb hangok szerint sorakozzanak. Amennyiben sikerül, kinyílik az ajtó, a por segítségével Leenah haza, Torin pedig Astheniába repül.

Asthenia

Miután földet értünk, a fiókból az ammóniás dobozt vegyük ki, tisztítsuk meg a szekrény tetejét vele, majd az így láthatóvá vált gombot nyomjuk meg. A kinyíló ajtón kilépve egy ágyúgolyó adagoló géphez jutunk. Szedjük össze négy golyót, majd jobbra menjünk át, a mérlegbe annyi golyót tegyünk, hogyha beülünk a másik végére, egyensúlyban legyen. Ezután bemászhatunk a katapultba (egy ágyúgolyóval), kés-

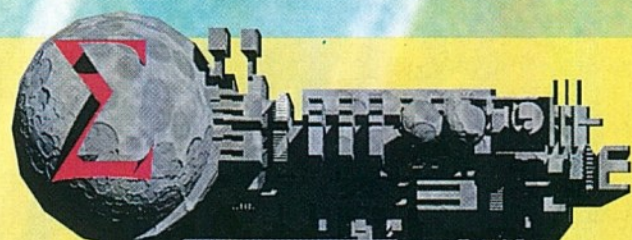
sel vágjuk el a kötelet és átjutunk a túloldalra. Ekkor egy nagyon idegesítő rész következik. Az ösvényeken kell eljutnunk arra a szigetre, ahol valamit megcsillanni látunk. Az irányítás

borzasztó nehézkes, minden kis kiszögellésben, kanyarban megakadunk – nem tudom, miért nem lehetett ezt jobban megcsinálni. Miután eljutottunk a szigetre, vegyük fel a csavarkulcsot és vissza, majd menjünk el a jobb felső sarokban lévő csúcsos földnyelvre. Itt a gépen használjuk a kulcsot, ami ennek hatására megfagyasztja a látát, és át tudunk kelni rajta. Balra haladva a kiemelkedő sziklá-

kon úgy kell végigugrálni, hogy mindegyikre egyszer rálépünk. A túloldalon már csak a kristályokat kell beállítani, hogy a fénysugár átjusson a szemben lévő oldalra és már mehetünk is a következő helyre.

Tenebrous

Kisebb baleset ér landoláskor, de Booglet ápolónővé alakítva visszanyerjük eszméletünket. A késsel nyissuk ki a szellőzőt, másszunk végig, majd lezuhanunk. A rendőr letartóztat, mert egy virágot földet éréskor összenyomtunk. Booglet elrabolja Dreep Lycentia szolgája. A bíró kienged a börtönből, a virág megkér, hogy a hernyókat zavarjuk el róla, cserébe beszél a csúszós fűvel, hogy engedjen át bennünket. A piros növényt vegyük fel, majd a fával addig beszélgesünk, amíg egy gyantás könnyet nem ejt. Ebbe mártsuk bele a növényt, menjünk vissza a virághoz és szedjük le a selyem-



TORIN'S PASSAGE SIERRA

486 25 MHz, 8 MB RAM,
2 MB HARD DISK, SOUND BLASTER
CSALÁD, DOS, WINDOWS

SZÉP GRAFIKA, JÓ HANGULAT

IDŐNKÉNT KÖRÜLMÉNYES
IRÁNYÍTÁS, LASSÚ
TÖLTÖGÉTES, FÁRASZTÓ POÉNOK

hernyókat.

Ezután átkelhetünk a

fűvön – mindig oda lépünk ahová enged.

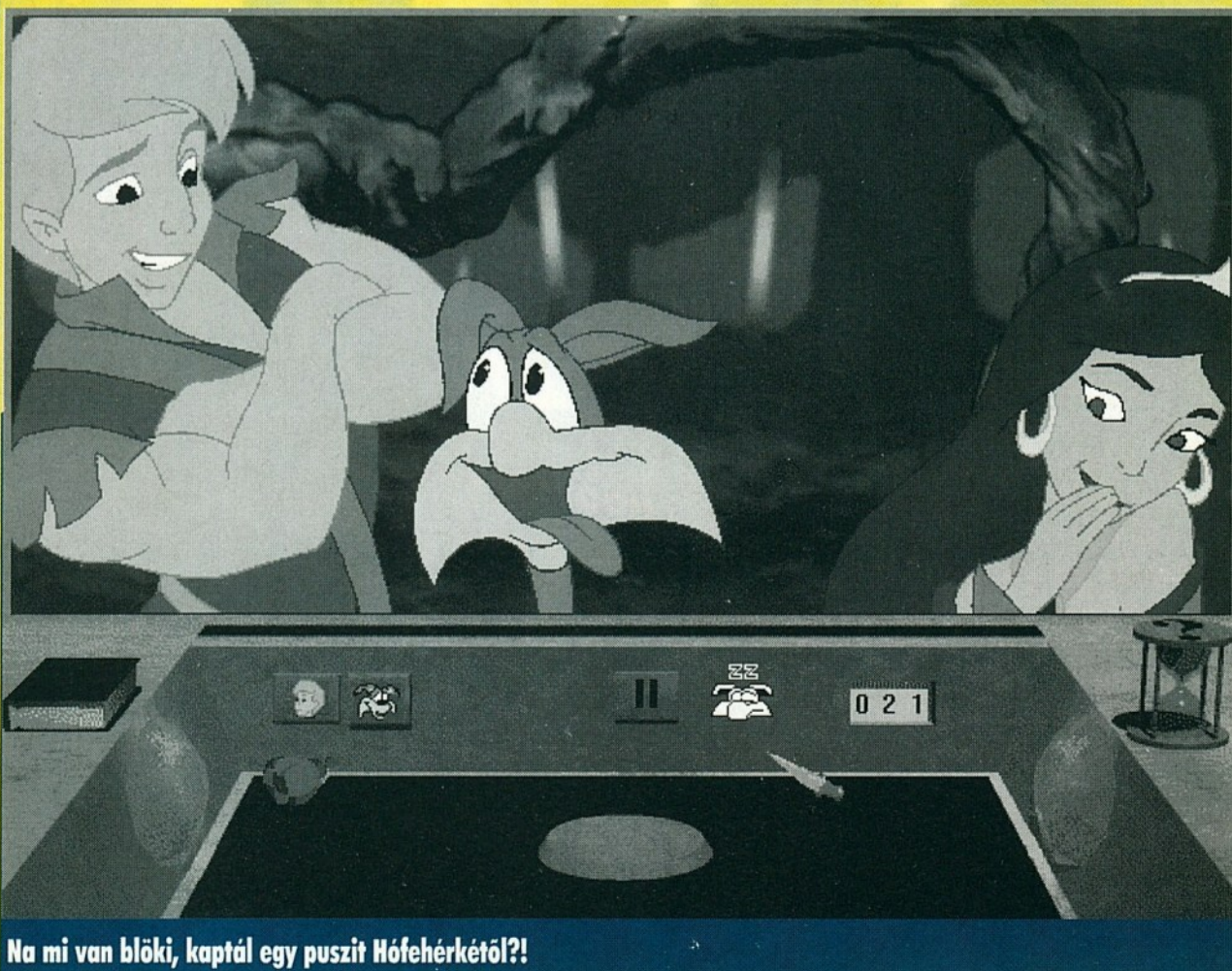
Átjutva egy színházba érkezünk. Vegyük fel a pálcát és a cilindert, majd miután beszélgettünk a mágussal, egy skót dudát és a plakátot is szedjük össze. Beszélgessünk a hanggyűjtővel, ajánljuk fel hangunkat rögzítésre, cserébe kapunk egy Lycentia hangját tartalmazó kristályt és egy lejátszót. Ezután álljunk szóba a nyuszival, ha a cilinderral megajándékozunk, mellénk szegődik. A földről vegyük fel az íjat, a selyemhernyót a plakáton használva selyemkendőkhöz jutunk. Ezután a mágusnak adjuk oda a cilindert a nyúllal, majd a fűrésszel vágunk le a deszkából egy darabot, a fűrészt tegyük el, a levágott darabot a selyemkendővel együtt adjuk a mágusnak, akitől egy varázskönyvet kapunk. Amikor az artista elmegy, gyantázzuk meg az íjat, amely ezután hegedűvonóként funkcionál. Az igazgatónót addig kérleljük, amíg be nem enged a színpadra, ahol hegedülünk a fűrészen. Sajnos zajos sikert nem aratunk, és ráadásul a rendőr is újra bíróság elé állít. Az ítélet száműzetés az alsó elátkozott világba. Kidobnak a semmibe, de nincs gravitáció, így a dudát fújva tudunk közlekedni. Menjünk jobbra le az ajtóhoz, a Lycentia hangját tartalmazó kristályt tegyük olyan sorrendbe a lejátszóba, hogy a szolgáját hívja. (Dreep, come here!) Ezután repülünk az ajtó elé, a semmibe dobjuk ki a lejátszót, majd vissza az ajtóhoz, amelyen kopogunk be, s gyorsan bújjunk el a kőlap alatt.

Dreep meghallja a hívást és kiugrik a semmibe – szabad az út befelé. Mikor rátalálunk Lycentiára, használjuk a varázskönyvet, ezzel helyet cserélünk vele. Vegyük le a nyakáról a béklyót, ebből rájön, hogy kik vagyunk. Ekkor megjelenik Pecand, nagy küzdelem veszi kezdetét. Másszunk fel a fazék szélére, használjuk a varázskönyvet, ennek hatására Pecand kerül a fazékba. Miután nem adja fel ilyen könnyen, Lycentia kővé varázsolja – és ezzel happy end. Kiderül az igazság, mindenki boldog és elégedett, ahogy az már ilyenkor lenni szokott.

Összegezve a látottakat egész kellemes program volt, helyenként jó poénokkal, bár többnyire inkább erőltetettnek tűnt. Végig az volt az érzésem, hogy mindenáron szeretnék lekörözni a LucasArts hasonló programjait, és ez az erőlködés rányomta a bélyegét az egész játékra. A logikai fejtörők is inkább erős idegzetet, mintsem gondolkodást igényeltek. Mindezek ellenére érdemes végigjátszani, mert egy gyönyörű, egész estés, interaktív rajzfilm élményében részesülhet minden játékos.



Játszanak az alulméretezett szerzetes-törpök?



Na mi van blöki, kaptál egy pusztit Hófehérkétől?!

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

Száguldás

INDYCAR RACING



Az őszi ECTS-en újjongva rontottam be a Virgin standjára, ahol az előzetes híresztelések szerint, első ízben találkozhattunk az IndyCar "lecsiszolt" és "felújított" változatával. Meg kell mondom, alaposan lelembóztam, mikor rátettem ujjaimat a billentyűkre, és mentem egy kört az IndyCar II-vel – alig változott valami...

A legfontosabb újítás, mely szerint SVGA felbontásban is működik az IndyCar II, kevesek számára azért nagy elményt, tekintve, hogy DX4-120-on meglehetősen gyengén csomog (éppen hogy csak játszható full detailben). Kicsit pofoztak a grafikán (egy hangrúvival szedtek az autók, becsúsznak, és a menüket is "stilizálták"), javították a hangokon, viszont sokat változtattak a játszhatóságon – jól elcsesztek. Mielőtt még végleg a nyakamra tenném a burkot, leszágerem, hogy soha életemben nem vezettem még IndyCar autót (fogakus), ezért aztán nem tudok különbséget tenni az "élet" és a szimuláció között. Egy biztos, napokon át küszködtem a kocsi irányításával – csúszkált, kipörgött, én meg "nyugodt" sofőr módjára izomból csapkodtam az asztalt.

Azért bosszankodtam ennyire, mert megértettem, hogyan viselkedik az autó a régi IndyCarban – nosza, gyorsan betöltöttem egyik kedvencemet, a Laguna Seca-féle kanyargós pályát. Bonyolult és nehéz, mégis simán győztem az előző verzióban: most meg alig bírtam hiba nélkül teljesíteni egy kört. Lehet, hogy a 4-500 lóerős autók ennyire vadul tépnek, de érthetetlen számomra, hogy miért csúszkál ennyire még a legpuhább gumival is. Így aztán hosszas tanulás és

tapasztalgatás szükséges ahhoz, hogy elsőnek kvalifikáld magad, és kevés hibával, elsőként is fejezd be a versenyt. A nehézséghez hozzájárult persze az is, hogy utálok jóval játszani, maradjon a kurzort kedvelem. Így aztán még problémásabb körülményben tartani a paripát (hiszen nem szabályozható, mennyire forgassa el a kormányt, mindig fokozatosan tekerheted csak), s a kanyarvétel kész művészet.

Még mindig nem értem, miért van az, hogy ha egy kanyarban hiszodrom vagy kicsúszom, alig tudok korrigálni. Itt a tel, most aztán kedvemre gyakorlatoztathattam a kocsimmal – ha keresztbe állok

egy kanyarban, apró kormánymozdulatokkal (ővatosan az ellenkormányzással!), a gáz megfelelő kezeléssel simán kihúzatható a kocsi a veszélyhelyzetből. Az Indy-auto ellenben ilyenkor alig irányítható, gázt pedig nem tudsz adni, hisz ha nyomod padlógát a pedált, alapjáraton hörög a motor. Ettől végképp megőrülök: miért nem pörgöki ki a kerekeket, hiszen egyesbe is visszakapcsol! Így tehát érdemes alaposan lebeszítani a kanyarok előtt, és csak óvatosan adagolni a gázt kijövetelkor. Gyakorlat a "pumpálás" fehérest: így jobban megmarad a kocsi tapadása, nem (mindig) fordulsz keresztbe a kanyarban.

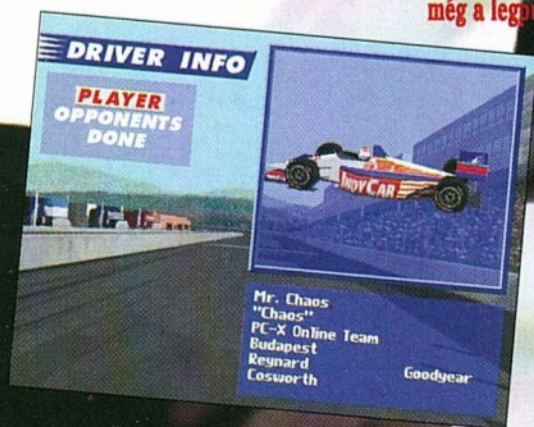
A készítőik inkább a plusz szolgáltatásokkal lopták be magukat a színpadra. Megfelelő hangkártya esetén szörös (és sokkal élethűbb) hangokkal érzékeltetik a körülötted száguldó kocsikat, a felhajtást, az ütközéseket. Most említettem, finomították a grafikán is. Nagy felbontásban már egészen élvezhető lenne, csak ugye a

sebesség... VGA-ban pedig az óriás pixelek miatt sokszor nem látni, mennyire vagy még a kanyartól, s mikor kell fékezni. A grafika javításához hozzájárul, hogy a Paint-Kittel magad is áttingálhatsz a kocsikat, a vezetőket és bekészítjük is – akinek van ideje ilyen marhaságokkal bűbölödni, ám tegye!

15 pályát mellékelnek a játékhoz, ezek között szép számmal akad taktikus (körbe-körbe száguldasz), de jó néhány, vezetői agressziónak igénylő is (sokféle kanyarral). Fura, hogy a játékhoz majd 160 oldalas kézikönyvet mellékelnek – ebben első sorban a pályákat és a kocsi beállításait (ebből van egy pár) taglalják hosszasan. Ettől függetlenül rendkívül precízen elmagyarázzák a műszerek működését, a menüket, a modemes kapcsolatot. Az IndyCar II ugyanis, előző verziójához hasonlóan, játszható modemen (vagy soros linken) keresztül (bár IPX hálózaton nem). Ha van kedved, tanulmányozd a visszajátzás opciót – kisimult kameraállás közül választhatsz, sőt össze is vágatsz "filmet", szóval minden efféle, ma már természetes lehetőséget beépítettek a programba.

A szerzők külön hangsúlyozzák, hogy sokat javítottak az ellenfelek mesterséges intelligenciáján. Való igaz, most már kevesebbet bénáznak – ha szembefordulsz velük, észrevesznek és szeretnének elmenekülni. Persze egy hozzám hasonló, gyakorlott ámokfutó elől nincs menekvés!

Mr. Chaos



A Kereken

VIRTUAL KARTS

Eszetekbe jutott már, milyen lehet egy olyan kocsi szétnézni, ami 120 km/h sebességgel száguld és alig éri el az 50 kilót? Egy olyan kocsi, aminek nincs is ajtaja, ablaka, hátsó ülése vagy teteje? Aki egy ilyen bűvészmatványt végigcsinál airbag vagy biztonsági öv nélkül, az alighanem örült, vagy most hagyta el a felesége.

A Virtual Karts olyan gokart szimulátor, amelyben kanyarodhatunk, fordulhatunk, előzgethetünk egy akkora autóval, mint egy irodai bútor. Leginkább a játék szépsége és részletessége tűnt fel. Be lehet állítani a ruhánk színét, az időjárást, a kerekek fogainak számát és így tovább. Alánek DX2/66-osa van, az ne nagyon bajlódjon ilyen apróságokkal, mert télapó-szakáll a nő, mine eljut a versenyig – a töltés ideje miatt. A ruhánk, illetve a kocsi színének csupán esztétikai szerepe van, nem csökkenti a légellenállást, ha például kék színű a sisak. Ennél már lényegesebb a motor. Briggs & Stratton: négyütemű motor öt kemény lóerővel. Maxi sebessége 50 mph, kezdők remekül elberregnek vele. 100cc motor: nagyon jól kezelhető éles kanyarokban és egyenesekben. 70 mph sebességével már túllépi a B&S-t és ezt a masinát benzin hajtja, nem metanol. 125 shifter: a leggyorsabb motor, ami még megengedett a gokartoknál. Kévs kanyarral rendelkező pályákon akár 100 mph-t is elérhet, de vigyázat! Ha elveszíted az irányítást e motor felett, a

mentősök már csak kiskanállal szedgethetnek össze. Ezek után jöhetnek a kerekek. A puhább (soft) gumikat hidegben vagy nedves pályákon érdemes használni (óvatosan bánjunk vele, élesebb kanyaroknál átfordíthatja a kocsi); könnyen kopik, ezért sokszor kell cserélni. A közepes puhaságú gumik jó fogást biztosítanak mind hideg, mind meleg időben.

A kemény gumi főleg akkor hasznos, ha sokan vannak a pályán vagy ha nagyon meleg van.

Fontos még a Gear Teeth is. Magasra állítva a kicsi-kocsi hamar felgyorsul, de kisebb lesz a végsebessége. Ellenkező esetben lassan gyorsul, de tovább pörgethetjük. A beállítások vegyük figyelembe a kiválasztott pályán lévő kanyarok számát.

Szerintem fantasztikusan néz ki a játék, a hang is nagyon jó, szóval ezen a téren semmi gond. De ahhoz, hogy ilyen grafikai minőség normálisan fusson, már egy nagyobb erőmű kell. Az én „szerény” DX2/66-osomon 2x CD-ROM-mal úgy töltött, mint egy C64-es. Volt, hogy már el is felejtettem, hogy be van kapcsolva a gép, és kiolvastam a Háború és békét, aztán arra ébredtem, hogy a motor duruzsol a fülemben. Ja, és még egy hiányosság: csak joy-jal vagy egérrel irányítható, billentyűzetről nem!



El Capo

MANIC KARTS

Mi is az a gokart? – ötlött fel bennem a gondolat, mikor kézbe vettem a Manic Karts demo CD-jét. Persze a kérdés elég költői, de a tudományos megfogalmazás kedvéért megkérdeztem az értelmező szótárt: „gokart: karosszéria nélküli törpe versenyautó.”

Hát ez így elég száraz, bár törpének törpe, de én inkább egy turbó fűnyíróhoz, vagy egy expressz babakocsihoz hasonlítanám. Tovább elmélkedve az is eszembe jutott, hogy vajon a Manic Karts megközelíti-e a többi, hasonló versenyautós játékot? Elődje, a Super Karts kellemes szórakozást nyújtott. Az opciók még nem használhatók, tehát ugyan olyan gyorsan túlléptem rajta, mint a kemény, 3 másodperces demón, remélve, hogy ezután már indul is a mezőny. Elég lassan töltődött be a pálya, bár így volt időm elolvasni a pályadatokat. Csak egyetlen – az angliai – használható, háttérben a Big Bennel, és Anglia egyéb nevezetességeivel.

És indul a mezőny, nyomom előre a joy-t, ehhez képest szépen ácsorgok egyedül a pálya közepén. Szó ami szó, a joy-t felismerte, csak még nem működik vele, így áttértem „kézi” vezérlésre. A pályán sajnos be kellett látnom, hogy ez nem Nascar vagy Need For Speed. Az örült száguldás

elvezetőről most le kellett mondanom, max. hotrennel lehet menni, a turbo pedig alig gyorsít valamit. Persze itt még szó sincs semmiképpén spicci-ről, azt majd esetleg a full verzióban korecsinál. Az útközben semmilyen következménnyel nem járnak, viszont a pályán elszórt eszlopok, kiugrók és egyéb gonoszságok szó szerint elég megakasztó dolgok. Vagy nincs ezeken a kicsodákon hátramenet vagy én nem találtam meg a gombot, mindenesetre mire kimáztam az ország mögül ahová besodródtam, a Big Ben elűtötte a vacsoráidót. A pálya elég kacskaringós és a háttérgrafika a verseny alatt elég szépre sikerült. Magáról a versenyről még annyit, hogy az F funkcióbillentyűvel a többi hét versenyző szemszögéből nézhetjük végig az eseményeket, de ez nem túl nagy durranás. Reméljük a legjobbakat a full verzióra nézve, bár nem hiszem, hogy az év gokartja lenne. Ha mégis, akkor „mea culpa”. A hardware konfigurációjáról egyébként nem sokat tudok mondani, mert egy szál pelenkában érkezett – értsd ezalatt a frissen gyártott CD-t, alkoholos tollal ráírva: MANIC KARTS - VIRGIN.

Júpi



STRATÉGIA**GAME-PORT**

ANNAK IDEJÉN HEVENY ELVONÁSI TÜNETEKET OKOZOTT, HA EGY NAP VALAMILYEN OKBÓL NEM WARCRAFTOZHATTAM. AZTÁN JÖTTEK AZ ÚJABB PROGRAMOK ÉS SZÉP LASSAN FELEDÉSBE MERÜLT. FELCSILLANT A SZEMEM, MIKOR MEGHALLOTTAM, JÖN A MÁSODIK RÉSZ, ÉS FELÉLEDT BENNEM A RÉGI LÁZ...

Wegmondok őszintén, nekem nem tetszett igazán sem az intro, sem az átvezető filmek. Azt még megértem, hogy csak VGA-ban csinálták, de ráadásul foltos is lett. Valahogy minden ilyen résznél az volt az érzésem, hogy ezen még lehetett volna dolgozni.

A kor igényeinek megfelelően a grafikát feltuningolták SVGA-ra és több egységet, opciót tettek bele. A kezelésben is van különbség. Az első részben, ha a jobb gombbal klickeztünk valamire, akkor azt a képernyő közepére tette. A mostaniban az egység azt az utasítást hajta végre, ahol a kurzor áll. Ez így kissé bonyolultnak tűnhet, de vegyünk néhány példát: ha mondjuk a parasztunkkal bányára vagy fára klickeztünk, akkor elkezd azokat kitermelni; ha hibás épületre, akkor megjavítja; ha meg csak normális terepre, akkor odamegy. Ugyanígy, ha egy harcossal ellenséges épületre vagy harcossra mutatunk, megtámadja (én szinte csak a jobb klicket használtam, kivéve a varázslásokat).

Az új egységek, építési lehetőségek kissé komplexebbé tették a játékot: a fához és az aranyhoz csatlakozott az olaj is, aminek a hajóépítésben van nagy szerepe. A parasztok most már támadni is tudnak, de meglehetősen gyengén, a papokat eltörölték, helyettük a lovagokat lehet Paladinná fejleszteni és néhány varázslatot adni nekik. Hajókat is irányíthatunk (egy olaj kitermelőt, két hadihajót, egy tengeralattjárót). A központi épületet lehet fejleszteni, és akkor egy zsák aranyból nem száz, hanem akár 120 aranyat is képes kipréselni. Az alábbiakban a varázslatok következnek (számomra elég nehézkes volt megfejtésük):

A paladin varázslata:

– **Holy Vision**. Ha ráklickeztünk egy területre, megmutatja, mi van ott. Ha a Fog of War-t bekapcsolva hagyjuk, nem sok értelme van, mert csak egy pillanatra mutatja a területet és utána köd száll rá, így csak az épületeket láthatjuk. A Fog of War azt jelenti, hogy csak azt látjuk aktuálisan, ahol van emberünk, a többi vagy teljesen fekete (ha még ott nem derítettünk fel semmit), vagy pöttyös, és akkor nem aktuális (tehát, ha van a képen egy olajkút, az nem biztos, hogy még ott is van, lehet, hogy már kifogyott).

– **Healing**, gyógyítás. Ez egy jó varázslat lenne, csak sokba kerül. Egy maximumra töltött varázserővel rendelkező lovaggal egész 51 HP-t tudunk gyógyítani, és már egy Footmannek is 60 HP-je van, egy lovacskát meg már 90. Szerkezeteket nem tudunk gyógyítani vele (mondjuk katasztrófát).

– **Exorcism**, ördögűzés-szerűség. Mindenesetre az élőhalottak ellen hatásos (jó kevés MP-be kerül). Igaz, a gép soha nem küldött ellenem élőhalottakat.

A mágus varázslata:

– **Fireball**, tűzlabda. Ugyanolyan, mint a sárkányok és a griffek által használt fegyver, vagyis egymás mögötti három szomszédos mezőt támad egyszerre (végigpattog).

– **Flame Shield**. Tűzlabdák keringenek a karakter körül, melyek azokat csapdossák, akik a szomszédos mezőn állnak. Kétélű fegy-

WARCRAFT

TIDES OF DARKNESS

ver, mert ha tömött sorokban támadunk, és az egyik elől állóra rávarázsoljuk, az tíz másodpercen belül letarolja az összes körülvette állót. Egyébként ellenfélre is rá lehet varázsolni.

– **Slow**. Lelassítja azt, akire rámondják (nem csak a mozgását, hanem az ütéseit is).

– **Invisibility**, láthatatlanság. Csak felderítésre lehet használni, mert az első támadásnál lefoszlik az álca.

– **Blizzard**, jégeső. Egész hatásos, a tizennegyedik (utolsó) pályát csak ezzel lehet megcsinálni.

– **Polymorph**, a legjobb varázslat. Bármilyen ellenfelet birkává (vagy éppen a pályának megfelelő Critter-ré) változtat. Egyetlen hibája, hogy sokba kerül. Eleinte azt hittem, ez csak valamilyen álcázó varázslat, és a fél csapatomat báránnyá változtattam. Már előre vihogtam, milyen jó poén lesz beszivárogni az ellenfél bázis-



Hmmm... Egye fene: kiegyezem egy döntetlenben...

sára és ott visszaváltozni. Aztán, mikor már fél óra elteltével sem történt változás, kezdtem sejteni a szomorú igazságot, hogy mire is való mindez.

Az Ogre-mage varázslatok:

– **Eye of Kilrogg**, repülő szem. Jó gyors, a hibája, hogy hamar meghal és kicsi a felderítési hatósugara is.

– **Bloodlust**. Megvadítja egy kicsit, akire rámondják. Vérszemet kap és sokkal lassabban hal meg, mint normális esetben, tehát többet tud ütni.

– **Runes**. Aknaként működő rúnákat tesz a földre. Ez is kétélű fegyver, de ha az egyetlen kijáratot zárjuk le, akkor sem kell aggodni, mert egy idő után eltűnik.

A Death Knight varázslatok:

– **Death Coil**. Ellopja annak az életerejét, akire rávarázsolják és ezt az életert hozzáadja a mágusához.

– **Haste**, gyorsítás.

– **Raise Dead**. Élőhalottat hoz létre az épp elkenődött halandó amortizálódó holttestéből. Beálltam a gép bányájához mellé, és az emberei nem tűntek el nyomtalanul, éppen csak nem pénzzel tértek vissza. Az élőhalottak egyébként egész hatásosak, de csak nagy tömegben: Összegyűjtésük viszont hosszú időbe telik és egy idő után szétesnek.

– **Whirlwind**. Kis forgószél hoz létre, ami mindennek az energiáját fogyasztja és nem lehet irányítani. Én csak mannapocsékolásnak tartom, mert elég könnyű kitérni előle, hiszen lassan mozog.

– **Unholy Armor**, pajzs. Rövid időre sebezhetetlenné tesz.

– **Decay**. Mindent elrohaszt, ami az útjába kerül.

És most egy-két tipp azoknak, akik nem játszottak az első

részszel (és azoknak, akik igen, mert van újdonság is):

– egy paraszttal is ki lehet nyírni egy katasztrófát, ha egyedül van!

– a tengeralattjáró kacagva lemos a színről egy nagy hadihajót is,

ha nincs a közelben torony, repülő vagy ellenséges tengeralattjáró (ezek tudják ugyanis megmutatni a tengeralattjáró helyzetét, egyébként pedig láthatatlan).

– csata közben érdemes a NumPad mínuszával lelassítani az eseményeket, mert így nem vernek le mire észbe kapnánk. Utána az ugyanott lévő pluszal gyorsíthatunk.

– a központi épület első fejlesztéséhez kell egy barakk, egy fűrésztelep és egy kovácsműhely.

– a második fejlesztéshez kell a templom (vagy oroknál az Altair of Storms) és a feltaláló háza.

– a figyelő tornyokat tovább lehet fejleszteni íjászos vagy ágyús tornyokká. Az előbbihez Lumber Mill, az utóbbihoz Blacksmith kell.

– minden csapat csak nagy tömegben hatásos, viszont a túl nagy tömeget már nem lehet irányítani és nem is fér oda az ellenfélhez.

– érdemes csapatokra osztva támadni, így essünk egy ellenfélnek. Egy csapatban mondjuk lehet három-négy harcoss, három íjász vagy baltahajigáló, egy-két varázsló és egy katasztrófa.

– a katasztrófával csak óvatosan, mert igaz, hogy akkor is lecsapja az ellenfelet, ha az már kizárta a harcosságokkal, de a mieink sem jönnek ki onnan élve.

– ha mozogsz, nincs az a katasztrófa, ami eltalál (legfeljebb, ha libasorban támadsz, akkor a másodikat). A katasztrófa hatótávolsága pont egyvel nagyobb, mint a tornyoké.

– a kis hadihajók tudnak a levegőbe is lőni, de azok is csak álló célpontokra (mondjuk sárkány).

– az embereinket csoportokba rendezhetjük. Egy csoportba maximum kilenc egység kerülhet. Kijelölhetjük őket a Shift nyomva tartásával és klickelgetéssel, vagy a bal egérgombot folyamatosan lenyomva és úgy egy ablakot nyitva, vagy a kettő kombinációjaként is (ha nem egy területen vannak).

Összefoglalva: a Warcraft II szuper!!! Annak ellenére, hogy "klón", legalább egy klasszissal jobb lett elődjénél. A grafika szuper, a hangok jók, a játszhatóság fenomenális.

Pelace

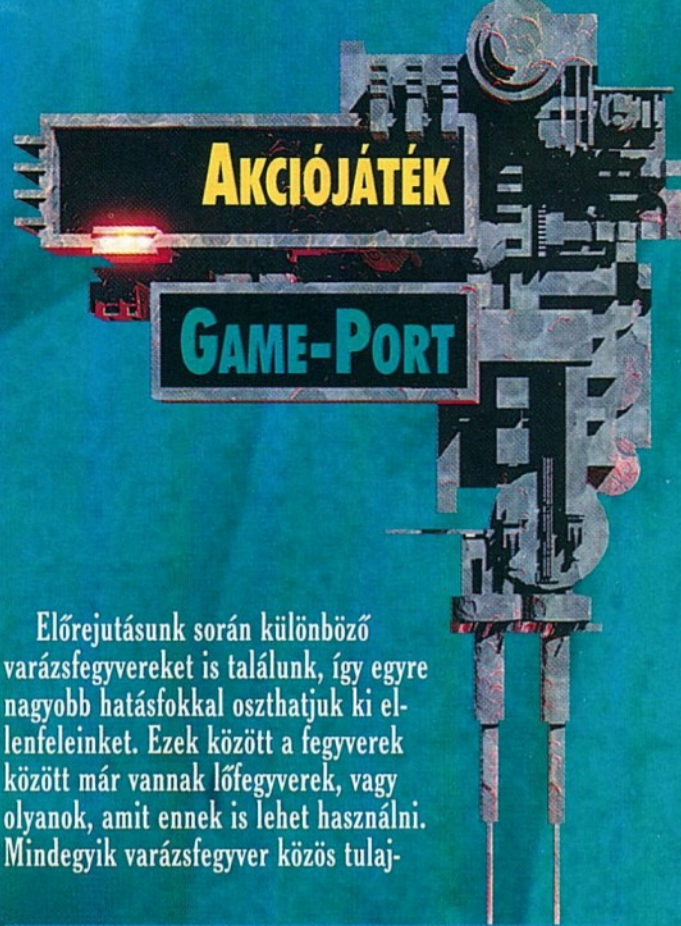
WARCRAFT II
BLIZZARD/AUTOMEX

486/33 MHz, 8 MB RAM, 37 MB HD, SB, GUS, GENERAL MIDI, SVGA, DOS 5.0, WIN95

JÁTSZHATÓSÁG, GRAFIKA, SZÓVAL MINDEN

RÖVID, LEHETNE MÉG KOMPLEXEBB

PC-X TOP



AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

AMIKOR A FENTI NÉVRE HALLGATÓ PROGRAM DOBOZÁT ELŐSZÖR KÉZBE VETTEM, A KÖZMONDÁSÉLÉMI RÓKA JUTOTT AZ ESZEMBE, EGÉSZ PONTOSAN AZ Ő HÉT BŐRE, AMIT LENYÚZNAK RÓLA. MIKOR AZTÁN TELEPÍTETTEM ÉS BETÖLTÖTTEM A HEXENT, RÁJÖTTEM, HOGY NEM VOLT TELJESEN JOGOS A ROSSZMÁJÚSÁGOM.

Wint tudjuk, kezdetben vala a Wolfenstein, aztán kézbe ragadhattuk a „Végzet Lán-dzsáját“ (Spear of Destiny), majd gyüvök vala a Doom és az ő folytatásai. Mind-egyikben közös volt, hogy különböző löfegyverekkel kellett aprítani az ellent. ID softék, hogy valami új-donságot vigyenek a dolog-ba, kitalálták a Heretic-et, fantasy környezettel, de nem sok változott a „me-gyünk oszt’ lövünk meg szúrunk“ játékmeneten.

Hogy milyen lett ezután a Hexen? Számomra a háttér és a karakterek grafikája leginkább az első Doomhoz tűnt hasonlatosnak, de a kísérő grafikai effektusok nagyon feldobják. Például amikor kinyitok egy rejteket, és a belső oldalán lévő vízköpő tűzköpővé változik, vagy amikor a szél lesodorja a fákról a leveleket, az nem csak

jól néz ki, de a szél is sztereóban füttyöl elő az SB16-os hangszóróiból, és a tűzgömbök is hallhatóan tőlem balra és jobbra robbannak fel. Ha már a hangeffektekről van szó, akkor érdemes megemlíteni, hogy azok is ritka jól sikerültek, de nem akarom lelőni a poént, majd a játék során mindenki tapasztalni fogja maga is.

A játék legelején a karakterünk választásán kell túlesnünk. A dolog érdekessége, hogy ilyen még nem volt „Doom like“ játékban, igaz ettől még közel nem egy RPG. A három választható kaszt a pap, varázsló és a harcos.

Természetesen a karakterek tulajdonságai is merőben különbözőek. Így a varázslónk a játék elején igen gyenge, de később valódi tömegpusztításra lesz képes a különböző fellelhető varázseszközökkel, míg a harcos nagyon erős a játék elején, de a végén már gyengébbnek bizonyul csuhás társánál.

Különös ízt ad a játéknak, hogy a választott karaktertől függően, kezdetben csak

hogy a választott karaktertől függően, kezdetben csak pusztá kezünk vagy valamilyen közelharcra alkalmas fegyver áll rendelkezésünkre, így nagyon közel kell engedjünk magunkhoz ellenfelelünket. A valószínűleg hamarosan lecsökkenő életerőnkét kis üvegcsék tartalmából tudjuk majd pótolni, de újabb jó pont a programnak, amiért ezek az üvegcsék gyakran agyagkorsók mélyén, vagy üvegablakok mögött rejtőznek.

Ilyenkor össze kell törnünk az adott tárgyat, hogy hozzájussunk tartalmához, és ezt megfelelően élethű hang-effekt is kíséri.



Jönnek a szellemek, török az üveg – a hideg is kiráz...



Ide veled régi kardom!

donsága, hogy a manapontjainkból táplálkoznak, a gyengébb fegyverek csupán a kék manánkat, míg az igazán erősek a zöldet és a kéket is fogyasztják. Ha netalán elfogyna a manánk, akkor azok a fegyverek amik mindkét fajtát fogyasztják már nem működnek tovább, ellenben a kék manát használók továbbra is használhatóak maradnak – természetesen varázserőjük nélkül.

Találunk még további felvehető tárgyakat is, melyek leginkább másodlagos fegyverzetként használhatóak. Romboló hatásuk ránk is kihat, hogyha aktivizálásuk után nem menekülünk el hőtösugarukból. Nagyjából úgy működnek, mint egy akna vagy egy kézigránát, azaz kibiztosítani, eldobni, elpucolni.

A hardware igény már nehezebben meghatározható. Ha hajlandóak vagyunk a képméretet levélelő méretűre csökkenteni, akkor gyengébb gépen is jól megy, de a teljes képernyőmérethez legalább DX2/80 ajánlott. Nos, ez az ára a csinos animációknak, 3D-nek.

Kissé illúzióromboló, hogy a pályák betöltését „Ethereal Travel“ fedőnév alatt, eléggé lassan végzi el. A játék irányítása nem fog sok újdonságot jelenteni annak, aki már valaha is játszott a Dark Forces-szal vagy akár a Heretic-vel. Végezetül sokkal fontosabb, néhány kód a „csaláshoz“:

NRA, SATAN, BLACKSMITH, CONAN. Ha a gép csalónak nevez és elveszi az összes fegyverünket, akkor még pötyögjük be azt is, hogy „RA“!



Szezám tárulj... aztán futás innen!



Helyes kis szörnyek figyelnek mindenütt

HEXEN
GT INTERACTIVE

486DX2/66, 8MB RAM, 21 MB HD, SB, GUS, GENERAL MIDI, DOS 5.0, WINDOWS '95

LÁTVÁNYOS GRAFIKA, ÉLVEZETES HANGEFFEKTEK

LIASSÚ PÁLYATÖLTÉS

Sam. Joe

13

KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

BRRRR... A HIDEG KIRÁZ, HA ERRE A JÁTÉKRA GONDOLOK. A VIRGIN A THE 7TH GUEST SIKERÉN FELBUZDULVA MEGÍRTA A FOLYTATÁST, AMI – HA LEHET – MÉG KELLEMESABB HANGULATOT KÍNÁLVA HOZZA A JÁTÉKOSOKRA A FRÁSZT.

Az installálás meglehetősen egyszerű folyamata után a játék rögtön el is indul. A főmenüben (és később a játékban is) egy szemgolyó jelzi azokat a területeket, ahová katinthatunk. A legfelső ilyen lehetőség magának a játéknak az elindítása, míg a közvetlenül alatta lévő egy eljövendő játék demójának megtekintését teszi lehetővé. Ezek alatt a beállításokon lehet változtatni, de ez esetben újra kell majd indítani a programot. És végül, legalul található a gyenge idegzetűek számára e borzalmak világának elhagyására szolgáló gomb. Majd kihagytam (olyan lényeges), el lehet olvasni a Readme file-t is.

Rögtön próbáljuk ki a számunkra legérdekesebbnek ígérkező lehetőséget, és vágunk bele a történetbe. Itt következik az intro, melyből megtudhatjuk a készítő csoportosulásokat, és végignézhethetünk egy szép filmet az előzményekről. E szerint hősiünk magába roskadva nézi a híradót, melyben a újabb adó-emelésekről esik szó, és csak úgy mellékesen megemlítik, hogy elraborták a producerét, aki egyben a barátnője is volt. Már épp felpattanna a motorjára, hogy megünnepelje az eseményt és csapjon egy görbe estét, mikor csonget a postás (kétszer!), aki csomagot hoz számára (természetesen a gonosz küldte), melyben kis kézi komputer lapul. Miután két kis jelenetet végignézz rajta, megszólal benne a hősi hangja, és a gyenge nő megmentésére indul. Rövid motorozás után megérkezik a gonosz rezidenciájába, és elkezdődik a borzalmak éjszakája...

A drámai bevezető után nézzük, milyen is a játék. A lényege nagyjából az, hogy a ház ura (a gonosz) felad egy kis rejtvényt, nekünk pedig meg kell találni a rejtvénynek megfelelő tárgyat. Na nem ilyen egyszerű a dolog, mert különböző fejtörők nehezítik dolgunkat, melyek egyszerűen letiltják a szobájukban lévő tárgyakat (előfordul, hogy más szobában lévő tárgyakhoz is köze van). Tehát, először is meg kell oldanunk a fejtörőket, csak akkor kezdhetünk a megfelelő tárgy keresésébe. Ha megtaláltuk, kapunk egy kis filmet, amin általában barátnőnk múltbéli ügyködéseit kísérhetjük figyelemmel (tudniillik nyomozgatott a drága), esetleg bejuthatunk több szobába is. Vagy egyik sem, szimplán kapjuk a következő rejtvényt.

Térjünk rá a játék kezelésére. Ugyanazt a kellemes kurzort láthatjuk viszont, amihez már a főmenüben szerencsénk volt. Leggyakoribb mozgása mutatóujjának billegetése, aminek jelentése nagyjából azt takarja, hogy ha meggebedsz, akkor sem csi-

nálhatsz itt és most semmit. Ha a képernyő aljára klikkelünk, akkor hősiünk 180 fokos fordulatot tesz. Ha a jobb vagy a bal oldalra visszük a kezét, akkor élénk hívogatásba kezd, azt jelezve, hogy ha akarunk, akár foroghatunk is. A képernyőn bizonyos helyeken elérhetjük, hogy előre mutogasson, ott mehetünk a megadott irányba. Esetleg, nagy ritkán találkozhatunk markolászgató kézzel is, ez azt jelenti, hogy megpiszkálhatunk valamit.

Néhány helyen a kurzor átvált egy szemgolyóra, ilyenkor valamit közelebről vehetünk szemügyre. Az egymáshoz közel lévő tárgyakkal nehéz lenne észrevenni, hogy több dologról van szó. Ezért találták ki az írók a kék és a barna szemet. Ha két egymás melletti tárgy van, az egyiket kék szem jelzi, a másikat barna. Létezik még egy pulzáló szem is, de ez csak a fejtörőkben jelenik meg, ez jelzi, hogy a mozgás érvényes (vagyis lehet oda mozogni, ahol ilyenre vált a kurzor), mert itt először is rá kell klikkelni arra, amit mozgatni akarunk, és utána jelezni kell, hová szeretnénk az adott dolgot letenni. Ha pulzál a szem, akkor le is tehetjük.

Ha már a fejtörőknél tartunk, a még megoldatlanokat egy kissé megcsapolt fejű koponya jelzi, melynek fejéből (enyhe célzásként a fejtörők megoldásához szükséges szürkeállomány mennyiségére) az agya majd kibuggyan.

Ha kipécézzük magunknak a képernyő tetején lévő fekete sávot, egy penna jelenik meg a kézben, és egy klikkeléssel belépünk a menübe, amely kísértetiesen hasonlít az intróban látható

kis számítógéphez (valószínűleg, mert ugyanarról van szó). Itt a kéznek két formája lehet fel: tollat tart a kezében, ha olyan terület felett van, ahova katinthatunk, illetve nincs semmi a kezében, ha ott nem is érdemes próbálkozni. A képernyő mellett öt gombot találunk, melyek felülről lefelé a következők:
– **Help:** egy kis segítséget kérhetünk. A rejtvények értelmezésében segít (mely tárgyakra utalnak), de elmagyarázza a fejtörők működését is, és ha nagyon nem megy, meg is oldja helyettünk. Vigyázni kell azonban használatával, mert egy idő után kimerül, és akkor segítség nélkül maradunk (egy ideig).

– **Map:** az aktuális szintről mutat egy kis térképet. Kék foltal jelöli azokat a területeket, ahol mozoghatunk (majd nő a játék folyamán), csíkozással azokat a szobákat, ahol még meg kell oldanunk egy fejtörőt.

– **Save:** a kimentés lehetősége. Először rá kell klikkelni egy számra, majd nevet adni a kimentésnek. **Load:** betöltés. **Close:** visszatérés a játékhoz.

Fent, a képernyő felett balra, még található egy piros kis **Power** gomb, ami a játékból való kilépést szolgálja. A képernyő alatt a videókat irányító gombok kaptak helyet.

THE 11TH HOUR

The sequel to The 7th Guest

Rögtön a játék elején a kurzorunk körül kék körök jelennek meg élénk csipogás kíséretében. Ez azt takarja, hogy üzenetünk érkezett a kis komputerünkre, érdemes tehát megnézni, hátha valami érdekes. Jelen esetben az első szórejtvényünk megjelenését jelezte.

A játék részekből áll, és minden rész után egy kicsit halad az idő az órán. Addig kell megnyerni, amíg az óra el nem üti a tízenkettőt (nem valós időben megy).

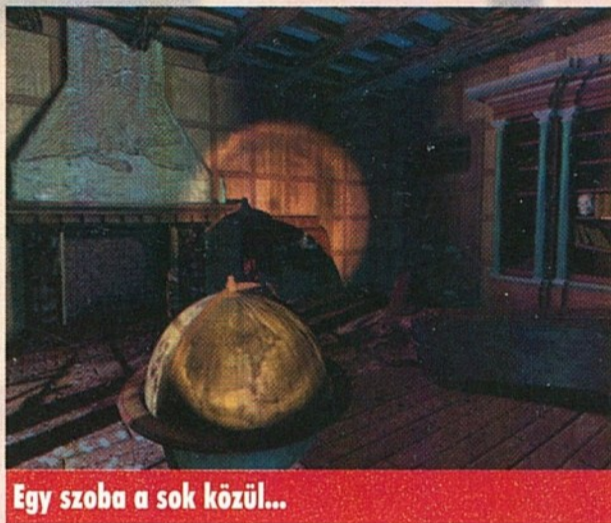
Úgy érzem, semmi értelme nem lenne egy olyan leírásnak, hogy (mondjuk az első fejtörőnél) a fehér lovat rakd ide, majd a feketét amoda, ezek után menj az emeletre és a pezsgősüveget

nyomd meg. Ezzel pont a játék legérdekesebb részei vesztenék el jelentőségüket. Törjétek csak a fejeket (én is törtem rendesen; egy napomba telt az első CD-n túljutni).

Még valami: a jobb egérgombbal túlugorhatunk a mozgásokon és a videókon. F12-vel bármikor menthetünk képet (kivéve a videókat).

A 11th Hour. azoknak az erősebb idegzetű egyéneknek ajánlanám, akik szeretik a finomabb (néhol kevésbé finomabb)

borzongásokat és a fejtörőket sem vetik meg. A grafika semmi különös, szép filmet kaphatunk a 4 CD-n, a hangok jók, a kezelés normális. Apró probléma a kissé magas gépigény (Pentiumon már szépen fut, DX2-re nem ajánlanám).



Egy szoba a sok közül...



Helyes kis egérfogó – na de csonttal?!

Pelace

11TH HOUR
VIRGIN/AUTOMEX

486 DX2/66 MHz, 8MB RAM,
4MB HD, SB, GUS, ROLAND,
DOS 5.0, WIN '95

SZÉP, JÓ HANGOK

NEM TÚL IZGALMAS,
NAGY GÉPIGÉNY

MEGRENDELŐRÜLET

NO SUGAR!

NO DUMA!

CSAK MEGRENDELNI!

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

PC-X előfizetés egy teljes évre, 2688 Ft:

most nincs pénzem, csak fél évre, 1344 Ft:

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

CD-X 1995. októberi szám, 980 Ft:

CD-X 1995. decemberi szám, 980 Ft:

CD-X 1996. februári szám, 980 Ft:

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

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...): 1994/1, szeptemberi: 1994/2, októberi:
1994/3, novemberi: 1994/4, decemberi: 1995/1, januári:
1995/2, februári: 1995/3, márciusi: 1995/4., áprilisi:
1995/5, májusi: 1995/6, júniusi:
1995/7-8, július-augusztusi: 1995/9, szeptemberi:
1995/10, októberi: 1995/11, novemberi:
1995/9, decemberi: 1996/1, januári: számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket

Nevem:

Címem:

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

NEM NAGYON ÉRKEZTEK AZ UTÓBBI IDŐBEN SZEREPJÁTÉKOK, A KARÁCSONYI ÖRÜLET ELLENÉRE SEM, ÍGY KIMONDOTTAN ÖRÖMMEL ÜDVÖZÖLTEM A STONEKEEPET! ÚGY GONDOLTAM, HA CSAK A FELÉTELJESÍTI ANNAK, AMIT ÍGÉRGETTEK RÓLA, AKKOR MÁR NEM LEHET ROSSZ...

A játék dobozának megpillantása már önmagában is élmény: a rajta lévő hologram kimondottan szépre sikerült. A doboz belseje is tartogat számunkra meglepetéseket. Bevezetésképpen egy novellával leszünk gazdagabbak (angolul tanulók előnyben!), amely a játék kerettörténetét tartalmazza. Ennek megfelelően a gépkönyv igen szűkszavú, csak az alapvető kezelési ismereteket találjuk meg benne. Ezek amúgy nem túl bonyolultak, a képernyő jobb oldalára kattintva hívhatjuk elő a mágikus tükrünket (eleinte csak Drake látszik itt, de később leszünk többen is) és a mágikus scrollt. A tükör szolgál a páncélok felpakolására (illetve a fegyverek kézbevitelére), míg a scroll az inventory szerepét tölti be. Mivel a tárgyak nincsenek valójában nálunk (csak akkor materializálódnak, ha leveszük a képüket a scrollról), annyit viszünk magunkkal, amennyit csak akarunk (vagyis érdemes minden vicikvacakot felvenni, hátha jó lesz még valamire). A tükör ezenkívül a különféle védő-, illetve gyógyítóvarázslatok „elhelyezésére” is szolgál. Ha éppen van a kezünkben egy rúnabot, és előhívtuk varázslásra (például bal klikkel), akkor a tükör előhívásával nem a páncélokot rakosgathatjuk, hanem a megfelelő varázslatot süthetjük el a páciensre. Ilyenkor a „J” betűvel előhívható napló is kap egy speciális funkciót: az ikonok alpontnál felírhatjuk a kívánt varázslatikonokat a rúnabotra.

Ha már belekaptam a varázslásrendszerbe: a játékban 4-féle ikont találhatunk különféle scrollokon, amiket felírhatunk a különféle erejű rúnabotokra. Három ikoncsoport tartalmazza az alapvarázslatokat (emberi, throggish és faerie rúnák), amelyek nem írhatók egymásra (vagyis nem kombinálhatók), míg a negyedik csoport az ún. módosító (meta) rúnák csoportja, amely a már felírt rúna hatását befolyásolja (pl. erősebb, hosszabb idejű stb.). Minden botra más-más mennyiségű varázslatot írhatunk fel, illetve mindegyik más-más adag manát képes tárolni. Ha az előbb vázolt módon felírjuk a varázslatikonokat a botra, hősünk kezébe adva elkezdhetjük a varázslást (minden tárgynál igaz, hogy a megfelelő oldali egérgombbal aktiválható). Természetesen minden egyes va-

rázslat csökkenti a bot energiáját, ami csak a megfelelő mana-köröknél lesz pótolható. Nem szabad viszont eldobálni a kimerült vagy nem túl erős botokat! Nem mindegy, hogy mire megtaláljuk a 60 egységet tárolni képes botot, megszabadultunk-e a korábbi – gyengébb – változatoktól (nálam most 20 + 30 + 40 + 40 + 60 egységes botok vannak, ami végül is 190 egységnyi varázslásra elég)! Nyilván az erősebb varázslatok több mint egy egységnyi manába is kerülhetnek, az ilyenek tehát hamarabb kimerítik rúnabotjainkat.

A harc meglehetősen egyszerű lett, de azért némi taktikai érzék ide sem árt! A megfelelő fegyvert



Öreganyó rőzsét gyűjt az erdőben?

(esetleg pajzsot) elhelyezzük Drake kezében, és hajrá (ha a közelbe jön valaki, becélizzuk a kurzorral és nyomogatjuk a megfelelő egérgombot)! Varázslásnál és távolsági fegyvereknél szintén a kurzorral célzunk. Társaink fegyverzetét is módosíthatjuk, de csatabeli viselkedésük már nem a mi dolgunk. De mondjuk egy törpétől elvenni a baltáját és

kardot adni neki (???), nem biztos, hogy a legjobb harci taktika. Egyéb ötletekről lásd a tipphalmazt!

A fejlődésről és a statisztikákról: gyakorlással minden tulajdonság fejleszhető! A testi tulajdonságok (strength, agility és health) elsősorban harc, illetve tapasztalat szer-

zés útján. Az erőt nyilvánvalóan a nehézfegyverekkel, az agility-t inkább könnyűfegyverekkel növelhetjük. A health határozza meg az életerőnk (életerőpontokat), minden újabb fekete pontocska 20 életerőpontot jelent. A további (másodlagos) tulajdonságok a fegyverhasználatban va-

ló jártasságot mérik – mindegyik a megfelelő fegyverrel való harc során fejlődik, és elsősorban a célzás pontosságára és a két ütés közt eltelt időre van hatással (azt azért ne várjuk, hogy baltával valaha is olyan gyorsak leszünk, mint karddal! Mindenesetre észrevehető a különbség: ha a vívőképességünk

két „pontos”, még meglehetősen bágyadtan csapkodunk, míg ha öt „pontos”, akkor szinte nem is telik el idő két csapás között). A magic tulajdonság sem teljesen ostobaság, gyakorlottabb varázslók ugyanahhoz a varázslathoz kevesebb(!) manát használnak el, vagyis nemcsak több botunk lesz az idők folyamán, de erősebb varázslatokat is elsüthetünk egy-egy manapontért!

Néhány további, irányítással kapcsolatos alapfunkció: a kurzorgombokkal irányíthatjuk a csapatot, az ESC az opciók menübe visz (állásmentés és töltés, zene és effektek állítása stb.).

A tippek előtt szeretném mindenkinek felhívni a figyelmét, hogy elterjedt egy winchesterre tett kalózverzió, melyből „ügyes” kezek eltávolították a videorészleteket és a hangokat. Nos, ez ebben az esetben remekül sikerült: a játék ugyanis teljesen játszhatatlan lett! Semmi információt nem tudunk leolvasni a táblákról, és a szereplők megjegyzései nélkül sem fogunk messzire jutni! Vigasztalásul közlöm, hogy a játék kapható, és nem is olyan eszeveszett drága – legalábbis a minőségéhez képest.



Gyere haver, leverem a bordádát!



Freddy Krüger visszatér, immár 214-szerre – ő lenne a Dungeon öre?

Eme szívderítő hír után lássuk a tippeket!

– Szerepjátékoknál soha nem szabad lebecsülni a load/save opciók jelentőségét. Itt különösen nem, mert bizony el lehet úgy szúrni a játékot, hogy véglegesen elakadunk (nekem sikerült egyszer).

– Csata közben remekül lehet alkalmazni a „zsákban kotorászás“ hadműveletet! Megnyomjuk a „I“ betűt, és máris cserélgethetjük a fegyvereket, ihatjuk a gyógyító italokat! Sőt! A kilőtt nyilvesszőket is felszedegethetjük, amivel újra megdolgozhatjuk a közben türelmesen várakozó ellenfeleket.

– A nyilvesszőkről jut eszembe: érdemes egy-két csapdánál megfelelő mennyiséget összegyűjteni (magyarul néhányszor aktivizálni a csapdát). 20-25 darab nyilvessző elég is lesz. Számszeríjhoz való nyilakat is szerezzünk, noha a fegyvereket csak később fogjuk hozzá felszedni. A nyilvesszők egyébként dobálhatók is – a köveknél még mindig jobbak.

– A botok feltöltésére szolgáló köröknél érdemes a gyógyításon kívül néhány erős védővarázslatot is varázsolni. Ha az alapvarázslatot megspékeljük egy-két időtartamot és/vagy erőt növelő ikonnal, egészen kellemes eredmények érhetők el (volt olyan varázslatom, aminek több szinten keresztül nem múlt el a hatása)!

– A köveket gyűjtő zsák, illetve a tegeztek igen hasznos tárgyak!

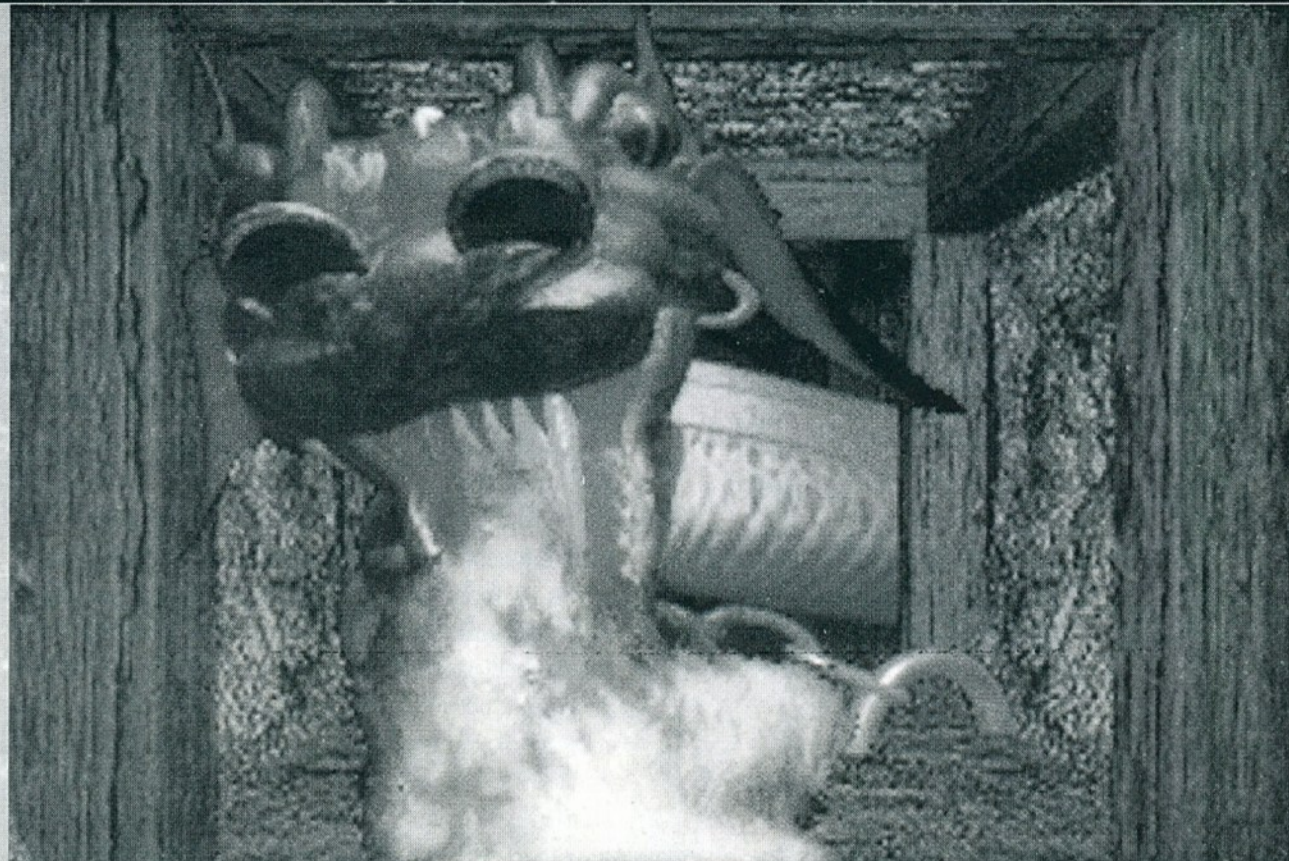
– Minden talált ikonhoz azonnal írjuk fel a magyarázatát a naplóba! A térképen is megjelölhetünk érdekesebb helyeket.

A megjegyzések törlése automatikus: ha az összes betűt eltávolítjuk, a megjegyzést jelölő piros kocka is törlődik!

– A bolygókat szimbolizáló gömbök erős mágiával rendelkeznek. Mind egyiknek igen kellemes hatása van, de sajnos nem használhatók akárhányszor, viszont – a varázshotokkal ellentétben – automatikusan feltöltődnek. Eddig két kivételt találtam: a Szaturnusz mindig rajzol térképet, ha magunk elé



Vigyázat, alacsonyan repülnek a mágusok!



A hétfejű sárkány egyik feje benézett az ajtón, és megkérdezte: hová mész, te kis nyulacska?

tesszük; valamint a zöld gömb is mindig hajlandó volt segíteni a levitálásban. A gömbök meglehetősen fontosak lesznek a játékban, szóval aki megveti a mágiahasználatot és csak izomból szeret dolgozni, az se hagyja ott őket!

– Rengeteg csata igen egyszerűen megnyerhető, az ellenfelek egy része ugyanis bizo-

nyos területről nem hajlandó kilépni. Csak annyi dolgunk van, hogy ide elcsaljuk, és egy számszeríjjal kívülről szépen agyonlövöldözzük.

– Érdemes megtanulni a „futás közben kaszabolás“ című taktikát is! Én a polipoknál (a csatornában találkozunk az elsővel) alkalmaztam először – ha elég ügyesen kezeljük a billentyűzetet, akkor mindig „át tudunk lépni“ a szörnyeken, mikor azok éppen két mező közt lépdelnek. Egy hosszú folyosón szinte sebesülés nélkül leverhetők olyan ellenfelek, akik ellen közelharcban alig lenne esélyünk.

– Titkos rekeszeket egyszerű módon úgy fedezhetünk fel, hogy előttük a kurzor megváltozik. Némi gyakorlattal már a grafika pillanatnyi „remegéséből“ 95%-os pontossággal megtaláljuk ezeket, az összes fal végigtapogatója nélkül is. Hasonlóképpen az illúziófalak is igen jó aránnyal kiszúrhatók. Lehet, hogy gyorsabb gépeken ez a módszer nem működik, az én P100-amon azonban kitűnően bevált!

– Az új tárgyakat a naplónkban mindig az utolsó helyre jegyzi be a program. Ha itt nincs semmi, akkor már volt ilyen tárgyunk, csak nem emlékszünk rá (például a gyűrűknél előfordult velem ilyesmi).

– A csatornában lehet először igazán elakadni: itt nem kell végigkotorni az egészet víz alatt (mint én tettem), elég azokon a helyeken, ahol hősünk felkiált, hogy belerúgott valamibe. Ha nagyon nem találjuk az egyik dugót, akkor érdemes lemenni esetleg egy másik lejáraton (is).

– Én a jégbarlangban rontottam el nagyon a dolgot! Aki megtalálja ezt a helyet, annak melegen ajánlom, hogy *előbb a faerie birodalmat intézze el!* Ha nem így teszünk, akkor elveszítünk egy Enigma nevű elfet, ami nem jó ötlet.

Végül nem árt(hat) röviden leírni a véleményemet. A grafika az általam sokszor szidott 3D típusú – viszont becsületesen meg van csinálva! Alig-alig vannak hibák (az is főleg a szörnyeknél), szóval egészen tűrhető a dolog! Arról meg szerintem kár is vitatkozni, hogy szép-e (az hát)! A zene is kimondottan profi és nagyon jól illik a játék hangulatához. Az effektusok nemkülönböztetve kiválóak. Érdemes néhány helyszínen megállni és meghallgatni a zenét – néha nagyon szép variációkat hallhatunk (főleg Rolandon)! A beszédek minősége is nagyon jó, a szereplők feliratok nélkül is teljesen érthető, ráadásul még a hangulatukat is remekül elkapták

(ld. állandóan vihorászó faerik, dörmögő dwarfok és egy naaagyon bosszantó Skuz!).

Az általában negatív „játszhatóság“ kategóriában is jól vizsgázott a program! Talán a szintlépések rendszere lehetne kissé összetettebb, de a jelenlegi egyszerűség is indokolható: nemcsak profi játékosok vannak, nem minden-

ki szereti a rengeteg tulajdonságot és ezek állítgatását szintlépésenként (én igen, de ez magánügy). A játék hossza és nehézsége is megfelelő (nem egy hétvégéig fog tartani), hangulata kiváló. Összefoglalva, a Realms of Arkania 2. mellett, ez a második szerepjáték, amit mindenkinek ajánlok az idén! Hoppá, már '96 van! Na, mindegy – attól még javaslom mindkettőt!

Pellus



Nincs is jobb egy kis viking-szexnél az erdőben...

STRATÉGIA

GAME-PORT

JELENTÉS A CRASH AND BUMP TRANSPORT SYSTEMS LIMITED ÉS ALVÁLLALATAINAK 2050. DECEMBER 21-I ÁLLAPOTÁRÓL. A CÉG MEGALKULÁSÁNAK 100. ÉVFORDULÓJÁRA KIADOTT KÖZLEMÉNY.

Transport Tycoon

Cégünk 1950. január 1-jén alakult. Első beruházásunk egy vízszállító vasútvonal megépítése volt, ami a sivatagi környezetben hatalmas sikert aratott. A hír természetesen együtt járt a konkurencia megjelenésével. A korábban más területeken, más cégek által sikeresen alkalmazott eljárások egy része, a helyi jogszabályok miatt, kivitelezhetetlennek bizonyult. Sajnálatos módon nem tudtuk megsemmisíteni a konkurens cég magánpénzből épített úthálózatának egyes elemeit, ezért egy vonatot kellett megállítanunk az erre a nemes célra épített vasúti kereszteződésben. A vonat fenntartási költségeinek csökkentésére a szerelvényt teljesen megállítottuk, és a kereszteződés bevezető sínszakaszait és a mozdonyt lebontottuk. Később az álló mozdonyok jelentős részét el kellett adnunk, hiszen a leendő vasútvonalakra a monopólium ellenes törvények csak így engedélyezték a szükséges járművek megvételét. A konkurens cégek állomásaira – a jelző figyelmen kívül hagyásával – beengedett vonataink roncsait sajnálatos módon nem tudtuk eladni, ez némi profitkiesést okozott cégünknek. Ezt a teherszállító repülőgépek és a hajóforgalom megszerve-



1956. november... Milyen lehetett ekkor a közlekedés Budapesten?

zése – cégünk kitérő vezetésének segítségével – pótolni tudta. Természetesen az események a konkurencia gyengülését vonták maguk után. Következő lényeges fejlesztésünk a szuperszonikus gépekkel történő gyémántszállítás, majd a belvárosi magasvasutak megépítése volt. Néhány város belső személyforgalmát csak helikopterekkel tudtuk ellátni, a nemzetközi cégek miatt megnőtt igények sokszor a városi közlekedés többszintűvé tételét igényelték. Városon belüli vasútjaink a felszín alatt, buszaink a felszínen, helikoptereink a levegőben szállítják az utasokat. Ezeknek a bonyolult rendszereknek a megszervezésénél nagyon sokat köszönhetünk mérnökeinknek, akik az építkezés megkezdése előtt el tudták készíteni a pontos költségvetést. Néhány tervünk persze megvalósíthatatlan-

szállítónak. A cég a repülőgépekkel gyémántokat kíván szállítani a San Salvio-i bank számára.

„A Crash And Bump Transport Systems megépítette Santa Sylviában az első városon belüli magasvasútját. A hatalmas költségű beruházás forradalmasította a helyi tömegközlekedést.”

„A Crash And Bump Transport Systems megépítette az első lineáris motorral hajtott mágnes-vasútját, ami sok esetben még a légi közlekedéssel is versenyképes. Az első próbaszakasz két állomása között 25%-kal kevesebb idő alatt tette meg az utat – a berakodás végétől a kirakodás kezdetéig –, mint az ugyanazon két állomás között közlekedő AirTaxi típusú repülőgép.”

„A Crash And Bump Transport Systems a többi társaság megvásárlásával megszerezte a jogot a törvényben előírt maximum 250 állomás egyedüli felépítésére. Ha az új konkurencia megalakulása előtt áthelyezi a régi állomásokat és megépíti az újakat, akkor monopolhelyetbe kerül. Ennek megfelelően pillanatnyilag még a kis haszonnal, esetleg minimális veszteséggel működő új járatok létesítése és működtetése is kifizetődő hosszútávon, ugyanis ez megakadályozza a konkurencia későbbi működését.”

„A Crash And Bump Transport Systems, a városunk fejlesztésében is részt vállaló világcég akciót hirdet. A városunkban váltott jegyek tulajdonosai között lakásokat és személygépkocsikat sorsolnak ki. Ezzel egy időben a sorsolást meghirdető cég a Városunk Fejlesztéséért alapítványt is támogatta, továbbá egy értékes szobrot adományozott helységünk számára. Jövünk érdekében, a befektető cég további jóindulatának megnyerésére, az önkormányzat a diákok számára vonatjegy gyűjtési versenyt rendez. Ennek célja a legtöbb Crash And Bump vonatjegy összegyűjtése. A győztes diák egy hét tanítási szünetet kap az önkormányzat oktatási osztályától.”

Anonymus



„Munkásokat felvesszünk!”

ná vált, mivel egy-két kisebb város vezetése megtiltotta cégünk terjeszkedését. Később további akadályt jelentett az állomások számát korlátozó törvény, amely az összes cégnek együttvéve 250 állomás építését engedélyezte. Természetesen a pályaépítés miatt elvesztett erdőterületeket pótoltuk, hiszen az emberek jobban szeretik a zöldövezetet, és állomásaink környékének erdősítése a legtöbbször viszonylag olcsó és hatékony megoldásnak bizonyult. A kialakított erdősáv költségvetését minimalizáltuk, kiterjedésének kellő pontosságú meghatározásával. Ezzel az utasok és az áru jóérzését megszereztük, hiszen más vállalatok nehezen tudtak új járatokat építeni, mert a környékbeli földterületek jelentős részét megvettük, így az építkezés befejezhetetlenné vált számukra. Amikor a tervük meghiúsult, a földterületet eladtuk, ezzel minimalizálva költségeinket.

Rövid beszámoló végén álljon itt néhány reklámszöveg és újsághír társaságunk különböző időszakából:

„A Crash And Bump Transport Systems a történelemben először alakított át repülőgépet teher-

TRANSPORT TYCOON DELUXE
MAXIS

DX-66, 8 MB RAM, 7 MB HARD DISK, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 6.0, WIN 95

TÖBB NYELVŰ, SOK-SOK SCENARIO, EDITOR ÉS ÚJDONSÁG

SEBESSÉGÁLLÍTÁSI FUNKCIÓ HIÁNYA, NEM LEHET AZ ÁLLOMÁSOKON KOCSIT CSERÉLNI

ADVANCED SIMULATOR SERIES

GREAT NAVAL BATTLES

VOL. IV

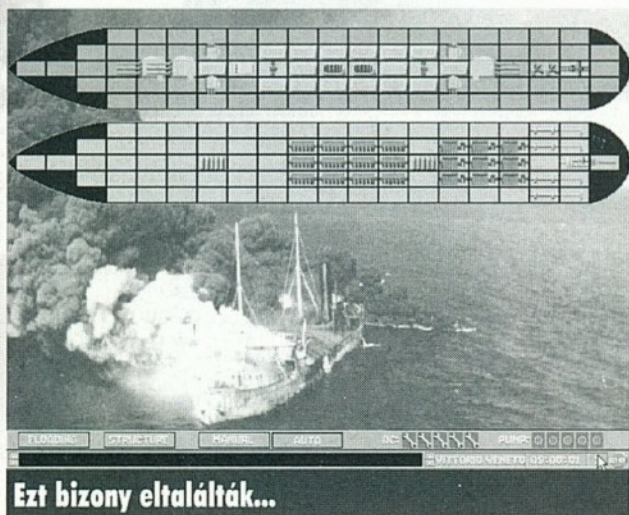
BURNING STEEL, 1939-1942

VALAMIKOR, RÉGES-RÉG ÉN ÍRTAM AZ ELŐZŐ RÉSZRŐL, ÍGY RÁM HÁRULT A DICSŐSÉG, HOGY ISMERTESSEM A SZOROZAT LEGÚJABB ELEMÉT. A LÉNYEG NEM SOKAT VÁLTOZOTT: ROHANGÁLJ HADHAJÓKKAL A VILÁG HÉT TENGERÉN, ÉS GYŐZD LE AZ ELLENSÉGET.

Az előző rész a Great Naval Battles III. - Fury In The Pacific (egyébként hibásan jelent meg a lapban, mert – az én hibámból – nem volt odaírva, hogy ez már a harmadik rész volt) a csendes-óceáni amerikai-japán összecsapásokat dolgozta fel 1941-től 44-ig. A legnagyobb előnye az volt, hogy a valóságnak megfelelően tartalmazta a japán és az amerikai hajókat, tehát meglehetősen reálisan érezhettük magunkat a különböző csatákban. Nehezebb szinteken egyre nagyobb volt a bújócska, örültünk, ha felfedeztünk egy kis japán bárkát, rárohantunk három hajóval, és akkor hirtelen a három hajónkat szitává lőtte a kis hajó mögött megbúvó japán flottilla.

Hogy miért írok ennyit az előző részről? Egész egyszerűen azért, mert a most megjelent rész teljesen ugyanaz. Na jó, nem teljesen: megváltozott a helyszín, és a hajók adatai. Az Atlanti-óceán vidékére kerültünk 39-42-be, ahol a tengelyhatalmak részéről Németország, Olaszország és Franciaország (természetesen a vichy-i franciákról van szó) flottáit irányíthatjuk, míg velük szemben a szövetségesek részéről az Amerikai Egyesült Államok, Nagy-Britannia és a Szovjetunió (bizony-bizony: ekkor már Sztálin mester volt uralmon) flottái hasítják a vizeket. Lesznek küldetések a Földközi-tengertől kezdve, az Atlanti-óceánon és a Barents-tengeren keresztül egészen Dél-Amerika partjaiig.

De ezenkívül nem sok változást tapasztaltam az előző részhez képest. A kezelőfelület mit sem változott: ugyanazon gombok ugyanott, ugyanolyan grafika (már az előző leírásban se kapott sok pontot). Aki a megszokott dolgokat kedveli, az biztosan örül majd neki, de én már csak olyan vagyok (fene a kényes ízlésemben), hogy nem szeretem egy filmben se, ha kihozzák a következő részt és az az érzésem támad, mintha az előzőt látnám.



Ezt bizony eltalálták...

Hogy ne legyen fenéig tejfel a dolog, a gépkönyv felsorol néhány „ÓRIÁSI” újítást, vagyis „ilyen még nem volt, nincs és nem is lesz” típusúakat. Ezek a következők:



Nem sokat változott az előzőhöz képest...

– bizonyos Customizerről beszélnek, mellyel teljes mértékben mi állíthatjuk be a preferenciáinkat. Ez jól hangzik, de ilyesmi már volt az előző részben is, ha jól emlékszem, a Controls menüben (biztos, hogy jól emlékszem, most nézem ki az újságból).

– taktikai megfigyelőpanel (?). Ja, ahogy tovább olvasom, biztos arra a kis képernyőre gondol, amit a hajó hídján láthatunk, és néha-néha átsuhan rajta egy-egy pixeles romboló.

– minden hajón és bázison radar! Tényleg hasznos szerkezet, leszámítva azt az apróságot, hogy a radart csak akkoriban találták föl, és tuti, hogy az angolok nem adták oda a németeknek (mellékesen szerintem még az ő hajóikon sem volt).

– kibővítették a hajó és repülőgéptípusokat! Még szép! Mi lett volna, ha berak nekem mondjuk 3 db Yamato-osztályú hadihajót a szovjet flottába.

– tengeralattjáró hadműveletek. Felderítésre már lehetett az előző részben is tengeralattjárókat használni. Az tényleg egy nagy ugrás lenne, ha harcban is felhasználhatóak lennének. Odáig még nem jutottam el, hogy láttam volna ilyet a játékban, de sajnos semmi jelét sem tapasztal-

tam, hogy ki lenne bővítve a tengeralattjárók funkciója.

– a maradék kettőt már le sem írom, mert már szerintem megvoltak az előző részben is, így felesleges koptatnom a billentyűzetet.

Remélem megbocsátjátok nekem ezt a sok siránkozást és negatívkodást, de bizony csalódtam, mikor nagy várakozással belöttem a programot a CD-be és ugyanaz volt, mint az előző. Elismerem, hogy biztos sokat dolgoztak vele a programozók, de...

Egyébként nem rossz a program, SVGA grafika, hangok (hogy milyenek, azt most nem tárgyalom: elég volt a sok negatívumból). Az már megint csak marcipán a tortán (nem bírom abbahagyni), hogy míg a program maradt, a „vas”-igény (gyengébbek kedvéért: hardware-igény) nőtt.

Pelace

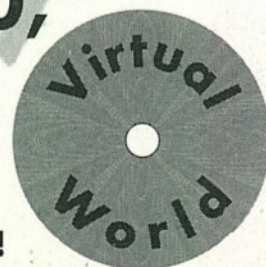
Virtual World PC CD Shop

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

FAX: 2505200

Újdonságaink:

Tilt, Rebel Assault II,
Wing Commander IV,
Warcraft II, 11th Hour,
Eurofighter 2000,
The Dig.



Kérje árlistánkat levélben, vagy személyesen!

STRATÉGIA

GAME-PORT

AZ ALÁBBIKBAN SZERETNÉM BEMUTATNI AZ SSI LEGÚJABB JÁTÉKÁT; NEM TÖREKSZEM TELJES LEÍRÁSRA, INKÁBB CSAK A BENYOMÁSAIMAT TESZEM KÖZZÉ, VALAMINT AZT A TORTÚRÁT AMIN KERESZTÜLMENTEM...

Atanmese úgy kezdődik, hogy Hősünk (nevezzük a rövidség kedvéért a továbbiakban P-nek) kezébe vette az Entomorph dobozát, majd az SSI és a World of Aden feliratok alapján mindenféle RPG szerű játékokra kezdett gondolni. Lelkesedését csak némileg lohasztotta le a jól látható felirat: „Designed for M... W... és W...95“ (na, ezek a hieroglifák vajon mit takarhatnak?). Na mindegy – gondolta –, otthon van egy „elég“ gyors kis gépecske, majd csak elbír a software-cégek illetén összeesküvésével is!

Innentől a mese kezdő és középhasaladó W. felhasználóknak is szól – esetleg érdemes a tanulságokat megszívlelni! Szóval, ott hagytam abba, hogy hősünk büszkén hazavitte új szerzeményét, és behajította a gép megfelelő nyílásába. Krrrrty-krtttty pritty-pretty-prüty! A gép máris közölte, hogy a programot ugyan W. alól kell futtatni, de lesz olyan kedves a tisztelt felhasználó installálni a W32S-t is, mert anélkül bizony nem megy. Megnyugtató az is közölte, hogy ő majd ezt a műveletet elvégzi. Na jó! – nyugodott meg P. – Csináld csak! A program ezután finoman közölte, hogy nem érdekl, mennyi RAM van a gépben, legyen a tisztelt felhasználó olyan jószívű és adjon neki némi virtuális memóriát is. Hmmm? Egve fene, kapott 8 Megát onnan is! DE itt hősünk elkövetett egy végzetes hibát, és bekapcsolta a 32 bites lemezhozzáférést is (máig sem értem mi volt a baj!). Persze



Ilyen lett P. az újraindítás után.

akkor még ezt nem tudta, így teljes nyugalommal utasította a gépet, hogy indítsa újra a rendszert. Puff! Nincs elég memória a W32S elindításához! Mivel az alapmemória 640K körül volt, a teljes memória pedig 16+8M lehetett, itt már elkezdtek gyöngyözni az izzadságcseppek hősünk homlokán. Újraindítás – a hibáüzenet ezúttal: nem tudja betölteni a

Entomorph

display.driv-t! Ezen könnyen segíthetünk – gondolta naiv főszereplőnk, és az összes grafikus drivert újra felmásolta (miután a standard vga.driv sem ment). Semmi! Végül beletörődve elkezdte újrainstallálni a W-t, az előző tetejére. Már meg sem lepődött, amikor ez a dolog sem működött...

Végül is P. szépen kiszedte az összes munkáját az alkönyvtárból, felrakta az egész software-rendszert újra (kb. 4-5 órai munka), és így már ment is minden szépen rende-



Hősünk végre a játékkal is megismerkedhetett...

sen. DE! Hősünk leszúrta az alábbi tanulságokat: a W-t érdemes két példányban telepíteni, egyet a játékoknak és egyet más programoknak. Ezenkívül mostantól az utoljára működőképes *.ini file-okból is tart egyet biztonságos helyen. Kész, ennyi volt a mese mára, zárul P. bölcsességeinek tára... (JAJ! Ezek a botríme! Egy ál-TRf)

Szóval ennyi kínlódás után sikerült rábírni az Entomorphot az együttműködésre! Illetve volt még egy apró malőr, de ez teljesen az én tudatlanságom miatt: nem tudtam, hogy az MCI CD audio driver a W. része, így ezt is a játék alkönyvtáraiban keresgéltem. Márpedig kevés játék van, amit ne dobna fel egy kis CD-s zene...

Most, miután a zene problémáját is megoldottuk, akár neki is ugorhatnánk a programnak. A demo meglehetősen szép, de rövid (ha közben zenét is szeretnénk, akkor ne a minimális installálás opciót válasszuk!). A nehézségi szint kiválasztása igen egyszerű szabályok szerint történik: aki szeretné túlélni az első negyedórát, az inkább tegye az egyszerű szintek valamelyikére!

Most már csak a rendkívül bonyolult kezelőszervek megismerése van hátra: a főképernyőn baloldalt az életerőnk, jobboldalt a manánk látszik. Lent, az oldaltáskára klikkelve a tárgyainkat nézhetjük meg (ami kelleni fog, azt Warrick automatikusan használja, ha nála van), a könyvvel pedig a varázslataink erősségét állíthatjuk be. Közülük hármat oda is húzhatunk a képernyő alján látható helyekre – ezekre klikkelve fogjuk ellőni őket. A további két jelzőcsíkból a felső a varázslatok hátralévő idejét mutatja (ez nyilván az erősséggel arányos), az alsó pedig a „köpőerősséget“ (ez utóbbi csak néhány mutáció után lesz használatban). Végül a jobb alsó sarokban az állásmentést, állástöltést, kilépést DOS-ba

és egyéb opciókat érhetjük el.

Ha elindulunk, azonnal feltűnik a hagyományos RPG tulajdonságok teljes hiánya! Aki már gyanakodott az „egy party = egy hős“ összetétel miatt, az itt teljes megerősítést nyert: ez bizony nem szerepjáték! Talán leginkább az Al-Qadimhoz tudnám hasonlítani: ott is voltak bizonyos fejlődé-

si lehetőségek, itt is vannak. Nagyjából ott is lineáris volt a cselekmény, akárcsak itt. Egyszóval: egy kalandjátékkal letünk gazdagabbak!

Szerintem egyébként a feladatok nem túl összetettek, nekem (eddig legalábbis) a legnagyobb gondot a helyszínek megtalálása jelentette – ha már odaértem, akkor viszonylag gyorsan megoldódtak a problémák is (ezek bonyolultságát egyébként a nehézségi szinttel nem állíthatjuk!). Eljutottam valameddig, de nem tudom megítélni, hogy ez a teljes játékban kb. hány százalék lehet: annyi mindenesetre biztos, hogy a királyi palota őre – ha nem is könnyen, de stabilan – elbűcsúztatott. Szóval kell még erősödni...

Első benyomásaimat összegezve: a grafika egész jó (640*480*256) és a sebessége is tűrhető. Persze ez utóbbi állítással már vigyáznom kell, mert közeli ismerőseim többször letoltak, hogy amit én szuper sebességűnek állítok be, az az ő DX2/66-osukon éppen eldöcög. Szóval maradjunk annyiban, hogy van olyan gép, amin elmegy (ráadásul pont ezen a hétvégén teszteltem, hogy mit tud a Pentium, ha kissé megturbózzuk). Ezenkívül az animációs fázisok számát is keveselltem egy kicsit – bár a karakterek nem olyan óriásiak, hogy ez nagyon feltűnne, de mégis...

A zene szerintem kimondottan jó lett, az effektek is szóltak rendesen (bármilyen hangkártya jó, ami megy W. alatt), azzal az apró malőrrel, hogy néha „recsegtek“, ha ráklikkeltem valamire a menükben. De a végső benyomásom nagyon pozitív!

Végül a játszhatóság: az az igazság, hogy nem rajongok igazán ezekért a játékokért (nyilván azért kaptam én, mert az SSI felirat mindenkit megtevesztett), de végül is nem volt olyan borzasztó. Az irányítás ugyan nem csúcs, de az egér és a billentyűzet kombinálásával egész normális eredményeket lehet elérni. Végül is szerintem az Al-Qadim minőségét nem éri el (az SVGA grafika ellenére sem), de aki szereti ezt a játékkategóriát, és feltett egy tartalék W-t, az nyugodtan belefoghathat!

Pellus

ENTOMORPH MINDSCAPE

486/66, 8MB RAM, WIN3.1 VAGY WIN95, MINDEN WINDOWS ALATTI HANGKÁRTYÁT TÁMOGAT

NAGYON JÓ ZENE

NAGYON LEEGYSZERŰSÍTETT JÁTÉKMENTET; VAJON MILYEN LEHET EGY 486-OSON?

POOL CHAMPION

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

A MINDSCAPE IDŐÉRZÉKÉVEL NÉMI PROBLÉMA LEHET, MERT MI TÉRDIG JÁRUNK A -5 FOKBAN, A HÓRÓL NEM IS BESZÉLVÉ, ŐK PEDIG MOST DOBTÁK PIACRA A POOL CHAMPION BILIÁRD PROGIT. ÉRZÉSEM SZERINT – PERSZE LEHET, HOGY TÉVEDEK – TÉLVÍZ IDEJÉN AKTUÁLISABB LENNE VALAMIFÉLE SÍ PROGRAM VAGY EFFÉLE,



A grafika csodás... ha van egy „dudás”!

MERT HA MÁR NEM MEGYÜNK A HEGYEKBE, LEGALÁBB A GÉPEN KIÉLHESÜK MAGUNKAT. MÁSIK SZEMSZÖGBŐL NÉZVE VISZONT JOBB EGY BILIÁRD, MINT A SEMMI – HISZEN KINT ESİK A HÓ. NA MINDEGY, EZ CSAK ELMÉLKEDÉS, JELENLEG BE KELL ÉRNUNK EZZEL A JÁTÉKKAL, ÉS EZ IS LEHET ÉLVEZETES, FELTÉVE HA JÓL KIDOLGOZTÁK.

POOL CHAMPION
MINDSCAPE

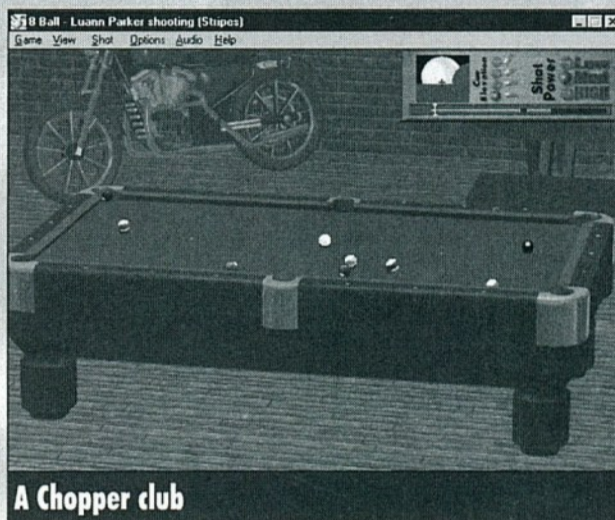
486/66, 8MB RAM, ADLIB, SB CSALÁD, ROLAND, MS MOUSEE, WINDOWS 3.1X, WIN95

ELFOGADHATÓ JÁTSZHATÓSÁG, KÖNNYŰ KEZELHETŐSÉG, SZÉP ANIMOK

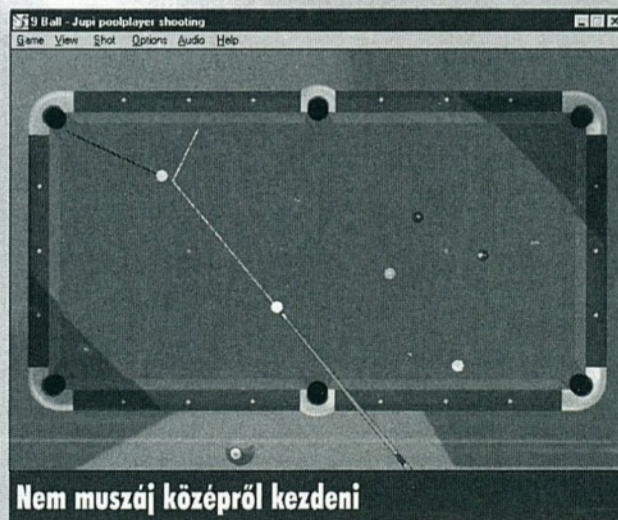
ROSSZ A HANG, A KIVITEL. NEM 1996 SZINTŰ AZ EGÉSZ JÁTÉK...

A program csak Windows alatt fut, és kifejezetten Win95 alá készült. A keretprogram és animációi határozottan nem tetszettek, a játék alatti zenét pedig öt perc után lekapcsoltam.

A techno után a blues, majd a klasszikus megfűdte a gyomrom. A játék abból a szobából indul, ahol elszállásoltak minket. Ez a főhadiszállásunk, innen menedzserelhetjük magunkat. A naptárral időbeosztásunkat készíthetjük el, a térképpel a játék helyszínek között válogathatunk, és ha elég pénzt, valamint tapasztalatot nyertünk, ugorhatunk az időben pár napot. Pool bajnokok csak úgy lehetünk, ha barátságos mérkőzésekből, két-három, esetleg tíz dolláronként összekaparunk 250 pénzt, ami Las Vegasban a „minimum tét”. Ugyanis az a lényeg, hogy eljussunk a fényes kaszinók, és a sötét játékszektorok hazájába, addig azonban a megpró-



A Chopper club



Nem muszáj középről kezdeni

báltások hosszú kálváriáját kell végigjárunk. Persze azért nem kell ennyire eltúlozni, hiszen CSAK a biliárd szabályai szerint kell egy-két játszmat megnyernünk, és ezek ideális bemelegítések. Játshatunk 8, 9, 10, 15 golyós, folyamatos, illetve forgásos játékot.

Szobánkból kilépve kiválaszthatjuk partnerünket, valamint azt, hogy barátságos (fun) vagy „vérre” menő meccset szeretnénk. Persze gyakorolhatunk is, kihívhatjuk a Computert, és találunk 2-játékos módot is. Ha meguntuk szállásunk zöldposztós asztalát, elme-

hetünk máshová játszani, de megeshet, hogy ott fizetni kell a belépőt – igaz többet is lehet nyerni.

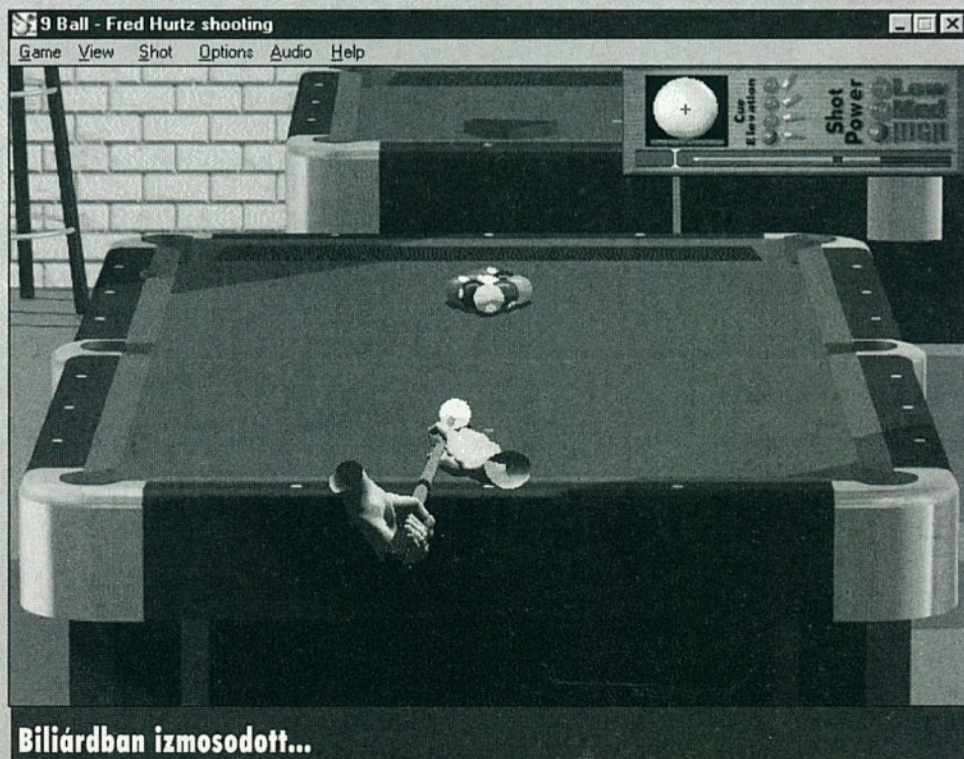
A 3D tervezésnek köszönhetően körbejárhatjuk az asztalt két lökés között, minden szemszögből megnézzük az állást. Ez nagyon hasznos, mert

nem mindig látszik felülről a jó helyzet. A technikán viszont van még mit javítani, mert gyakran az asztal üres sarkát járjuk körbe, nem pedig azt amelyiket kéne. Másik segítség amit az opciókban beállíthatunk, a lövések, valamint a pattanási szögek mutatóvonalát. Ezt

nem kell magyarázni, de néha jól jön, mert amikor kiválasztjuk az ellövendő golyót, a felülnézet miatt nem látjuk egy síkban a lyukkal.

Még néhány szót a vezérlésről, ami elég egyszerű. Az egér jobb „fülével” megnézhetjük a golyók számítását, ezzel eldöntve a sorrendet, bár ez szín alapján is történhet. Ráklíkelünk a golyóra, majd a sarokra, ahová elrakjuk. Ezután beállítjuk a mutatóvonalat, ha kiválasztottuk az opcióban. Ha kész, beállíthatjuk, hogy a rúd feje hol találja el a fehér golyót. Alapértelmezésben ez középen van, ha állítunk rajta, a golyó lövés után oldalt fog pattanni a falon. Természetesen ha falon áll a golyó vagy takarásban van, állíthatunk az ütési szögön. Ezután már csak a lökéserőt állíthatjuk a finom és durva állítóval, és én is leálltam az állítások elmondásával. Végül állítom, ja nem..., elmondom, hogy nem hatott meg a program, nem hagyott maradandó nyomot bennem. Volt, láttam, örültem. Mi is volt ez?

Júpi



Biliárdban izmosodott...

TIPP-TOP

GAME-PORT

VÉGE AZ ÜNNEPEKNEK, BIZONYÁRA SOKATOK FENYŐFÁJA ALATT BÚJT MEG A RÉG ÁHÍTOTT PENTIUM, VAGY NÉHÁNY JÁTÉKPROGRAM. „HURRÁ! MEGVAN (PL.) A LEMMINGS 3D! DE SZÉP AZ INTRÓJA... MAJD KÉPSZAKADÁS. MI A FENÉT KEZDJEK VELE, HA NEM JUTOK TÚL AZ ELSŐ (JOBBI ESETBEN A MÁSODIK) PÁLYÁN???” ERRE HIVATOTT, EGY JONNAK CSÚFOLT FIGURA, AKI LÁTÁSTÓL MIKULÁSIG GYŰJTÖGET, PRÓBÁLKOZIK, HOGY KEDVENC STUFFJAITOKAT NE LEPJE BE A POR ÉS A FELEDÉS HOMÁLYA. INDUL A MANDULA:

Végleges Hexen-kódok:

God mód: satan, kulcsok: locksmith, puzzle: sherlock, Pig mód: deliverance, minden fegyver: nra, falon át: casper, massacre: bucher, minden tárgy: indiana.

Clockwiser

Az összes pályakód: 001.PASSWORD, 023.KRAKAMIK, 045.FLUIMPIE, 067.PERIDORO, 089.DIDODEDO 002.QWERTYUI, 024.KIKASTIK, 046.GNEZOLIP, 068.ADROPORI, 090.SCHEBEDO 003.HOTSSSSS, 025.OKIDOKIH, 047.PILIPOLT, 069.RUISLIBS, 091.NITNEJOO 004.MONINANU, 026.HATSEKIE, 048.POLKAZAR, 070.FIDDELEH, 092.FITNEDOB 005.KREZUWEE, 027.OSSEFROS, 049.SNOZALAF, 071.FOFOFOFO, 093.LAUWMAUW 006.STALIOPA, 028.GRATGOPL, 050.PRETOVYT, 072.PIELEMOS, 094.VUUAUMK 007.ZWEETSOK, 029.HUIPERTU, 051.BLAARZAK, 073.BIBELEBO, 095.VOELBOEL 008.LAARSMIO, 030.OLKEPOLK, 052.KWEENIET, 074.BELLEBEE, 096.DUBBELUP 009.PORFEDIE, 031.HATSJIEH, 053.WALDRILK, 075.FIDELDOM, 097.DRIBELDI 010.DERFGENO, 032.GRUMPIER, 054.CHRITIT, 076.ZWAZZAZZ, 098.DROLZWAK 011.IELBEDIE, 033.AIAKKIJA, 055.SLISTOPI, 077.BRAZMRAZ, 099.KWAKSLAB 012.BRABEKIL, 034.BRUMBIE, 056.DRUIPIDO, 078.FLOBBEDO, 100.FLABDRAB 013.PLUISJES, 035.KWEZELTA, 057.PLOGHOIK, 079.DIDELDEE, 101.BRILGRAB 014.ATSEWENT, 036.GRINOLDE, 058.GROEZELT, 080.MALLABOO, 102.PETSETER 015.CHACHOLI, 037.RHINBOLD, 059.REMMELGK, 081.JITNEFOO, 103.EIKELDOB 016.PIROWARF, 038.HUIFREZI, 060.KROKKULN, 082.SNITNEDO, 104.ZEREVERE 017.JILSAPOI, 039.OEPSADAI, 061.ALLEMAFP, 083.RUDOBORO, 105.RALAMPIE 018.DRILBILL, 040.PEAHSOUP, 062.KIKELSTO, 084.BOLIBELI, 106.RHINO000 019.FLOSEPIL, 041.HASHNIPO, 063.PARAZAKS, 085.REFKELEN, 107.RUFTGERT 020.BLUBSALF, 042.AKIRAJAN, 064.BIBOBATS, 086.ZEBEDEBO, 108.RAMONKEY 021.MEGABYTE, 043.BEBIBOLK, 065.PEPODROL, 087.BOODJING, 109.METYBABY 022.YABADABA, 044.SPRITSOR, 066.HATSIKOO, 088.KRIKEPIK, 110.ZEBEDEUS

Cool Croc Twins

Néhány pályakód: AAAA, BLOY, ZARP, MILP, CREG, SMAT, PLIM, TRUB, DRIT, HISP, FROS, QUOL.

Creepers

Detto pályakódok: Easy fokozat: steveisdog, plkndzrtvk, tynzxprfsj, kwfrftcsp, pylnvxszh, kjhdslwcbd, hgkndcpbex, plmknjpmt, psfwlknmw, snccghwpgx, yyrqmmvzk, pyrthzdsl, fmrxtkslh,

fbclghpwrt, cbstphqfz, fdndbslzc, llvlstkc, lrsyzqpydn.
Moderate fokozat: clcknmmtv, penspzmhm, nlqbdmgn, nnbctckgdy, ctbtcdpsmy, sspqrcxzz, nqmdbggl, estqswlwf, mednsmbxrv, srtdehprg, qswdrftgyh, ybycyqrks, bsgtpwhwxw, dmgddftmb, gpdlnskyrp.
Challenging fokozat: pprscbnf, wthrchgns, jglhxqkkm, bhrttytrhb, hskplyyqr, nslcnephwy, knstkdnsy, hpljkqtxz, gwglidygpkh, sst-srfhtrv, blndknposs, crthstdqys, gmfmiltplsk, qpwyrtmcsf, nsdtfncdsd, rlpzhtyrf, frndlssntz, zfhqwqfsh, tplkrbqqs, mzhqpsdpp. Brutal fokozat: gjlmqnvvp, zsndfczpkk, bmnzxpwtw, spitnbvwrn, jdwvxcantyl, ctsfptjbxn, rwrqwtxbd, dpzlhgzvbd, ztbgntlkfp, mbnkhgcxhn, yrsfnczpls, phjksnzpsc, wlsndrnsc, tmsqlstmbb, thnegvghv, lmkndnsfj, lmlcsmfcp, spbdvzfglm, ffvbszxcpl, jfhkghxsi.

Dark Sun 2.

A játékot így indítsd: „dsun -k911 -s-p“. (Összes varázslat, psyonics...) Game közbeni csalások: T - az egész party szintjét eggyel emeli, M - az összes varázslat memorizálása, Alt+F2 - „God“ partyvá alakulás.

Doofus

Némi pályakód: 1.1 - NONE 1.2 - TOREADOR 1.3 - SUNDRIES 1.4 - MANDARIN 2.1 - CURCHILL 2.2 - EUROKISS 2.3 - ANANASIA 2.4 - DAIQUIRI 3.1 - HIGHBALL 3.2 - PARADISO 3.3 - NIGHTCAP 3.4 - KORNIKI.

Inca 1.

Pályakódok: 32518581, 33534548, 88158744, 23514145, 14518783, 41118181, 44514182, 56158745, 76178741, 85511634, 38511276.

Lemmings 3D

Ugye nem találjátok ki? Pályakódok: LEVEL 01-FUN LEVEL, LEVEL 02-BLIMBING, LEVEL 03-FANAGALD, LEVEL 04-DRICKSIE, LEVEL 05-KURTOSIS, LEVEL 06-GREGATIM, LEVEL 07-WALLAROO, LEVEL 08-AVENTAIL, LEVEL 09-GAZOGENE, LEVEL 10-JINGBANG, LEVEL 11-DIALLAGE, LEVEL 12-BUNODONT, LEVEL 13-NAINSOOK, LEVEL 14-YAKIMONA, LEVEL 15-FUMITORY, LEVEL 16-CINGULUM, LEVEL 17-BESLAYER, LEVEL 18-ANABLEPS, LEVEL 19-QUINCUNX, LEVEL 20-TARLATAN, LEVEL 21-KAMACITE, LEVEL 22-GUMMOSIS, LEVEL 23-PRODNOSE, LEVEL 24-NGULTRUM, LEVEL 25-COTTABUS, LEVEL 26-BEDAGGLE, LEVEL 27-EPICALYX, LEVEL 28-HOMALOID, LEVEL 29-LALLYGAG, LEVEL 30-BILABIAL, LEVEL 31-CACOFOGO, LEVEL 32-METAVURT, LEVEL 33-SLOWBURN, LEVEL 34-PELLUCID, LEVEL 35-MAKIMONO, LEVEL 36-KHUSKHUS, LEVEL 37-DISPLODE, LEVEL 38-RACAHOUT, LEVEL 39-ORGULOUS, LEVEL 40-DUNCEDOM, LEVEL 41-CABOCEER, LEVEL 42-GEROPIGA, LEVEL 43-BONTEBOK, LEVEL 44-EMPYREAL, LEVEL 45-LANGLAUF, LEVEL 46-NANNYGAI, LEVEL 47-SARATOGA, LEVEL 48-QUINTAIN, LEVEL 49-MUSQUASH, LEVEL 50-ZOMBORUK, LEVEL 51-SKILLING, LEVEL 52-WOBEGONE, LEVEL 53-BINDIEYE, LEVEL 54-FRAXINUS, LEVEL 55-LINDWORM, LEVEL 56-CURLICUE, LEVEL 57-HANEPOOR, LEVEL 58-IDEMQUOD, LEVEL 59-BLANDISH, LEVEL 60-MALAGASY, LEVEL 61-CHORIAMB, LEVEL 62-GARGANEY, LEVEL 63-KAOLIANG, LEVEL 64-MAROCAIN, LEVEL 65-OBTEMPER, LEVEL 66-TASTEVIN, LEVEL 67-VELLOZIA, LEVEL 68-BORACHIO, LEVEL 69-JACKAROO, LEVEL 70-COOLAMON, LEVEL 71-BANAUSIC, LEVEL 72-FABURDEN, LEVEL 73-RECKLING, LEVEL 74-MIRLITON, LEVEL 75-OPAPANAX, LEVEL 76-BIMBASHI, LEVEL 77-

CAATINGA, LEVEL 78-PENSTOCK, LEVEL 79-SPRINGAL, LEVEL 80-BABIRUSA, LEVEL 81-END OF GAME!

Metal Marines

Találjátok ki! PNTM, HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPTR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLPD, LNVV, JFMR, JCRY, KNLB.

Need for Speed

Néhány ajánlat, mit írunk Players Name-nek: EAC POWR, EAC RALY, EAC TEST, EAC SCAR, EAC 4X4R, EAC WACK, EAC WARP, EAC RULE, EAC QAQA, EAC TIME, EAC SLOW. (Ügyelj arra, hogy az EAC után hagyj szünetet !)

Hi Octane

Némi csít: Alt+F1 - Selfdestruct, Alt+F2 - az összes ellenfélnek hali, Alt+F3 - teljes tank, Alt+F4 - teljes lőszermennyiség, Alt+F5 - teljes páncélzat, Alt+F6 - egy kört leszámozhatsz, Alt+z - automata pilóta be, Alt+c - automata pilóta ki.

Pitfall '95

Csak kódok: HATMAN, FRAMERATE, IDDQD.

7th Guest

Mikor indul a játék, pötyögd be: Zaphod Beeblebrox (a szünet és a nagybetű fontos!). Ha a szfinx egyik sarkára klikkelsz, kipróbálhatod a feladványokat.

Superfrog

Pályakódok: 234667, 447467, 747822, 392822, 446364, 984448, 477444, 343522, 882311, 992334, 91332, 467464, 818234, 182394, 298383, 452234, 984841, 383772, 093152, 387211, 981122, 017632, 398112.

Tekwar

NOGUARD - nincs őr, NOCHASE - nincs ellenfél, NOENEMIES - nincs senki (de izgalmas).

Thexder

Kapsold be a Caps Lock-ot, majd a játék közben nyomkodd be az Esc, Y, Esc kombinációt. Teljesen feltöltött energia a jutalmad.

Mortal Kombat 3.

Némi „ápdét“ a legutóbbi felsoroláshoz: (a kis ikonsornál) Theater of magic: 987-666, Hidden shooter game: 642-468. És most, a rég áhított fatality kiegészítés (az ún. Stage Fatality, ami csak a Pit 3, Bell Tower és a Subway pályán használható). Cyrax: futás, védés, futás. Jax: le, előre, le, alsó ütés. Kabal: védés, védés, védés, felső ütés. Kano: fel, fel, hátra, alsó rúgás. Kung Lao: le, le, előre, előre, alsó rúgás. Liu Kang: futás, védés, védés, alsó rúgás. Nightwolf: futás, futás, futás, védés. Sektor: le, le, le, futás. Shang Tsung: védés nyomva tartva, fel, fel, hátra, alsó ütés. Sheeva: le, előre, le, előre, alsó ütés. Sindel: le, le, le, alsó ütés. Smoke: előre, előre, le, alsó rúgás. Sonya: előre, előre, le, felső ütés. Stryker: előre, fel, fel, felső rúgás. Sub Zero: hátra, le, előre, előre, felső rúgás.

Daedalus Encounter

A Main Menu-ból válaszd a GAME-t. Nyomj Alt+F5-öt, majd válogass a lehetőségekből.

Jon

STAR TIE FIGHTER WARS

AZT HISZEM, NEM ÁRULOK EL NAGY TITKOT AZZAL, HOGY A TIE FIGHTER AZ EGYIK JÁTÉK, AMI ÁLLANDÓAN MEGTALÁLHATÓ A WINCHESTEREMEN. (DE VAJON MELYIK LEHET A MÁSIK? A HELYES MEGFEJTŐK KÖZÖTT AJÁNDÉKTÁRGYAKAT SORSOLUNK KI, PÉLDÁUL PELLUS ALÁÍRÁSSAL ELLÁTOTT SAPKÁKAT – HÁTHA EGYSZER MÉG SOKKAT ÉRNEK.) ÉME HÓBORTOMAT A SZERKESZTŐSÉGBEN IS TUDJÁK, ÍGY NEM MEGLEPŐ, HOGY NEKEM ADTÁK A TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD-T IS.



Öreg császár nem vén császár!

Csak a teljesség kedvéért: a collector's CD az összes eddigi küldetést tartalmazza (vagyis a már megjelent 10 tóurt, ami kb. 80 küldetést jelent) és emellett még 3 újabbat (ami még plusz 22 küldetés). Természetesen a játék minden része most már beszél is (a küldetések előtti eligazítás, játék közben a vezérhajó utasításai és küldetés után az értékelés egyaránt), ami némileg megmagyarázza a szinte teljesen teleírt CD-t. A gyors géppel rendelkezőkre is gondoltak: most már 640*480-as felbontásban is gyilkolhatjuk a lázadókat. A gyors gép alatt a LucasArts azt érti, hogy lehet kísérletezni 486-ossal is (nem is olyan rossz az eredmény), de igazán sima futást csak Pentium 100-on garantálnak (azon ment is, ezt aláírom). Akinek nincs ilyen gépe, az inkább ne próbálja ki a



TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD
LUCASARTS

486DX2/66, 8MB RAM, 1 MB
HD, SB CSALÁD, GUS, GENERAL
MIDI, JOYSTICK, DOS 5.0

SVGA GRAFIKA, A SZOKOTT
IGÉNYES KIVITEL

MULTIPLAYER FUNKCIÓ
HIÁNYA

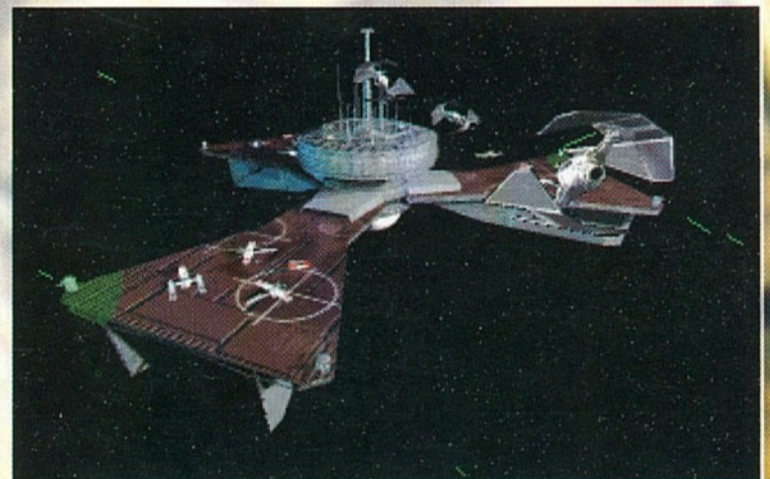
nagyfelbontású módot, mert utána borzasztó rondának tűnik majd az eredeti.

Ezenkívül még néhány apróbb változtatást eszközöltek – például átrajzolták az intrót. Sajnos továbbra is megmaradt a Roland driver hibája (de most már legalább elismerik), és az egymás ellen való játszhatóság hiánya (ezt már az X-wing CD-nél is felróttam).

A küldetésekről röviden szólva: rohadt nehezek is vannak közöttük! Azt hittem, már nem nagyon tudnak kitolni velem, de itt bizony akadtak olyan küldetések, amit nem tudtam hard fokozaton megcsinálni, sokadik nekifutásra sem (ez eddig még nem fordult elő)! Ráadásul az a nagyobbik baj, hogy ha a wingmanjeim nem lennének olyan bénák, akkor nem lenne probléma az ügy (például valamilyen normális pilóta – esetleg Mocsy – kezelné Delta 1-et a szomszéd gépen). Így viszont nekem kell mindent csinálnom, és sajnos rá kellett ébrednem a szomorú valóságra: az ember még egy játékban sem lehet két helyen egyszerre! Szóval kíváncsian várom, ki tudja megcsinálni az aszteroidák megvédését hard fokozaton (13/5: amikor 3 Tie defendert küldenek bemelegítőnek, és amíg ki nem lövi őket az ember, addig nem lehet nekifogni az érdemi küldetésnek). Mindenesetre vizsgaidőszak után újra megpróbáljuk.

Szóval, az új küldetésekhez nem árt felkötni a magyar alsoneműt, és megtanulni pontosan és gyorsan dolgozni (a pontossággal nem volt baj, csak az utóbbival). A rakétákat több küldetésben is célzás nélkül kell elengedni (többnyire Tie defenderek ellen), mert egyszerűen arra sem volt idő, hogy hagyjam a célrendes befogását. Mellesleg Tie defenderek ellen a

hosszadalmas célozgatás sem garantálja a biztos találatot, mert sokszor kifordulnak a rakéta elől. Meg kell tanulni a rakéta azon „tulajdonságát” is használni, hogy célzás nélkül olyan, mint a puskagolyó – csak megy előre –, és így kell találatokat elérni! Nagyobb hajók ellen pedig nem árt begyakorolni, hogyan is kell leszedni lézertornyokat (amelyek most már forognak is – tök jó), mert e nélkül bizony néhány hajónkat nagyon gyorsan elintézik (például az utolsó küldetésben). A nagy hajók rakétavetőinek gyors és pontos hatás-talanítását már nem is említem – ez eddig is magától értetődő volt.



Szálljak le egy limonádéra, vagy robbantsam fel a kócerájt?!

Összefoglalva: a grafika olyan, mint eddig volt – meglehetősen jó. Ezzel korábban sem volt semmi bajom, az SVGA verzió pedig kimondottan javított az összképen. Mivel eddig GUS tulajdonos voltam, nem foglalkoztatott a Roland driver hibája – most annál inkább. Elég bosszantó a dolog, főleg mert amúgy kimondottan szép a zene, de kénytelen vagyok SB16-on hallgatni (ami azért kicsit más).

A játszhatóságról is kifejtettem már a véleményemet:

a megszokott magas színvonalat kapjuk (szerintem a Tie Fighter továbbra is toronymagasan első a kategóriájában), némileg(?) nehezített küldetésekkel – de ez egyáltalán nem baj. Továbbra is nagyon hiányolom a multiplayer üzemmódot, ami szerintem sokkal többet dobna a játékon, mint az esetleges további küldetéslemez. Mindent összevetve: minden Tie Fighter rajongónak érdemes beszereznie, főleg ha figyelembe vesszük, hogy az alapjátékot és két küldetéslemezt kapunk egy CD-s játék áráért – az egyéb nyaláncságokról nem is beszélve. Akinek megvoltak az alapjáték és a küldetések lemezes verziói, az meg úgys beszerzi (mint például én).

„Emperor's Reach” Pellus



Wow! Digitális, hengersatornás, három-dé tévé!

STRATÉGIA

GAME-PORT

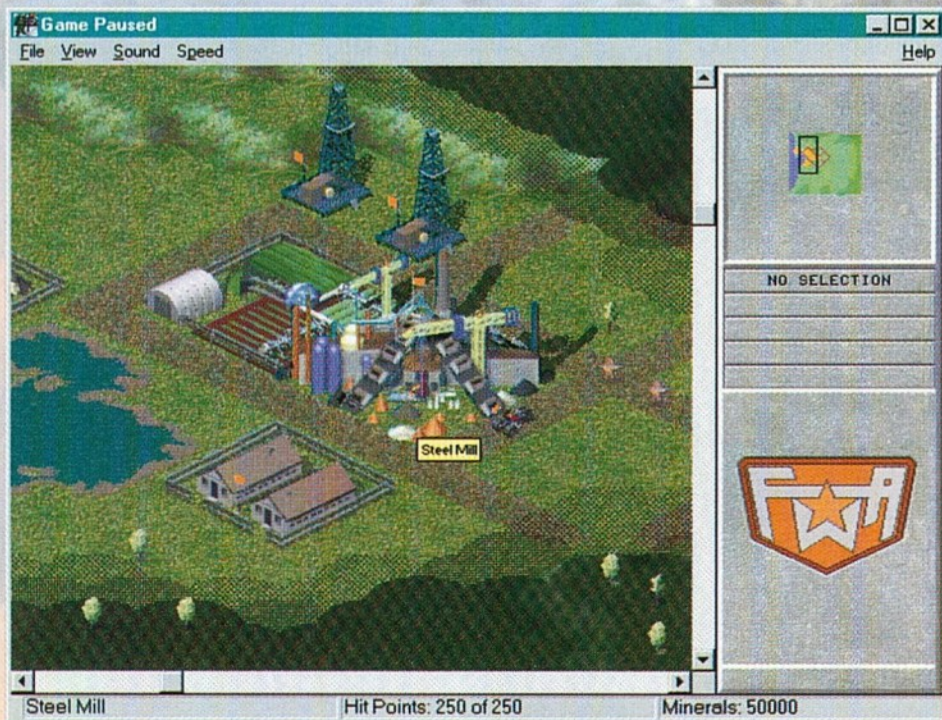
A KÉT ORSZÁG KÜLÜGYMINISZTEREI MÁR HETEK ÓTA TÁRGYALTAK A BÉKE FELTÉTELEIRŐL. A LEVEGŐBEN SZINTE SZIKRÁZOTT A FEJSZÜLTÉG.

- SZÜKSÉGÜNK VAN MÉG A NYUGAT-AMERIKAI TERÜLETEKRE IS!
- SAJNOS NEM ÁLL MÓDOMBAN TELJESÍTENI A KÖVETELÉSEIKET.
- EZ AZ UTOLSÓ SZAVA?
- IGEN!
- AKKOR EZ HÁBORÚT JELENT!

A hhoz, hogy teljes leírást tudjak közölni a játékról kevés a két oldal, úgyhogy nem is húzom tovább az időt. A főmenüben figyelmünket leginkább a Start New Game pontra fordítsuk. Az eligazítás után végre neki is láthatunk játszani.

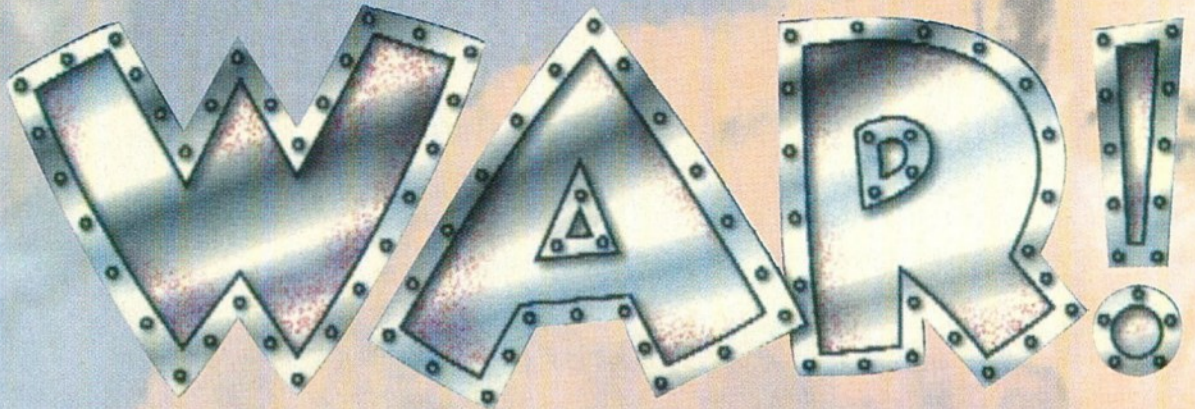
Az irányítás elég körülményes, ezért ezt most kicsit hosszabban taglalnám. Ha bármely figuránkra klikkelünk, oldalt megjelenik egy menü, ami a Dune 2-ből már ismerős lehet. Az ablakban előforduló dolgok:

- az egység neve (azt hiszem nincs szükség további részletezésre),
- egészségi állapota. Ha zöld, nincs baj, több mint 2/3 energiánk megvan még; ha sárga, akkor már nem ilyen rózsás a helyzet, hiszen 1/3 és 2/3 közötti energiával rendelkezik emberkénk. Nos igen, ha piros, irány a legközelebbi Suply Depot, illetve, ha nem járműről van szó, akkor ne ezzel az egységünkkel vezessük a következő átfogó támadásunkat. Bár kis idő elteltével regenerálják az energiájukat, a csaták közben ennek nem láttam semmi jelét. El is érkeztünk a progi egyik legnagyobb újdonságához, a tapasztalati pontokhoz (a játékban koponyák). A fehér koponya egy, a piros öt, a kék 10 meggyilkoltat jelent. A fejlettebb egységeket nehezebb megtalálni, és pontosabban is céloznak. Mindezekon kívül, ha legalább hadnagy az illető, az általa vezényelt emberek is megkapják ezeket a bonuszokat. A közkatona (Elite), a veterán és az Elit hat egység, a Lieutenant nyolc egység felett rendelkezik. A Captain tíz, a Major tizenkettő, a Colonel tizen-



Nem ugyanabban a vasmalomban örlünk...

THIS MEANS



öt, a General húsz (!) embert és járművet irányíthat. Természetesen van a Generálisnál is magasabb rang, csak ennek elérése még senkinek sem sikerült. Az ablak többi pontja szinte egyértelmű, a fentiek voltak a nehezebbek.

Előforduló általános ikonok

A Stop ikon hatására mozdulatlaná dermed emberünk, de védekezik, ami abból áll, hogy ha valaki a piros körrel jelölt hatósugarán belül van és ráadásul még ellenség is, azt megpróbálja meglőni. Időnként elég kellemetlen, de hasznos a Go ikon. Ezzel hagyjuk jóvá a parancsunkat, tehát addig meg sem mozdul az egység, amíg ezt le nem nyomjuk a pa-



Klárka diktálók: Pusztítsa el az ellenség vezetési pontját!

rancsor után. Az Attack ikon (kis emberek puskával tüzelésre készen) körülbelül ennyit tesz: tááamadás! A Retreat (fejesztve menekülő emberek) ennek pont az ellenkezője. Az építőknél valahol ezek helyén jelenik meg a Build ikon. Ha bekapcsolt állapotban van, akkor az egységre klikkelés után az egérgombot folyamatosan nyomva tartva és arra a helyre mutatva, ahova építeni szeretnénk, talán még sikerülhet is előállítanunk egy barakkot. A Lock on Target (célkereszt a tankon) kijelöli a célpontot, melyet az egység addig támad, amíg meg nem semmisíti, vagy ő maga meg nem hal. Cease fire (ugyanúgy néz ki, mint a Lock on Target, csak át van húzva) ikon a tüzet szüntess parancs kiadására szolgál.

A formációváltó ikon használata előtt vagy jelöljük ki egy csoportot, vagy a Warcraftban lévőhöz hasonló „tömeges kijelöléssel” alkossunk csoportot. A kettő között az a különbség, hogy a csoportos kijelölés nem tűnik el az első félrekattintás után. Nos, ha minden klappolt, akkor be tudunk lépni a formáció menübe. A rengeteg paraméter megadása után még véletlen se nyomjuk meg a tőle jobbra

lévő gombot, mert ezzel feloszlatjuk a formációt, vagy leemeljük a tüzérségi üteget a vontatóhorogról. Ezután adjuk meg a formáció helyét és várjuk az eredményt.

Rendkívül mókás volt, mikor az első alkalommal próbáltam a leghesebb csata közepén az erősítésnek szánt 5 könnyűgályogot egy sima csatáláncba állítani, és a művelet végén a formáció felosztató ikonra klikkeltem. Nem jutottam eredményre hiába ismételt meg a helytelen parancssort kb. még háromszor nem sikerült. A fene egye meg a formációt – gondoltam. Mire odaértem a támadó tizenöt gyalogosból megmaradt kettőt az ellenfél 6 katonája sorozta – nem voltak hosszú életűek. Az erősítés katonáinak gyors egymásutánban

ismétlődő halálsikolya csak fokozta bennem az ingert egy nyugtató bevételére. Elnézést, hogy elkalandoztam, de valahogy jeleznem kellett, hogy nem csak nektek voltak problémáitok elsőre a kezeléssel, hanem nekem is. Türelem, eljön majd az az idő is, mikor már tudjátok kezelni az ikonokat, és akkor a gép mindenért háromszorosan megfizet. Visszatérve az ikonokhoz, a teherautónál szerepel még két útépítő ikon (föld és beton út). De vigyázzunk, nem csak a kijelölt pontra épít utat a gépezet, hanem az odavezető szakasz minden egyes pontjára, kivéve azokat, ahol már van olyan fajtájú út. Ha a Mining Mode-ot bekapcsoljuk, automatikusan bányavadászatra indul a teherautó, majd megtelte után

vissza a Steel Mill-be. Az építő egységeknél beállítható az építkezés gyorsasága. Gyorsabb építkezés = több nyersanyag. A gyárakban megadhatjuk, hogy egytől ötig hány darabot szeretnénk az adott dologból, vagy pedig folyamatos gyártásra utasíthatjuk az üzemet. Az általános ikonok végére értünk, jöjjenek a speciálisabbak. A Research Centerben a hajtómű, páncélzat és fegyverzet fejlesztése között választhatunk három különböző ikonnal. A Command Centerben négy speciális ikon is található. Az ügynökök kivégzésére, és az ellenséges kémek elfogására külön-külön állíthatjuk be a másodpercenként költött nyersanyagot. Hogy mi ennek a haszna azonkívül, hogy a második nyugtatót kell bevennem a nyersanyagfogyás láttán? Ez a következő két ikonból derül ki. Utasíthatjuk spionjainkat kémkedésre (az ellenséges bázis egy része láthatóvá válik), illetve szabotázs akció végrehajtására. Az utóbbi nagyon cool, megfelelő ráköltés mellett csak úgy záporoznak a dinamitok az ellenség Irányító Centere felé (ilyenkor szoktam eltenni a gyógyszeres dobozt). A repülőtéren szinte csak speciális parancsok adhatóak ki. Utasíthatjuk gépközlelőinket, hogy készítsenek elő egy vadászt (Prep Fighter), vagy egy bombázót (Prep Bomber), esetleg egy hiper-szuperszonikus vadászgépet (Prep Jet).

Elrendelhetjük ezek folyamatos indítását is (Scramble Jet, Scramble Fighter, Scramble Bomber). A kém (Spy) speciális funkciója a Shadow mode, hiszen ennek hatására árnyék-ként követi a célpontot. Nem hátrány, ha mozogni, sőt tüzelni is tudunk az egységeinkkel. Mozogni az egységen klikk és folyamatos nyomva tartás mellett a célpont kijelölése után tudunk. Ne felejtjük el a Go gombot! A tüzelés is hasonló, csak ott a célállomás helyett a célpontot adjuk meg. A cso-



1. ábra: Jubileumi páncélos találkozó a Kaukázus lábánál

port létrehozása ugyanúgy történik, mint a tüzelés, csak ilyenkor saját egységeinket adjuk meg célpontnak. Akiről indulunk, az lesz a parancsnok.

Az **épületek** ismertetése következik a sorban, s ahogy nézem, az egységek részletezése kimarad. Akit nagyon érdekel a dolog, annak az IDG Online BBS-t tudnám ajánlani megoldásként. Írjatok! (Tel.: 156-0691)

Supply Depot: általános lövegkiegyenesítő és páncélfoltozó üzem. Ha bekapcsoljuk az Auto Vehicle vagy Auto Structure gombok valamelyikét, magától végzi dolgát a körülötte levő egységeken. Ha azonban kiemelt bánásmódot szeretnénk kedvenc tankunk számára, az épületen katt és folyamatos nyomva tartás az egységig, ezután még lakkozást is vállalnak a fiúk. Hit Points (továbbiakban HP): 250, páncélat (Armor): 6.

Research Center: a világ legzseniálisabb tudósai dolgoznak laborjainkban, csak a kihívásra várva. Sehol egy halálos vírus, mindig csak a páncél, a fegyvert, a páncél, a fegyvert, esetleg egy kis hajtómű, aztán megint a ... HP: 250, páncélat: 10.

Command Center: a legfontosabb épület, bármely fél ezen épülete, valamilyen úton módon (SABOTAGE!) elpusztul, a másik fél nyer. Hál' istennek a külső burkolat nem kartonból van, mint a harci Trabanton. HP: 250, páncélat: 12.

THIS MEANS WAR
MICROPROSE

486 DX/40, 8MB RAM, 20 MB HD, MOUSE, SVGA, DOS 5.0, WINDOWS 3.1 VAGY WIN95

ÚJ ÖTLETEK, SOK PÁLYA, MEGY CD NÉLKÜL

BONYOLULT KEZELÉS, WINDOWS

Airfield (repülőtér): itt tárolhatjuk éppen küldetés nélkül maradt repzajainkat. Trau is mindig ilyen szeretett volna, egy-két fincsi vadással a tetején. HP: 250, páncélat: 6.

Ha nincs dolgozó kéz, nincs aki gyártsa a fegyvereket. Tehát ügyeljünk, hogy mindig álljon megfelelő munkaerő a rendelkezésünkre. A **városok** fajtáit nem részletezem, úgy sincs akkora jelentőségük, mint az épületeknek. A kezdetlegeseeknek (az Apartamentsig bezárólag) gyenge a páncélatuk, védjük őket.

Steel Mill:

Ötven ezer egységnyi nyersanyag fér el benne. A jövőben ez látja el a bank szerepét. Ha az épületnek annyi, akkor a benne lévő cuccnak is annyi. Védelemre szorul! HP: 250, páncélat: 6.

Mine:

Az egyik épület, aminek funkciója szemernyit sem változik meg a jövőben. Csak a piros x-szel jelölt lelőhelyeken építhető. HP: 250, páncélat: 8.

Oil Well:

Texas államban szinte már nemzeti állatként számon tartott fúrótorony leszármazottai közül való. Energiát nyerünk segítségével. Nincs páncélat! Energiatermelés: 100, HP: 100.



„Hmmm...” – TRf

Farm és Agro Plant:

A játékbeli jövőben az emberek egyetlen szükséglete az élelem. Ezt állítja elő ez a kedves kis épület és fejlettebb változata az Agro Plant. Szintén védelemre szorulnak. Termelés: 5000 egység élelem, HP:100, páncélat: 4.

Agro Plant:

Termelés: 10000, HP: 150, páncélat: 6.

megkérem Jont, hátha valami Cheateat össze tud szedni. Szégyen a csalás, de hasznos!) Személy szerint nagyon vártam a játékot. Sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeim. A kezelés elég bonyolultultra sikerült, a grafika is lehetett volna szebb kidolgozású. Mindezek ellenére bátran ajánlom mindenkinek, különösen a magamfajta megrögzött stratégáknak.

Zong



2. ábra: Lásd 1. ábra!

KALANDJÁTÉK**GAME-PORT**

WETLANDS

„NEM TEHETEM SEMMIT, NEM VOLT MÓDOMBAN MEGAKADÁLYOZNI A FÖLD PUSZTULÁSÁT. BORZALMAS AMI TÖRTÉNT, MINDENFÉLE CSAK VÍZ, SEHOL EGY SZEMERNYI SZÁRZAFÖLD. NEM TEHETEK RÓLA, ELŐRE MEGMONDTAM, HOGY EZ LESZ AZ ÚJ BIOLÓGIAI FEGYVER HATÁSA, DE NEM HITTEK NEKEM. SZERINTÜK NEM VOLT ELÉG BIZONYÍTÉKOM. HÁT IGEN, MÁR A FELTALÁLÓ INTÉSE SEM SZÁMÍT. LÉGY ÁTKOZOTT ADMIRÁLIS, LÉGY ÁTKOZOTT!”

nekült, miután kiszabadult az Alpha 16 börtönbolygóról. Nahj teljesen beleőrült abba, hogy őt tartóztatták le, pedig figyelmeztette Andrewst, az admirálist, aki vezette a kísérletet.

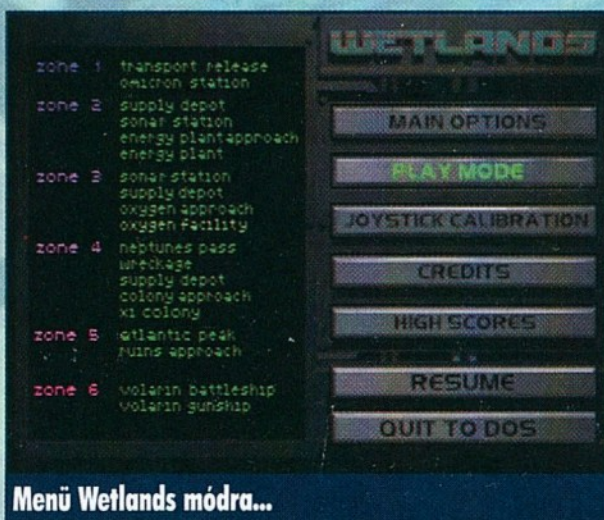


Úgy látszik, bal lábbal kelt...

Amint kiszabadult, rögtön folytatta az Othello projectet – ez volt a bomba fedőneve –, de nem a kormány számára, hanem bosszúja beteljesedésének érdekében dolgozott.

A fejeadás, John Cole feladata – akit természetesen mi irányítunk –, hogy megtalálja, és megállítsa Nahj-t. A játék hat zónából áll, a területek pedig pályákra oszlanak. Mikor a térképet látjuk, a space-szel választhatunk a missziók között. Mindegy, hogy milyen sorrendben teljesítjük ezeket, de ahhoz, hogy eljussunk a záró pályára, el kell végeznünk mindet. A szimulációs részek két részre bomlanak. Le kell kapnunk a méheket, majd a méhkirálynővel kell végeznünk. Spóroljuk a gyorslövetű lézerünket a nagy rovarra, mert ezzel sokkal könnyebb a rikító célpontok leszedése.

De szerencsére több vér van ennél a „Nyú World Kompjütíng” pucájában. Nem csak csúzlikkal felszerelt tengeri konzervdobozt kell vezetnünk, hanem saját testi épségünket is meg kell őriznünk a földi (inkább víz alatti) bázisokon. A metrós küldetés után a legnehezebb pálya az, mikor az Oxigén facility önmegsemmisülése előtt ki kell jutnunk az űrbe, akarom mondani a vízbe. Ezt öt perc alatt kell teljesítenünk úgy, hogy kilövünk tíz panelt, amelyek két emeleten elszórva találhatóak. Hogy ne csússzunk ki az időből, tehát minden folyosó végén ki tudjunk löni egy panelt, meg kell találnunk a helyes útvonalat, ami a következő: lent, lent, fent, fent, lent, lent, fent, fent, lent



Menü Wetlands módra...

(igen, ennyi mára, holnap újra jelentkezünk a délutáni aerobic című adásunkkal a Pc-X TV műsorában). A metrós részt sem hagyjuk ki, itt is adunk egy mega tippet: cheatelj! (A kimentés file-ban, Hexe módban összesen hat szám van. Ezekből az egyik a nagy pályarész, a másik a misszió száma. Nem írom le bővebben, mert pofon egyszerű. Ha nagyon nem megy, írjatok levelet vagy üzenjétek a BBS-re.) A probe-os pályán Jostick nélkül szinte lehetetlen továbbjutni.



Megközelítem a következő célpontot.

A Full Thorotle-szerű grafika, és a történet egy hétvégén át fogva tartja az embert, de számomra sajnos tovább nem. A kezelés tűrhető, a hangok viszont kifejezetten pozitívak. Igen, példát lehetne venni a cégről, mert ha ők egyszer ráírják a dobozra, hogy a játék DX2/66-on fut, akkor azon tényleg élvezhető. Igazándiból nem lepott meg a program, hiszen a New World Computing termékéről rosszat el se tudtunk volna képzelni.

Zong és El Capo



WETLANDS
NEW WORLD COMPUTING, INC.

486 DX2/66, 8 MB RAM, 1 MB
HD, MINDEN HANGKÁRTYA, SVGA,
DOS 5.0 VAGY WIN 95

HANGULAT, GRAFIKA,
HANGOK

EGY HÉTVÉGÉS, NEM
EGYENLETESEN
NEHÉZ

Gondolom ti is sok sci-fi-t láttatok már. Mindegyik máshogy képzelte el a Földet a jövőben. Van olyan, amiben a béke és a szeretet uralkodik, a másikban pedig a bűn határozza meg a polgárság életét. Tavaly viszont valaki előállt egy olyan filmmel, ami – talán a mostani helyzetek miatt – elég reálisnak tűnt. Ebben a Föld már csak egy óriási pocsolya, ahol a legfontosabb dolgok a föld, a humusz és a tiszta édesvíz. Ehhez hasonló a Wetlands is, csak hogy ebben az esetben nem a Föld felmelegedése okozta a galibát, hanem egy nukleáris fegyver, amelynek mellékhatásaként eleredt az eső. Mindenki azt hitte, hogy a Biblia ismétlődik – évtizedeken át zuhogott a zápor. De sajnos most nem érkezett egy „Neo-Noé”, hogy összegyűjtsön a világ



Hát, neki bizony el van rontva ez a napja...

teremtéséből egy-egy párat! Az áradat elpusztította a Kékbolygó (amely most már joggal viselte ezt a nevet) lakosságának 98%-át. A maradék két százalék igyekezett minél gyorsabban alkalmazkodni a szokatlan helyzethez: víz alatti építkezéssel próbálkoztak, szükségszerűen létrehoztak tengeri erőművet vagy vízzel hajtott élelmiszergyárat. A Naptól számított harmadik bolygó, amely eddig gazdag földjeiről és tökéletes életkörülményeiről volt híres, mostantól Wetlandsnek neveztetett. Teljesen alkalmatlan volt a klasszikus értelemben vett életre, viszont bűnözők és menekülők számára jobb bűvhelyet nagytóval sem lehetett volna találni. A Galaxis összes söpredéke ide szökött a Federáció kopói elől. Philip Nahj, a tudós is – aki feltalálta a bombát, aki miatt Wetlands létrejött – ide me-

CYBERMAGE

Szaporodjatok és sokasodjatok, és töltsétek be a földet...
Mózes I. könyve 1.28.

ELŐJÁRÓBAN SZERETNÉM ELOSZLATNI A KÉTELYEKET, NEM A PC-X VALLÁSI ROVATÁT KIVÁNJUK BEINDÍTANI, MINDŐSSZE A KÜLÖNFÉLE DOOM KLÓNOK SZÁMÁNAK ROHAMOS NÖVEKEDÉSÉT AKARTAM ÉRZÉKELTETNI A FENTI IDÉZETTEL.

Az Origin legújabb terméke is ebbe a népes táborba tartozik. A CD-X legutóbbi számán megtalálható volt a program demó változata, jómagam is itt találkoztam vele először és egész kellemes benyomásokat szereztem róla. Éppen ezért lelkesen fogadtam a hírt a teljes verzió megérkezéséről, annál is inkább, mivel írója, tervezője nem más, mint David Bradley. A Sirtech egykori frontemberének neve bizonyára ismerősen cseng mindazok számára, akik korábban a Wizardy sorozattal játszottak. Ezek után érthető, hogy nagy várákozással töltöttem be a játékot és... mint már annyiszor a hasonló jellegű programoknál, csalódnom kellett. Természetesen itt is a grafika, illetve a 3D-s környezetben történő mozgás sebessége hagy elég sok kívánnivalót maga után.

Egy átlagos 486 DX2/66, 8 MB-os gépen gyakorlatilag játszhatatlanságig lassú, még a legrosszabb felbontásban is (holott ez a minimálisan ajánlott konfiguráció). Az otthoni gépemben lévő 20 MB RAM javított ugyan egy kicsit a sebességen, de nagyobb felbontásban történő játékról csak álmodozhattam. Kipróbáltam egy parányit jobb konfiguráción is (Pentium 120-as 32 MB RAM-mal, Diamond Stealth 64, 2MB VRAM), azonban SVGA-ban teljes képernyőn még így is egy kicsit lassú volt! Csak összeha-

sonlításaként: a Hexen, ami ugyancsak egy mostanában kiadott program egy fapados 486-oson is simán megy.

Hiányoltam azt is, hogy kispóroltak a kézfegyverek használatkor egy-egy mozgásfázist, pl. amikor a fejszével lesújtunk, akkor az egyik pillanatban még függőlegesen áll, a következő fázisban pedig már vízszintesen – ettől az egész mozgássor darabos lesz.

A grafikai és programozási hiányosságokkal szemben, a játék rengeteg pozitívumot tud felmutatni az ötletek, újdonságok terén, köszönhetően Bradley aktív közreműködésének. Az első amivel mindjárt a játék legelején találkozhatunk,



Tankok ellen tankba szállhatsz, és úgy lődözhetsz

hogy a megszokott fegyvereken kívül, rendelkezünk némi varázserővel is, melynek segítségével tűzgolyót lőhetünk a gyanútlan ellenség arcába, villámgyorsan eljuttatva őt az örök cybertérbe. Kezdetben más fegyver nem is áll rendelkezésünkre, de természetesen a varázslatok száma idővel nőni fog, s hagyományos fegyverek beszerzésére is módunk lesz.

A másik nagy újítás, hogy nem csak gyalogosan küzdhetünk a csatákban, hanem lehetőségünk van időnként beülni egy-egy tankba, illetve kétféle repülőbe (aircar, jump jet). Erre néha szükség is van, hiszen e járművek nélkül nem is tudnánk továbbjutni. Használatuk közben kellőképpen kiélhetjük destruktív hajlamainkat, mivel végtelen lőszer és vastag páncél teszi biztonságossá útjainkat és halálosság az ellenségeinket.

Az ellenfelek is rendkívül változatosak, találkozhatunk katonákkal, punkokkal, zombikkal, mutánsokkal, robot-ágyúval, tankkal stb.

Erőssége még a programnak a jól eltalált hangeffektusok és a megfelelő hangulatot teremtő zene.

Az irányítás kicsit bonyolultul sikeredett, elég sok billentyűt kell használni, de szerencsére az Options menüpontban bekonfigurálhatjuk a nekünk legjobban kézre eső gombokat.

Az M gombbal aktivizálhatjuk az automatikus térképet, sajnos azonban nem igazán van segítségünk. A V gomb megnyomásával megjelenik a képernyőn egy állapot jelző műszersor, amelyből a bal oldali az egészségi és az erőállapotunkat mutatja (utóbbi a varázslás szempontjából döntő), a középső az aktuális fegyver lőszerát, a jobb oldali a páncélzatunk állapotát. Az F1 a nálunk lévő fegyverek listáját hívja elő. Elég egyértelmű a használatuk, ezért csak a felsorolásukra szorítok: kard (powerblade), lézerpisztoly, plazmafegyver, rakétavető, energiapuska (blaster), fusion

AKCIÓJÁTEK

GAME-PORT

gun, heavy blaster, submachine gun, fejsze, buzogány, gránát, bomba. A kézfegyverek és a gránátok kivételével a többi csak akkor tudjuk használni, ha van hozzá lőszerünk (meglepő nem?), ha kifogy a muníció, jól jönnek a különböző varázslatok.

Varázslatainkat az F2 gombbal hívhatjuk elő, használni csak akkor lehet, ha rendelkezünk az alkalmazásához szükséges erőmennyiséggel, melyek a következők: Star bolt (tűzgolyó): 5 egység energiát használ, kezdetben hasznos.

Pain wave: 15 egység energia, energiafal, amely a célponttal gyorsan végez.

Electrocism: 10 egység energia, hasonló az előzőhöz.

Psifire: 15 egység energia, a Star bolt erősebb változata.

Magna rip: 10 egység energia, robotok ellen hasznos.

Lunelight: 30 egység energia, a keményebb ellenfeleket is elintézi.

Nova: 50 egység energia.

Prisma: 40 egység energia, ez maga az iszonyat.

Az F3 gombbal a nálunk lévő tárgyakat nézhetjük meg, ill. használhatjuk azokat. Itt található a különféle kulcsok, regeneráló szerek stb. Az F4 gombbal a mentés, visszatöltés, kilépés stb. menüpontba léphetünk be.

A játék során nem csak ellenségek akadnak utunkba, időnként egy-két szövetséges is felbukkan, általában tőlük kapjuk az elvégzendő feladatot is. Amikor beszélgetünk valamelyikükkel, érdemes odafigyelni arra, hogy onnan halljuk hangjukat, amelyik oldalunkon állnak. Sajnos mindig végig kell hallgatni a mondókájukat (természetesen hosszú és unalmas), mivel nem lehet átlépni semmiféle módon ezeket a részeket.

A feladatok elég egyszerűek, a jól ismert módon össze kell gyűjteni különféle tárgyakat és a megfelelő helyen felhasználni, így továbbjutni a következő pályára.

Össességében véve nagyon a végletek játéka a Cybermage. A szuper jó ötletek és elképzelések gyatra programozói megoldásokkal párosulnak, s ez sajnos elrontja az egész játék élvezetét.

Ha a Ferrari motort nem a Zaporozsecbé akarták volna beépíteni, sokkal jobb eredmény született volna.

Joker

CYBERMAGE
ELECTRONIC ARTS/ORIGIN

486DX2/66, 8 MB RAM, 20 MB HARD DISK, SB CSALÁD, GUS, DOS 6.0, WINDOWS

JÓ ÖTLETEK, „KOOL” ZENE ÉS HANGEFFEKTEK

SOKAT TÖLT A CD-RŐL, ÍGY BAROMI LASSÚ NAGY HARDWARE-IGÉNY



Néhány tárgy a sok közül, amelyekre szükséged lehet

Shivers

15 ébe történt... A rend-
őrség azóta sem ta-
lálta meg a két el-
tűnt egyetemista holttestét.

A múzeum elhagya-
tott lett, az em-
berek szerint
kísértet lakta
helyé vált. Mi lett
Windlenot professzor
sorsa? Mi történt a
diákokkal? Mi költö-
zött a múzeumba?
A választ csak egy em-
ber derítheti ki..., s ez
Te vagy. Bemelegítő-
nek ennyi talán elég a
Sierra csapat leg-
újabb logikai játéka-
hoz, a Shivershez.
A game leginkább a
nagy sikerű Seventh
Guesthez hasonlít, szem-
előtt tartva a játékmenetet.
A lényeg az, hogy különböző
fejtorókon keresztül, melyek

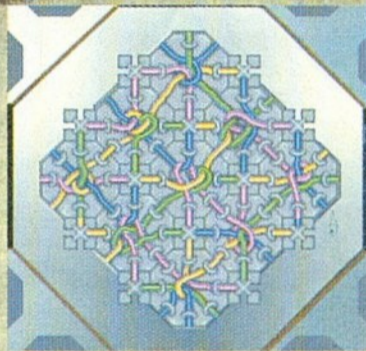
engedélyezik a továbbjutást,
felgöngyölítsük a rejtélyt
– maga a program öt szinten
játszódik. Ahogy apám is meg

lenne szó... Lépj el-ről f5-re,
tisztá agyrém... Tulajdonkép-
pen fogalmam sincs, mit mond-
hatnék... Azt hiszem, az

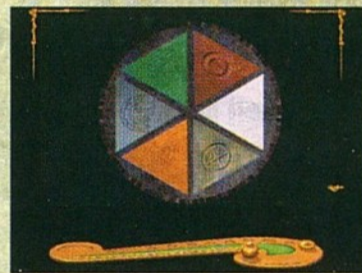
lesz a legjobb meg-
oldás, ha képeken
keresztül vezetlek be-
benneteket a programo-
zók logikájába, s né-
hány feladvány megol-
dását is bemutatnám
(tömeg obáció: Igen,
az jó lesz!!!).

Előtte még
egy-két tipp:
– figyelmesen
vizsgálj meg
mindent!
– ne klikkelj

össze-bizsza, mert
Ixupi (alakbáloztató kis
démon-fajzat) bárhol megjelen-
het, és lecsipked az életedből
– gyakran ments állást, nem-
csak az esetleges áramszünet
miatt, hanem mert a történet



Az adott részeket színegyezően kell a helyükre tenni. Bal egérgomb a mozgatás, a jobb gomb a forgatás.



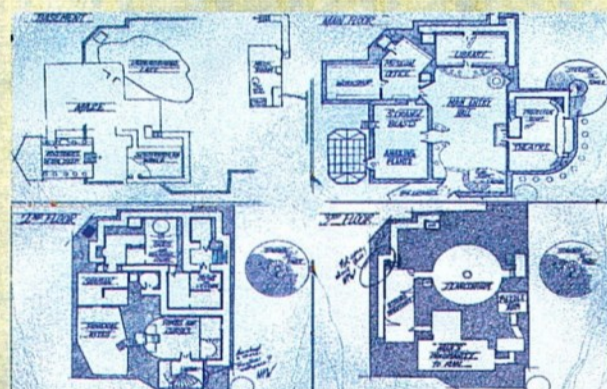
Ez így helyes...



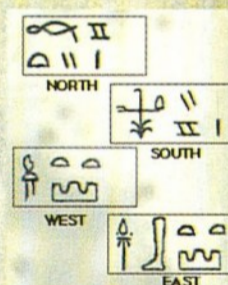
A liftajtókat működtető, nyitó elv



A legjobb időtöltés, bár fárasztó
– de sikerült kirakni!



Íme négy szint térképe – a legfelső,
a torony már egyértelmű...



A mozierem ajtajá-
nak kódolása

jegyezte, olyan nehéz egy logi-
kai játékról leírást készíteni,
mintha egy sakk programról

meglehetősen szerteágazó,
használd a mellé-
kelt térképeket
– vannak elrejt-
ve különböző
köcsögök, és
szobrok, meg
ilyesmik. Ezeket
felbébe állítólag
csapdába lehet csalni
Ixupit

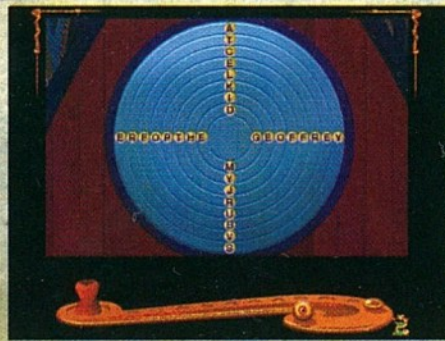
– mindig jegyzetelj, hogy
mit láttál, s hol...

– rengeteg titkos ajtó, átjáró
és lift van elszórva mindenfelé
– ha valamit elfelejtenél, hasz-
náld a Flashback opciót
– ne add fel túl hamar....

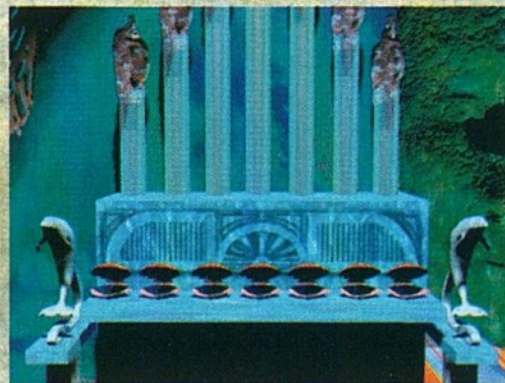
Utóirat:

Nem löböm le a poént, hiszen
az efféle game önálló gondol-
kodást igényel – ez a buli ben-
ne. Ha már elkezditek, csinál-
játok végig, s akkor megérdem-
litek a záró képet.

Szerintem a Shivers nagyon
jó, leszámítva, hogy “vándó-
zos”. Sok sikert!!!



A betítőteremben bujkál a titok nyitja



Orgonálni egyszerű... A hangok, balról:
1, 6, 5, 1, 6, 5, 7, 4, 2, 1.



Egy kis hozzáértés:
RAM-TA BO-BA
TA-RAM-BA



A sarkofág
nyitókódjai

Utóirat 2:

Igényei: 486 SX-33,
Win3.1 (Win95),
8 mega RAM,
CD, SB,
GUS

Jon

STRATÉGIA**GAME-PORT**

MINDIG MEGVAN A „DISZKRÉT BÁJA”, HA EGY HAGYOMÁNYOS JÁTÉKOT ÜGYES VAGY ÉPPEEN KEVÉSBÉ TEHETSÉGES PROGRAMKÉSZÍTŐK FELDOLGOZNAK. EZ OLYAN, MINT AMIKOR EGY ISMERŐS NOVELLÁT VAGY EGY KEDVES KÖNYVET FILMEN LÁT AZ EMBER. A GAMES WORKSHOP TÁBLÁS JÁTÉKA SEM KERÜLHETTE EL SORSÁT – SZÁMÍTÓGÉPES FELDOLGOZÁS KÉSZÜLT BELŐLE.

BLOOD BOWL

az egyik csapat, amit eleve kapunk – találunk throwereket, azaz dobójátékosokat; catchereket, akik a dobott labdát elkapják; linemaneket, vagyis vonali játékosokat, akik a támadók rohamát fekézik meg és blitzereket, akik ügyesen harcolnak és gyorsan futnak.

Nem csupán egy-egy meccs lenyomására van lehetőségünk a gép ellen, hanem komplett bajnokság lejátszására is. Ilyenkor a megnyert meccsek után pénz üti markunkat – vagy éppen mancsunkat, ki milyen fajjal játszik –, amiből vehetünk pom-pom lányokat, hogy a csapatunk népszerűségét növeljük, vagy sztárjátékosokat, akik között akár még egy-egy láncfűrész mániaikus is akad – hétvégi



Touchdown! Yess!

gyermekmatinéra ideális. Bár sokkal valószínűbb, hogy a megszerzett pénz inkább a meccsek alatt lesérült, esetleg elhalálozott játékosok pótlására megy el.

A Blood Bowl – mint a hozzá hasonló játékok is – ponyvaregény méretű szabálykönyvvel rendelkezik, így a jelen lapokon még a legalapvetőbb szabályok ismertetésére sem vállalkozom, hiszen a terjedelem jelentősen korlátozott. Csupán ízelítőnek legyen elég annyi, hogy a meccs közben a játékeret kényszerűségből elhagyó – értsd: a pályáról kilökött – játékosokat a közönség az irratlan szabályokhoz híven lincselésben részesíti, és az ilyen közönségtalálkozó eredménye, hogy a játékosnak sürgősen részt



Reikland Reavers get the ball!

kell vennie egy temetésen – a sajátján. Khm... én mondtam, hogy ez nem egy szelíd játék.

A szabályok megismerésében és azok alkalmazásában nagy segítség a játék számítógépes változata, hiszen a gép pontosan betartja és betartatja azokat, akár „táblának” használjuk egy élő ellenféllel szemben, akár magát a gépet választjuk ellenfélnek. Sok könnyebbé teszi a játékot, például, hogy a gép számol az esélyekkel olyan helyzetekben, mint amikor az ellenfél által eldobott labda elszáll játékosaink feje felett és azok felugranak, hogy elkapják.

Egy ilyen akció „lepergetése” a táblás játékokban közel sem olyan gyors és frappáns, mint a szimulációban.

Persze az is igaz, hogy a szimuláció pont a táblás játék zamatát veszi el, és ezen még a kísérő animáció vagy



Jönnek a csehszlovákok, jönnek a csehszlovákok...

a történetet kommentáló két agylövéses sportriporter sem segít. Nincs szükség spéci festésű, sok oldalú kockák dobálására, nem csodálhatjuk meg borzongva a játéktéren elhagyott boxereket és testrészeket vagy a két kispadon elhelyezett koporsókat és csontfűrészeket. Arra sem lesz módunk, hogy a játékosok bábuait saját ízlésünknek – vagy ízlésficamunknak – megfelelően modelfestéssel kipingáljuk. Meg kell említenem, hogy a táblás játékok mellékelt játékosok arcvonásai is jól kidolgozottak, sőt még olyan is akad akinek, illetve aminek a lábán lévő cipőn még a stoplik is kivehetőek. A fentiekkel szemben viszont biztos, hogy a gép jó „homokzsák” lehet egy élő ellenfél ellen.

Akinek felkeltette érdeklődését a játék, az mind az eredeti táblásat, mind a programot beszerezheti idehaza is.

Sam. Joe

A Blood Bowlról sok minden elmondható, csak éppen az nem, hogy szelíd játék lenne. Hiszen nem más, mint egy leegyszerűsített szabályrendszerű, amerikai focimeccs, amit a fantasy világból ismerős fajok képviselői játszanak! Hogy mennyi köze van a valódi focihoz, azt jól szimbolizálja maga a labda is. A tök alakú bőrből ugyanis jókora tüskék meredeznek

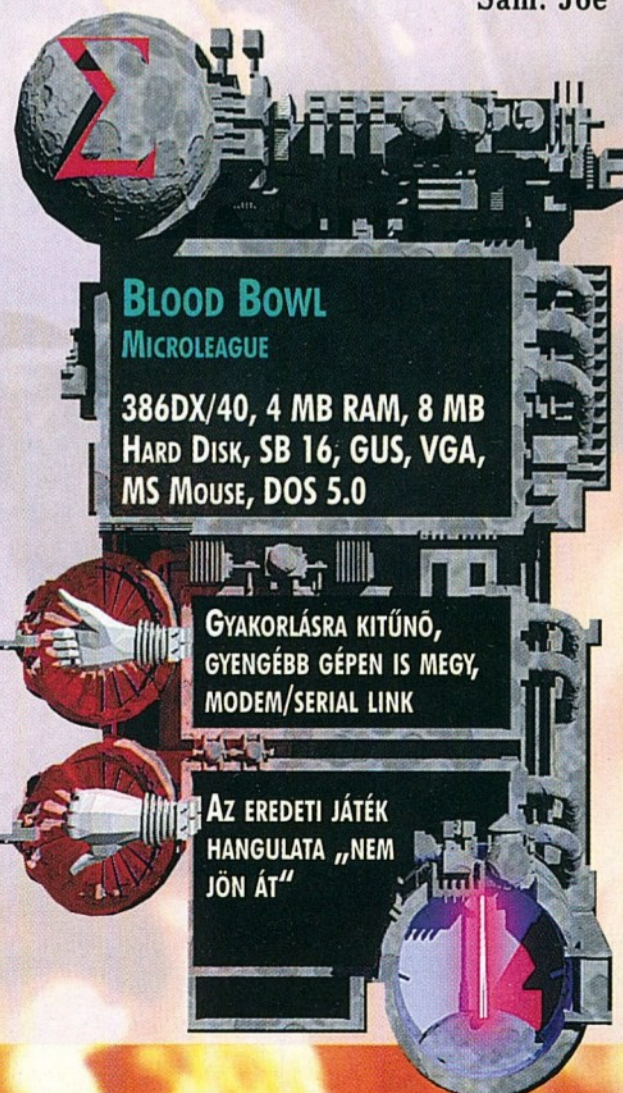


Jönabrék Frigyes, a Reikland Reavers játékosa.

elő! Aki az akciók miatt kedveli az AD&D-t, vagy annak „klónjait”, az nagyon fogja élvezni a játékot, mert csupa harci taktika és csontrepesztő közelharc.

Mielőtt valaki még azzal vádolna, hogy „az esztelen erőszak mételével fertőzöm az ifjúságot”, előrebocsátom, hogy nem fogom fel másnak a Blood Bowlt, mint az amerikai foci elé tartott görbe tükörnek, amolyan paródiának. Meg aztán attól még senki nem lesz tömeggyilkos, mert mondjuk szereti a Doomot.

Hogy mi a játék célja? Eljuttatni a szöges bőrt az ellenfél „touchdown” területére, és ezzel pontot szerezni csapatunknak. Célunk elérése érdekében rúghatjuk és dobhatjuk a labdát, de leginkább szó szerint át kell verekednünk magunkat ellenfelünk védelmének. A különböző fajú játékosok természetesen különböző tulajdonságokkal bírnak. Az emberek sokkal gyorsabbak és ügyesebbek, mint mondjuk az orkok, de azok meg akkorákat ütnek, mint egy lórúgás. Az AD&D-hez hasonlóan a játékosaink is rendelkeznek ügyességi, mozgás, erő és a többi szokásos pontokkal. Az is változatosságot visz a játékba, hogy egy-egy csapaton belül eltérő feladatú – és ennek megfelelően eltérő képességű – játékosok vannak. Például az emberek csapatában – az „igazi” táblás játékokban is ez



**BLOOD BOWL
MICROLEAGUE**

**386DX/40, 4 MB RAM, 8 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, VGA,
MS MOUSE, DOS 5.0**

**GYAKORLÁSRA KITÜNŐ,
GYENGÉBB GÉPEN IS MEGY,
MODEM/SERIAL LINK**

**AZ EREDETI JÁTÉK
HANGULATA „NEM
JÖN ÁT”**

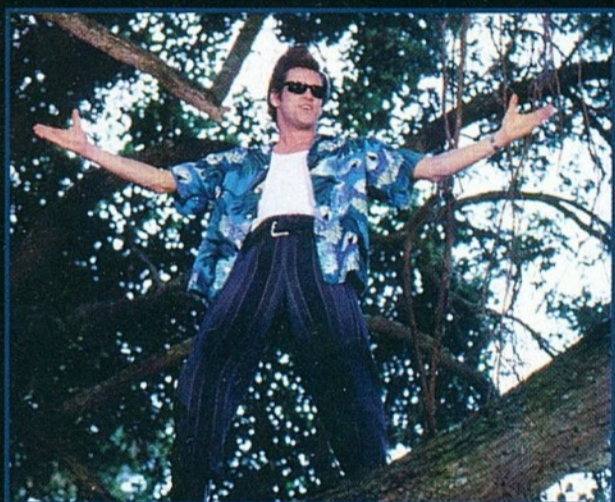
FILM AJÁNLAT



Wong Foo, kösz mindent! Julie Newmar (To Wong Foo, Thanks for everything, Julie Newmar)

Rendező: Beeban Kidron, UIP Duna Film, február 29.

Szépségverseny? Furcsa egy szépségek... Férfias vállak, izmos lábak és bicepszek, női ruhák, műmellek. A két győztes nem más, mint Wesley Snipes és Patrick Swayze. Jutalmuk egy amerikai álomutazás a döntőre. A repülés helyett azonban az országutat választják, társnak pedig a harmadik szépséget Chi Chi-t (John Leguizamo). Rozzant csónakba szállnak, mely csak halvány másolata a Cadillac pompájának, és tovasuhannak. Egy rendőri ellenőrzés balul sült el, így menekülni kénytelenek, aztán a jó öreg Cadillac is beadja a kulcsot. A fiúk pedig kénytelenek bebizonyítani, hogy nemcsak Hollywood férfiai között, de Synderville-ben is ők a legjobb nők. A nem mindennapi vígjáték, csodás zenével és ruhákkal tarkítva, abszolút szokatlan élményt nyújt.



Ace Ventura, hív a természet (Ace Ventura - When The Nature Calls)

Rendező: Steve Oedekerk, InterCom, február 8.

Ace Ventura (Jim Carrey), az állati nyomozó megint itt van. Emlékeztek még Stallone Cliffhanger című filmjének elejére? Most újra feleleveníthetitek élményeiteket Ace Ventura módra. Mr. Ventura-t felkérlik egy testhezálló feladatra. Egy primitív törzs, szent állatát kell megtalálnia. Ezzel gyökeresen megváltozik az élete. Kiszakítva a civilizáció biztonságát adó nyugalmából, a vadon kellős közepén találja magát. Számátlan kaland, gyermeki ügyetlenség és a már megszokott Ace Ventura-féle „precizitás” jellemzi a filmet. Ismét sok-sok blödség gyűlt össze a készítő a fejében, és ez Jim Carrey játékával ötvözve felejthetetlen élményt nyújt.



Örömapa 2 (Father of the Bride 2)

Rendező: Charles Shyer, InterCom, február 29.

A filmbeli örömapa, George Banks (Steve Martin) egyetlen lánya házasságkötésének terheit még hónapokkal az esküvő után sem tudja kiheverni. Az egyik anyagi gondból fel sem ocsúdik, már a másik van kilátásban: George-ra nagyapjai örömek várnak. Ezt a szerepet nem akarja elfogadni, lázad ellene, küzd a korával, fiatalítani akarja magát. Azonban még ez sem elég, ugyanis a családban még egy várandós kismama van, George felesége (Diane Keaton). A leendő költségek fedezésére még a régi családi fészektől való megválás lehetősége is felmerül. Túltéve magát a sorozatos „lelki megrázkódtatásokon”, ismét kinyílik George pénztárcája.



The American President

Rendező: Rob Reiner, UIP Duna Film, február 1.

Az Amerikai Elnök a kormányzás különleges alakja. Vajon Ő irányít vagy a háttérből valaki más? Lényeg, hogy népszerűsége mindenek felett áll, ezért bármit megtesz, különben nem választják újra.

Mit tesz egy férfi, ha megtetszik neki egy hölgy – és ha Ő Mr. President? Először is találkára hívja, virágot vesz neki, vacsorára invitálja. És ha a közvélemény megszólja? Esetleg pont emiatt csökken a népszerűségi indexe? Ha kiderül, hogy egy környezetvédelmi aktivista a hölgy, aki ráadásul épp ellene tesz indítványokat – esténként pedig, kissé megszeppenve, együtt ül vele egy díszvacsorán? Lehet-e egy ember egyszerre az Államok vezetője és egyedülálló férfi? Erre a kérdésre kapunk választ a jócskán humoros hangvételű amerikai vígjátékból.

InterCom:

A primitív törzs milyen szent állatát kell megtalálnia Ace Venturának?

UIP Dunafilm:

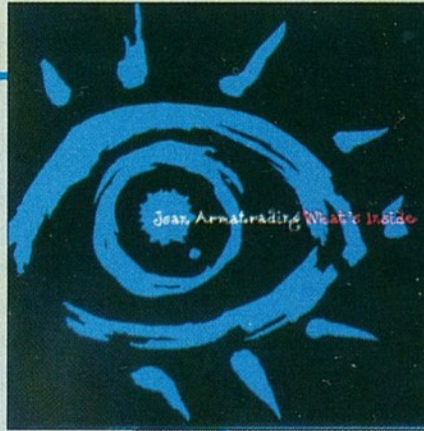
Michael Douglasnak mi a neve a The American Presidentben?

Music City**PREMIER**

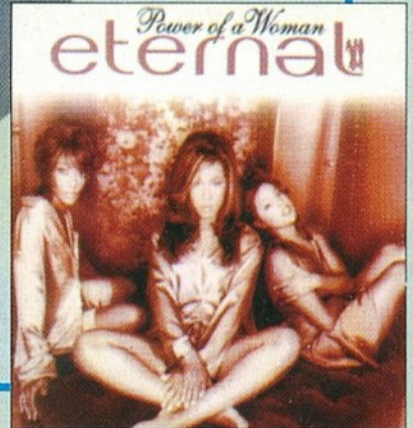
Music City

DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI**JOAN ARMATRADING - WHAT'S INSIDE (BMG)**

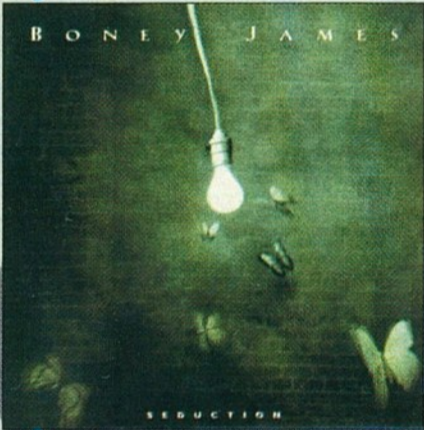
A modern világ legklasszikusabbnak tartott ballada-énekesnője, Joan Armatrading nagy idők tanúja. Sok-sok fesztivál főszereplője volt, gitárja kíséretével énekelte el szelíd gondolatait, szép balladáit a világról. Új lemezét hallgatva azt éreztem, hogy újabb mérföldkővet tett le: olyat, amely az erőszakmentes zene fejlődési útját mutatja. Valószínűleg metál és techno hívók halálra unnák magukat rajta, és azok is sűrűn ásítognának, akik a lendületes zenét kedvelik. Ez a lemez csak egy kellemes, szelíd mese szerelemről, dalokról és táncról.

**ETERNAL - POWER OF A WOMAN (EMI-QUINT)**

Három gyönyörű, félvér lány alkotja az angol triót, amely hamisítatlan amerikai zenét játszik: a 90-es évek soul muzsikáját, amely már olyan kiváló előadókkal örvendeztetett meg minket, mint Mariah Carey, Whitney Houston stb. Mind a zenei világ, mind a borszín hozzájárul ahhoz, hogy ez az album is világsiker legyen. Talán az is lesz a jövőben, mert bár kellemes slágereket tartalmaz, valahogy mégsem olyan átitúto. Hiányzik az az apró plusz, amitől egy album világsiker lesz. Azért senki se keseredjen el, hiszen a Power of a Woman ettől még egy jó soul zene.

**BONEY JAMES - SEDUCTION (WARNER)**

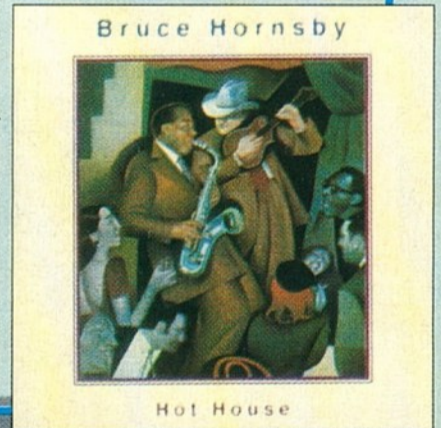
Az amerikai sajtó a kortárs jazz-szaxofonozás vezető egyéniségének tartja Boney Jamest, aki igazán szexis zenét játszik. Vettem a fáradtságot, és érdeklődtem kiváló barátomtól, St. Martintól, mit is gondol Boney Jamesről. Nem árulok el titkot azzal, hogy ismerte az urat, és kedvenc szaxofonosai között tartotta számon. Biztos vagyok benne, hogy ezt a zenét még sok-sok tévéműsor alatt hallhatjuk. Borzasztó hangulatos háttérzene, olyan, amely megtölti a lakást tartalommal. Ajánlom annak, aki kedveli a soft-jazzt, a kellemes társaságot vagy a szaxofont.

**DOKKEN - DYSFUNCTIONAL (SONY MUSIC)**

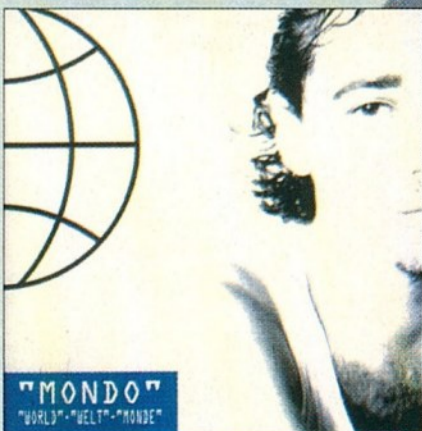
A hard rock, amely a 70-es, 80-as években oly népszerű volt, mostanában kifulladás látszik. A régi, nagy rockerek megöregedtek, pocakot eresztettek és lassan felejteni kezdték hajdan oly tökéletes technikájukat. A Dokken, amely régebben nem tartozott a kemény zene élvonalába, most a hard rock legjobb elemeit felhasználva készítette el új lemezét. Bizonyos momentumok az AC/DC, Rush, Led Zeppelin, Deep Purple munkálkodására emlékeztetnek, de az egész album inkább időutazásnak tekinthető, mint a 90-es évek hard rockjának. Sajnos új-jászületés nincs, csak kellemes nosztalgizálás.

**BRUCE HORNSBY - HOT HOUSE (BMG)**

Elismert jazz-zongorista vagy egyéni stílusú rock-zongorista vajon Bruce Hornsby? Igazán nem tudok erre a kérdésre válaszolni, hiszen mindkét stílusban otthonosan mozog, olyannyira, hogy White Wheeled Limousine című dala egyenesen amolyan keltás, countrys hangulatú. Mindenesetre egész lemezén tapasztalható ez az ősz-country hatás, amely kelta lemezen is hallható. Ez remélem senkit nem csap be, hiszen Bruce Hornsby igazi egyéniség, akit nehéz lenne besorolni. Ha az igazán kreatív, jazz és rock, illetve kelta és country elemekre épülő zenét kedveli valaki, az ki ne hagyja!

**LUCA CARBONI - MONDO (BMG)**

Úgy emlékszem, ebben a rovatban még sosem írtam olasz előadóról, de előbb-utóbb erre is helyet kell szorítani. Carboni tipikusan azt az művészt testesíti meg, akit sztereotípus módon olasz énekesnek tekintünk: borostás, rekedt, néha nem is énekel, csak szöveget mond. Úgy érzem, az olasz könnyűzene nem tud, talán nem is akar megszabadulni ettől a skatulyától; hiszen a rokon spanyol nyelven tisztán éneklő sztárok váltak ismertté. Vagy az is lehet, hogy az olasz énekesek túl sokat dohányoznak? Nem tudom, mindenesetre Carboni kellemes élmény, csak igazán szedhetne valamit rekedtség ellen :-)

**CHER - IT'S A MAN'S WORLD (WARNER)**

Manapság is érik meglepetések az embert. Cher mami, aki műtéteinek és szerencséjének köszönhetően nagyon jól tartja magát, megdöbbentett. Ugyan tisztában voltam vele, hogy kiváló előadó, de az meglepett, hogy milyen fiatalosan énekel kimunkált, amolyan igazán dögös amerikai kórusokkal a háta mögött. Minden dalát más írta (tk.: Trevor Horn, Don Henley, James Brown), mégis egységes az anyag. Igazán jó példa ez a lemez arra, hogyan kell manapság egy CD-t korrektil, sallangoktól mentesen kellemesre készíteni.

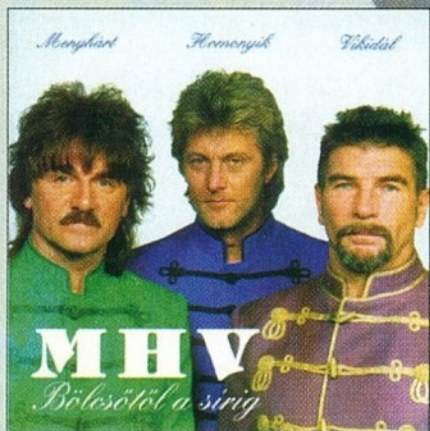
**LUIS MIGUEL - EL CONCIERTO (WARNER)**

Na végre! Egy igazi példakép, egy fantasztikus latin művész koncertlemezét hallgatom. Egyéni énekhangja, fantasztikus kisugárzása még engem is rabul ejtett, pedig csak konzervbe rejtve hallgathattam meg 1994-ben rögzített koncertjét. Latin funky zenéje, amely soul elemekkel is bőven rendelkezik, és vérpezsdítő, szenvedélyes előadásmódja magával ragadó. Ezúttal lelkesedésem nem kincstári, hanem bizonyos valós. Amellett, hogy imádom a latin zenét, egy új sztár nevét kezdem megtanulni: Luis Miguel. Remélem többen felfedezték ezt a nem mindennapi előadót.



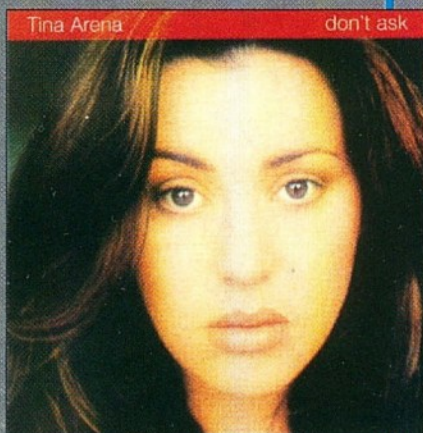
MHV - BÖLCSŐTŐL A SÍRIG (POLYGRAM)

Menyhárt, Homonyik és Vikidál urak már ismertek minden kedves olvasóm előtt. Új lemezük azonban nem fogja megdönteni az Álmodj, Királylány! sikerét. Pedig ez sajnálatos, hiszen a magyar rockzene kivételes értékű szereplőiről van szó. Ennek ellenére én úgy érzem, ez a kissé népi-nemzeti ízű, egyébként korrektül hangszerelt album lehetne sokkal jobb. A Szegény Magyarország fájó sajnálata akár himnusz magasságokba is repülhetett volna 4-5 éve, de ma már, 1996-ban kissé idejétmúltnak tűnik. Igazából pedig anélkül is sok bajunk van, hogy felhívják rá a figyelmünket.



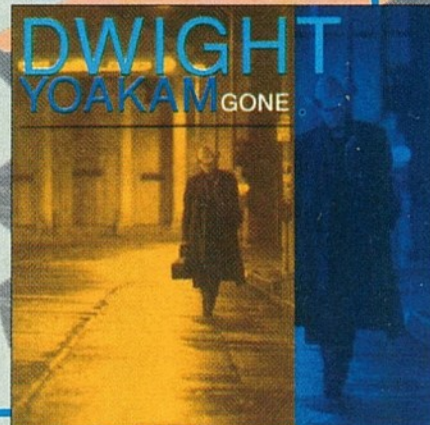
TINA ARENA - DON'T ASK (SONY MUSIC)

Tina igazán gyönyörű. A borítón elbűvölő szemei szinte életre kelnek, ahogy zenéje is, amely egy fiatal nő érzéseit tükrözi. „Sok erőt találtam ezekben a dalokban – mondja Tina –, mert végre személyesen én csinálhattam, és végre teljesen őszinte lehettem. Hiszek az őszinteségben és az optimizmusban, úgy érzem, hogy ez a jellemvonás jól látható, érzékelhető rajtam. Minden, amit csinálni akartam, csak annyi volt, hogy néhány klassz dalt írjak, amelyek az életemről szólnak. Amit ti is meg tudtok tenni az az, hogy a tapasztalataitokról írtok. Én is csak ezt tettem.”



DWIGHT YOAKAM - GONE (WARNER)

Sajnos mostanában a country eltűnően van hétköznapjainkból. Sorra megszűntek kiváló magyar bandák, kódogolni kezdték a CMT-t stb. Szerencsénkre Dwight Yoakam segítségünkre sietett, hogy a tradicionális country tisztaságára épülő zenéjével elrepíthesse egyes-nesen Texasba, Kentuckyba és az összes countryt kedvelő vidékre. Eredeti zenéje friss vért hozott még az Amerika vérkeringésébe is, eklektikus, kockázatosokat is vállaló stílusa pedig elnyerte a kritikusok elismerését. Egyébként Dwightot csak úgy emlegetik, mint a klasszikus, kemény country megújítót.



MÉG NÉHÁNY ÉRDEKES CD:

Waiting to Exhale - Original Soundtrack Album (BMG)

Whitney Houston elhatározta, filmsztár lesz. Lehet, hogy már unalmas volt a világ első számú énekesnőjének lenni, lehet, hogy a film új kihívásokat nyújtott számára? Ezt sajnos nem tudhatom, az viszont tény, hogy a Waiting to Exhale filmzenéjében, főszereplőként három dalt is előad. Mellette még olyan színészbőrű sztárok működnek közre, mint Tony Braxton, Aretha Franklin, Brandy, Chaka Kahn...

Pocahontas - Eredeti Filmzene Magyarul (BMG)

Fantasztikus Disney varázslat a moziban, megszokott módon csodás Disney kísérőzene a CD-lejátszóban. Ismerve a mai erőviszonyokat, ismét zenei Oscar-díjat szülhet a film Alan Menkennek, aki már több Disney film zenéjét is elkészítette. A magyar verzióban többek között a Bergendy együttes, Szabó Sípós Barnabás, Koós János, Udvarias Anna, Kútvölgyi Erzsébet és Janza Kata működik közre.

David Hasselhoff - Watch Out For The Bay (Sony Music)

Látom megszaporodni legkedvesebb főszerkesztőm homlokán a ráncokat, ahogy ezt a cikket olvassa. Meg kell nyugtassam, ez nem az évezred lemeze. Inkább úgy lehetne felfogni, hogy David kiválasztott 18 örökzöldet a kedvencei közül, és felénekelte egy lemezre. Nincs kellemtelen hangja, de a feldolgozások nem az én ízlésvilágomat tükrözik.

Candy Dulfer - Big (BMG)

Ha valaki igazi funky és szexi szaxofonozást akar hallgatni, vagy csak gyönyörködni szeretne minden idők legszebb szaxofonosnőjében, annak bátran ajánlhatom Candy Dulfer új lemezét, amely méltó folytatása előző albumainak, a Saxuality-nek és a Sax-A-Go-Go-nak.

PULP - DIFFERENT CLASS (POLYGRAM)

Az angol popzene mindig szolgál meglepetésekkel. Mostani, talán legnagyobb durranása, a Portishead mellett, a Pulp. Ennél hamisítatlanabb angol popzenét manapság nehéz játszani. Nem csak a zenével van így, hanem a dalszövegekkel is, amelyek hű lenyomatai napjaink életének egy médiasztár szemével nézve. Mindenesetre minden Blur és Oasis rajongónak ajánlom, egészítse ki gyűjteményét az év angol popzenei durranásával, amely értesüléseim szerint nemcsak az én, hanem az angol popsakma elismerését is elnyerte, és sebesen kúszott fel a sláger, illetve eladási listákon.

PULP DIFFERENT CLASS



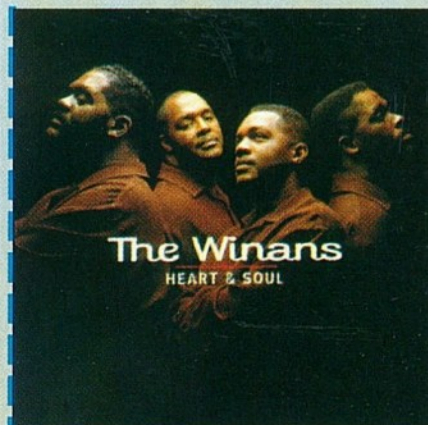
SONIC YOUTH - WASHING MACHINE (BMG)

Az alternatív zene egyik világhírű képviselője. Én magam nem nagyon csípem ezt a fajta zenei stílust, de őket mindenképpen meg akartam emléteni. Fő oka, hogy 1988-as Daydream Nation című lemezük óta talán ez a legjobb próbálkozásuk. Elhagyták a rövid dalokat és hosszabb kompozíciókra koncentráltak. Ez olyannyira sikerült, hogy a The Diamond Sea egyenesen 20 perc hosszú lett. A banda egyébként a megszokott ironikus hangvételt üti meg, amely tagjainak felfokozott pszichéjére épül. Alternatív rajongók szerint jó a lemez, én inkább hadd ne ítéljem meg.



THE WINANS - HEART & SOUL (WARNER)

A Winan fivérek hatodik lemeze a Heart & Soul, bár bevallhatom, hogy én még egyet sem hallottam, pedig érdekes zenét játszanak, énekelnek. Magyarországon elég kevés olyan album található, amely a gospel zenei és szöveg alapjaira épül. Természetesen a modern kornak megfelelően pop, rhythm&blues, gospel és jazz elemek keverednek egy igen érdekes mixben. Ahogy ez egy gospelt éneklő társaságtól elvárható, a dalok központjában Isten áll. A Winans nagyon szereti a Megváltót, és Isten is szereti az általa kreált világot. Én mindenesetre a zenére koncentráltam.



JÁTÉK

EMI-Quint játék

Most jelenik meg George Michael régen várt lemeze. Mi az első, máris befutott sláger címe?

Warner játék

A Warner jelentette meg a Celtic Heartbeat Collection-t. Kérjük, soroljatok fel legalább négy előadót, aki ebben a sorozatban szerepel.

BMG játék

Nemrég jelent meg a Deep Purple új lemeze. Kérdésünk is ezzel kapcsolatos: mikor koncertezik a legendás rock-csapat hazánkban?

PolyGram játék

1996 egyik nagy meglepetése lesz Dolák-Saly Róbert új lemeze. Mitől vált ismertté ez a tehetséges előadó?

A nyeremények minden esetben kazetták.

MICROSOFT HOME**MÉLYVÍZ**

ÚGY LÁTSZIK, NEM MEGY MINDEN TÖKÉLETESEN A MICROSOFT HÁZA TÁJÁN, VALAMI BAJ LEHET A SOFTWARE-RÉSZLEGGEL, HISZEN ÚJABBAN EGYRE-MÁSRA ADNAK KI HARDWARE-ESZKÖZÖKET. MOST ÉPPEN EGY FORMÁS HANCÚRLÉCCEL LEPTEK MEG BENNÜNKET, AMELYET KIFEJEZETEN WINDOWS 95-HÖZ KÉSZÍTETEK.

A joy először is szép. Nagy, masszív talappal rendelkezik, ami meglehetősen széles, így stabil fekvést biztosít az asztalon, nincs szüksége tapadókorongokra vagy csavaros szorítóra. A szerkezet tulajdonképpen két joystickot tartalmaz, így kihasználja a gameport mindkét csatlakozását. Megint csak fel kell rá hívnom a kedves olvasók figyelmét, hogy előfordulhatnak olyan gameportok, melyek csak egy joyt bírnak kezelni! Bár ez mostanában már elég ritka, akinek mégis ilyen van, az nem sokat tud kezdeni ezzel a szerkezettel (azonkívül, hogy hozzávágja az eladóhoz), hiszen a felét nem tudja használni. Általában a hangkártyák csatlakozói megfelelnek az igényeknek.

A Sidewinder fő eleme természetesen a fő botkormány, amely a talapzat csúcsán csücsül. Kellemes fogású markolatán négy nyomógomb és egy ún. hat kapcsoló található, ez utóbbi leginkább egy C-64-es időkből származó joystickra hasonlít, négy- illetve nyolcféle irány jelölhető ki vele (a használt program függvényében). Sajnos, a gombok elhelyezése eléggé szerencsétlen módon történt, az 1. számút, a fő tűzgombot természetesen mutatójával lehet kezelni, azzal nincs gond, míg a maradék három, valamint a hat kapcsoló felülegevele a hüvelykre hátrul. Ráadásul a harmadik és negyedik gomb a markolat oldalán van, ami azt jelenti, hogy a használatukhoz teljesen el kell mozgatni az ujjat. Ez a gyakorlatban eléggé használhatatlan konstrukció, ezért nem is értem, miért sikeredett ilyenre.

A második beépített vezérlőeszköz két tengelye fizikailag szét van bontva. Az egyik egy ívelt pályán mozgó tolópotméter, amelyet tolóerő vagy magasság szabályzására használhatunk. A másik tengely szokatlan módon, a fő markolat forgatásával aktivizálható, ami ötletes és jó megoldás.

A talapzaton van még négy nyomógomb, ezeket azonban csak azok a programok tudják majd szóra bírni, amelyek fel lettek készítve a Sidewinder 3D Pro támogatására, ezek is csak Windows 95 alatt, a joyhoz tartozó driver használatával. A joystick belső felépítése eltér a megszokott potencióméteres mechanikáktól, optikai módszerrel követi le a mozgást. Ennek előnye, hogy mentes a remegéstől, precíz működést tesz lehetővé. Ez, és a jól megépített szerkezet együttese már így is egy jól használható irányítóeszközt alkot.

(Bot)kormányváltás

Microsoft Sidewinder 3D Pro Joystick

A Sidewinder 3D Pro kifejezetten Windows 95 alatti működésre készült. Ennek feltétele, hogy a hozzá adott meghajtóprogram telepítve legyen, és a **Control Panel** Joystick beállításában ez az eszköz legyen kiválasztva. Ekkor a Sidewinder 3D Pro digitális módban működik, ami elvileg jobb működést biztosít (ilyen ködösen fogalmaznak az ismeretők is). Ez minden Windows 95 alatt futó programra vonatkozik, tehát a DOS sessionre is!

DOS alatt is játszhatunk a joystickkel, ekkor azonban „csak” analóg módban működik, de az extra vezérlőelemek élnek (kivéve a talapzati gombokat). Természetesen ehhez az is kell, hogy a program használja ezeket a lehetőségeket (pl.: az X-Wing csak hagyományos joyt használ, két tűzgombbal, ott még a tolóerőt sem lehetett állítani a csúszkával). Külön Sidewinder 3D Pro opció híján használható a CH Flightstick Pro™, vagy a ThrustMaster beállítás. Ha a játék támogatja az előbbit, akkor érdemes azt választani, mert abban a módban használható a slider és a hat kapcsoló egyaránt. Ezen módok egyikét a joyon is be kell állítani, az elején található kétállású kapcsolóval, az 1. pozíció a CH Flightstick Pro™, a 2. a ThrustMaster emulálására szolgál.

DOS alatt, analóg módban, a fent említett X-Wingen kívül, a Fleet Defender, az Eurofighter 2000 és a Descent programokkal próbáltam ki a használhatóságot. Normál joystickként is nagyon jól lehetett vele irtani a birodalmiakat. A második program egy F-14-es szimulátor, amely – bár kissé háttérbe szorult a piacon – megpróbál hiteles tulajdonságokat mutatni, ennek megfelelően nehéz vezetni. A programot CH Flightstick Pro™-ra állítottam be, s kiválasztottam mellé a lábpedál (rudder) eszközt is, ekkor a markolat csavargatásával az oldalkormányt tudtam mozgatni. Emellett működött a hat kapcsoló, melynek segítségével villámgyorsan lehetett körbetekintetni, ill. lenézni a műszerfal alsó részére.

Az Eurofighter 2000 igazi profi program, itt sem volt gond a joy használata; minden csűrésre, csavarásra azonnal

reagált a gép. Nagy élvezetet nyújtott a Descent is, amelyben csak a fegyverek váltásához kellett a billentyűzet után nyúlni, minden mást meg lehetett oldani a joyjal (pl.: oldalazást a hat kapcsolóval, hosszanti tengely körüli forgást a markolat csavarásával, előre-hátra sebességszabályozást a csúszkával).

Windows 95 alatt, digitális módban papíron még szebben kellett volna teljesítenie az eszköznek, mint analóg

módban. Őszintén bevallom, már a DOS játékokban való szereplés is meggyőző volt, vagyis nem igazán lehetett tapasztalni, hogy mennyivel nyújt többet teljesítményben a digitális mód. Emellett sajnos olyan program még nem akadt kezembe, amelyen külön ki lett volna emelve, hogy Sidewinder 3D Pro használatát támogatja. Az egyik legismertebb natív Windows 95-ös játék, a Fury 3 is csak joystickként látja. Igaz használja a csúszkát sebességszabályozásra, valamint a hat kapcsolót körültekintésre, de a fegyverek váltogatásához a billentyűzetet kell igénybe venni.

A DOS ablakban vagy teljes képernyőn futó játékokban is minden gond nélkül működött, pl.: a Fleet Defender ugyanúgy viselkedett, mint natúr DOS alatt.

Ha hazai ára tükrözni fogja a Microsoft által ajánlott árszintet (\$59.95), akkor versenyképes maradhat, bár mondjuk a ThrustMasteren sokkal jobban vannak elosztva a gombok. A négy plusz gomb előnyét csak akkor élvezhetjük, ha a programozó urak is hajlandóak lesznek figyelembe venni, de addig is egy kellemes, precízen kezelhető irányítóeszköz van a kezünkben, amely valószínűleg sok repült órát fog jelenteni (legálábbis szimulátorokon).

BigZoo



Fly-by-wire Microsoft módra...

OCEANS

MICROSOFT HOME

MÉLYVÍZ

IFJABB KOROMBAN NAGYON SZERETTEM A "KIS-FILMEK A NAGYVILÁGBÓL" SOROZATOT, ÉS ANNAK IS AZT A RÉSZÉT, AMELYBEN JACQUES YVES COUSTEAU A TENGEREK VILÁGÁT MUTATTA BE. MOST EGY HASONLÓ UTAZÁSRA INDULHATUNK A MICROSOFT HOME SOROZATBAN MEGJELENT OCEANS SEGÍTSÉGÉVEL.

Az Oceans a Microsoft Home sorozaton belül létező sorozat, az "Exploration Series" hatodik darabja. Ennek a szériának olyan prominens tagjai vannak, mint a Musical Instruments, a Dinosaurs, az Ancient Lands, a Dangerous Creatures és a Dogs, vagyis a Home sorozat talán legjobban sikerült példányai. Ráadásul a dobozon található képek és írások még inkább felkeltették érdeklődésemet, hiszen több mint 700 olyan képpel illusztrált cikket ígértek, melyek mind-egyikét a WWF (World Wide Fund For Nature), a nagy nemzetközi természetvédő egyesület szakemberei lektorálták. Ezenkívül több mint 100 videoklipet (pontosabban 152 AVI található a CD-n), kb. 1000 fotót, és még sok nyalánság mellett egy 40 képből álló Microsoft Scenes kompatibilis, vagyis várhatóan jó minőségű kollekciónak a felhasználónak.

A CD-t a meghajtóba helyezve szinte pillanatok alatt telepítette magát (Windows 95 alatt, Windows 3.1-ben ehhez el kell indítani a setupot), ráadásul egy árva kérdést sem tett fel, hogy hova szeretném rakni. Ezen először nagyon kiakadtam, de kiderült, hogy azért nem kérdezett útvonalat, mert az egész program a CD-n maradt és onnan fog futni. Rövid szemlélődés után kiderült, hogy csak abban az esetben másolgat, ha nem talál telepített Video for Windowst, WinGet, illetve WinToont, ezeknek meg ugyanis a SYSTEM alkönyvtárban a helyük. Ha az említett három windowsos kiegészítőből egyik sem található még meg a Winchesterünkön, akkor és csak akkor majd három megabyte-nyi helyre lesz szükség.

A program elindítása után a tartalomjegyzéken találjuk magunkat, amelyben a program öt nagy fejezetét látjuk. A **Marine Life**-ban a tengerek élőlényeivel találkozhatunk. A halaknál többek között közelebből megismerkedhetünk a cápákkal (amelyeket a Oceans két nagy kategóriába sorol: kedvesek és veszélyesek), rokonaikkal a rájákkal, az angolnafélékkel és "megnövekedő halakkal", vagyis azokkal a fajtákkal, amelyek úgy védekeznek, hogy veszély esetén a többszörösükre felfújják magukat. Az emlősöknél természetesen megtaláljuk kedvenceinket, a delfineket,

a fogas ceteket (valamiért ebbe a kategóriába sorolja a kardszárnyú delfint is), a bálnákat, a fókákat, a rozmárokat és a "már olyan csúnya, hogy az szép" tengeri tehenet. A hullók és madarak részben találkozunk sós vízben élő krokodilokkal, vízi kígyókkal, iguanákkal, sirályokkal, teknősökkel és a mindig elegáns pingvi-

dál Atlantiszról is. A **People & The Sea** fejezet – mily meglepő – a tengerek és az emberek viszonyáról szól: a halászatról, a bálnavadászatról, a bűvárokodásról; megismerhetjük a tengerek kincsét, megtudhatjuk, hogy mivel foglalkoznak az óceánkutatók, tájékoztatást kapunk a jelenkor és a múlt felfedezőiről, a különböző vízi eszközökről, a vitorlás hajóktól a teherhajókon és a katonai járműveken át egészen a tengeraltjárókig. Az egyes részeket kiválasztva egy sok képet és ke-

vés szöveget tartalmazó cikket kapunk, ehhez további írások kapcsolódnak, amelyek a képeken található feliratokra kattintva jelennek meg. Egyes szavakról (ragadózó, áldozat stb.) rövidebb magyarázatokat is olvashatunk, illetve szinte minden "főcikkhez" egy-egy videorészlet is tartozik. Ezek között található egy-kettő, ami igen csak operatőri bravúr, mint például a kis cápa születését vagy az éppen vízre szálló albatroszt elkapó cápát megörökítő felvétel. Ezenkívül egyes témákhoz (például az állatok hangja,

a táplálkozási lánc stb.) egyszerűbb játékok tartoznak. Például a felvételen meg kell találni, hogy melyik állat bujt el vagy melyik állat hangját halljuk éppen. A feladatsor helyes megfejtéséért egy-egy témához kapcsolódó videoklip a jutalom.

Az **Index** részben a "főcikkeket" találjuk meg ABC sorrendben. Így egy-egy konkrét témát esetleg könnyebben tudunk megtalálni, mint "végiglapozva" a témaköröket. A **Guides**-ben hat személy, Kim, a magányos tengerész, Eli, a XVIII. századi tengeri medve, Curtis, a nemzetközi tengeri mentő, Frank, a kezdő bűvár, Rebecca, az óceánkutató és Zarka, az idegen bolygóról érkezett látogató három-három túrán keresztül, más-más szemszögből mutatja be az óceánok világát.

Azt hiszem ez az a CD, amit sok természetimádó közvetlenül a négyrészes Cousteau-sorozat mellé fog helyezni a polcon.

Giraffe

nekkel. A negyedik rész az olyan sajátos életformát őrözi, mint például a szivacsok, a korallok vagy a medúzák, míg az ötödik részben találjuk a rákokat, a homárokat (a kettő nem összekeverendő), a tengericsillagokat, a kagylókat és a polipokat. A **A World of Water** fejezetben találjuk a tengereket és környezetüket bemutatató cikkeket. Itt olvashatunk a szigetekről, a hullámokról, az árapály jelenségről, a korallzátványok képződéséről, a világ óceánjairól és tengereiről, a tengerek színvilágáról, a különböző rejtőzködési módokról vagy az elmerült kincsekről, így pél-

Tengeri „séta” diszkisérettel

MICROSOFT**MÉLYVÍZ**

A MICROSOFT IRODAI ALKALMAZÁSAI KÖZÜL NEM HIÁNYOZHAT ADATBÁZIS-KEZELÉSRE HÍVATOTT PROGRAM. BÁR AZ EREDETI OFFICE CSOMAGBAN MOST NINCS BENNE, EZ NEM JELENTI AZT, HOGY NÉLKÜLÖZNÜNK KÉNE AZ ACCESS FOR WINDOWS 95-ÖT, AMELY – TÁRSAIHOZ HASONLÓAN – SOKAT PROFITÁL AZ ÚJ OPERÁCIÓS RENDSZER NYÚJTOTTA LEHETŐSÉGEKBŐL.

ACCESS

for Windows 95

használja a Morphologic által a Word 7-eshez készített magyar helyesírás-ellenőrző modult, de remélem a magyarított verzióknak ez már nem lesz probléma (ha lesz).

Első ránézésre legszembetűnőbb, hogy átterveztek a Database ablakot, így az most leginkább az Explorerre hasonlít, mind kinézetben, mind tulajdonságaiban. Ugyanazok a megjelenítési módok állnak rendelkezésünkre (nagy ikon, kis ikon, lista, részletes), ugyanúgy lehet vonszolni az objektumokat (drag 'n' drop) pl. a Desktopra vagy más alkalmazásokba, ugyanúgy jönnek jobb egérgombra a gyorsmenük, mint a magában a Windows 95-ben. Ennek megfelelően az egyes objektumoknak van tulajdonság-gyűjteménye (Properties), amelyben el lehet rejtetni az objektumot, valamint egy szövegmezőben leírhatjuk, hogy az mi célt szolgál – ez látható Database ablak részletes (detailed) módba kapcsolásakor.

Varázslók hada áll készenlétben, hogy megpróbálja könnyebbé tenni munkánkat (ha ezt Artúr király látta volna, biztos szélnek eresztette volna Merlint...). Ezek közül a legfontosabb a kezdők számára a Database Wizard, amely előre gyártott adatbázis mintákból segít felépíteni valami olyasmit, amire szükségünk van. Ha már készen van az adatbázisunk, de szeretnénk kihasználni a relációs lehetőségeket, az Analyzer Wizard megpróbálja kitalálni, hogyan lehet opti-

rehozhatunk adattáblát Datasheet (adatlap) módban is. Egy üres adatlapra feltéve az adatokat, annak mentésekor az Access elemzi azokat, majd automatikusan hozzárendeli minden mezőhöz a megfelelő típust és formátumot.

Aki sokat fejleszt Accessben, az bizonyára örömmel veszi a fejlesztői környezet megújulását, melynek része a programkód "kiszínezése", hatékonyabb debug eszközök, objektum böngésző stb. Készíthetők olyan eljárások, amelyeket több adatbázisból is el lehet érni, így pl. készíthetünk eljárás-könyvtár adatbázist, melynek tartalmát (az eljárásokat) használhatjuk más adatbázisokban is.

Az Accesst eddig is jó páran használták, hiszen kéznél volt, mint az Office Professional csomag része, és jól illeszkedett a többi használt programhoz (Word, Excel stb.). Nincs ez másképp most sem.

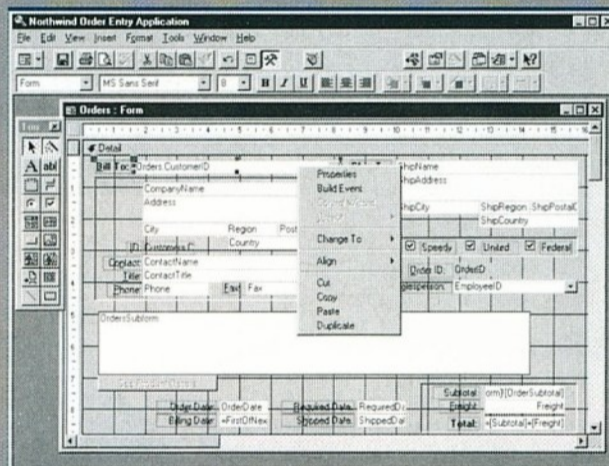
Akik rögtön a megjelenés után vásároltak Win 95-ös Office Professionalt, azok egy ún. "voucher"-t, vagyis egy kis szelvényt találtak benne, amely biztosította őket arról, hogy az új Access megjelenésekor átvehetik a saját példányukat. Azt, hogy a program helyett egy "voucher" található a csomagban, a dobozon is jól láthatóan feltüntették. (Ez a módszer már nem új, pl. a Corel is ilyen módon forgalmazta annak idején az 5. verzióját, ill. az ahhoz tartozó Corel Venturat.) Mivel már elkészült és piacon van a végleges változat, innentől kezdve nem ajánlatos olyan programcsomagot venni, amin ez a jelzés látható, hiszen az újabb kiadásokban már maga az Access van!

Azt talán mondani sem kell, hogy a progi magán hordozza mindazokat a külsőségeket, amelyeket a Office programok magukénak mondhatnak, ezáltal még jobban unifor-



Éttermekben is Access-szel dolgoznak majd?

mizálódtak egymáshoz a csomag egyes elemei. Ha az Access használata során problémánk akad, akkor először érdemes az "on-line hotline" szolgálathoz, vagyis az Answer Wizardhoz fordulni, amely, bár nem mindenható, sok olyan kérdésre válasz tud adni, melyekért kár lenne szakértőhöz fordulni. Emellett egyébként részletes, mindenre kiterjedő Help jár hozzá, amely tartalmazza a programozáshoz szükséges információkat is. Az uniformizáláshoz kapcsolódóan a más Office alkalmazásokban használt segédeszközök (pl. Autocorrect, Spell Checker szótárak) itt is működnek. Sajnos, arra nem tudtam rábírni, hogy

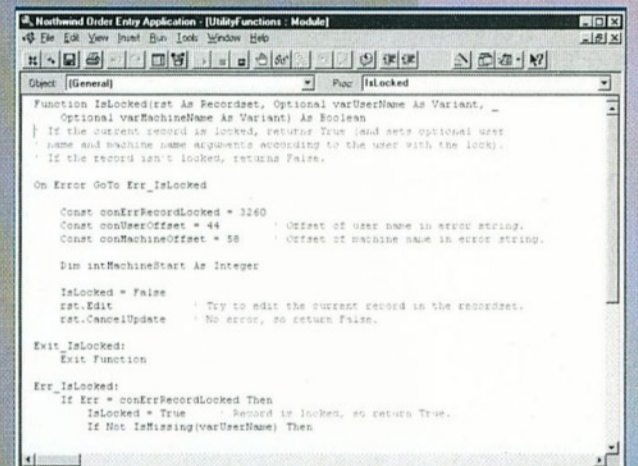


Ez egy kicsit bonyolultnak tűnik, pedig nem az...

malizálni annak felépítését. Az Import/Export Wizardokkal most meg lehet tekinteni azokat az adatokat, amelyeket importálunk, exportálunk, segít kiválasztani a megfelelő elválasztó karaktereket, formátumokat. Gyorsan készíthetünk lekérdezéseket a Simple Query Wizarddal, amely képes emellett az adatok csoportosítására, összegzésére is. Ugyanilyen könnyen lehet űrlapokat és riportokat is varázsolni.

Hasznos újdonság a hálózatban dolgozók számára a Database Splitter Wizard, amely két önálló file-ba szedi szét az adatbázist. Az egyik csak a táblákat, vagyis az adatokat tartalmazza, míg a másikban található meg a lekérdezések, űrlapok, riportok, makrók és modulok. Ezzel a módszerrel könnyebben és személyre szólóan lehet hozzáférni egy adatbázishoz, minden felhasználó a saját szája íze szerint alakíthatja a lekérdezéseit, listáit stb., miközben ugyanazokat az adatokat használják. Másik nagyon hasznos dolog, hogy az elkészített makrókat át lehet konvertálni Visual Basic formátumba, így a fejlesztésnél felhasználhatók az ott található lehetőségek.

Az adattáblák létrehozásakor segítségül hívható a Lookup Wizard, az ezzel létrehozott mező olyan értékeket tartalmaz, amelyeket egy másik táblából néz ki. Ezeket lista-, vagy legördülő lista dobozban tárja elénk, így könnyen lehet kiválasztani a bevinni kívánt adatot a meglévők közül. Ez gyakorlatilag közelebb visz a relációs felhasználáshoz. Könnyen lét-



Ha jobban tetszik, írhat szöveges procedurákat

Maga a programozási nyelv is bővült, pl. lehet feltételes fordítást alkalmazni, ez az opció a program fordítása során, a feltétel kiértékelésének eredményétől függően, lefordítja vagy kihagyja a megjelölt kódrészletet.

Sorolhatnám még az újdonságokat, hiszen a program minden porcikájában igyekszik megfelelni a Windows 95 szép, új világának. Emellett azonban nem szabad elfelejteni, hogy ez az alkalmazás, ill. a vele járó fejlesztői rendszer nem nagyvállalatok, multinacionális cégek teljes adatkészletének karbantartására szolgál. Kisebb léptékben, egyéni felhasználáskor vagy vállalkozások, kisvállalatok adatainak kezeléséhez, esetleg nagyobb rendszerben, részfeladatok elvégzésére azonban, véleményem szerint, alkalmasnak látszik.

BigZoo

J á t é k

„Home“-játéksorozatunkban általános kérdéseket teszünk fel... A nyeremények minden esetben Home termékek lesznek!

Hogyan segítenek a műholdak a hajók navigálásában?

- fényképeket készítenek a hajókról
- sporteseményeket közvetítenek, melyek ébren tartják a legénységet
- rádiójeleket adnak és fogadnak

Miért süllyedt el a Titanic?

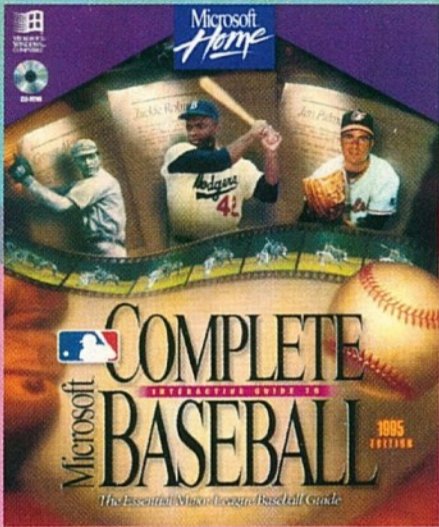
- jéghegynek ütközött
- egy tengeralattjáró megtorpedózta
- összeütközött egy másik hajóval

Ha eltűnne a plankton, mi történne?

- a szivacsoknak több élelmük lenne
- a szivacsoknak több helyük lenne növekedni
- a szivacsok éhen halnának

Microsoft News

Microsoft Complete Baseball 1995 Edition



Igencsak csonka idényt tudhatnak maguk mögött az amerikai baseballozók. Mint az köztudomású, a játékosok szakszervezete nem igazán tudott megegyezni a csapatulajdonosok szövetségével – még Bill Clinton személyes közbenjárására sem –, ezért 1994. augusztus 11-én félbeszakadt az 1994/95-ös szezon. Az amerikai baseball 90 éves története során most először történt meg az a csúfág, hogy elmaradt a World Series.

A Microsoft mégis úgy gondolta, hogy nem lenne teljes a Home sorozata a

Complete Baseball aktuális változata nélkül. Ebből megtudhatjuk, hogy mi is volt az állás a leálláskor, hogy az újságírók és a szakemberek a csonka szezon ellenére megválasztották a különböző kategóriák és díjak győzteseit. Például a Nemzeti Liga legjobbja a houstoni Jeff Bagwell, míg az Amerikai Ligáé a chicagói Frank Thomas lett, de megnézhetjük, hogy kik kapták az Arany Kesztyűt, vagy hogy ki lett az év legjobb újonca. A szokásos All Star mérkőzés szerencsére egy hónappal a sztrájk kezdete előtt, július 12-én volt a pittsburghi Three Rivers stadionban, ahol a Nemzeti Liga válogatója 8-7 arányban győzte le az Amerikai Liga csapatát. A róját-szás részre kattintva egy nagyon lehangoló látványt nyújtó, lelakatolt kaput láthatunk és egy rövid írást arról, hogy miért is maradt el a róját-szás.

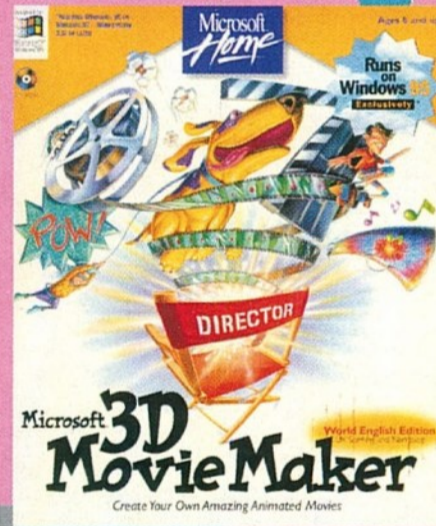
Ami még újdonság a programban, az a Ballparks rész, amely az összes baseball stadiont bemutatja. Megismerhetjük a pályák pontos méretét, a stadionok befogadóképességét – a kosárciklopediából ismerős – ülésrenddel együtt, az egyes stadionok történetét, és végül a megközelítésüknek mikéntjét egy-egy részletes térképen.

Microsoft 3D Movie Maker

Előző számunkba részletesebben írtunk a Microsoft 3D Movie Makerről, mégis érdemes visszatérnünk rá néhány szó erejéig. A cikk megjelenése után sokan kérdezték tőlem, hogy hol lehet kapni a programot és mennyibe kerül? Ezekkel a kérdésekkel az a legnagyobb probléma, hogy sok esetben nem a végleges változatról, hanem egy-egy bétáról írunk, hogy lehetőleg a programok megjelenésével egyidejűleg – de legalábbis a megjelenést követően minél gyorsabban – bemutathassuk az egyes termékeket. Eppen ezért a legtöbb programnak a cikk leadásakor még nincs pontos – sőt néha még pontatlan – ára sem, ezt a különböző hirdetésekkel "kivadászgatnotok". Sajnos előfordul, hogy egy-egy program az amerikai, de még az európai megjelenést követően is csak lassan jut el a hazai boltokba. Sőt létezik olyan eset is (volt rá bőven precedens), hogy egyes boltokban nem is tudnak néhány programról. De van egy jó hírem azok számára, akiknek esetleg megtetszett a Microsoft 3D Movie Maker: A program megjelent

egyidejűleg már a hazai boltokban is kapható lesz. Ráadásul a Számalk Disztribúciótól kapott értesüléseink szerint kb. 8000 forintos listaáron (ami a tapasztalatok szerint 6500-7500 közötti nettó bolti árat fog jelenteni).

Ugyan nem szorosan, de mégis a 3D Movie Makerhez kapcsolódó hír, hogy a Microsoft január 18-án bejelenti a Softimage 3D-nek (erre a technológiára épül a 3D Movie Maker) Windows NT alá elkészült változatát. A mi szempontunkból a leginkább az az érdekessége ennek a hírnek, hogy a közeljövőben várhatóan egyre több játéknak és multimédiás programnak lesz látványos, még a mostaniaknál is látványosabb háttér, átvezető animációi stb., stb. Azt ugyanis erősen kétkeltem, hogy a **Softimage 3D** rövid időn belül kiszorítaná az otthoni gépekről az Autodesk 3D Studiot vagy az Imagine-t. Már csak azért is, mert a program hardware igénye kicsit meghaladja az átlag – de még a legtöbb felspecizett – számítógép jelenlegi erőforrásait. A **Softimage 3D for Windows NT** futtatásához szükség van minimum 64 MB RAM-ra, 1 GB üres winchester területre, Windows NT 3.51-re (Service Pack 2-vel telepítve) és egy támogatott OpenGL grafikus gyorsító kártyára. De ennek ellenére, egy ilyen komplett konfiguráció (a Softimage 3D árával együtt) kb. fele annyiba kerül, mint a *Silicon Graphics Indigo² Extreme* rendszeren futó változat hardware és software költségei. Az új programról igen elismerően nyilatkoztak a bétatesztelők, például az Industrial Light & Magic és az Electronic Arts képviselői.



Microsoft Encarta 96 Encyclopedia World English Edition

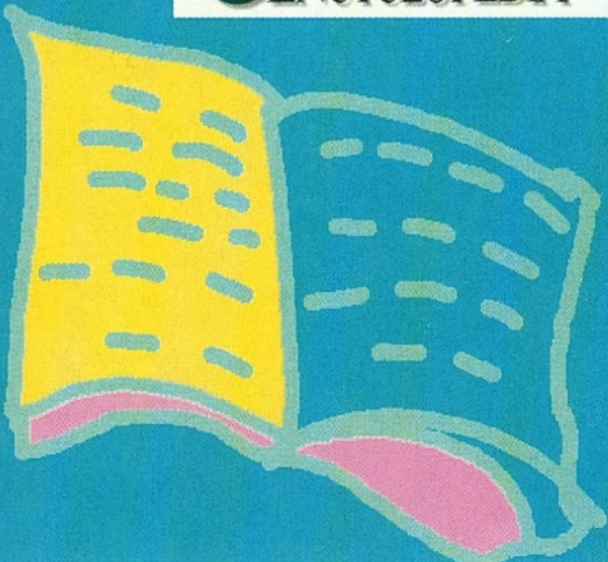
Szintén előző számunkban írtunk a Microsoft Encarta 96 Encyclopediáról, melynek most megjelent az európai verziója is, a World English Edition. Ez a változat abban tér el az amerikaiétól, hogy ún. brit angol nyelven íródtak a szövegek, és az egyes hangos kommentárok is megváltoztak. (Mert mint G. B. Show óta tudjuk: "az angol és az amerikai két nép, amelyet a közös anyanyelv választ el egymástól".)

Ezenkívül a cikkek tartalma is megváltozott, illetve néhány új cikk került fel a CD-re. Míg az amerikai változaton 26.387, addig az európain 27.033 szócikk található. A World English Edition CD-n Magyarországot kiválasztva, 120 cikket találunk, így például olvashatunk az Alföldről, a Balatonról, a "Czardas"-ról, Tokajról, a kuvaszról vagy a

puliról, Árpád apánkról, Hunyadi Jánosról, Mátyás királyról, a mohácsi vészről, Dohnányi Ernőről, Bartókról és Kodályról, Kossuth Lajosról, Kun Béláról, Kádár Jánosról, Semmelweis Ignácra, Gábor Dénesről, Szilárd Leóról vagy Szent-Györgyi Albert professzorról.

Érdeklődve nézegettem a sportolókat is, hiszen ez is egy érzékeny terület, ahol az amerikaiak nagyon el tudják feleltetni a nem amerikai sportokat. Ezek után kellemes meglepetést okozott, hogy olyan nevekkel találkoztam, mint például az ötszörös Tour-győztes Miguel Indurain (akinél kiegészítésként olvashatunk a tavalyi Touron halálos balesetet szenvedett Fabio Casartelliről); az ötszörös világbajnok zseniális töröző, Alexander Romankov; Michel Platini, az olasz csodasielő Alberto Tomba vagy a cseh "futógép" Emil Zatopek. Sőt, ha keveset is, de írunk Bozsik Józsefről, Puskás Ferencről és Gyarmati Dezsőről is.

Giraffe



DEMOZÓNA

PREMIER

DEMOZÓNA

ÍGÉRETÜNKHÖZ HÍVEN A JELENGI ROVAT FŐKÉNT A KÓDOPTIMALIZÁLÁSSAL FOGLALKOZIK, DE A MÁSODIK RÉSZBEN SORT KERITÜNK EGY KIS PARTY-REPORTRÁIS, MERT AZ ELMÚLT IDŐSZAKBAN HÁROM PARTY IS LEZAJLOTT; KETTŐ HONI FÖLDÖN, EGY PEDIG DÁNIÁBAN KERÜLT MEGRENDEZÉSRE. ELSŐKÉNT A KOMOLYABBIK TÉMA, A KÓDEREK FÓKUSZÁLHATJÁK SZEMEIKET.

Kódoptimalizálás

Demóírásnál nagyon fontos a szép kód, de ennél sokkal fontosabb, hogy ne csak szép, de gyors is legyen. Tehát, ha van egy szép effektünk, akkor nincs más hátra, nekiláthatunk kódot optimalizálni. A demók esetén főleg a sebesség a fontos, ezért mi elsősorban ezzel foglalkozunk, de megemlíthetnénk még a méretoptimalizálást is, amely a 64K és 4K intrók írásakor lehet lényeges. Ez talán majd egy későbbi cikk témája lesz.

Az első feladat, megkeresni a rutinban, hogy mit érdemes optimalizálni. Általában minden programban vannak olyan ciklusmagok, amelyek sokkal többször hajtódnak végre egyéb más részekhez képest. Ilyen például egy 3D rutin texturált polygon-rajzolójának pontkirakó ciklusa (fordítom: egy 3D-s, textúrával díszített sokszöget megjelenítő rutin lelkét képező pontrajzoló ciklusról van szó – TRf), amely ugyan csak néhány utasítás, de egy kép kirajzolása folyamán több tízezerszer végrehajtható. Nyilvánvalóan ezekkel a részekkel érdemes behatóan foglalkozni, hiszen ha itt egy órajel ciklust megspórolunk, akkor ezzel több tízezer órajel ciklust nyertünk a teljes végrehajtás alatt.

Egy feladatot mindig több módszerrel lehet megvalósítani. A tized, hogy fogsz egy órajel ciklus táblázatot, és az általad elképzelt megvalósítási módok utasításainak órajel értékeit egyenként összeadod, és amelyikre a legkisebb érték jön ki, az nyert. Egyáltalán nem biztos, hogy ez a legkevesebb utasításból álló variáció lesz. Ha minden igaz, a következő CD-X-en fogsz találni egy efféle táblázatot, melynek birtokában nagyobb eséllyel indulhatsz harcba a gonosz órajel ciklusok ellen.

Van néhány klasszikus utasítás, amit más, látszólag sokkal kényesebb utasítások helyett szoktak használni. Pl.: CMP AX,0 helyett OR AX,AX; MOV AX,0 helyett XOR AX,AX vagy SUB AX,AX. AX helyére egyébként olyan regisztert írsz, amelyet jólesik, ezekben a példákban a két módszer tökéletesen ugyanazt a hatást fogja eredményezni, csak a második sokkal gyorsabban és rövidebben. Használhatunk nem kifejezetten az adott célra kitalált utasításokat is, például

```
MOV AX,BX
ADD AX,2
helyett
LEA AX,BX[2]
```

A LEA utasítás eredetileg az effektív cím regiszterbe töltésére lett kitalálva, de ez minket egy csöppet sem zavar abban, hogy hozzáadás-hoz használjuk. Alapvető dolog még, hogy a processzor sokkal gyorsabban hajt végre regiszterműveleteket, mint memória műveleteket, ezért érdemes sokszor végrehajtható ciklusmagok esetében a ciklus előtt regiszterekbe mozgatni a memória változókat, és a cikluson belül ezekkel dolgozni, majd a ciklus vége után visszaírni a változóba. Bár így több utasítást hajtott végre szegény processzor, az eredmény mégis sokkal gyorsabb lett.

Gyakran érdemes ún. táblázatosakat alkalmazni. A táblázat nem más, mint egy előre letárolt értékeket tartalmazó adatbázis, amelyből adott esetben csak elő kell venni a már kiszámolt értéket. Hátránya, hogy sok memóriát zabál, viszont bizonyos esetekben nagyon megéri.

Soha ne használj a koprocit! Egyrészt ezzel a koprocival nem rendelkezők jelentős táborát zárod ki az általad készített demo élvezetéből, másrészt ez néhány speciális esettől eltekintve nem a leggyorsabb lehetőség, legtöbbször áthidalható a fentebb említett táblázatos módszerrel.

Érdekes dolog, de az ember nem szokott különösebb jelentőséget tulajdonítani a feltételes ugrásoknak. Ha egy ciklusmagban feltétlenül szükséges feltételes ugrást alkalmaznod, előtte mindenképpen

vizsgáld meg, hogy a két feltétel közül melyik fog gyakrabban bekövetkezni, és eszerint építsd fel a ciklust, ugyanis ugrani lassabb, mint nem ugrani. Na most erre kénytelen vagyok írni egy rövid példát:

```
L: OR AL,AL
    JZ X
    INC AL
X: LOOP L
```

Ennek a ciklusnak ugyan semmi értelme nincs, de arra jó, hogy megvizsgáljuk. Ha biztosan tudjuk, hogy AL gyakrabban lesz 0 mint nem 0, akkor a következőképpen építhetjük fel a ciklusunkat:

```
L: OR AL,AL
    JNZ Y
X: LOOP L
    JMP K
Y: INC AL
    JMP X
K:
```

Ez a példa is jól mutatja, hogy egy bonyolultabbnak tűnő kód lehet a gyorsabb. Persze azt mondanom se kell, hogy az ugrádozás általában is lassú folyamat, úgyhogy tartózkodjunk tőle.

Hatásos dolog lehet az ún. *kigöngyölt ciklusok* alkalmazása (elég idióta kifejezés, de nem én találtam ki). A módszer lényege, hogy ha van egy ciklusmagunk és jó sok szabad hely a kód szegmensünkben,



akkor nem ugró utasítással oldjuk meg a ciklusmag ismétlését, hanem egyszerűen egymás mögé másolunk sok egyforma (vagy nem) ciklusmagot. Például:

```
L: MOV AL,BL
    MOV BL,AL
    LOOP L
```

helyett:

```
MOV AL,BL
MOV BL,AL
MOV AL,BL
MOV BL,AL
[...]
MOV AL,BL
MOV BL,AL
```

stb.

Ha nem akarsz végrehajtani az összes eltárolt ciklusmagot, akkor egyszerűen ne az elejétől kezd el végrehajtani a blokkot, hanem annyit ugorj át belőle, amennyit nem akarsz, hogy végrehajtsa. Itt például remekül alkalmazható a táblázatos módszer az ugrási címek meghatározására.

Egy érdekes téma a végére: önmódosító kód. Ez az, amitől az egyetemet végzett programozóknak égnek áll a hajuk, de ugye minket, demóprogramozókat, az efféle aggályoskodások nem nagyon hatnak meg. Az önmódosító kód általánosan nem elfogadott programozási módszer, viszont ha megfelelő körültekintéssel használjuk, akkor nagyon hasznos tud lenni. Legnagyobb problémája, hogy bizonyos védett (protected) módú rendszerek nem engedélyezik a kód szegmensbe történő írást, úgyhogy Pmode-ban ne nagyon próbálkozzunk (ez az egész Pmode dolog megint egy külön téma, amelyre alkalomadtán



még visszatérünk). A másik nagy probléma, hogy az Intel procik (már a 8086-os is) a program futás meggyorsítása céljából előre beolvasnak néhány utasítást. Hogy mennyit, az processzoronként változik, de úgy 0 és 256 byte között. A probléma akkor kezdődik, ha mi egy már beolvasott utasítást akarunk módosítani. Ebben az esetben ugyanis szembe kell nézni a problémával, hogy a processzor nem lesz hajlandó a mi kedvünkért módosítani a már memóriájában lévő utasításokat, úgyhogy azok úgy fognak végrehajtódni, ahogy eredetileg voltak, és ez nem jó dolog :-). Szóval vigyázzunk arra, hogy hol módosítunk, és lehetőleg mindezt real módban tegyük, akkor működni fog.

Az önmódosító kódot leggyakrabban azonnali címzésű utasítások operandusának változtatására használjuk, de előfordulhat ugyanez közvetlen címzésű operandusnál is. Ezekre két példa:

```
X:      MOV     AX,1234
        MOV     WORD PTR X[1],2345
```



Ebben a példában az 1234 operandust változtattuk 2345-re.

```
X:      MOV     AL,[0000]
        INC     WORD PTR X[1]
```

Itt az AL-be töltendő értékre mutató közvetlen címzésű operandust növeltük.

Nagyvonalakban ennyit tudtam elmondani a kódoptimalizálásról, bár a téma akár egy könyvet is megért volna. Remélem sikerült ezzel néhány új ötletet adnom azoknak, akiket komolyan érdekel.

Na, lehet lazítani, a könnyedebbik téma kerül terítékre! Néhány számmal ezelőtt már regéltünk a partyk örömeiről, most konkrét tudósítás következik a nemrégiben megessett rendezvényekről.

Liquid '95

Ajjaj, itt ugyan nem illik suxcolni, de ebben az esetben meg kell tennünk, hiszen erről az eseményről jót nem igazán írhatunk, viszont sokat okulhatunk a szerencsétlenül alakult székesfehérvári party példáján. Némi városban való tekerés után (a megkérdezett helybéliek nem nyertek volna helyismereti vetélkedőt) megérkeztünk a helyszínre. Első látásra egészen pozitív benyomások értek bennünket: a kapuban udvarias emberkék, a helyszín szimpatikus (egy általános iskola épülete), és elég sok ismerős arc. A meglepetések sora a belépő szemrevételezésekor kezdődött. Hmm, ez mint ha egy kicsit ismerős lenne (pontos másolata volt a sceNEst-en használt kártyának, némi igazításokkal a party paramétereivel).



Ez ugyan tényleg apróság, ha más probléma nem adódik, szóvá sem teszem, de ez csak a bevezetője volt a ránk váró „meglepetéseknek”. Jó pár perces keresgélésbe és huzavonába került a legkisebb információmorsza megszerzése is a compókkal kapcsolatban (vagy bármi másal). A compók érdekes bevezetése is szép felháborodást keltett: sajna a projektorhoz nincs átalakító, ezért rajta csak az amigás stuffok láthatók. Döbbenet: a pult mögött ülő illetőknek

a szervezéshez semmi közük, őket csak megkérték némi hardware-rel & szakértelemmel történő hozzájárulásra. A szerencsétlen emberek fennhangon könyörögtek a mikrofonba a szervezők előkerítésének érdekében. Végeredmény: szervező nincs, az egész bagázs eltűnt. A közönség átvette az irányítást, az amigás stuffok bemutatása megkezdődött. (Utólag is hatalmas köszönet a pult mögött tevékenykedő embereknek, akik nélkül tényleg semmit sem láthattunk volna. Az egyik srác ott írta, rajzolta a feliratokat a compókhoz, a többiek pedig igyekeztek segíteni, ahol tudtak.) Eredmény: szervezők nélkül természetesen díjak sincsenek, eredményhirdetés nuku, a nevezett produkciók közül mégis sok elterjedt.



EXE '95

A sok negatív élmény után (sokat le sem írtam) egy fokkal kellemesebb rendezvényről regélünk: EXE '95 Budapesten (Csepelen), a Computer Karácsony után egy héttel történt esemény, ahol szervezőként is előfordultunk (sajna, erre nem lehetünk túl büszkék :-). A party rész, a sebtében történő szervezésnek „köszönhetően” sok helyen akadozott, csúszott, mindenestre működött. A partyra betérőket a bejáratnál helyet foglaló őrkutya valamely ismeretlen oknál fogva sohasem találta megnyerőnek, így nagy ívben kerülgetni kellett (sokan emlegették a biztonsági őrfelmenőt).

A party egyébként részben elkülönítve zajlott az ezzel egy időben folyó vásárral (okozott némely galibát), de ez a szponzorok miatt elkerülhetetlen volt. Akik ott voltak, viszonylag jól érezték magukat, de kevesen jöttek el a már említett vásár miatt. Ami az egészben tényleg jó volt, az a nevezett kreálmányok színvonala. A muzax compóra valóban jó zenék érkeztek, a kö-



zönségnek nem kellett kegyelemért könyörögnie. A demo compóra nevezett Mind Phaser különösen tetszett (csak a zenéjét, csak azt tudnám elfelejteni), a Frame 18 alkotása pedig mindenkinek megemelte a hangulatát.

Friss hírek a *The Party 95*-ről: kb. 4 órája ért véget csattalálkozó, amire Melan barátunk a The Partyról való megtérése adott okot. A nevezett stuffokat sajnos csak a helyszínen készült videofelvételeken tekinthettük meg, mivel a szervezők azokat csak az utólag kiadandó CD-n hajlandók közkézre adni :-). Ez alapján azért elmondható, hogy a scene-produkciók színvonala szerencsére növekszik, bár ez inkább csak átlagolva érvényes. Vannak ugyanis szuper, szemet gyönyörködtető alkotások, és vannak olyanok is, amihez akkor sem adnám a nevemet, ha fizetnének érte.

Más témához kapcsolódik, de sajnálatos dolog, hogy az Amigás-PC-s ellentét, ami nemrég még lassan megszűnni látszott, alaposan kielezített helyzeteket teremtett a party résztvevői között. Olaj volt a tűzre az egyik WILD compóra beadott alkotás, amelyben porrá zúznak néhány PC-t, aztán benzinnel való megöntözés után felgyújtják őket. Ez az, amit maximálisan etikátlannak tartunk, mivel tényleg hatalmas poén, de a hatásával a közönség elég nagy hányadát érinti, ami a szavazásnál is megmutatkozik. Magyarán szólva a nagyobb munkát és tudást tükröző alkotások hátrébb szorulnak a ranglistán, a „poénos” kreálmány pedig az ellentétet szítja tovább. Szintén témába vágó a szervezők hozzáál-



lása is. Hiába megy minden gördülékenyen, pontosan tartva a háttéröt, ha a szervezők faragatlan keményfából készülő ütőszerszámként definiálhatók (rákérdezek: bunkók?! – TRf). A megérkezőket motozzák, faggatják, alkoholt és fegyvereket keresnek, miközben az *alvóteremben rendezett rave-koncerten* (komoly!) szívják a füves cigit a népek. A néhány ténylegesen kiakasztó dologtól eltekintve a rendezvény eredményesnek tekinthető, mivel a világ sok számítógép felhasználója gazdagabb lesz pár élménnyel és alkotással. (Szegény Kapu Vili... mindezt nem élvezheti :-)

Búcsúzóul: a következő számban az időközben remélhetőleg megérkező The Party alkotásokról fogunk hadoválni.

HARDWARE

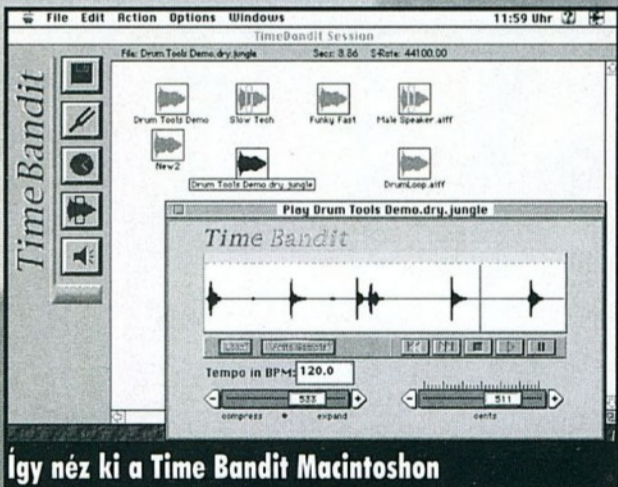
MÉLYVÍZ

AZT HISZEM, A MAI TÉMÁNK NEM A HOBBIZENÉSZEK JÁTÉKAIVAL FOGLALKOZIK, HISZEN OLYAN PROGRAMOKRÓL VAN SZÓ, MELYEK A PROFI HANGFELDOLGOZÁS LEGFŐBB LÉPÉSEIT IS KÉPESEK ELVÉGEZNI.

Amár ismertebb Cubase és Notator nevű sequencer programoknak az úgynevezett „audio” verziói, a MIDI adatok mellett, hangadatok felvételére is alkalmasak. S bár a felvételen túl rengeteg hasznos és gyakran nélkülözhetetlen szerkesztési lehetőség is rendelkezésünkre áll az illető program keretein belül, egymás után jelennek meg jobbnál jobb hangfeldolgozó software-ek, melyek külön programként vállalnak át bizonyos részműveleteket vagy esetenként merőben új lehetőségeket is kínálnak.

TIMEBANDIT

Az egyik legfontosabb a TimeBandit, a Steinberg népszerű terméke. Ez egy olyan idő és hangmagasság korrekciós program, amely a Cubase Audioval együtt egy profi hangfelvételi és -feldolgozó rendszert képez. Segítségével a felvett anyag tempója a hangmagasság változása nélkül módosítható, illetve a hangmagasság változtatása nem okoz kényszerű tempóváltozást. S ami a legfontosabb, a paraméterek megadásához nem kell képletekkel és számításokkal bajlódni,



Igy néz ki a Time Bandit Macintoshon

mint ahogy azt más programoknál megszoktuk. Ha tempót akarunk változtatni, egyszerűen beírjuk az új tempót. Ha egy zenei szakaszt egy adott időhosszúságra kell nyújtunk vagy zsugorítunk, csak a kívánt hosszt kell megadni másodpercekben, a többi a program dolga. A TimeBandit AIFF, SoundDesigner 1 és 2 formátumú, mono vagy stereo file-okat képes feldolgozni. A feldolgozandó file mérete tetszőleges lehet, nincs korlátozás, a feldolgozás pedig non-destruktív, tehát a korábbi állapot bármikor visszaállítható. A lehallgatás (monitoring) belső hangszórókon vagy a Digidesign kártyák segítségével lehetséges.

RECYCLE!

A ReCycle! a mintavett groove-ok, ritmusképletek feldolgozására orientált program. Az összes manapság használatos és régebbi samplerből küldhetünk a programnak

AUDIO SEGÉDPROGRAMOK

mintavett groove-okat, melyek azután szanaszét szabdalthatók, majd a sampler-nek visszaküldhetők. A szabdálás azonban nem csupán barbarisztikus műveletként értelmezendő, hiszen számos hasznos lehetőség mutatkozik a feldolgozás folyamatában. Például kicserélhetünk egy hangszínt a minta egy szakaszában a ritmus megzavarása nélkül. Külön kimenetekre is küldhetjük a minta egyes hangszíneit a külső effektek hatásosabbá tételéhez. A legfontosabb, hogy a szétszabdalt részeket átvariálva, egy dobritmusból elkészíthetjük a kiállításokat, bevezetéseket stb. A szabdáláshoz óriási segítség, hogy a vágási pontokat (melyek általában a minta hangsúlypontjai) a program automatikusan felismeri.

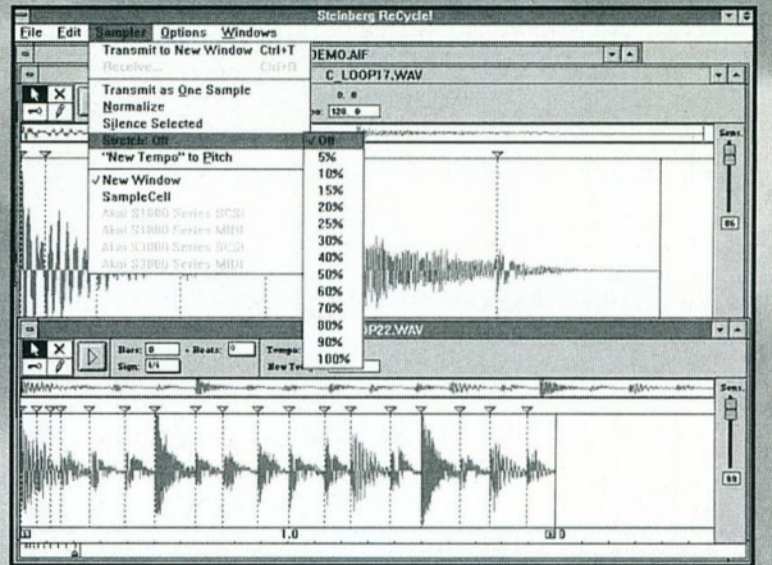
A ReCycle! a groove-nak (illetve a hangsúlypontoknak) megfelelően MIDI file-t készít, melyet a sequencer programba betöltve felhasználhatunk a többi hangszer sáv kvantálásához (pontosításához). Ennek megfelelően a többi hangszer is követni fogja a groove ritmusát. A programhoz tartozik egy CD, melyen kísérletezésre, illetve felhasználásra váró groove-ok találhatók, valamint egy lemez a legnépszerűbb sequencer program, a Cubase bemutató verziójával.

AVALON

Ha nem csak kész ritmusképletekkel, groove-okkal dolgozunk, hanem esetleg mintavett színt hangszínekkel is, akkor szükségünk lehet az Avalon nevű hangszínszerkesztő programra, mely a hullámforma átrajzolásától kezdve a szűrőeken át a különböző átalakításokat is látványosan végzi el. Hasznos funkció a kompresszálas, a mintavételei frekvencia és a bitfelbontás konverziói. Egyedülálló lehetőség a különböző szintézisek szimulációja. Ez alatt azt kell érteni, hogy a program képes hangot modellezni FM szintézis vagy Furier szintézis segítségével, majd ezek mellé beilleszthetjük a mintavett hangszíneinket, beiktathatunk ring modulátort, különböző szűrőket stb. Az egészben az a csodálatos, hogy mindezt úgy végezhetjük el, hogy a képernyőn az egér segítségével a különböző szintéziseket és egyéb egységeket jelölő ikonokat összehúzzalozzuk. Tetszőlegesen bármit bármivel, s természetesen a megszólaló hang a felrakott ikonoknak és a húzalozásnak megfelelően fog megszólalni. Az elkészült hangszínt – egyetlen mintaként – visszaküldhetjük sampler-ünkbe, s a továbbiakban a megszólaltatás már onnan történik.

Ha valaki efféle programok megvásárlására adná a fejét, figyeljen oda, hogy az illető program miként tud alkalmazkodni a már meglévő rendszeréhez. A TimeBandit-nál egyértelmű a dolog, hiszen – mint azt már fent említettem – ott a hard disken elhelyezett file-okat használja

a program. A ReCycle! és az Avalon esetében azonban a hangmintákat a samplerből át kell tölteni a programba. Ez történhet MIDI Sample Dump segítségével vagy SCSI-n ke-



Mi ez a sok Krix-Krax?

resztül. Az SCSI használata összehasonlíthatatlanul gyorsabb adatátvitelt tesz lehetővé, de jóval kevesebb hangszert élvez a támogatottság. MIDI-n keresztül a hangminta jóval lassabban kerül át egyik egységreől a másikra, viszont a MIDI Sample Dumpot gyakorlatilag az összes sampler ismeri.

Krix-Krax

Mások által csinosnak mondott, független, magára és környezetére is igényes, káros szenvedélyektől mentes, hosszú távú, megbízhatóságon alapuló kapcsolatra vágyó, hűséges PC alkatrészek megismerkednének saját baby-, mini-, midi-, torony házzal rendelkező tulajdonosukkal!

Néhányan, akik az IGAZIT várják:

"486-os alaplap vagyok, 3PCI, 4ISA buszom van, integrált MODE3-as, 4HDD-t kezelő IDE-vezérlőm. Szintén integrált FDD vezérlővel, 2db. 16550-es soros, 1db. kétirányú párhuzamos porttal rendelkezem. 256KB a Cache-em mérete, de TE 512KB-ra bővítheted! Nem csupán 486DX4/100-as processzorod, hanem a 120-as, AMD, illetve Cyrix 586-os CPU-d is igazi otthonra találhat nálam.

Elég 18,900,- Ft+ÁFA és máris a tiéd leszek!"

"Jó családból származó - Quantum és Conner familia -, winchesterek keresik új otthonukat. Méreteink a következők: Conner Etelka, derékbőség: 540MB, mellbőség MODE4. Quantum Trailblazer Piroska, derékbőség: 850MB, mellbőség MODE4.

Csak 26.700.-, illetve 29.800.- Ft+ÁFA kell és utána már senki nem állhat közénk!"

PILOT  COMP

H-1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel: 351-2338 Fax: 142-0051
A fenti árak az ÁFA-t nem, de egy év garanciát magukban foglalnak.
Nyitvatartás: hétköznap 10-18h, szombaton 10-13h

VESA Programozás

EBBEN A RÉSZBEN MEGVIZSGÁLJUK A KORÁBBAN KÖZÖLT VESA1 PROGRAMMAL FELDERÍTETT ÜZEMMÓDO-KAT. SAJNOS A PROGRAMBA BELEKERÜLT KÉT APRÓ, DE ANNÁL BOSSZANTÓBB HIBA. A VESA2 PROGRAM-BAN EZEK A SOROK MEG LETTEK JELÖLVE!

A VBE egyik nagy és hasznos újítása, hogy az üzemmódok jellemzői lekérdezhetők, így nem kell va-

kon tapogatóznunk a kártyaspecifikus üzemmódok használatkor, próbáljunk akár egy ismeretlen üzem-módot aktivizálni, vagy keressük egy bizonyos jellem-zőkkel bíró üzemmód meglétét. Erre a feladatra a VBE a következő funkciót kínálja:

01h - Get Super VGA Mode Information

Hívási paraméterek:

AH = 4Fh

AL = 01h

```
A Vesaprog unitban történt változások (Vesaprg2):
unit VESAPrg2;
{ezeket célszerű így hagyni}
{$A+,B+,E-,F+,G-,L+,N-,O+}

[...]
Scratch : array [0..255] Of Byte;
end; { TVESAInfo }
{-----Ezt SZÚRD BE!-----}
TModeInfo = record
  ModeAttributes : Word;
  Window_A_Attributes : Byte;
  Window_B_Attributes : Byte;
  Window_Granularity,
  Window_Size,
  Window_A_Start,
  Window_B_Start : Word;
  Paging_Function : Pointer;
  Bytes_Per_Scanline : Word;

  Width_in_pixels, { ezek a paraméterek }
  Height_in_pixels : Word; { opcionálisak a standard }
  Width_of_cells, { VESA módok számára, de }
  Height_of_cells, { kötelezők a gyártóspeci- }
  Memory_planes, { fikus módoknál ! }
  Bits_per_pixel,
  Number_of_banks,
  Memory_model,
  Size_of_bank,
  ImagePages,
  Reserved : Byte;

  Red_Mask_Size, { V1.2+ }
  Red_Field_Position,
  Green_Mask_Size,
  Green_Field_Position,
  Blue_Mask_Size,
  Blue_Field_Position,
  Reserved_Mask_Size,
  Reserved_Field_Position,
  Direct_Color_Mode_Info : Byte;

  Dummy : array [0..215] of Byte; { kitöltő anyag!!! }
end; { TModeInfo }
{-----}
const
  VESAInfoSize = SizeOf(TVESAInfo);

A Vesal programban történt változások (Vesa2 program):
program Vesa2;
{$A+,B+,E-,F+,G-,L+,N-,O+}
{$V-,X+,P-,T-,Y+,W-,K+}

[...]
{$IFDEF DEBUG}
  {$D+,I+,R+,S+,Q+}
{$ELSE}
  {$D-,I-,R-,S-,Q-}
{$ENDIF}
{-----Ezt JAVÍTSD KI!-----}
uses DOS, VESAPrg2, CRT;
{-----}
(* HexaStr
{-----}

[...]
procedure ModeList;
type
  PWord = ^Word;
var
  ModePtr : PWord;
  ModeNum,
  OldNum : Word;
  TMP : array [0..4] of Char;
  Over : Boolean;
{-----Ezt SZÚRD BE!-----}
  Regs : Registers;
  ModeInfo : TModeInfo;
  Supported : Boolean;
  Sor : Byte;
{-----}
begin
  NormVideo;
  Writeln(#13#10'A lehetséges üzemmódok listája:#13#10);
  {-----Ezt SZÚRD BE!-----}
  Writeln(' Mód Xres Yres Szin Tipus');
  Sor:=WhereY;
  {-----}
  HighVideo;
  ModePtr:=VESAInfo.VESAModeList;

  OldNum:=$FFFF; {ha üres a lista, ez majd leállítja!}
  Over:=False;
  repeat
    ModeNum:=ModePtr^;
    {-----Ezt JAVÍTSD KI!-----}
    Inc(ModePtr); {ugrás a következő mode numberre}
    Over:=(ModeNum=$FFFF) OR {az S3-asok 300-as módjait}
    {igly nem lehet megtalálni!}
    (ModeNum=OldNum) OR {ha megegyezik az előzővel}
    {vagy a következővel, }
    (ModeNum=ModePtr^); {akkor baj van!}
    {-----}
    {4 karakteres hexa formában kiírjuk}
    if NOT Over then
      begin
        {-----Ezt SZÚRD BE!-----}
        with Regs do {lekérdezzük az üzemmód jellemzőit}
        begin
          AX:=$F01;
          CX:=ModeNum;
          ES:=Seg(ModeInfo);
          DI:=Ofs(ModeInfo);
          Intr($10, Regs);
        end;{With}
        with ModeInfo do
        begin
          Supported:=Boolean(ModeAttributes AND $01);
          if Supported then HighVideo
            else NormVideo;
        end;
        {-----}
        Write(' ',HexaStr(ModeNum,4,TMP),' ');
        OldNum:=ModeNum;
        {-----Ezt SZÚRD BE!-----}
        if Supported then
          begin
            Write(Width_in_pixels:4,' x ',
              Height_in_pixels:4,' ');
            case Bits_per_pixel of
              1 : Write(' 2 ');
              2 : Write(' 4 ');
              4 : Write(' 16 ');
              8 : Write('256 ');
              15 : Write('32K ');
              16 : Write('64K ');
              24 : Write('16M ');
            else Write(Bits_per_pixel:2,'bit');
            end;{Case}
            if Boolean(ModeAttributes And $10) then
              begin
                Write(' graphics');
              end;{if}
            else begin
              Write(' text');
            end;{else}
          end;{if}
        end;{with}
        Writeln;
        Inc(Sor);
        If (Sor = 24) then
          begin
            Write('Nyomj meg egy gombot!');
            Readkey;
            Deline;
            GotoXY(1,24);
            Sor:=1;
          end;{if}
        end;{if}
      end;
    until Over;
  Writeln;
end; {ModeList}
```



CX= a kérdéses üzemmód száma
ES:DI mutasson egy legalább 512 byte-os memória-területre (puffer), ahova az eredményeket akarjuk visszacapni.

Visszatérési értékek:

AH = 00h

AL = 4Fh

ES:DI az eredmé-

nyekkel teli pufferre mutat.

A puffer struktúrája a VESAProg unitban levő TModeInfo rekordban van definiálva. A VESA2 programban felhasznált fontosabb mezők leírása a következő:

- *ModeAttributes*: 15 bites „bittérkép”, ami az üzemmód legfontosabb jellemzőit taglalja.

0. bit: ha értéke 1, a hardware kezeli ezt az üzemmódot. Sajnos az esetek legnagyobb részében ez a bit kicsit hanyag módon van kezelve, és olyan üzemmódok esetén is „áll”, amelyek használata az adott körülmények között (RAM mérete, DAC típusa) lehetetlen!

1. bit: fix 1-es.

2. bit: ha értéke 1, a BIOS ebben az üzemmódban is biztosítja az alapvető kiírási és képernyő-pozicionálási funkciókat.

3. bit: ha értéke 1, az üzemmód színes, egyébként monokróm. Ennek azért van jelentősége, mert a két üzemmódban eltér a VGA kártya „bázisportjának” címe!

4. bit: ha értéke 1, az üzemmód grafikus, egyébként szöveges.

5-15. bit: nem használt.

- *Width_in_pixels, Height_in_pixels*: a képernyő szélessége és magassága. Grafikus módokban pixelben, szöveges módokban karakterekben értendő.

- *Bits_per_pixel*: az egyes képpontok színének megadásához felhasználható bitek száma. Magyarán ez mondja meg, hogy hány színt használhatunk egyszerre a képernyőn.

Problémák:

- *ModeAttributes* 0. bitje indokolatlanul van beállítva

- a régebbi VBE kiterjesztések a standard VESA üzemmódok esetén nem töltik ki az opcionális paramétereket (igazuk van, hiszen ezek szabványban rögzített értékek, tehát a programozónak illik ezeket ismernie). Ezzel helyet spórolnak a BIOS-ban vagy az emulátorban, viszont a felhasználói programtól nagyobb intelligenciát és helyet követelnek. A VESA2 program sincsen erre az esetre felkészülve – terjedelmi okokból.

Szintén terjedelmi okokból nem a teljes programlistát adjuk közre, csak az előző havihoz képest történt változásokat (pár sor a régeből, a beszúrando vagy javítando rész vastagon, majd újból két sor a régeből). A február (végi) CD-X-en azonban megtaláljátok mind a mostani, mind a kijavított múlt havi listákat.

LEVELEZÉSI ROVAT

ARÉNA

VALAHOL EGY MESSZI-MESSZI GALAXIS A-DÖLF NEVŰ BOLYGÓJÁN, 1996 JANUÁRJÁBAN KEZDŐDIK A TÖRTÉNET. SZÖRNYEN TITKOS AKCIÓN VESZI KEZDÉST. A KICSINY BOLYGÓ BENNFENTES EMBEREIT MÁR CSAK EZ AZ EGY VALAMI FOGLALKOZTATJA.

ARÉNA

tápot a kiszolgáló egységtől, s miután intravénásan magunkba töltöttük, pihenjünk.

Második nap. A titkos üzenet. Vizsgáljuk át újra a ládát. Rengeteg Levél-szörny ugrik elő, szerencsére a sötét (vagy a hideg?) hatására csak néhány agresszív példány maradt. A legtöbb szörny váll-lapján a következő felirat olvasható: „Kellemes karácsonyt és boldog új évet” Ez valami titkos üzenet lehet. Az interperszonális kapcsolatok dekódolásával könnyen megfejthető. Válaszoljuk tehát a felkínálkozó lehetőségek közül a „Köszönjük és hasonló jókat kívánunk neked is” mondatot. (Vigyázat! Nehogy az „Egészségre...” vagy a „Lassú víz...” kezdetűt mondjuk, mert az ellenek feldühödnek és támadni kezdenek!). Miután ezzel megvagyunk, ügyesen kerüljünk a dühösebb szörnyek mögé, és olvassuk el mi van a hátukra írva:

„Hello, halló sziasztok!

Hamáreccer elküldöm a fergeteges partneresztet, írók is pár sort: Szerintem tök állat az újság, minden nagyon fáj, kivéve: a minősége ROHAMOSAN (!) zuhan (mármint az én szemszögemből). Eleinte szerintem sokkal jobb volt, mind a tartalmat mind pedig a designet tekintve. Ez a mostani pilométer=undorító, szinte fizikai fájdalmat okoz! Nem tudom ki találta ki, de az előző 1000* jobb volt! A „PCX” a címdalra is jobb volt + a lapok szélén lévő csík (ami egyébként elég idegen volt) adott egy jó közérzetet, hangulatot az egésznek. Egy másik szarvashiba: az újság szinte felét reklámok teszik ki. A játékleírásokra pedig néha marad egy kis sarok. Ha csak a decemberi számot nézzük: mit keres pl. a New Horizons c. játékleírás ebben a minőségi lapban???

Vagy pl.: The Greatest Paper Airplanes (eszméletlen!) ki nem sz. ja le ezeket a trágya CD-ket?

UI.: Dear Newlocal! Lécci tedd be a levelem az Arénába! Kíváncsi vagyok, be mertek ilyet is rakni. Áronca”

A felolvasás hatására, a „Szerintem tök állat az újság...” sorba rejtett paradoxon miatt, a szörny eltűnik egy logikai buborékban. Másrészt egy egyszerű számítás végeztével, hogy valamely konkurens lapra vonatkozhat az „...újság felét...” idéző mondat.

Hoppá, előbukkant egy újabb szörny. Békésnek látszik (egyelőre). Olvassuk el ezt is.

„Szasztok!

„Duck” vagyok, kaposvári PC-X kedvelő. Az újság cool! Így tovább. Előfizető nem vagyok, de szeretnék az lenni, csak hát a MONEY! Ennek ellenére megvan az összes szám! Írtam pár megajestést. Küldhetnétek a születésnapomra egy dedikált posztot, vagy valami ereklyét. (Dec. 11. a születésnapom) Csak vicceltem (a születési dátum az komoly). Mindenesetre hadd kívánjak: További sok sikert! Kellemes Karácsonyi (...) stb.”

No ezzel is megvolnánk. Nincs mit tenni, küldeni kell neki valamit. Egy dedikált PC(D?)X esetleg... Putty! És a Levél-szörny megszelídült.

Nincs vége a sorozatnak, még egy szörny lohol felénk, de ahogy közelebb ér látni ám, hogy sérült. Mögé lesve olvasható, hogy asszongya:

„(...) Győr, Megyei Kórház Arc-, Állkapocs- és Szájsebészeti Osztálya (ugye ti is rosszat sejtetek). A lényeg az, hogy 2 órája hoztak ki a műtőből, de nem kell sírva fakadni, csak bableves volt. Ha nem folytatják a fertőtlenítőt a fülembe, nem is érzek semmit, de bizony belefolyatták. Na meg a hangok, ahogy fércelik az embert. Végül a saját lábamon távoztam a műtőből. Szóval túl nagy arcom volt – ott lebzseltem nálatok a Compfairn – és kivettek egy darabot belőle. Persze az újságotokat ide is elhoztam és hamarosan

belefogok a megfejtések papírra vetésébe. A következő PC-X-et már szabadon fogyasztom. Üdvözzel: Gergő.”

Úgy látszik, valami mutáció történt a Levél-szörnyekkel, mert ez is szolid lett. Nono, itt valami gyanús. JAJ! Már támad is a következő, mely ezúttal jól elbújt a társai között.

„(...) Az új design jó, de a régi sem volt rosszabb, aki nem tudta a régi logót értelmezni (annak ellenére sem, hogy oda volt írva mellé normál karakterekkel), annak már úgyis mindegy... Egy baj van, ha mondjuk 60 éves koromban megmutatom az unokámnak, milyen lapokat olvastam “a régi szép időkben”, hogy fog kinézni, ha minden évfolyam teljesen különböző?” (...)

A következő: tudjátok kicsit sem vagyok ideges(...), ha X. 10-én megjelenik a lap az újságosnál, én pedig X. 13-án kapom meg. Nem pofátlanság ez egy kicsit? Tudom a terjesztés, meg a nyomda, meg a púpos k...vám s*gge, mind hibás ebben, de ha valamit nem teljesítenek rendesen, akkor le kell cserélni a bandát. Hogyan lehet az, hogy régebben pontosan egy nappal azelőtt megkaptam a lapot, mielőtt az újságosnál megjelent, pedig tavaly is ugyan azok a ..szok meresztették a s*ggüket mindenütt. A tavalyról jut eszembe, ti ígértetek lemez mellékletet is! Vagy ezt a Warp CöDövel intéztetek el vagy '35-évre előre? (600Mb / 1.44Mb / 12 hónap = 35 év kb.) (...) A Compfairról magánvélemény: előrelátóan, már reggel nem ettem semmit, így nem rő**ztam le senkit, pedig a legtöbb gépen csak Windowst láttam. Egyébként teccett, csak az én ízlésemnek egy kicsit sokan voltak. (...) De végül láttam S.G.Indigókat, a sok buta, akinek mindene a Doom, a VR, a win oda se bagózott... Pedig ha valaki ért hozzá, olyan “multimédiát lehetne csinálni”, hogy a sok szűkagúynak leesne az álla, az agyhegyével együtt. A PC ABC-ben láttam, amikor valaki nagyfejű bemutatta a multitaskot: elindít egy animációt, utána valami mást, és az anim addig állt, amíg a másik beolvasta magát a memóriába. Ez multitask? OK. Kihűngtem magam. (...) Befejezésül néhány gondolat azoknak, akik kinn voltak a PC-X standon szombaton:

– A szex tényleg jó téma, még az újság is elbírná, sz*rjátok le a kockafejűteket, a fiatalabbak pedig hadd művelődjenek. (bocs, tudom nem illik hallgatóni.)

– Hozhattatok volna egy rendes monitor is, az én sz*r PGA 14” monitorom egy hét folyamatos üzem után meg sem lepődik, nemhogy 5-6 óra után (...)

– Nem illik a kisebb Sprite-ját elvenni.

Ördög úr, Sajószöged”

Ezzel nehéz lesz elbánni. Először nyugtassuk meg a levél-szörny logo-problémáját azzal, hogy 60 éves úgyszem lesz. Ezen megdöbben. Közöljük vele, hogy az említett púpos hölgy alfele nem “movable”, azaz nem mozdítható, mert, mint olyan, egyeduralkodó és nincs más helyette. Ezen már csodálkozik. Egy mondat van hátra csak és kész is: a Warp CD-t mi is így számoltuk, csak hozzávettük, hogy egy pár éve már létezik a 2.88-as kis floppy disk, így 17 évet kaptunk. Na ha ezt is bevette, akkor tovább jutotunk. Ha nem, akkor említsük meg előit egy jól fejlett emlős emlővel ellátott példányának (pl: Cindy Crawford), illetve azt, hogy utáljuk a Sprite-ot, csak kakaót iszunk és nincs pénzünk 1.5 milliós “real multitask” Silicon Graphics-okat venni Doomozáshoz. Huh, ez nehéz menet volt. Megpihenhetnénk, de ahogy felpillantunk egy nagyobb fajta Levél-szörny sereg közelit felénk. Szerencsére az utolsó pillanatban a lap alja megállítja a Levél-szörnyek továbbterjedését.

Newlocal

A fenevadak törött léceikkel, hóba fagyva várják kiszabadulásukat. A fedélzetre kerül időközben egy titokzatos láda, mely minden baj forrása lehet. Vajon lesz-e valaki, aki megállítja őket, megmenti a kicsiny bolygó portömögét a pusztulástól? A PiCiX és a Post a legújabb kalandjátékában Vlagyimir Levrov bőrébe bújva kell megmentenünk a mit sem sejtő emberiséget a leselkedő veszélytől.

Első nap. A titokzatos láda rejtélye. Útban hazafelé a Skod-A12 fedélzetén, jól eldugva lapul a csomag, várja felbontását. Útközben több ellenséges cirkáló megpróbál eltéríteni úti célunktól. Miután sikeresen megérkezünk, és neki-esünk a csomagnak, már látjuk a kibontakozó veszedelmet. Igen, a sokat emlegetett Levél-szörny az! Már is előugrik, jellegzetes formájában kitüremkedik váll-lapja, melyen a következő látható: K. Tamás, Őrs vezér (tere). Első pillantásra látszik, tényleg ő lehet a vezér, a főnök. Már kezdti is: „Kedves P-CX

Épp most száltam ki a újság mélyvizéből, (bla, bla, bla) és megnéztem az arénát (megint bla, bla, bla). elsírtam magam majdnem amikor láttam hogy a levelem nincs benne (brühühü.). Most vagy nem jött oda, vagy nem akartok, tudtok, szeretnék válaszolni. A megfejtésem kárba veszett.

1. Az utolsó erőmet erre pazaroltam, de az örömből kórház (vagy diliház) lett a vége.

2. A megfelytésem kárba veszett.

3. A kéréssem pedig Very eazy volt s nem telyesítettétek. (Ha megkaptátok a levelem akkor meg íktassátok ki a 3. pontatt. Mégvalami: -1. Esetleg ha küldenék játékot letesztelitek a lapba? 2. Esetleg ha küldenék játékot lehetne szó csereberéről? Na itt a levél vége. Ja de van itt egy (haj)cheat: dim dam Doomra: IDKFA(...)IDDQD(...) meg a egy kis csit: Tomatos

UI:/Kérlek válaszoljatok levélbe mert, nem tudom mikor érlek utol titeket!!!

merry PC-X-mask. R.M.D. The master.”

Miután a kódolt üzenetet meghallgattuk, dekódolhatjuk a „madiar” helyesírás-ellenőrző felszerelésünkkel, melyet még az általános kiképző iskolában szerezhettünk meg a játék elején. Válszként mondjuk a következőt: “Vallószínű”, nem jött oda, de szeretnénk válaszolni. A “megfelytéssel” előfordul az ilyen. 3-1: leteszteljük. 3.2: cserélhetünk, például egy Wing Commander IV-et két Jump Bird-re.

Ezek után a szörny lecsillapodik, majd megsemmisül a Galakt-o-burner sugaraitól. De, jaj! Nem vettük észre a doboz aljában lapuló másikat, igen gyorsan osztódó szörnyet. Mire visszajárjuk a csomagot, a fény hatására rengeteg Levél-szörny keletkezett. A nagy ijedtség után menjünk el a helyi McDonalds szilárd és folyékony táp gyárba. Kérjünk

Dr. MIDI

MEGLEPŐ CSOMAGOT HOZOTT A MINAP A POSTA: FELADÓJA AZ ALTEC LANSING NEVŰ, CSÚCSMINŐSÉGŰ, SZUPER DRÁGA HANGSZÓRÓIRÓL HÍRES CÉG VOLT, DE A DOBOZ KISEBBNEK TŰNT AZ EDDIG ISMERT LEGKISEBB AKTÍV HANGSZÓRÓKNÁL IS. 2-3 MÁSODPERC IZGATOTT CSOMAGSZAGGATÁS UTÁN FÉNY DERÜLT A REJTÉLYRE; ÚGY NÉZ KI, ALTEC-ÉK A TÖBB LÁBON ÁLLÁST VÁLASZTOTTA, HISZEN A KÜLDEMÉNY TARTALMA EGY SOFTWARE VOLT, MÉGHOZZÁ NEM IS AKÁRMILYEN!

Truesound-nak hívják, és dobozának hátoldala software General MIDI szintetizátort ígért valamennyi Sound Blaster 16 és azzal kompatibilis hangkártyához, ami annyit jelent, hogy installálásával egy virtuális MIDI-port keletkezik Windowsunk alatt, amelyet ha megtáplálunk valamilyen úton-módon (például hangutasításokat küldözgetünk neki egy dalszerkesztő programmal, vagy ráválasztjuk az összes csatornát a MIDI Mapper-ben, aztán Media Playerrel lenyomunk egy .MID állományt), akkor a gépünk központi processzorán háttérben, „észrevétlenül” futó kis szintetizátorprogram fogja valós időben leképezni a maximum 32 szinticsatornát az Blaster 2 digitaudió-csatornájára. Viszont minden effajta PCM-szintinek szüksége van hangszerminta-készletre, ami ebben az esetben a Windows indításakor „beül” az operatív tárba, ahonnan a processzor már könnyen garázdálkodhat. Gyakorlati szempontból vizsgálva e kérdést, a Truesound GM-készlete 2 megabyte méretű (128 hangszer plusz a dobkészlet), így a memória két megájára a továbbiakban nyugodtan keresztet vehetünk; a windowsos programoknak ennyivel kevesebb fog majd jutni. Meg kell azt is mondani, hogy a Truesound hangmintakészlete nem más, mint a jó öreg Ensoniq-csomag, melyről azért köztudott, hogy nem a legrosszabbak közül való.

Most jön a feketeleves: nem véletlenül került fentebb az a szó, hogy „észrevétlenül”, idézőjelbe. Egy 32-polifón szintit megcsinálni ugyanis tekintélyes teljesítménybe kerül, a Truesound minimális hardware-követelménye ennek megfelelően 8 mega RAM (ez még érthető) és 75 megás Pentium processzor (kis kitérő: az eddig egyetlen, viszonylag elterjedtebb software szintit, a Turtle Beach Monte Carlojához adott V-Synth valamiért beírta már 486SX-szel is, igaz, ilyen masinán futtatva a gép sebességéről rögtön a cég neve jutott az eszembe). Egy szó, mint száz, nagyon ki akartam próbálni a Truesoundot is, csak ott volt a bibi, hogy nem nagyon találtam hozzá alkalmas tesztkonfigurációt. Ha egyszer valakinek pentiumos gépe van, az nagy valószínűséggel már beruházott valamilyen intelligensebb PCM-szintis hangkártyára – az egész ismeretségi körömben csak Nyírő Andrásnak, az ABCD, majd az Internetto főszerkesztőjének volt hasonló gépe; Pentiuma igaz, csak 60 megás, de hátha be lehet csapni a Truesoundot. Izgatottan láttam az installáláshoz, ami ment is egy darabig, aztán egy jól ismert hibaüzenet jelent meg előttünk: „General Protection Failure” – ez, gondolom, nem a kisebb órajelnek köszönhető. Ezúton teszem hát közlé: ha valaki rendelkezik a fent leírt konfigurációval, és szíve-

sen kipróbálná a Truesoundot, jelentkezzen levélben a szerkesztőség címén, nagyon fogok örülni neki – hátha találunk olyan gépet, amire fel lehet tenni.

Rövid hírek az imént említett Turtle Beach háza tájáról: tulajdonosváltás és költözés után rendeződni látszik a cég helyzete. A megszüntetett Tahiti, Monterey és Multisound helyébe új kártyák lépnek – a Monte Carlo és Tropez között tatóngó nyílást fedik le a TBS2000 nevű kártyával, a high-endre pedig újabb definíciót adnak azzal, a most még el nem nevezett kártyával, melynek digitaudiója a Tahitié, szintiként pedig a világ egyik legdrágább szinti-munkaállomásának, a Kurzweil K2000-nek 8 megabyteos alapmodelljét mellékelik. Ennek megfelelően az ára is borzalmas lesz, indulásként mintegy 1000 dollár, de hát a Multisound is innen indult, és a felénél végezte...

Még egy szintiszörnyeteg a hangkártyapiacra, mellyel egyre aktívabb Yamaha rukkolt elő: új WaveBlaster-kompatibilis bővítőjük csak mellékesen tud General MIDI-t, valójában egy teljes kiépítettségű, editálható, szűrőkkel, burkológörbékkel, 12 mega ROM-mal felszerelt, több, mint 600 hangprogramot megjegyezni képes szintimodul. Ára nem olyan rettenetes, mint azt elsőre képzelnénk, a bökkenő sajnos csak az, hogy ismerve a Yamaha magyarországi terjesztését (pontosabban: nem-terjesztését), a hazai vevők nem sokat fognak e kártyából látni.

V. Z. PCMCIA-csatlakozóval rendelkező notebook-tulajdonos (a csatlakozó a notebookon van, nem V. Z.-n) kérde, milyen hangkártya-lehetőségek vannak számára. A válasz itt is az, hogy attól függ, mennyit akar rá költeni. Magyarországon leginkább két típus hozzáférhető: a Roland SCP-55-öse 100 ezer forint körül, ami Sound Canvas szintit és 16 bit, 44,1 kHz, sztereó digitaudiót tartalmaz, valamint a Turtle Beach Audio Advantage, ami pedig 12 bit, 44,1 kHz, monó (16 bit kompatibilis meghajtóprogrammal rendelkező) digitaudiót és 32 csatornás V-Synth software GM-szintit tartalmaz, mintegy 25 ezer forintért.

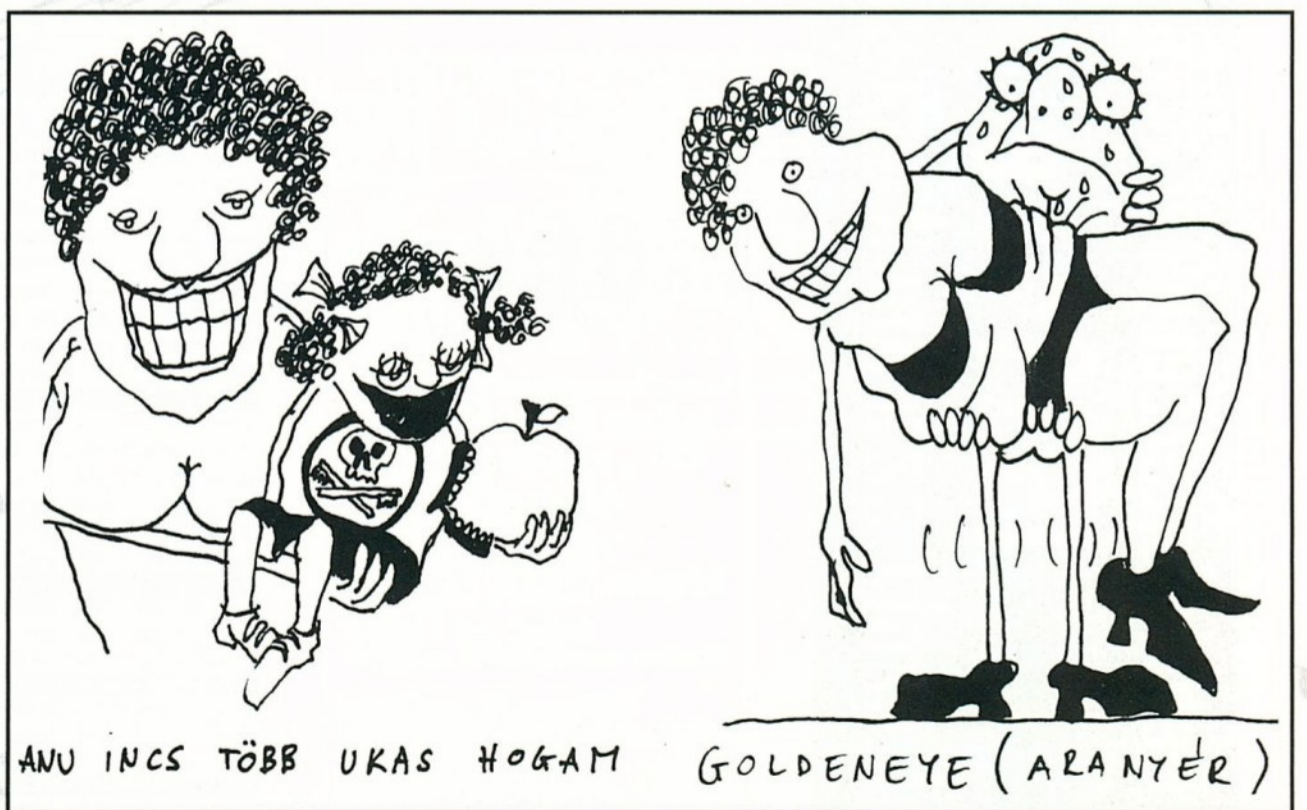
HANGKÁRTYA, MIDI

MÉLYVÍZ

H. J. nevű kedves olvasónk zenekara nemrég tért át Amigáról PC-s zenélésre, Gravis Ultrasound hangkártyával. Fő kérdésük, hogy van-e olyan tracker-szerű program, ami normális MIDI-támogatással is körítve van (pl. System Exclusive Dump a külső szintik hangszíneik kimentésére). Nos, úgy néz ki, a trackerek és a MIDI-szekvenszerek útjai végérvényesen kettéváltak – noha még mindig igen sok trackert fejlesztgetnek (tele vannak velük a shareware-CD-k), a valóságban azonban egyre kevesebben használnak tracker-jellegű programokat. Az ok a MIDI-dalszerkesztők nagyobb flexibilitása, intuitívabb kezelőfelülete, a lehetőségek szélesebb választéka, a hordozhatóbb zeneformátumok, a hardware-kompatibilitás és még sorolhatnánk. H. J.-nek szóló javaslat is az lehet, hogy ismerkedjen a MIDI-programokkal, különös tekintettel a PC-X előző számaiban vázlatosan ismertetett Cubase-családdal, amely mára gyakorlatilag a legkedveltebb, legszélesebb körben használt, és a leginkább „koppintott” program: 1987-es megjelenése óta filozófiáját szinte az összes piaci versenytárs adaptálta.

A végére pedig egy gyorsan megválaszolható kérdés, amely igen gyakran merül fel: ha egy komplett, kevert zenét digitalizálunk CD-ről vagy kazettáról, van-e valamilyen módszer arra, hogy azt szólomokra bontsuk? A válasz: nemigen, és valószínűleg nem is lesz ilyen módszer soha, legalábbis tökéletesen a dolog nem valósítható meg; elképzelhető, hogy részletesebb magyarázattal egy későbbi számban majd előálllok, most viszont a byte-számlálóm gyanúsán magas értéket mutat a megengedetthez képest, így már csak egy gyors elköszönésre van helyem: üdvözl mindenkit

GG



multimédia árbomba

angol-magyar, m.-a. hangos szótár
angol-magyar, m.-a. műszaki szótár
angol-magyar, m.-a. nagy szótár

Asterix az angol tanár 1.
Asterix az angol tanár 2.

Nyelvmester, angol haladó
Nyelvmester, angol haladó teszt
Nyelvmester, angol
Nyelvmester, német

PICDIC for Windows, angol
PICDIC pour Windows, francia
PICDIC für Windows, német
Clipdic angol 1.
Angol kiejtésiskola

Discoveries of the DEEP
Photo Galery
Animals of San Diego
World Atlas 5.0
Az óceánok mélyén

RÉGI
BRUTTÓ ÁR

10.000,-
20.000,-
20.000,-
6.800,-
6.800,-
7.000,-
7.000,-
8.200,-
8.200,-
7.800,-
7.800,-
7.800,-
6.200,-
6.200,-
1.490,-
1.990,-
2.190,-
2.190,-
2.190,-

a fenti árakból
- 10%

Bővebb információkat a VAR Kft.-ről, újdonságokról, árakról a FAXBANK-ban (T: 180-86-11/1846#) olvashat
VAR COMPUTER 1165 Budapest, Hunyadvár u. 56., Tel/Fax: 407-26-92, E-mail: var@magnet.hu

VAR
COMPUTER



Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása
Készpénz ■ Csere ■ Bizomány **30-60%-al olcsóbb!**

Új CD lemezek is nagy választékban kaphatók

A megvenni kívánt CD-t maximum 7 napig otthon tesztelheti

Klubtagoknak 10-50% kedvezmény

Ha ketten együtt lépnek be a klubba,
a tagsági fél áron kapható!

r
RILLA E.C.

Budapest VI., Vörösmarty utca 58/a.



Nyitva: Hétköznap 10-18 Telefon: 252-5537/23 mell.

910F

Ugye nem felejtették el, hogy 1536-óról
1537-óra
változott az irányítószámunk?

Megnyílt a



**PC CD-ROM
Shop**

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

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

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

CD-ROM Vásár!



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

BONUS		CD vásárlásakor bevétehetője (1-1 db-hoz!)
Írató CD lemezek	1563,- Ft-tól
3.5" floppy lemezek	1063,- Ft-tól

Játékok

Command Conquer	9 500,-
Megarace	2 605,-
Phantasmogoria	9 500,-
Rebel Assault II	11 016,-
Terminal Velocity	5 413,-
101 Best Game	2815,-
Critical Path	4153,-
Drug Wars	6779,-
Dark Sun Wake	3635,-
Rise of the Robots	4045,-
Rebel Assault	5549,-
Sim City 2000	4866,-
Panzer General	3773,-
Hell	3773,-
Best of Micropr.	4455,-
11th Hour	11700,-
Doom Mania	3208,-
Nascar Racing	5003,-
Privateer	4455,-
Outpost	4866,-
Man Enough	3499,-
Myst	4975,-
Need for Speed	9500,-

Referenciák, oktatás

Europe Alive	3773,-
MS Bookshelf 95	6946,-
MS Dangerous	5959,-
MS Encarta 95	8146,-
MS Oceans	6875,-
Leonardo Invent	3909,-
Grolier's Encycl.	3773,-
MS Cinemania 96	8829,-
MS Art Gallery	8755,-
MS Encarta 96	9125,-
MS World Atlas	11973,-
World Atlas	3225,-

Gyerek CD, oktatás

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

Shareware, grafika

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

Felnőtt CD-k

Best of VIVID	5413,-
Dream Machine	8419,-

Araink az ÁFA-i is tartalmazzák! (Kérje részletes ártáblánkat!)
Araink a valutafolyam változásait követik!

TránSoft BT.
Budapest VIII. Békési u. 2.
Tel./FAX: 210-1119

AUTÓSISKOLA '95

Multimédia oktató
és vizsgáztató program a
B járműkategóriához
4700 Ft + Áfa

Könnyen, gyorsan, szórakoztatva
készít fel a vizsgára,
mert ez nem csak KRESZ-teszt!

560 MB Multimédia a CD-n:

- ☺ a hivatalos tankönyv teljes anyaga
- ☺ a hatósági vizsga tesztkérdései
- ☺ a KRESZ jogszabálygyűjteménye
- ☺ fogalomgyűjtemény
- ☺ több mint 1000 színes ábra
- ☺ 150 db 3 dimenziós animáció
- ☺ videobejátások

SZUPER-RÁADÁS

Magyarország
részletes autótérképe, vektoros
formában, megyei bontásban is!

Könnyen megtanulható
Windows-os kezelőfelület

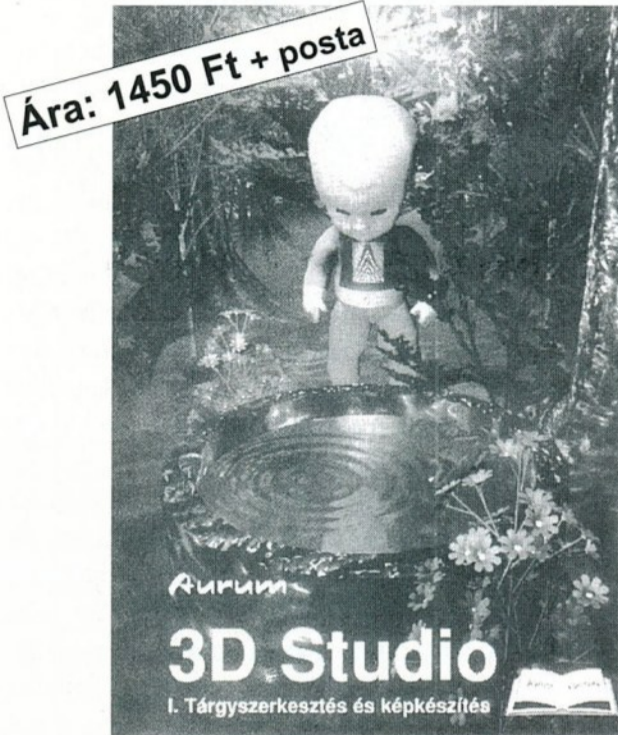


Külön gratulálunk
Paroda Andor
budapesti vásárlónknak,
aki a decemberi sorsolás
eredményeként tétímentesen
járhatja ki az autósiskoláját!

TalmaMédia Kiadó
Baja, Parti u. 12.
T./F.: 79/326-355, T.:1/189-9360

Az Autodesk 3D Studio R4

500 oldalas magyar nyelvű
kézikönyve megrendelhető:



AURUM DTP Stúdió

H-5430 Tiszaföldvár Pf.: 50

☎ 06-60/486-811

Viszonteladók jelentkezését is várjuk!



Vásároljon komplett számítástechnikai megoldásokat a FEFO-tól:

- ◇ számítógépes hálózatok, szerverek
- ◇ iroda automatizálás, back office
- ◇ internet hozzáférés
- ◇ home video stúdiók, DTP
- ◇ raktárkészlet nyilvántartási és számlázó rendszer



FEFO Computer

1073 Budapest, Barcsay u. 6. Telefon: 267-8980, 267-8981 Fax: 267-8958

1122 Budapest, Krisztina krt. 11. Telefon: 202-6002 Fax: 155-0047

7621 Pécs, Munkácsy u. 9. Telefon és Fax: (72) 326-186

Nyitva: H-P 9-17 óráig

Gemina



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

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

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

DECEMBERI SZÁMUNK NYERTESEI:

MicroSoft:

Hirth Tibor, Bácsalmás
Lázár Péter, Tiszavasvári
Török János, Hajdúszoboszló

EMI-Quint: (Bogdán Csaba)

Ferenczi Gábor, Bp. II.
Herczeg Ferenc, Újszász
Szabó Pál, Bp. III.

Mirax: (Rémálom az Elm utcában)

Becker Nándor, Dunaújváros
Zahemszky András, Eger

BMG: (Első emelet)

Alapai János, Bp. XII.
Bálint Kálmán, Zalaszentgrót
Pozsár András, Kiskunfélegyháza

Warner 1.: (1492)

Hégli Henriette, Esztergom
Lajkó Zsolt, Várpalota
Kerekes Zsolt, Bp. II.

Warner 2.: (3 db)

Csóke Ferenc, Bácsalmás
Gregus Szilárd, Iklad
Kiss Róbert, Bp. II.

Sony: (Eurithmics)

Gáspár László, Bp. XIV.
Hirth Tibor, Bácsalmás
Szállási Tibor, Szolnok

InterCom: (A pusztító)

Dakos János, Karcsa
Ferenczi Balázs, Solymár
Novotni Attila, Szeged

UIP: (Congo)

Gósi Tamás, Bősárkány
Hegedűs László, Óhid
Németi László, Bp. XIV.

Dr. MIDI: (B,A,B)

? Gábor, Harsány – hívj fel minket!
Gregus Szilárd, Iklad
Jónás Zsolt, Dunaújváros
Lajkó János, Várpalota

Gremlin:

Fritz László, Nagymaros

U.S.Navy Fighter:

Szintai Balázs, Szekszárd

HARDWARE**MÉLYVÍZ**

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

HW Depo



ez már a lemezegység-vezérlőre van rápasszírozva (ejtsd: integrálva).

Billentyűzet: utoljára kerül ugyan említésre, de nélkülözhetetlen kiegészítő. Bár bizonyos megoldások már léteznek részleges hangvezérlésre, illetve bemutatták az első beszédfelismerő programot, nem hiszem, hogy túl hamar átlépünk az ujjkoptatás korszakán. Egyébként Wormsöt sem lehet billentyűzet nélkül játszani, tehát mindenképpen szükséges!

Ezek voltak azok az elemek, amelyek megletekor már elindul ugyan a számítógép, de működése még elég sok kívánnivalót hagy majd maga után! A tényleges működéshez nem elegendők csak a vezérlőkártyák, a megfelelő perifériáknak is ott kell figyelniük a kábelek végén. Előbb-utóbb elérkezünk ahhoz a ponthoz, hogy feltegyük a kérdést: mi a fenére is akarjuk használni gépünket? A feladat függvényében még rengeteg részegységet lehet és kell alkalmazni a teljes értékű munkavégzés eléréséhez. Az *opcionális kiegészítők* rendkívül széles választékából következzen most néhány, felhasználási területükkel együtt.

Hálózati elemek: ezeknek szükségessége általában nagyobb számú (kettőnél több), azonos vagy egymást kiegészítő feladatot végző számítógép esetében szokott felmerülni. Segítségével az adatok megoszthatóak a hálózatba bekapcsolt gépek között, főlegessé téve a többszörözött háttértároló lekötést (megpróbálok értelmezni: arról lehet szó, amikor 10 MB anyagot floppyn kell átvinni egyik gépről a másikra – TRf), illetve az azonnali reagálást az adatok változására.

Nagykapacitású archiváló-rendszerek: amennyiben nagyobb tömegű változó adat kezelésére van állandó szükség, ezekről – biztonsági szempontból – ciklikus rend szerint mentéseket kell készíteni. Az adatmennyiség nagyságának függvényében előbb-utóbb gazdaságtalanná válik a mentések azonnali elérésű háttértárolón (értsd: winchesteren vagy hasonló ketyerén) való tárolása. A hajlékonylemez ugyan cserélhető, de kis kapacitása miatt nagyon nagy mennyiségre lenne szükség, valamint kezelésének körülményessége a mennyiséggel egyenes arányban növekszik. Ekkor válik szükségessé olyan archiváló eszköz alkalmazása, amely cserélhető médiára nagyobb mennyiségű adatot képes kiírni. Ez tulajdonképpen végtelen kapacitást jelent, hisz az igényeknek megfelelő mennyiségű adathordozó használható. Ebbe a témakörbe értendő a CD-író is, mert azzal valóban megváltoztathatatlanul archiv hordozók hozhatók létre.

Hangképző eszközök: egy alapkiépítésű PC, mint az köztudott, igen szerény hangképzési lehetőséggel rendelkezik, komolyan vetekszik egy hétzenés kulcstartó képességeivel.

Lemezes perifériákat vezérlő kártya: nagyon szép dolog egy csúcsmínőségű konfiguráció rengeteg RAM-mal, de a működését vezérlő operációs rendszer nélkül kb. annyit ér, mint egy kupac kopasz kukac. Márpedig ezt az operációs rendszert valamilyen formában tárolni kell. A bejártott forma – a PC-k történelmi távlatokat átívelő múltjában – a mágneses alapú tárolás. Ha nincs ilyen egység (legalább kártya) telepítve, gépünk dühödt csipogásokkal hívja fel figyelmünket erre a hiányosságra.

Képi megjelenítést vezérlő kártya: az még rendben van, hogy a nemrég divatba jött beszólás szerint: „Neumann egy lamer volt, mert nem ismert cool gamékat”, és a (h)ős-korban még lyukkártyán adta meg a válaszait a számítógép, mára viszont a képi output az elsődleges. Ehhez pedig egy grafikus kártya és a hozzá illő monitor szükséges. A vezérlőkártya hiánya szintén heves csipogást eredményez.

Kommunikációs portok: valójában nem létszükséglet, de a mutatóvezérlő eszközök (egerek, track ballok, tabletek stb.) egy része ezt használja, és a mai grafikus kezelési felületek felé orientálódó világban igen erős szükségünk van ezek alkalmazására (ezt egy politikus sem fogalmazhatta volna meg körmonfontabban). Valamint, ha netán nyomtatott formában is viszont kívánjuk látni munkánk gyümölcsét, a nyomtatót is ezen portok egyikén keresztül csatlakoztathatjuk számítógépünkre. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy különálló port-vezérlő kártyát ma már igen nagy mutatóvány beszerezni, mivel általában

Ehavi számunkban a farsangra való tekintettel elárulom, hogyan öltözhettek chipsetnek. Szóval... Ööö... izé, hirtelen erős késztetés érzek arra, hogy visszatérjek a rovat valódi céljához, azaz az információ – fruti helyett történő – szétszórásához.

Amennyiben korlátozott memóriakapacitásom ez irányban megbízhatóan működik, úgy valahol a processzor + alaplapp + ház + memória témánál hagytam abba. Van tehát, egy már majdnem működő számítógépünk, legalábbis az alapfunkciók tesztelhetők. A továbbiakban a gépbe gyömöszölhető részegységekről lesz szó, amelyek nem csak az alaplapp csatlakozóiba tehető kártyákat kell érteni, hanem az ezeken keresztül vezérelt egységeket is.

A *feltétlenül szükséges részegységek* kategóriájába tartoznak azok az eszközök, amelyek nélkül a gép el sem indul, vagy használata komoly nehézségekbe ütközik.

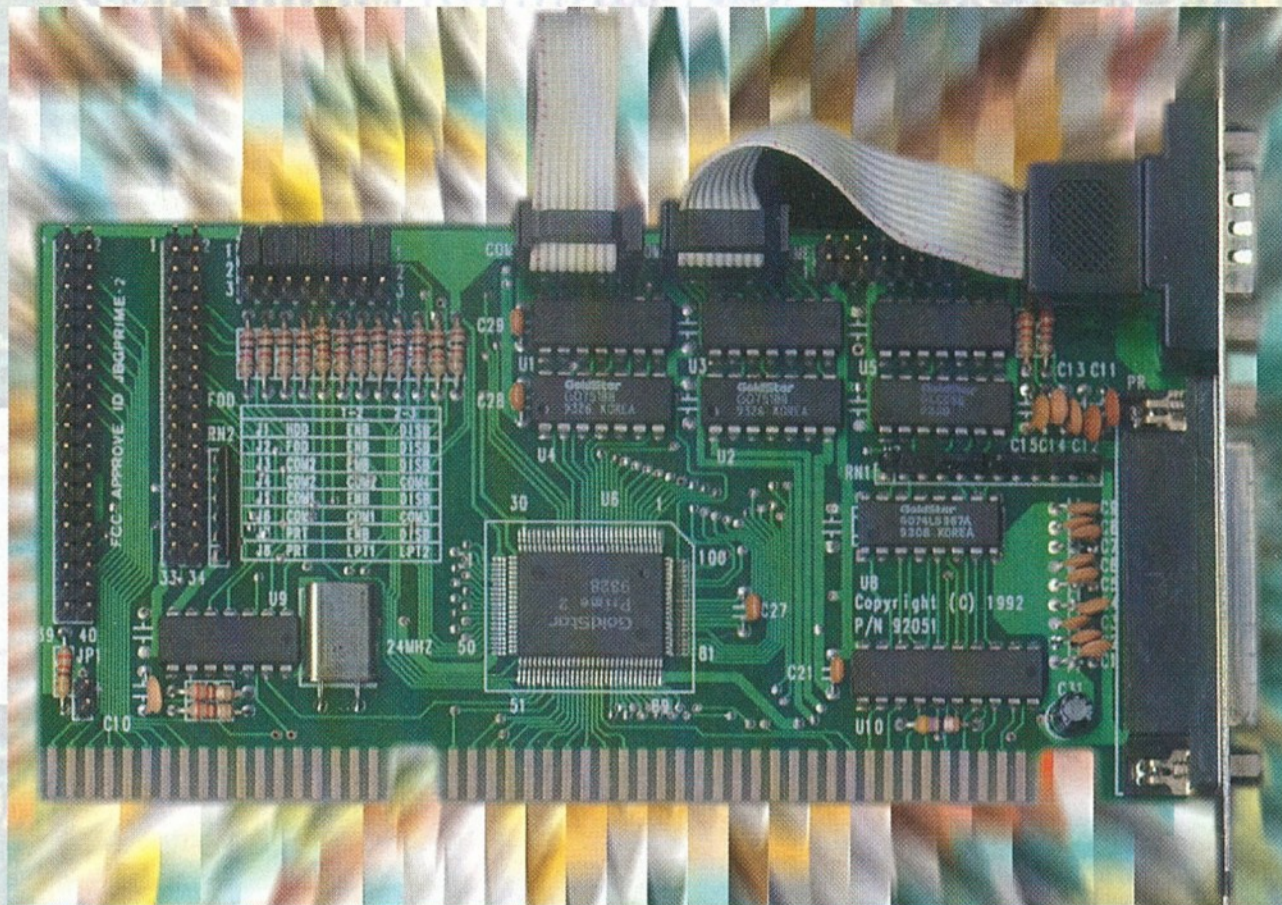


Hú, de szép, méretes egér! Vagy mi van ráírva? Scanner?!

A mai kor igényei bizonyos területeken messze túllépi ezt a szintet. Szerencsére mindenki talál igényeinek és az alkalmazás céljainak megfelelő hangkártyát. Talán mondani sem kell (de miért ne mondjam), hogy ennek a széleskörű választéknak majdnem egyenes következménye az inkompatibilitás nevű bizonytalansági tényező megjelenése.

Az információtenger hajói: sajnos/szerencsére (ízlés szerint törlendő – nem lektorilag) nem tartunk még az általában Mátrix néven emlegetett gigahálózat korszakában, mindenesetre már most is jelentős adatforgalom zajlik különböző kommunikációs vonalakon. Ezeknek a vonalaknak az általunk való összekapcsolásához, illetve a forgalom növeléséhez a leginkább szükséges eszköz (mármint a csatlakozási lehetőség után) a modem. A hangkártyához hasonlóan itt is a bőség zavarával küzdhetünk, de akkora inkompatibilitási botrányok nem jellemzők, inkább a nemzeti szabványok eltéréseiből fakadnak különböző érdekességek.

CD-ROM: bár igen könnyen besorolható a lemezegységek közé, mégis külön témakör, hiszen még nem szerves része a konfigurációnak, de egyre inkább alapkövetelménynek tekintendő. Relatív alacsony ráfordítással ugyan is elég nagy háttérkapacitás érhető el, amit a software-gyártók megpróbálnak kihasználni. Abban, hogy ma szinte már minden CD-n jelenik meg (bár a Wormsnek van floppys verziója is), az is szerepet játszik, hogy kissé körül-



16 bites I/O kártya: 2 soros, 1 párhuzamos, games port, FDD és FDC kontrollerral – Made in Taiwan

ményesebb másolása, és nagy tömegben olcsóbb CD-t nyomtatni, mint öt HD-s floppyt teleírni.

Az opcionális eszközök témaköre erősen összefolyik a *speciális részegységekével*. Az alábbi eszközök véleményem szerint még inkább az utóbbi kategóriát képviselik.

3D (Virtual Reality) eszközök: erről a kifejezésről általában valamilyen játék ugrik be, azért más felhasználásai is lehetségesek. Minden esetre a játékok közül is csak néhány támogatja a sisakok használatát, és ezeknél sem alapkövetelmény. Amennyiben még magas árukat (értsd: drágák) is figyelembe vesszük, azt hiszem, nyugodtan a speciális kategóriába sorolhatóak.

A 3D megjelenítés másik lehetősége a poligon grafika. Az ilyen alapú software-eket kiemelten támogató segédkártyák mostanság kezdik pályafutásukat, de van az ötletben valami. Mindenesetre valamiféle szabvány kialakítására mindenképpen szükség van (lesz).

Video kiegészítők: ezek alatt elsősorban a videojelek feldolgozásához szükséges eszközök értendők. Az egyes megjelenítési lehetőségek már eléggé letisztultak, például nagyobb lélegzetű filmek megjelenítéséhez szinte kizárólagos szabvánnyá nőtte ki magát az MPEG. Speciális alkalmazásoknak tekinthetők a különböző TV adásokat monitorra vivő kártyák és az azokat kiegészítő teletext feldolgozó elemek. Az igazán speciális eszközök segítségével egy komplett videostúdió munkáit is el lehet látni, persze az anyagi szükségletek a magas kategória tetejét döngethetik.

Egyedi vezérlések, adatgyűjtések: rengeteg lehetőség van ezen a területen, melyet már lefedtek számítógéppel, de még bősen található olyan alkalmazásokat, melyek könnyen gépesíthetők. Analóg vagy digitális műszerek leolvasása és az így nyert adatok feldolgozása már megoldott probléma, szinte bármit megmérhetünk ilyen módon, és megfelelő (általában speciális célra kifejlesztett) hardware-rel a számítógéppel is megértethetjük. Innen pedig „csak” programozói munka kérdése, hogy mit

kezdünk az adatokkal. A vezérlés kérdése is hasonló, csak éppen visszafelé. Természetesen, ha valamit vezérelni kívánunk, annak a működését is ellenőrizni kell, és ez megint adatfeldolgozás.

Ez a témakör leginkább egy példán keresztül szemléltethető: a konyhát komolyan bekábelezve (nem egyszerű mechanikai szerkezetek kiagyalásába öltve energiánkat), és megfelelő csatolón keresztül a gépbe vezetve elérhetjük, hogy ha kiadjuk a „kávé” utasítást, akkor beindul egy folyamat. Ellenőrzi, hogy van-e őrölt kávé és víz a főzőben, és amennyiben teljesülnek a kívánt paraméterek, áramot ad a melegítőtekercsnek. Amint a kifolyt kávé mennyisége elérte a víz mennyiségéből következő maximumot, az áramellátás megszűnik. Ekkor egy mechanizmus valamilyen úton-módon csészékbe juttatja a meghatározott adagot, és hozzáadja a szükségesnek definiált adalékanyagokat. Végül a friss koffeinbomba egy másik mechanizmus segítségével eljut a gép előtt ülők kezébe, mindezt anélkül, hogy akár egy pillanatra is fel kellett volna hagyni a (na, mivel?), a Wormsözéssel.

Végezetül szeretném beindítani az *aranyköpések alrovatot*. Szívesen vennék bármilyen hardware-rel kapcsolatos ki-, be-, el- vagy átszólást, melyen sikítva lehet röhögni vagy világfájdalommal eltelve zokogni – vérmérséklet szerint. Senkinek nem kívánok a lelkébe gázolni azzal, hogy kipellengérezzem, ezért a kijelentéseket *Imbecillis Pistike* fogja megtenni, kinek intelligenciahányadosa vetekszik egy jól fejlett penészgombáéval. Például:

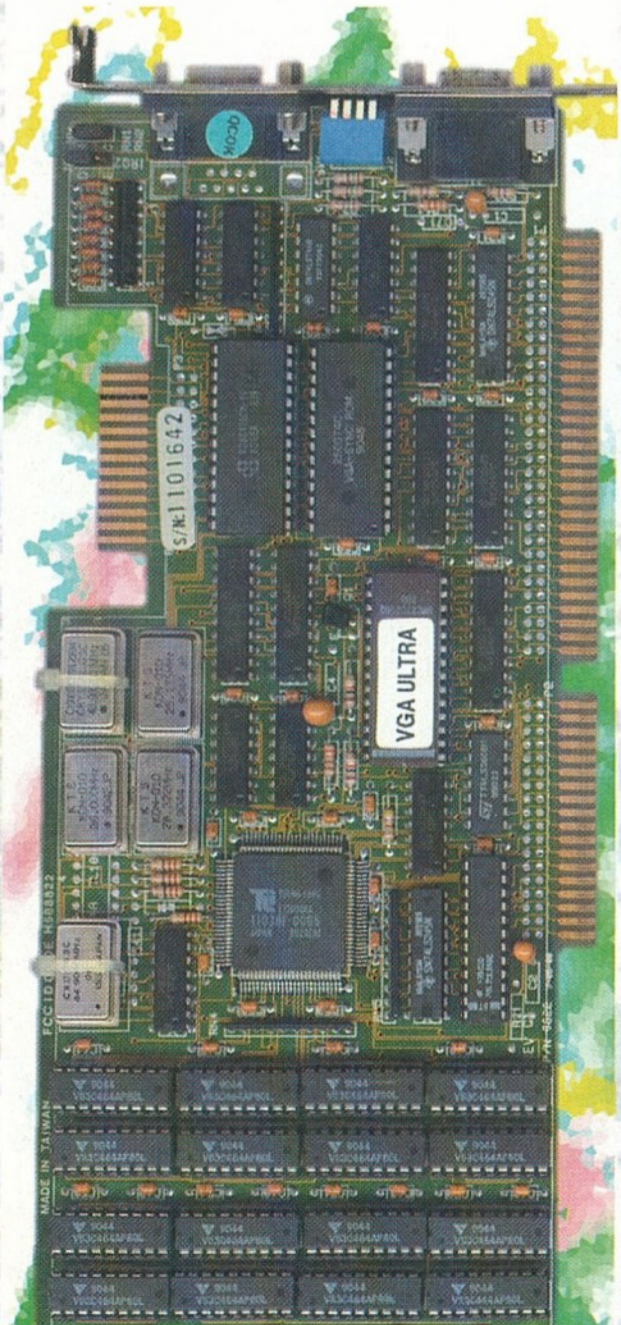
Köpés #1

Gézuka: Mondd Pisti, neked milyen vinyó van a gépedben?

Imbecillis Pistike: *valami hárd diszk.*

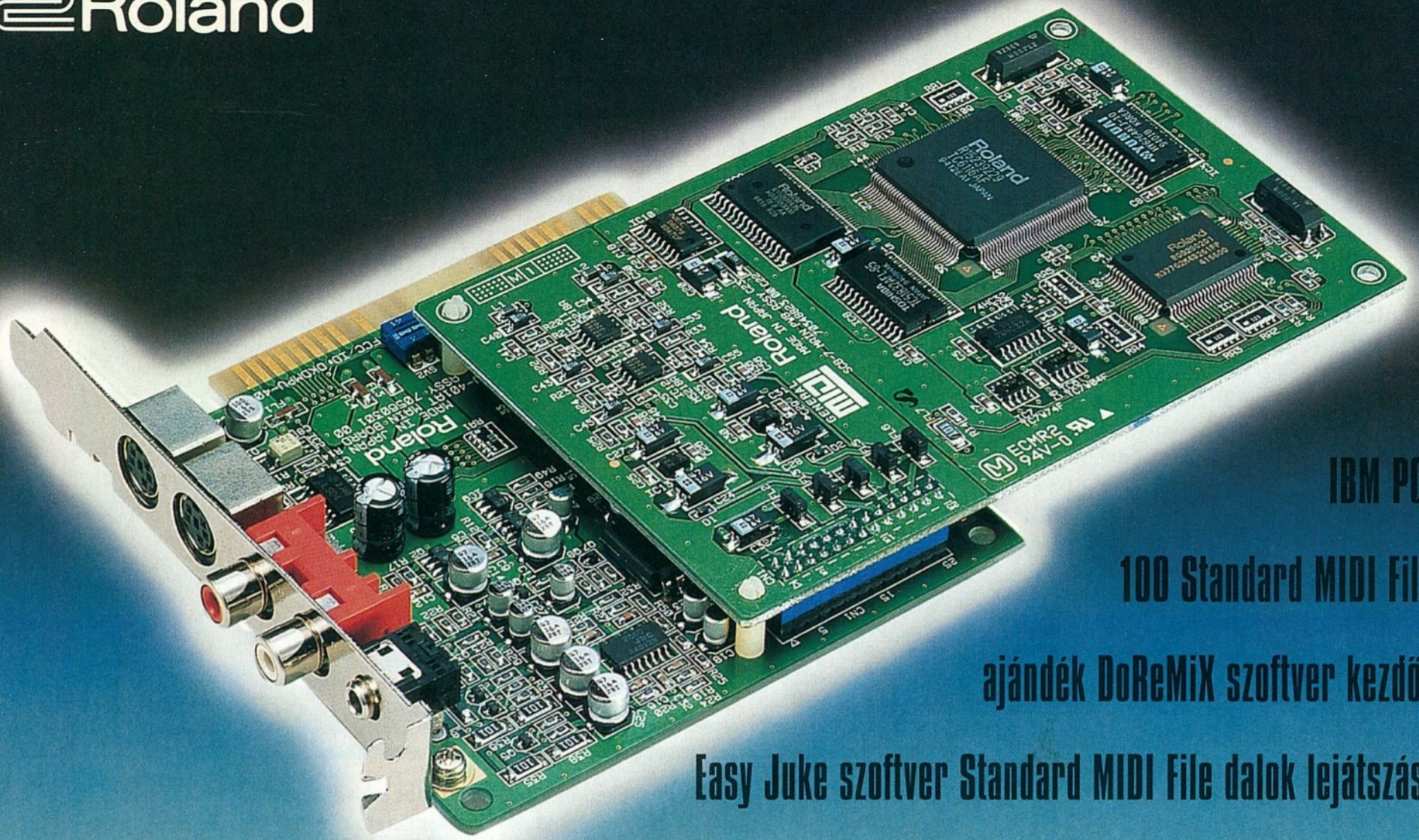
Köpés #2

I. Pistike: *Eladó bácsi! Tessék nekem megmondani, hogy hány mipszeses ez a kuvad spíd céderom?*



Igy néz ki egy computer-történeti lelet: TSENG ET3000

Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett!

Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi-Music Roland Márkabolt
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079

CD INTERACTIVE PHILIPS

BÁR A CDi SAJNÁLATOS MÓDON NEM ÉLVEZ AKKORA NÉPSZERŰSÉGET, MINT A MULTIMÉDIÁS SZÁMÍTÓGÉPEK, MÉGIS SZÉP SZÁMMAL KÉSZÜLNEK RÁ OKTATÓ S MULTIMÉDIÁS PROGRAMOK.

Ekét "műfajt" ötvözte a Philips Media, mikor elkészítette a Forbidden City című terméket. A program betekintést nyújt a kínai történelem fontosabb részeibe, nevezetesen a Ming és Qing dinasztia korabeli életébe (azaz egészen az 1300-as évek közepétől századunk elejéig). A "Tiltott Város" Kína legnagyobb múzeuma – kiváló példája a kínai építészetnek, művészetnek és történelemnek. A Bejingben található múzeum "interaktív változata" a CDi-től megszokott igényességgel, filmekkel, zenével, hangokkal illusztrálja a misztikus kínai kultúrát. A kalandor, ki bemenéskedik a Tiltott Városba, háromféle választás előtt áll. Áttekintheti e kor építészetét (a palotaszzerű építmények külső és belső megjelenését gazdag fotó- és videoanyag illusztrálja, amihez persze a narrátor szolgáltatja az információt), megismerkedhet a Ming és Qing korából származó kincsekkel (vázákkal, kerámiákkal, írásjelekkel), illetve na-



Rózsaszín Párducunk régimódú film, de kellemes kikapcsolódás

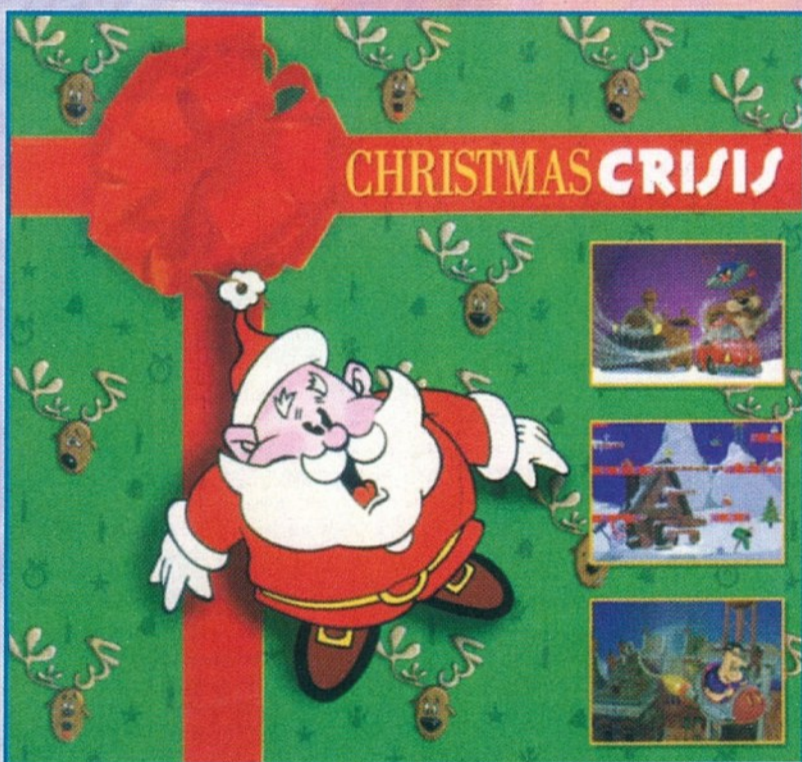
gyobb sétát tehet a városban. Mindhárom témakör további témákra, időszakokra bomlik – a CD rendkívül igényesen és részletesen igyekszik bemutatni a kínai kultúra ezen időszakát.

A komolyabb témától elrugaszkodva következzen még néhány CDi érdekesség, először is egy Karácsonyra szánt meglepetés. A Christmas Crisis gyerekeknek készült mázskálós, gyűjtögetős "platform" játék. Téralpóval kell összeszedni az ajándékokat, és hógolyóval ledobálni a gonosz játékokat, repülni 3D-ben a rénszarvasok húzta szánal, meg effélék. Aranyos, ha tíz éves lennék, biztos élvezném...

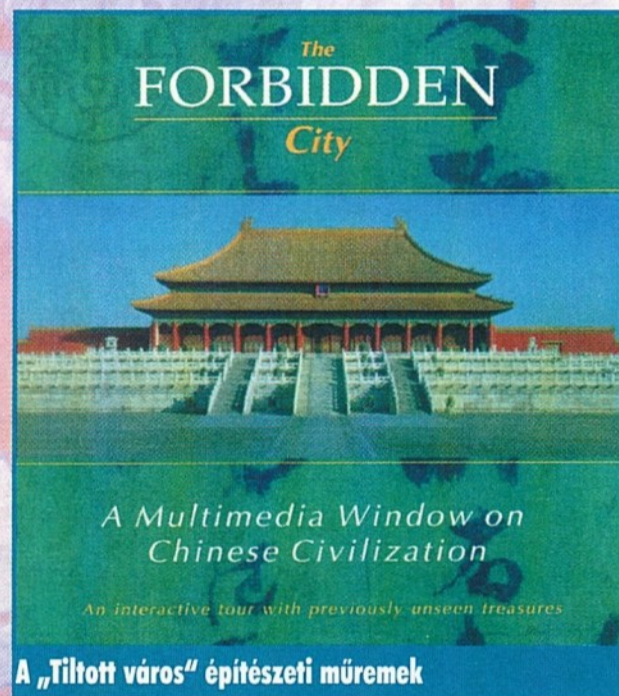
Nagyobbacsáknak is adott ki filmet a Philips: elsőként az örökzöld Rózsaszín Párduc CDi változatát (nem a rajzfilmről van szó...). Peter Sellers játssza a jól ismert Clouseau felügyelőt, míg Fantomot David Niven alakítja. A Lethal Weapon és a Die Hard producere készítette action-

thrillerben, a Road House-ban Patrick Swayze igazi fenegyereket alakít. Verekedések, autós üldözés, robbanások, egyszerűen látványos kis szombat esti movie... Természetesen mindhárom film dolby surroundos, és – MPEG kártyások figyelem! – VideoCD formátumban van! A Philips ugyanis teljesen átállt a VideoCD formátumra: ezt a film-formátumot a CDi, a VideoCD-k és az MPEG kártyával rendelkező gépek egyaránt lejátszzák. Itt szeretném felhívni minden kedves aggályoskodó figyelmét: software-ből, Windows 95 alól is lehet MPEG-et, így VideoCD-t lejátszani, ha gyors a videokártyád és a gép. DX4/120-on, 2 megás Edge kártyával közel élvezhető (Pentiumon viszont már tökéletes) minőségben nézhető végig egy film.

Mr. Chaos



Télapó krízisben... Biztos fél a rénszarvasoktól!



Januártól az Interneten!

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

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

1: 165-4475
2: kódszám, (☎)
vagy: **100#**
(tudnivalók)

SOFTWARE STATION
SOFTWARE & BOOKS FOR PROFESSIONALS

Szakkönyv újdonságok

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

CD-ROM érdekességek

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

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

Multimédia stúdióinkban



Stamford
CANADA
számítógépek



WESTERN DIGITAL



SONY

monitorok
CD ROM-ok
hangszórók
szórakoztató
elektronika



számológépek



billentyűzetek

CD írás akár azonnal is!

VIDEOBIT

Budapest, XIII. Lehel út 18 Tel.: 269-3440, fax:129-4644

Az igazi multimédiás drive!

since 1982

Syquest

TECHNOLOGY

EZ-135 DRIVE

képhez
hanghoz

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

A részletekért
hívjd a disztribútort!



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

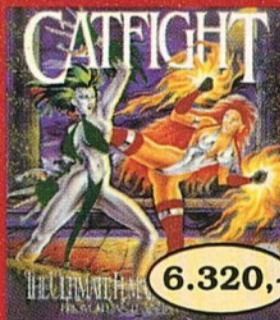
MIXIM

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.
Tel/Fax: 210-2800

Üzlet és szervíz: 1092 Budapest,
Erkel u. 13/a. Tel: 217-8762, 217-9347,
218-5144, Fax: 218-5099

Nyitvatartás: hétfő-péntek 9-18 óra

Közel 2.000-féle CD-programból választhat
üzletünkben. Aktuális ajánlatunk:



6.320,-



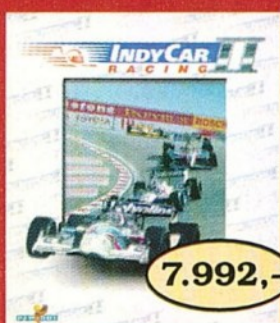
6.320,-



7.992,-



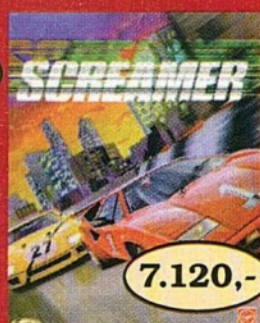
7.992,-



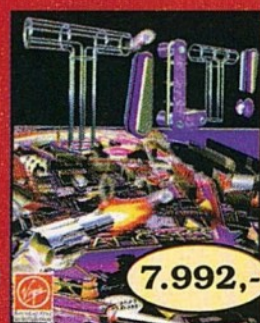
7.992,-



7.680,-



7.120,-



7.992,-

R&M
COMPUTER

gépkonfigurációk (az ár monitort nem tartalmaz)

486 DX2-66Mhz/4 MB RAM/540 MB HDD PCI	90.262,- Ft
486 DX4-100Mhz/4MB RAM/540MB HDD PCI	99.080,- Ft
486 DX4-120Mhz/4MB RAM/540MB HDD PCI	101.080,- Ft
5x86-133Mhz/4 MB RAM/540MB HDD PCI	105.080,- Ft
Pentium 75Mhz/8MB RAM/850MB HDD PCI	143.480,- Ft
Pentium 90Mhz/8MB RAM/850MB HDD PCI	153.480,- Ft

3 év garancia (1 év teljeskörű, 2 év munkadíjmentes javítás)

Monitorok:

14" monochrome SVGA	12.900,- Ft
14" color SVGA NI,LR	35.900,- Ft
15" color SVGA NI,LR	47.800,- Ft
17" color SVGA NI,LR	88.800,- Ft

CD drive:

Sanyo 4x	22.900,- Ft
Sony CDU-76E 4x	22.990,- Ft
Acer DCS-527 5x	24.800,- Ft

Hangkártyák:

Acer SP301 16 bit	7.490,- Ft
Dream wavetable 16 bit	11.800,- Ft
Acer DCS509 Wavetable	12.880,- Ft
Sound Blaster AWE 32	25.900,- Ft

A fenti árak az általános forgalmi
adót (25%) nem tartalmazzák!

SHARKS!

NEM SOK OLYAN ÁLLATFAJ VAN A FÖLDÖN, AKITŐL AZ EMBER ANNYIRA FÉLNE, MINT A CÁPÁTÓL. A LEGTÖBBEN A CÁPÁT EGY TÁTOTT SZÁJJAL ÚSZÓ „GYILKOLÓ-GÉPNEK” TEKINTIK, PEDIG SOKON GYAKORLATILAG EGY-ÁLTALÁN NEM ISMERIK EZT A HALFAJTÁT.

A cápa a ma élő fajok közül az egyik legősibbnek tekinthető, hiszen – egyes források szerint – több millió éve úszkál a világ óceánjaiban. Ennek ellenére nagyon sokáig szinte semmit nem tudtunk róluk, ugyanis az ember, amikor cápát látott vagy megölte, vagy olyan messzire menekült, amilyenre csak bírt. Ráadásul a „népszerű” filmek sem igazán tettek jót image-ének, gondoljunk csak a Cápa sorozatra és társaira. A Discovery Channel – amelyik „mellesleg” a világ egyik, ha nem a legjobb műholdas csatornája – multimédiás CD-ROM-ja ezen a szemléleten próbál meg változtatni.

A program kezelőfelülete egyszerű, mégis látványos. Indulás után – némi bevezetőt követően – egy tengeralattjáróban találjuk magunkat, ahol a „vezérlőpulton” hét gombot fedezhetünk fel:

About Sharks: ebben a részben megtudhatjuk, hogy mi is a cápa, hogyan csoportosíthatjuk őket, megtekin-



Keresd a párját! Avagy ismerd meg a cápa alkotóelemeit!

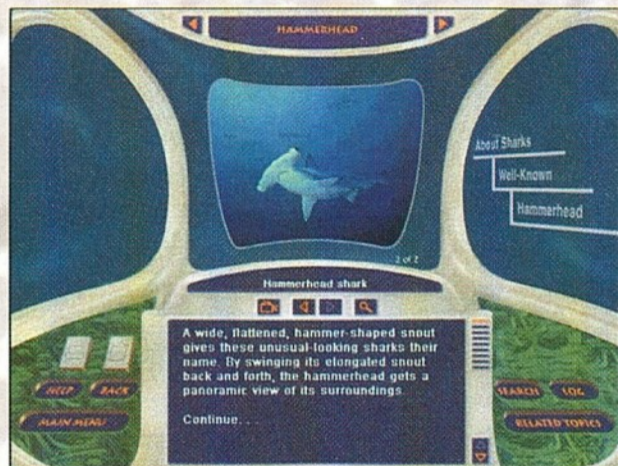
hetjük a cápa fejlődését, tanulmányozhatunk cápa-fossziliákat, közelebbről megismerhetjük a „jól ismert” cápákat (tigris-, kalapácsfejű-, nagy fehér cápa stb.) és a rokonaikat, mint például a ráják, valamint összevethetjük a hiedelmeket a tényekkel.

The Shark Body: itt aztán elmondhatjuk, hogy részeire szedjük a cápát. Külön-külön megvizsgálhatjuk alkotóelemeit a fejtől a farkáig, pontosabban a farokuszonyáig. Ezenkívül a „méretek és erők” cikkből megtudjuk, hogy nem mindig egy hatalmas állatra kell gondolnunk, ha cáparól van szó, ugyanis a legkisebb kifejlett állapotában sem nagyobb, mint 8 hüvelyk, vagyis mindössze 12 centiméter! Ezeknek a „félelmetes ragadozóknak” az átlagsebessége 1.3 mérföld/óra, bár az is igaz, hogy például a mako cápa rövidtávon képes 60 mérföld/órás sebességre felgyorsulni.

A Shark's Life: a cápa életét bemutató cikkek között olvashatunk születésük titkairól (sőt néhány cápabébi világra jöttét is megtekinthetjük videón), a táplálkozásuk mikéntjéről, vagyis hogy mit és hogyan esznek (mondanom sem kell, nem az ember a fő fogás a napi menüben), előfordulási helyeikről vagy a cápa vándorlásáról.

People and Sharks: ember és cápa. Szárazon és vízben. Választ kapunk arra a kérdésre, hogy valóban veszélyesek-e ezek az állatok. Képekben, sőt videón tanulmányozhatunk néhány cápatámadást, illetve annak emlékét. De a másik végletet is bemutatják a szerzők, vagyis azt, hogy milyen, amikor az ember vadászik a cápára, és hogy mi minden készülhet a kifogott halból.

Ask the Experts: tíz érdekes kérdést (pl.: melyik a kedvenc cápája és miért?) tehetünk fel négy neves



Kedves utasaink, előttünk egy kalapácsfejű cápa úszik.

cápaszakértőnek, dr. Samuel Grubernek, dr. Jose Castronak, dr. Eugenie Clarknak és dr. Charles Manire-nak.

Video Gallery: nyolc hosszabb – 3½-5 perces – video-összeállítást tekinthetünk meg, amelyek egyrészt a cápákat (pl. a nagy fehér cápát), másrészt a cápákat tanulmányozókat mutatják be közelebbről.

Shark Tag: ha már eléggé megismertük ezt a nem mindennapi állatfajt, akkor egy egyszerűbb játékon lemérhetjük tudásunkat. Egy kép van letakarva a választott szinttől függően 6, 12 vagy 24 lappal. Ezekon a lapokon cápa, cápa nevei, cápa részek és ezek nevei láthatók



Hol is kezdjük az „utazást”?

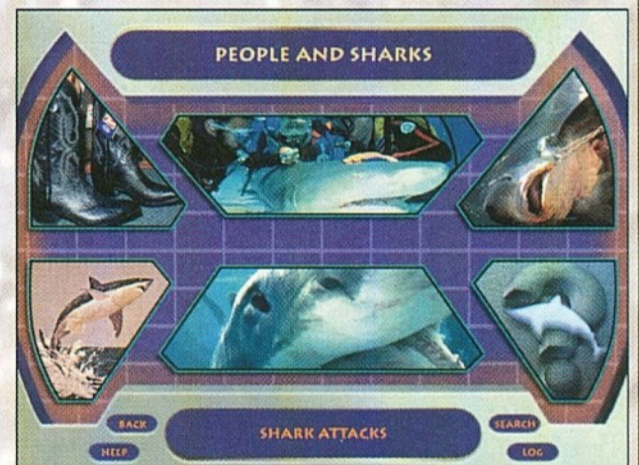
MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

(Face Down) vagy csak a lapok háta (Face Up).

A feladatunk, hogy összepárosítsuk a megfelelő darabokat. Ha egy párt megtaláltunk, akkor az eltűnik és így láthatóvá válik az alatta lévő kép egy részlete, amikor pedig minden párt megtaláltunk, az egész kép.

A program kezelését nincs értelme hosszasan taglalni, annyira egyértelmű. Inkább felhívom a figyelmet a nagyító ikonra, amely segítségével az ablakban látható videó vagy kép teljes képernyőt



Ki a vérengzőbb: a cápa vagy az ember?

betöltő változatát tekinthetjük meg. Ezeket a képeket – több, mint kétszázat – egyébként a CD PICTURES\ZOOM alkönyvtárban találjuk meg BMP formátumban, így ezekben a program elindítás nélkül is gyönyörködhetünk.

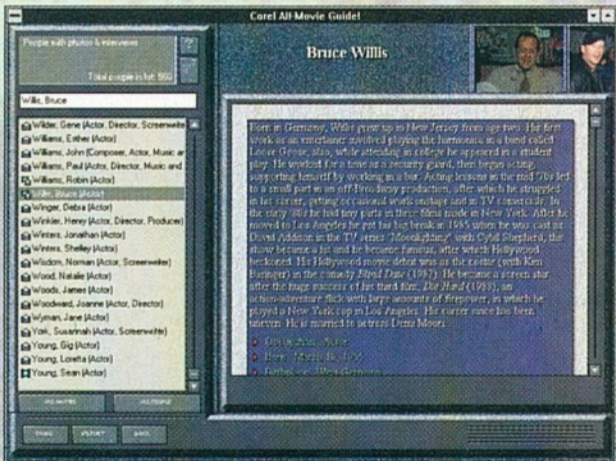
Giraffe

COREL CD HOME

MÉLYVÍZ

A COREL CD HOME SZERETNÉ HÁTTERBE SZORÍTANI.

eredetileg azt terveztem, hogy megpróbálom elkerülni – a túlon túl evidens – All Movie Guide hasonlítgatását a Microsoft Cinemaniához, de többszöri kísérletezés ellenére sem sikerült. Pedig a két program teljesen más oldalról próbálja megközelíteni ugyanazt a témát. A Corel inkább – mondhatjuk, hogy szokás szerint – a mennyiségre koncentrált, és sajnos ez megint a minőség rovására ment. Valóban lenyűgöző (és a reklámokban is nagyon jól néz ki), hogy az All Movie Guide 48 ország 90.000 mozi- és videofilmével, 150.000 filmes személyiséggel (színészek, rendezők, operatőrök stb.) foglalkozik, és hogy a CD-n több mint 400 fénykép és 70 Quick-Time formátumú videó található. De! Sok filmről csak egy-két szót találunk, a stáblisták egy jelentős része hiányos (főleg a nem amerikai filmeké), a fényképek mindegyike portré és a videók is csak interjúkat tartalmaznak (pl. Charles Bronsonnal, Kim Basingerrel, Kevin Costnerrel vagy Bill Cosbyval),



A 150000 életrajzból éppen Bruce-szal ismerkedünk

nincs egyetlen kép sem a filmekből, nem találunk filmrészletet vagy zenét. Megint az All Movie Guide felé billentem a mérleg nyelvét a díjazott és díjra jelölt filmek listája. Ugyanis a program nem csak az Amerikai Film Akadémia díjazottjait (magyarul az Oscar-díjazottakat) és a díjra jelöltek mutatja meg, hanem megnézhetjük, hogy kik nyerték a New York-i filmkritikusok, a velencei, a Cannes-i, a berlini nemzetközi filmfesztiválok, a Brit Akadémia és a Golden Globe díjait, illetve kik kerültek a National Board of Review of Motion Pictures válogatás legjobb 5, illetve legjobb 10 filmje közé. De! Miért hiányoznak az 1995-ös Oscar-díjazottak, miért titok a két utolsó Golden Globe lista, és miért csak 1984-ig található meg a filmfesztiválok és az egyéb filmes versengések eredményei?

A keresés és az egyéb szolgáltatásokban viszont valóban csak a megszokás az, ami a Cinemania mellett szólhat, ugyanis sokkal könnyebb megtalálni egy konkrét vagy nem is

ALL-MOVIE GUIDE

annyira konkrét filmet az All Movie Guide-ban. A keresést megkönnyíti a 44 különböző filmtípus, hogy évszámként nevezetes korszakokat is megadhatunk, a több tucatnyi kategória (TV-film, gyerekfilm stb.), és hogy a filmek stílusa alapján is kutakodhatunk (avantgárd, satirikus, paródia stb.). Ezekon kívül természetesen sok más szempontot megadhatunk (FF vagy színes, korosztályi besorolás, készítés helye stb., stb.), de ezek mindegyike megtalálható a Cinemaniában is. A kulcsszavas keresés viszont igen csak kötött, ugyanis nem tetszőleges szóra kereshetünk, hanem csak fix, előre megadott szavakra.

Ha valaki nem csak az amerikai filmekre kíváncsi, akkor megint csak az All Movie Guide van előnyben. Már a keresés mikéjntje is nagyon látványos a forgatható földgömbbel és a nagyítóval, de igazából a megtalált filmek száma tetszett. A 81 magyar alkotás majdnem pontosan ötször annyi, mint amennyi a Cinemania '96-ban van. Így olvashatunk (és nem csak mi, hanem szerzte a nagyvilágban mindazok, akik megveszik ezt a CD-t) a Nagy generációról, Mészáros Márta Magzatjáról, Latinovits emlékezetes alakításáról a Szindbádban, Esti Kornél csodálatos utazásáról, de megtaláljuk a Hugó a vízilót vagy az elmúlt év egyik legvitatottabb filmjét, az Igazi Maot.

A filmeket – ahogyan a Cinemaniában – különböző szempontok szerint pontozták, és ezek alapján is rájuk kereshetünk. Ez a pontozás minden esetben a szerkesztő, a kritikusok véleményét tükrözi, éppen ezért nagyon szubjektív. Ráadásul nem is minden film kapott pontszámot (mint a Nemzeti Sportban a kapusok), és így megint csak megkérdőjeleződik az értékelés. Az All Movie Guide-ban nem csak a filmek, hanem a színészek, rendezők, operatőrök stb. is pontozva vannak (mondanom sem kell, hogy nem mindenki), ami megint csak olyannyira szubjektív teszi, hogy az egész komolysága kérdésessé válik. Az egyes emberek „történelmi fontosságuk” és „népszerűségük” alapján kaptak számot, egy és tíz között. Úgy látszik, nem akartak senkit sem megbántani, ezért öt alatti pontszámok nincsenek. Az egyik legtipikusabb érték a 7/2. Mind fontosságra, mind népszerűsége ezt a pontszámot kapta Johnny Depp (Ollókező Edward, Cry Baby), Milos Forman (a Hair rendezője), a „Krokodilos” Paul Hogen, Val „Batman” Kilmer, Ben Kingsley (Gandi), Steve Martin, Liza Minelli, a három Moore: Demi, Dudley és Roger, Bill Murrey (Szellemvadászok I & II és nagy kedvencem az Idétlen időkig), Oliver Stone (Szakasz, ...) és például Donald „Hawkeye” Sutherland. De ugyanebbe a kategóriába sorolták Gerarde Depardieu-t, Yves Montandot, Marcello Mastroiannit. Eggyel jobb „osztályzatot” kapott (vagyis az egyik kategóriában 10-est) Michael Douglas, Tom Hanks, Sir Anthony Hopkins, Eddie Murphy, Jack Nickolson, David Niven, Leonard Nimoy (alias Mr. Spock), Roman Polansky, Ronald Reagan, Robert Redford,

Burt Reynolds, Sylvester Stallone, Raquel Welch. Míg 10/10-esre érdemesnek találtott Kirk Douglas, Jane Fonda, Jim Henson (a Muppet Show atyja), Paul McCartney, Marilyn Monroe, Elvis Presley és Arnold Schwarzenegger.



Az All-Movie Guide-ban 81 magyar filmet találtunk

A magyarok közül 7/2/7/2-et kapott Sir Alexander Korda, alias Korda Sándor (többek között Dzsungel könyve, a Bagdadi tolvaj), míg testvérei, Vince és Zoltán, valamint Zsigmond Vilmos (Harmadik típusú találkozások, Szarvasvadász) még ennél is alacsonyabba értékeltetett (7/2/5 vagy 5/7/2). Inkább nem kommentálok, mindenki döntse el maga, hogy szerinte mennyire „pontosak” a pontok.

Az All Movie Guide egyik legfőbb érdeme a többplatformúság. Ugyanis a CD-n nem csak a PC-s, hanem egy Mac-es változat is megtalálható. A PC-shez szükség van egy MPC Level 2-es gépre (486SX25, 4MB RAM, 640 x 480 x 256-os SVGA, kétszeres sebességű CD-ROM olvasó, hangkártya), míg a mac-es változat 68030 processzort, 8 MB RAM-ot, kétszeres sebességű CD-ROM olvasót és System 7.1 oprendszert igényel.

A fentiek tükrében arra a kérdésre, hogy Corel All Movie Guide vagy Microsoft Cinemania nehéz lenne válaszolni, mert mind a kettő mellett és ellen is sorakoztathatók az érvek. Ráadásul az „ismeretlen” coreles program az árával is megpróbálja a hezitáló vásárlót maga felé csalogatni, hiszen a \$25-os (ittthon kb. 4000 Ft) ár igen-igen csábító.

Giraffe



Ez itt kérem a világ eddigi legnagyobb videotékája, mellel a főmenü

Classic Books

A COREL CÉG VEZETÉSE A TAVALYI ÉV ELEJÉN ÚGY DÖNTÖTT, HOGY ELINDUL A MICROSOFT ÁLTAL KITAPOSOTT ÚTON, ÉS A TŐLÜK MEGSZOKOTT ELÁNNAL VETETTÉK MAGUKAT A HOME STÍLUSÚ PROGRAMOK GYÁRTÁSÁBA. ENNEK EREDMÉNYE, HOGY 1995 KARÁCSONYÁRA A SOFTWARE-EKET ÁRUSÍTÓ BOLTOK POLCAIN MEGJELENTÉK A COREL CD HOME SOROZAT TAGJAI.

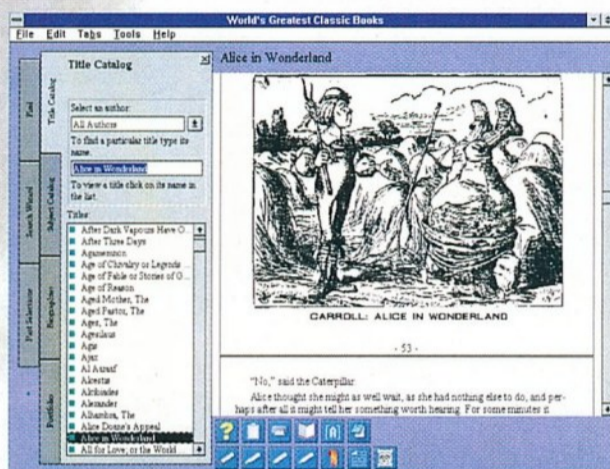
A programok jelentős része a legfiatalabbaknak, a 3-7 éveseknek (pl.: Red Rhino, The Interactive Alphabet), egy része a homoludenseknek (pl.: Arcade Mania, Wild Board Games), egy része a kikapcsolódásra vágyóknak (pl.: The Complete Herman Collection, All-Movie Guide), míg a maradék a komolyabb felhasználóknak szól. Ez utóbbi kategóriába sorolható a World's Greatest Classic Books, amely több ezer mű teljes szövegét tartalmazza. Hogy pontosan mennyit, azt jótékony homály fedi, ugyanis a művek listájában ugyan „csak” 1751 tétel szerepel, de ezek között találunk jó párat, amelyek több írást is tartalmaz.

A CD-n, a művek szövegein kívül, több száz eredeti illusztrációt (Alice csodaországban, Pinokkió, Gulliver utazásai, Kipling mesék, Utazás a Föld középpontja felé stb.), egy tucatnyi videorészletet (Dzsungel könyve, Gyilkossághoz öltözve, Aladdin és a csodalámpa, Pygmalion, Az élő biblia, Kincses sziget stb.), majd kétszáz szerző életrajzát (Henry Brooks Adamstól William Buttler Yeatsig) és a teljes „The American Heritage Concise Dictionary 3rd Edition”-t, az egyik – ha nem a – legjobb angol értelmező szótárt találjuk, amelyet a képernyő alján lévő ikonra vagy bármelyik szóra kétszer kattintva aktiválhatunk.

A program bejelentkező képernyőjének bal szélén, egy listában találjuk valamennyi mű címét, ABC sorrendben. Természetesen egy könyvet a legegyszerűbben és leggyorsabban akkor kereshetünk ki, ha ismerjük az angol címét, hiszen ahogy elkezdjük begépelni, a program – jól nevelten – azonnal ugrik a lista megfelelő elemére. Ha a pontos címet nem tudjuk, de ismerjük a szerzőt, ez alapján is szűrőzhatunk. Ha teljesen tájékozatlanok vagyunk cím és szerző tekintetében, több lehetőség közül választhatunk. A legegyszerűbb, de a legkevésbé rugalmas a Subject Catalog lapon, az előre megadott kulcsszavak között keresgélünk. Következő lehetőségünk, hogy a Find lapon adunk meg egy szót, ekkor a program pillanatok alatt megkeresi az összes olyan könyvet, verset és egyéb irományt, amelyben az megtalálható. Ha ez a megoldás sem nyeri el a tetszésünket, használjuk a Searching Wizardot. A varázsló először egy szót kér, amelyet mindig meg kell adnunk (kikerülésének egyetlen módja, hogy „a”-t adunk meg, hiszen ez minden szövegben előfordul), majd a szövegekörnyezetet: szöveg, életrajz és/vagy képaláírás. Ezután a szerző, szerzők neve, a szöveg típusa (dráma, vers, tudomány, filozófia stb.), keletkezésének helye (kontinens, ország), megjelenésének időpontja (konkrét év vagy időintervallum), illetve időszaka (pl. reneszánsz) következik. Ezen ismeretek birtokában a program a listában csak azokat a műveket hagyja meg, amelyekre a megadott feltételek teljesülnek. (Például: Shakespeare XVII. században íródott drámái közül, melyikben szerepel a „kill” szó.)

Ha valaki nem csak a művekre, hanem azok szerzőire is kíváncsi, akkor a Biographics lapon 195 életrajzot olvashat

végig, illetőleg egyes személyeknél még a portréját is megtekintheti. Ezek az illusztrációk általában festmények vagy rajzok, ugyanis a World's Greatest Classic Booksban kizárólag olyan szerzők művei találhatók meg – nagy valószínűség szerint a szerzői jogok miatt –, akik már legalább száz éve el-



Éppen az „Alice Csodaországban”-t lapozgatom

hunytak. Emiatt sajnos sok olyan mű maradt le a korongról, melyeket szerintem sokan olvasnánk szívesen eredetiben, hogy csak Robert Merle-t vagy Ernest Hemingwayt említsem. A portrékon kívül – ahogy azt már írtam – majd 300 eredeti illusztrációt is találunk. Ezeket az adott műnél is kereshetjük, de ha valaki összegyűjtve nézegetné a képeket, akkor ezt a Portfolio lapon megteheti. Itt megtalálhatjuk valamennyi képet – illusztrációt és portrét –, valamint a tizenkét videorészletet.

Abban az esetben, mikor több olyan művet keresünk, melyek közül nem mindegyiknek tudjuk a pontos címét, hasznos szolgáltatás a Past Selection, ahol a program elindítása óta kiválasztott (megtekintett, válogatás után listára felkerült) írásk címét együtt találjuk.

Végül is, milyen jellegű írásk találhatók meg ezen a CD-ROM-on, mely könyveket kapjuk meg \$25-ért (kb. 4000 Ft-ért)? A teljes felsorolást inkább eltekintek, mert kissé egyhangú lenne egy hat pontos betűkkel sűrűn teleírt, öt oldalas lista, arról nem is beszélve, hogy Mr. Chaos és Süti együtt kapnának sikitófrászt (az érdeklődőknek feltesszük a BBS-re az összes iromány címét tartalmazó listát), ezért következzen egy rövid szemelvény: Antigone, Iliász, A józan ész kritikája, Ben Hur, Pygmalion, Huckleberry Finn, Tom Sawyer kalandjai, Tamás bátya kunyhója, Twist Olivér, Copperfield Dávid, Pán Péter, Pinokkió, Hamupipőke, A dzsungel könyve, Vádölő, Decameron, Faust, Moby Dick, Vörös és fekete, Cyrano de Bergerac, Anna Karenina, Háború és béke, Nyomorultak, Hamlet, Antonius és Kleopátra, Lear király, Sok hűhó semmiért, A három testőr, a teljes Biblia (King James változata), a Mormon



biblia, a Korán, a függetlenségi nyilatkozat és még sokan mások.

Aki jobban szereti, ha kézbe is veheti az olvasnivalót, az egyszerűen kinyomathatja a kívánt részletet vagy akár a teljes szöveget. De ezt nem kötelező megtennünk a programból, hiszen egy-két kattintással a kijelölt részletet, a teljes szöveget, az aktuális képet stb. a clipboardra is felrakhatjuk, és onnan már tényleg azt csinálunk az anyaggal, amit akarunk (vagy tudunk).

Ha valaki beletemetkezik ezekben az írásokba, akkor előbb-utóbb eljut oda, hogy szeretne egy-egy részt megjelölni, kiemelni, ahogyan azt sokan az eredeti könyvekkel is teszik. Ehhez World's Greatest Classic Books kínál négy különböző színű szövegiemelő filcet és végtelen számú könyvjelzőt. Ezekhez megjegyzést fűzhetünk, valamint emlékeztető(ke)t magához a teljes szöveghez. Sőt, jelöléseink akár egy előadás bemutatóját is képezhetik, hiszen az EDIT menüben található Slide Show funkcióval a kijelölt bejelöléseket sorban bemutatja a program.

Azt hiszem, a World's Greatest Classic Books az a CD, amelyet nyugodt szívvel ajánlhatok mindenkinek, akit egy kicsit is érdekel az irodalom, és tud vagy jelenleg tanul angolul. Ugyan a multimédiás CD-khez nem tartozik kilométer, de ez a termék maximálisan megérdemli a PC-X TOP jelzést.

Giraffe

Turtle Beach újdonság!

Turtle Beach TBS2000

Windows95 Plug and Play (tényleg!)

4-48 Khz 16 bit 64X oversampling

2 Mb hangminta

101% Sound Blaster kompatibilis (rajta van)

Szoftverhegyek

27000 Ft

Turtle Beach Tropez

SampleStore mintavevő

101% Sound Blaster kompatibilis (ezen is rajta van)

2 Mb ROM, 12 Mb RAM-ig

Szoftverhegyek

38000 Ft

Ajándék CD minden kártyához

AMECON Budapest Kft.

Tel/Fax: 06-20 460436, 06-30 404781

5% kedvezmény a PC-X olvasóinak!

MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

JEAN GROLIER XVI. SZÁZADBAN ÉLT KÖNYVBARÁT, MECÉNÁS VOLT, AKI HATALMAS, 3000 KÖTETES KÖNYVTÁRAT GYŰJTÖTT ÖSSZE, S BŐKEZŰEN TÁMOGATTA A KORABELI KÖNYVKIADÁST. TALÁN NEM VÉLETLEN, HOGY NAPJAINK EGYIK LEGRÉSZLETESEBB MULTIMÉDIÁS ENCIKLOPÉDIÁJA IS NEKI ÁLLÍT EMLÉKET.

Utoljára az 1992-es kiadással találkoztam (PC-X 1994. december), azóta sokat fejlődött a világ, a számítástechnika és a Grolier is. A legújabb kiadást már Windows 95 kompatibilisként jellemzik, ami annyit takar, hogy gond nélkül fut ezen operációs rendszer alatt, de nem követeli meglétét, vígan elvan az előző verzióval is. A készítő igazából nem bízták magukat teljesen a Microsoft kényére-kedvére, ami abban nyilvánul meg, hogy a képi megjelenítésre az Apple Computer Inc. QuickTime rendszerét használták. Biztos, ami biztos...

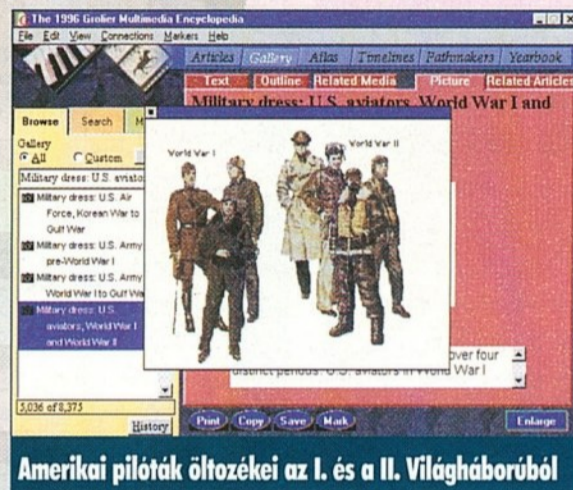
A program pontosan 32731 szócikket tartalmaz, amelyekhez általában még valamilyen multimédiás információ is tartozik.

A tengernyi információban többféle módon tudunk keresni. Egyszerűbb esetben csak beírjuk a keresni kívánt szót a megfelelő mezőbe, s a program felsorolja, hogy talált utalást a keresett szóra. Bonyolultabb esetben előfordulhat, hogy több, egymással összefüggő szót, ill. szókapcsolatot kéne felfedni. A komplex keresési

mód segítségével logikai kapcsolatot hozhatunk létre a keresni kívánt szavak között, valamint megadható, hogy hány szónyi távolságra lehetnek egymástól. Bármelyik módszert is alkalmazzuk, a keresett szó megadásakor használhatók a szokásos helyettesítő karakterek is.

Ha gyakran kell ugyanott fellapoznunk elektronikus lexikonunkat, célszerű valahogy megjelölni az adott oldalt. Itt ugyan nem hajthatunk számfületeket a kívánt oldalakra, ehelyett megjelölhetjük a szükséges szócikket. A kijelöléseket természetesen elmenthetjük, akár több különbözőféleképpen is, így ha többen dolgoznak ugyanazon a gépen ezzel a programmal, akkor sem fogják egymás munkáját zavarni.

Az egyes címszavakhoz sokféle kiegészítés kapcsolódhat. A szokásos álló- és mozgóképen, hanganyagokon kívül találkozhatunk táblázatokkal, tények gyűjteményével, interaktív anyagokkal (ezek általában bemutatják valaminek a kezelését, működését, amit a magyarázat után ki is lehet próbálni), valamint térképekkel.



Amerikai pilóták öltözékei az I. és a II. Világháborúból

A mozinak, vagyis filmbejátszásnak jelzett anyagok jó része tulajdonképpen animáció, amely látványosan mutatja be, pl. az Öböl-háború lefolyásának menetét, vagy a négyütemű motor működését.

A földabroszok meglepő részletességgel és pontossággal ábrázolták, pl. hazánkat. Szimpatikus dolog, hogy az országok térképei mellett megtalálható a jelentősebb (általában a fő-) városok és ezek belvárosainak vázlatos képe is (nem

mondom, hogy annak alapján bárhova el lehetne találni, de nem is azt a célt szolgálja).

Bár az ember nem szokott csak úgy kiolvasni egy lexikont, azért mindenképpen érdemes azt lapozgatni. Erre inspirál a Grolier adatainak szervezése, pl. a Pathmaker menüpont, mely alatt az emberiség fejlődésének mérföldköveit lerakó személyeket ismerhetjük meg (ej, be' szép mondat volt!), köztük kutatókat, felfedezőket, utazókat, űrhajósokat stb.

A tudomány számos ága közötti eligazodást a Knowledge Tree, vagyis a Tudás Fája hivatott segíteni, itt azonban nem probléma, a leszakított egy almát és nem kell az egészet rákenni arra a szerencsétlen Évára (persze, akkor még nem volt a nyuszi, aki egy bögre kakaóért minden balhét elvisz...).

Ehelyett a fa ágain végiglépelve tudjuk szűkíteni az áttekintendő témák körét, míg végül eljutunk egy átfogó szócikkhez, amely valószínűleg tartalmazza a kívánt információt.

Egy enciklopédia vagy lexikon tartalmát igen nehéz tesztelni, főleg, ha nem sok idő áll rendelkezésünkre. Első pillantásra úgy tűnik, hogy általános ismerethordozóként megállja a helyét. Második pillantásra láthatóvá válik, hogy teljes mértékben amerikai közönség részére készült. Ezt bizonyítja számos táblázat, melyek csak az USA különféle statisztikai adataival foglalkoznak.

Nem tudom, végül mit gondoljak felőle. Bár hatalmas ismeretanyagot hordoz, mégiscsak az amerikai piacra készült, ez igencsak érződik a tartalmán. Akinek kisujjában van a nyelv, s gyakran van szükség alapvető információkra szinte bármilyen témában, az elégedett lehet vele, de őszintén megvallva, jó lenne, ha készülne valami a kontinentális piac részére is (az már fel sem merül bennem, hogy esetleg egyszer valaki kifejezetten a magyar piacot célozza meg), s nem csak az amerikaiak farvizében kéne evickélnünk.

BigZoo

Képtárak

SOHA NEM ÁLLÍTOTTAM, HOGY ÉRTEK A FESTÉSZETHZ, ENNEK ELLENÉRE SZERETEM NÉZEGETNI (FŐKÉNT RÉGEBBI) MESTEREK MŰVEIT. GYAKRAN ELGONDOLKOZOM AZON, HOGY MIKÉNT TUDTAK ELKAPNI EGY RENDKÍVŰL KIFEJEZŐ MOZDULOTOT, VAGY ANNYI ÉLETTEL FELRUHÁZNI EGY TÁJKÉPET, HOGY SZINTE „BELE LEHET MÁSZNI”.

Kellemes meglepetésként ért, hogy mi magyarok is készítettünk kitűnő multimédia programot. Igaz, kicsit elbizonytalanodtam az igényes kidolgozhatóságot illetően, mikor a MINOR Kft. képviselője elmondta, hogy össz-vissz egyetlen CD-ROM-on található meg a nyolc képtár (Kunsthistorien, Louvre, Metropolitan, National Gallery, Prado, Szépművészeti, Uffizi és a Zwinger) XII. és XIX. század közötti történetét bemutató anyaga. Szerencsére rendkívül kellemes meglepetés ért, mikor kezembe kaparintottam a kiadványt. Nemcsak a festmények keletkezésének időpontja és a festő neve, hanem a festmény korrekt elemzése is megtalálható rajta, valamint érdekes ado-

maként a létrehozásához kapcsolódó „pletyka” is. Innen tudtam meg például, hogy Mona Lisa arcán fellelhető titokzatos mosoly annak a figyelmességnek is köszönhető, hogy Leonardo nem hagyta unatkozni modelljét, hanem folyamatos szórakoztatásról gondoskodott számára. A Festők életrajza éppen annyi adatot tartalmaz, hogy a lehető legtöbbet közölje, de ne legyen száraz.

Mivel interaktív képzőművészeti albummal állunk szemben, nem kell meglepődnünk azon, hogy a szakki-fejezésekre kattintva megkapjuk lexikális meghatározásukat.

Kezelése könnyű, a divatos szóval érve felhasználóbarát, és egyáltalán nem elhanyagolható szempont, hogy bármennyire is elkeveredünk az eredeti kijelöléstől, a „visszagombok” sorozatával megtalálhatjuk az eredeti fonalat.



Jesszusom, ki is ez a fazon?!

ami a scannelés gondosságából ered. A különböző hangos ismertetőket egy nagyon kellemesen és érthetően beszélő, de visszafogott férfihang mondja el.

A kiadvány nem elhanyagolható jellemzője még, hogy igazodik a Nemzeti Alaptanterv középiskolák számára előírt követelményeihez, s így alternatív tankönyvnek számít. Ennek ellenére nem csakis iskolák és diákok figyelmébe ajánlom: engem egy kicsit „magával rántott” a festmények felemelő és nyugodt világába.

Rita

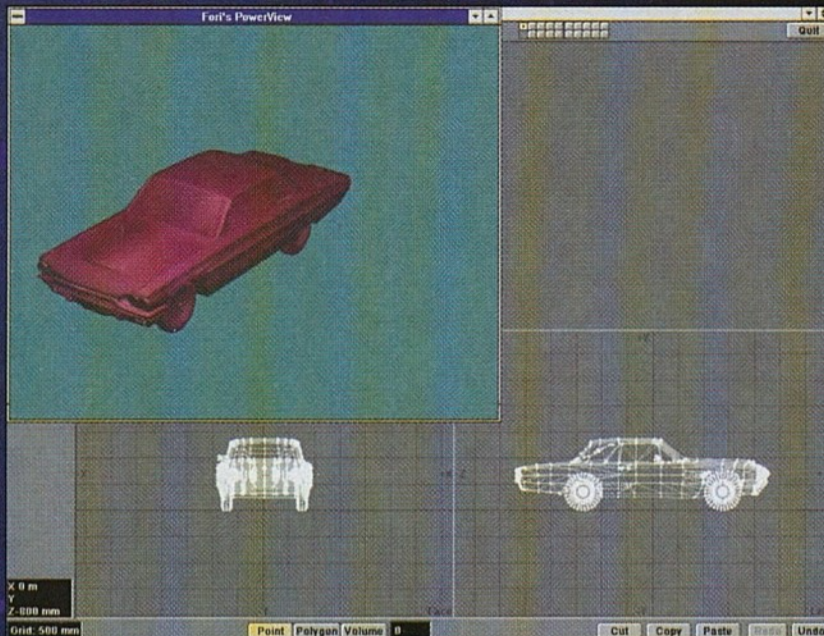
LIGHTWAVE 4.0

Újdonságok

Friss hírek érkeztek a Dynamic Realities cég új plug-injéről, a *Particle Storm*-ról, amely a Lightwave leképzésében már régóta szereplő *particle* objektumok mozgatására szolgál. A piacon ugyan már kapható egy régi, még az amigás időkől származó plug-in, a *Sparks* (MetroGrafx), ami a maga nemében nagyon jó, de a *Particle Storm* valós időben mutatja az aktuális beállításokat, jelentősen felgyorsítva így a munkát. A modulban tetszőlegesen állíthatjuk a részecskék születésének időbeni eloszlását, a kibocsátó felület alakját, a részecskék mozgását és azok ütközését.

A Dynamic Realities egyébként már régóta foglalkozik kiegészítők írásával. Szintén még az amigás időkől származik az *Impact!* ötlete, amelynek plug-in változata már kapható a Lightwave 4-hez. Ez a színben található testek mozgatását végzi a newtoni fizika törvényei alapján, ütközésvizsgálattal és speciális erőterekkel (pl. forgószal) kiegészítve.

Igazi csemege a *Fiber Factory* (Metrografx), amely különféle szőröket képes egy test felszínére generálni.



Lássuk sorjában! Kezdetben volt a „4.0 rev A” jelzésű CD. Ez volt a legelső kiadás, viszonylag sok hibával. A futtatható programok pontos verziószáma 4.0f. Ezt hamar felváltotta a „rev B” CD, melyen a programok verziója 4.0j. Ebben a változatban már csak két nagyobb hiba maradt: a HIIP (képformátum konverziós) modulok instabilitása és memória foglalási/felszabadítási problémák, melyek a Lightwave-ben képszekvenciák használata esetén memóriavesztést okozhattak. Természetesen ezeket orvosolja a cikk írásakor aktuálisnak számító verzió, a 4.0y, amely a „rev C” jelzésű CD-kon található. Érdekesség még, hogy a Newtek megszüntette a Syndesys cég objektum formátum konverziós moduljainak (3DS, DXF, Wavefront) felhasználását, ezeket saját modulokkal helyettesítette, amelyek – a tapasztalatok szerint – sokkal megbízhatóbban működnek.

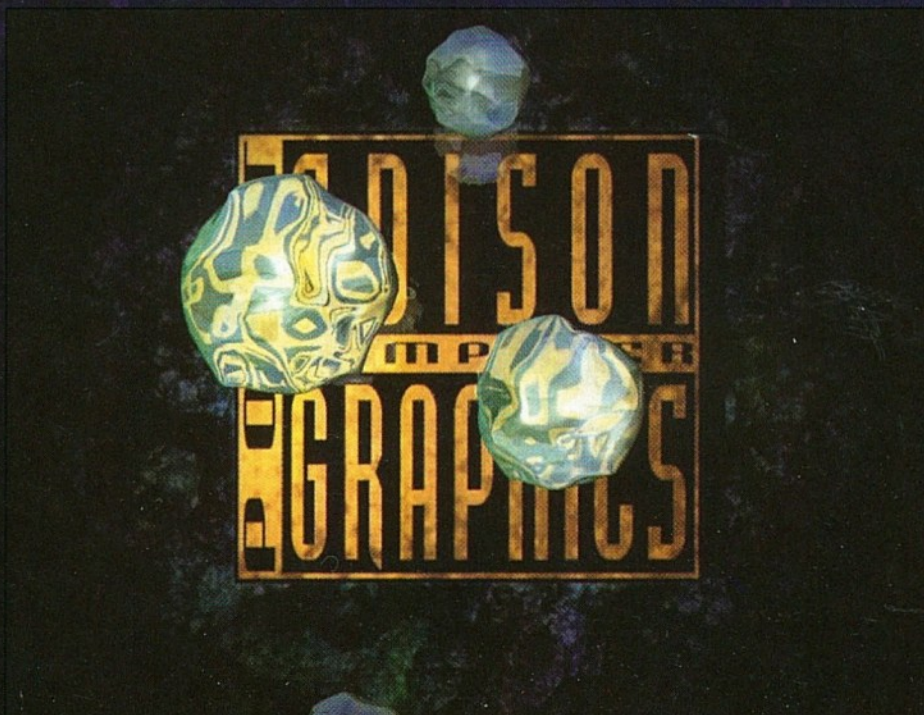
Itt említem meg, hogy megváltozott a Newtek politikája az új változatok kiadásával kapcsolatban. Januártól kezdve a legújabb változat mindig megta-



Megadhatjuk a szórás sűrűségét és hosszát, szabályozhatjuk az eloszlását. Ez a plug-in szintén a Lightwave particle rendszerét használja a leképzéshez.

Verziók

Nagy a kavargás a Lightwave verzióival kapcsolatban. Természetesen mindenki a 4.0-ás jelzésűt használja, de az már korántsem biztos, hogy ez ugyanaz, mint barátunk 4.0-ása. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy a Newtek szép csendben javította a programot, a Lightwave CD-ken pedig csak egy apró betűjelzés mutatta a változást. Ha a programban (Layout, Modeler) megnézzük az About által kiírt verziószámot, megnyugodva olvassuk, hogy 4.0, de az ezen belüli változatokról nem kapunk tájékoztatást. A pontos verziószámot úgy tudhatjuk meg, hogy a program állományokban (Lightwav.Exe, Modeler.Exe, Lwsn.Exe) megkeressük a \$VER karakter sorozatot és megnézzük mi áll mögötte.



RAY-TRACING

MÉLYVÍZ

lálható patch formájában a cég Internet site-ján (ftp.newtek.com Upgrades).

PowerView

Az előző Lightwave cikkek valamelyikében már szó esett a PoverView nevű plug-inről, amelyet a Newteknél fejlesztenek. Nos, már ez is elérhető az Interneten, az ígéreteknek megfelelően mindenféle ellenszolgáltatás nélkül letölthető a fentebb már említett címről. A PoverView nem más mint egy OpenGL alapú, valós idejű objektum nézegető, amely a Modelerből indítható. Indításakor egy tetszőleges méretezhető ablak jelenik meg, melyben az aktuális réteg(ek)en elhelyezkedő tárgy (Gouraud vagy Flat) árnyékolt képét láthatjuk. Az objektumot forgathatjuk, kicsinyíthetjük/nagyíthatjuk, beállíthatjuk a színét, valamint a rajta lévő csillanás színét és nagyságát. A „valós idejű” kifejezés pedig meglepően helytálló: a tapasztalatok azt mutatják, hogy egy 120 Mhz-es, PCI alapú (Endeavour) Pentiumos gép, VRAM-os 64 bites grafikus kártyával (SPEA V7 Storm Pro), Windows NT 3.51 alatt, hardware gyorsítás nélküli OpenGL könyvtárakkal eléri egy SGI Indigo XS grafikus alrendszer sebességét! Ez gyakorlatban azt jelenti,



hogy 10000 poligonig folyamatos mozgást látunk a képernyőn.

A cikk végére néhány mondat a képekhez. Többen kifogásolták, hogy az eddig leköszölt képanyag zömében a Lightwave-hez mellékelte demókból állt. Nos, mostanában a Post Edison Graphics nevezetű animációs cégnél tevékenykedem, ahol az elsők között vásároltuk meg és vettük használatba a Lightwave 4.0 PC-s változatát. Az itt készült munkákból ad ízeletet ez a néhány kép.

Marinov 'Gaborca' Gábor

MULTIMÉDIA**MÉLYVÍZ**

TÖBBEN JELEZTÉK, HOGY SZÍVESEN OLVASNÁNAK A VIDEO CHIP-EKRŐL. A MEGLÁTÁS JÓ, MIVEL NEM A GRAFIKUS KÁRTYA, HANEM ANNAK KÖZPONTI CHIPJE HATÁROZZA MEG A GRAFIKUS, ILLETVE VIDEO KÉPESSÉGEKET. ÉZT PERSZE EGY ROSSZ KÁRTYA DESIGNNAL MÉG EL LEHET RONTANI, DE MI AZ OPTIMIZMUS RENDÍTHETETLEN LOVAGJAKÉNT ÁSSUNK MÉLYEBBRE MAGUNKAT A CHIEK BAKELITTŐL ILLATOZÓ MÉLYSÉGEIBE.

Multimédia

Video chippek & Co.

Még mindig három fontos eleme van a grafikus-video chipeknek: a 2D grafikai gyorsító funkciók, a video playback (esetleg kitömörítéssel) és a 3D grafikai funkciók, illetve ezek kombinálása. Mostanában jelennek meg azok a kártyák, amelyek mindhárom területen fel tudnak mutatni valamit (pl. Matrox Millenium), de a legtöbb gyártó (pl. Boca, ELSA, Miro, NEC, Number Nine, Orchid, Diamond VideoLogic stb.) add-in formában látja a megoldást, azaz a meglévő grafikus kártyánkra drótozható kiegészítő paneleket dob piacra. A legújabb chippek már a kitömörítést is tartalmazzák, felváltva ezáltal a software-es kitömörítést, ami csak nagyobb teljesítményű gépeken élvezhető, de még ezeken is úgy lefoglalja a CPU-t, hogy más feladatot nem nagyon lehet a lejátszással egyidejűleg végeztetni.

Az S3 cég, bár jobbára a régebbi chipjeivel, igencsak uralni látszik a piacot. A cég 1993-ban kezdett 64 bites gyorsító chipeket gyártani, és a mai napig nem „vetemedt” komplett kártyák készítésére (előtte még a 805-ös szériával is nyomultak). Ezek közül a DRAM-os Vision864, és a VRAM-os Vision964 jelent meg elő-

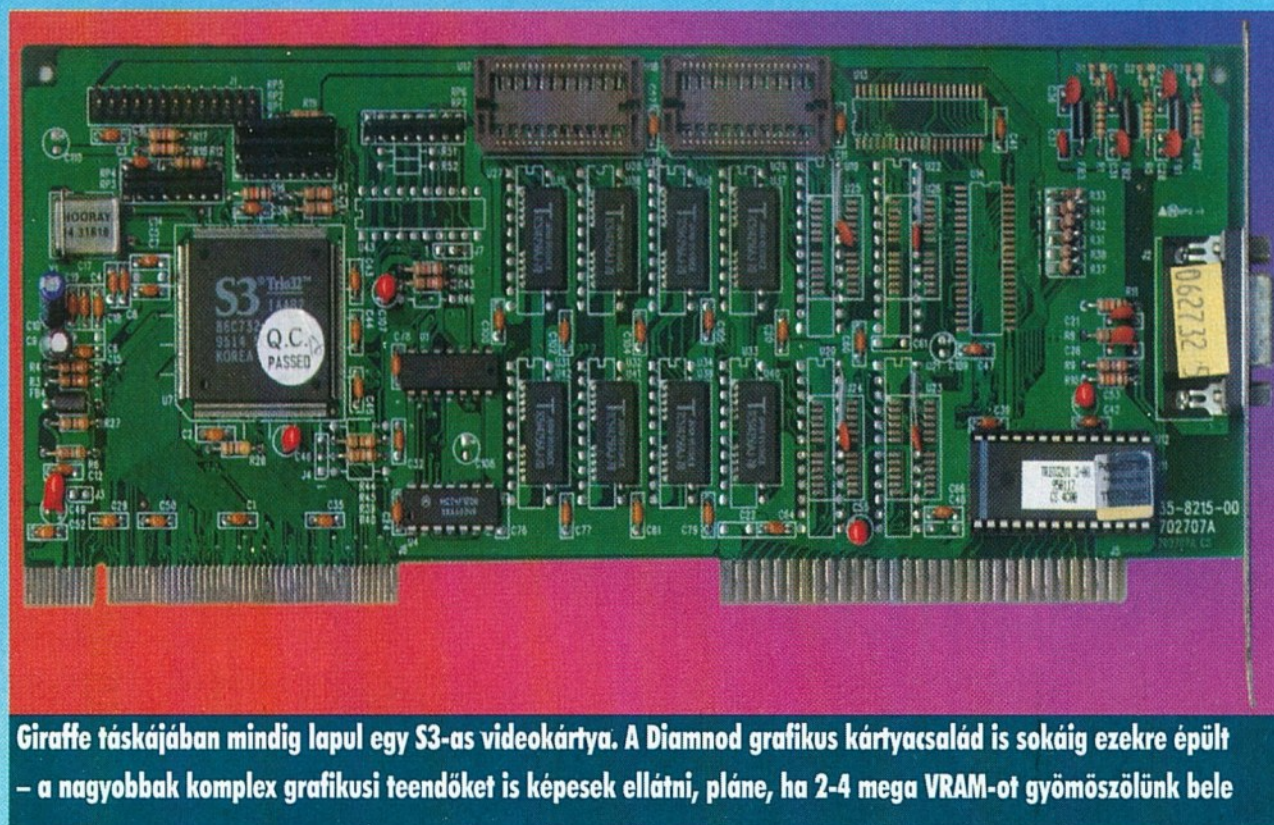
ször. Mindkettő csupán 2D grafikus gyorsító funkciókat tartalmazott, ezért nem sokkal később egy javított változat látta meg a napvilágot, a Vision866, amely jobb poligonrajzolással, gyorsabb szöveg megjelenítéssel és vonalhúzással büszkélkedhetett. A 966-osba már egy kis multimédia ízt is belevittek, hiszen az osztott buffer kezelésnek (SFBI, shared frame buffer interconnect) és a genlockolásnak nyomait fedezhettük fel: olyan jeleket tartalmazott, melyek segítségével a frame buffert meg lehet osztani a chip és egy külső koprocesszor között. Másrészt a beépített genlock áramkör a RAMDAC kimenetét egy külső videojelhez tudta szinkronizálni, ami igen hasznos overlay technika esetén.

A második „eresztés” a Vision868 és a Vision968-ból állt. Itt ugyan lemondtak az SFBI-ről, viszont video gyorsító funkciókkal látták el a chipet. Ide tartozott a szintér konverzió (YUV-RGB), a bilineáris nagyítás/kicsinyítés és a dithering.

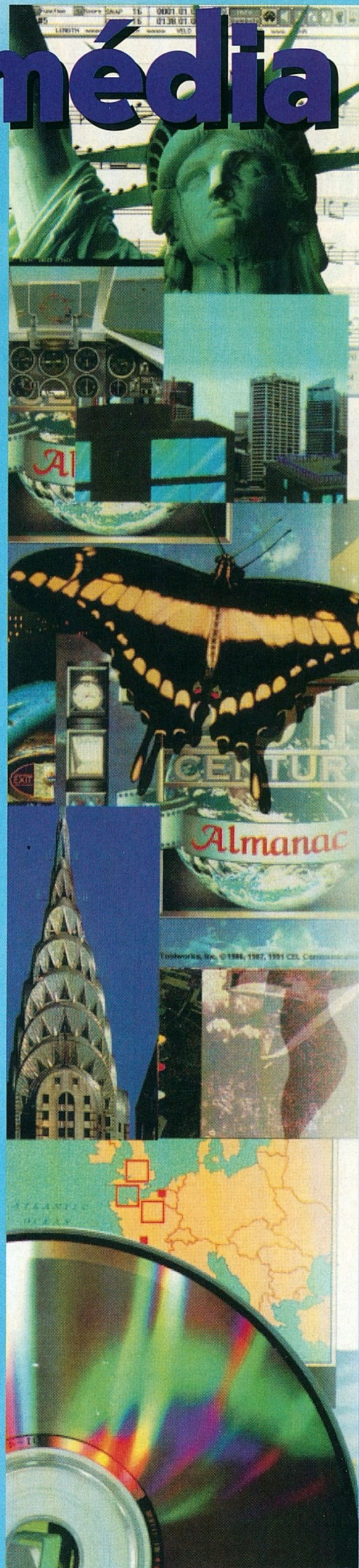
1994 szeptemberében látott napvilágot egy új család, a Trio32/64, amely bár egy alacsonyabb árkategóriát képviselt, a teljesítmény igényéről sem mondtak le a tervezők. Nyilvánvalóan DRAM-os megoldásról van szó, energia megtakarító funkciókkal. Az SFBI technika szintén jelen van a chipben, és az árcsökkentés kedvéért egy 135 MHz-es RAMDAC, genlock és VAFC támogatás is került rá.

Annak érdekében, hogy a 864-es, illetve a 964-es chippek SFBI technikáját ki is lehessen használni, készült egy Vision/VA video gyorsítóchip is, amely külső videojelet (élő jelet és egy MPEG dekóder kimenetét) tud az osztott bufferba „pakolni”. A VA szintér konverzióval, skálázóval, ditheringgel és kimeneti croppinggal (a frame-ből adott méret kivágása) rendelkezik.

A Trio chippeknek nemrégiben elkészült a „videós” változatuk is Trio64V+ néven. Valójában minden maradt a régiekben (135 MHz RAMDAC, DRAM stb.), de a chip kapott egy úgynevezett Scenic Highway busz interfészt (8+5 bit), ami a Scenic/MX2 MPEG dekóderrel való összekapcsolódást támogatja, nyilván anyagilag kedvezőbb módon, mint azt a Visionx64-VA páros tette. Megoldották a skálázást is, de sajnos csak az x tengely



Giraffe táskájában mindig lapul egy S3-as videokártya. A Diamond grafikus kártyacsalád is sokáig ezekre épült – a nagyobbak komplex grafikus teendőket is képesek ellátni, pláne, ha 2-4 mega VRAM-ot gyömöszölünk bele





Hamisítatlan és – egyelőre – hamisíthatatlan Diamond Edge 3D grafikus gyorsítókártya Windows 95 alá

irányában használ interpolációt, az y tengelyen csak duplázás történik. Ennek nyilván az az oka, hogy az y irányú műveletekhez több teljes sort kell pufferelni, amit olcsó chipsetekben nem érdemes megvalósítani. A chip újdonsága, hogy a videoablak színmélysége független az aktuális desktop színmélységtől, azaz egy 256 színű desktopban is megjelenhet 64K színű video (pl. MPEG). A beépített RAMDAC chroma-keyinget is tartalmaz, azaz a videóra grafikát tehetünk.

Novemberben, a COMDEX-en mutatta be az S3 legújabb szüleményét, a ViRGE-t és a ViRGE/VX-et. A ViRGE a Trio64V+ továbbfejlesztése, tartalmaz szintér konverziót és skálázást is. A chip tradicionálisan DRAM-os és 135 MHz-es RAMDAC-kel van ellátva. A ViRGE/VX-et már VRAM-os, 220 MHz-es RAMDAC-kel szerelték fel, ami lehetővé teszi az 1600x1200-as felbontás elérését 75 Hz-nél Truecolorban. 1996 folyamán várhatóan add-in típusú 3D kártyák jelennek majd meg a ViRGE-höz.

Ne higgyük azért azt, hogy az S3-on kívül más legény nincs is talpon. Itt van mindjárt a Tseng, aki végre kihozta az ET6000-es chipjét. A chip DRAM-os, és a W32p-Viper páros felváltására tervezték. Belső buszán a sávszélesség eléri a GB/s-ot, ami igen nagy teljesítmény. De hogyan lehet ezt DRAM-mal elérni? A memória egy úgynevezett Multi-bank-DRAM konfigurációban van elrendezve, ami annyit jelent, hogy 32 KB-os blokkokra van felosztva és egy belső busszal összekötve. A gyors memória ciklusok átlapoltszinkron hozzáféréssel 8 ns-os elérési időt lehet elérni.

A hardware világában 1995 vége és 1996 a multimédia jegyében zajlik. A cél minél kompaktabb és sokoldalúbb multimédia chipke piacra dobása. Ezek a chipke olcsó, tömegesen gyártandó kártyák agyai lesznek majd, multimédia alapfejlesztésekre tehát nem nagyon alkalmasak. Kiválóak azonban multimédiára épülő alkalmazások, prezentációk, oktatóanyagok, játékok készítésére és futtatására. Elsőként a MicroUnity cég Mediaprocessorát mutatnám be. Ez egy CISC, RISC és DSP technikákat ötvöző chip, amely teljesen programozható, maximálisan 1 GB/s sávszélességet produkál, és egy chiphármasnak a fő része. A többi chip egy bridge (híd), amelynek feladata a DRAM-hoz és a PCI buszhoz való kapcsolódás, illetve egy MediaCodec, amely tömörítési és kitömörítési feladatokat lát el a különböző formátumok között. A chipnek

saját valós idejű operációs rendszere van, de nem valós idejű operációs rendszert is tud futtatni.

A Philips cég Trimedia chipje ennél több beépített tudással rendelkezik. Szintén CPU és DSP keverék, egy PC-ben DSP-ként, egy önálló set-top boxban (erősen korlátozott funkciójú, multimédia célszámítógép, ott-honi célokra) viszont CPU-ként viselkedik. A belső busza 400 MB/s-os sávszélességű, autonóm modulokat köt össze, melyek: audio be, audio ki, video be, video ki, MPEG codec, képfeldolgozó processzor, kommunikációs áramkörök és egy VLIW processzor (very large instruction word, nagyon nagy utasítás szóhosszúságú processzor). A belső busz extra logika nélkül kapcsolódik a PCI buszra.

A Chromatic Research Mpact Media Engine nevű chipje egy általános célú DSP. A programozható media-ware modulokkal könnyedén valósítható meg MPEG-1 tömörítés és kitömörítés, MPEG-2 dekódolás, de wave-table és wave guide szintézis is. Videokonferencia menedzselést is könnyen megvalósíthatunk (H.320).

A negyedik processzor az Nvidia NV1, ami a játékok támogatására készült. A 3D gyorsító nem egyszerű polygonokból, hanem NURBS-ökből (nonuniform rational B-splines) építkezik, ami simább felületeket és kevesebb építőelemet jelent. Az audio modul 32 csatornás (jó gépen akár 50 is lehet) CD minőségű wavetable szintézist valósít meg. Nincs szüksége külön memóriára, mert a PCI buszon keresztül szédületes sebességgel tudja az adatait a központi memóriából beolvasni. A buszrendszere gyűrű, amin a komponensek csücsülnek. A chip hiányossága az MPEG-1 dekódoló hiánya, ebben az esetben tehát kénytelenek leszünk a software-es megoldáshoz nyúlni.

**Dr. Doktor
Szeni@is.twi.tudelft.nl**



**AMIT NÉZ AZ LÁT-
SZÓLAGOS,
AMIT KÍNÁLUNK AZ
VALÓSÁGOS!
A SZÁMÍTÁSTECHNIKA
TELJES VÁLASZTÉKÁVAL
VALAMINT RENDKÍVÜL
KEDVEZŐ ÁRAKKAL
VÁRJUK BEMUTATÓ-
TERMÜNKBEN.**

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

SOWAH

57

WIZARD'S**PREMIER**

CSAK KEVÉS HELYEM VAN AZ ÚJDONSÁGOKRA (AZT IS INKÁBB KÉPEKRE HASZNÁLOM), ÍGY NEM IS SZAPORÍTOM A SZÓT, LÁSSUK, MIFÉLE GÉPCSDÁK ÉRKEZTEK MOSTANÁBAN A WIZARD'SBA.



A Virtua Striker

Világosan látszik, hogy az új technikával a SEGA minden játékformát elkészít. A Virtua Striker – mi más lehetne – foci-szimulátor a Virtua Fighter 2-höz hasonló, árnyékolt vektorgrafikával.

Múlt hétvégén végre újra összeszedtük a PC-X csapatot, és leugrottunk Quasarozni. Nem olyan vérrre menő fajtát játszottunk, csak egy kis barátságos csetepatét. Ennek megfelelően a



Íme végre egy kép a kétszemélyes WingWarról

zöld csapat legyalázta a pirosat. Végeredmény: -3 : 510. TRf új taktikával (piros csapat!) élettelenül kóborgott a játéktéren, majd mikor már mind azt hittük, halott, besétált a bázisba, és felrobbantotta. A szégyenteljes mínusz három mindettől függetlenül megmaradt

Mr. Chaos

B

efejeződtek az átalakítások, s így az emeleten megnyílt

a Sportvilág, ahol kizárólag sportjátékok találhatóak. A földszinten megmaradtak az ismerős játékok, illetve rengeteg újabb gép is helyet kapott: a Tekken 2 a pofozkodni vágyóknak való. Shade-elt, texture-mappinges grafika, dobhártya-repezítő hanghatások. Az igazi profikat persze, gondolom, a két vadí új karakter, az új ugrások és a titkos ütések hozzák igazándiból tűzbe...

A World Rally 2 az „autóversenyzőknek” készült friss verzió. A felülnézetből látható rally-pályán kell irányítani az autókat – az újítás, hogy egyszerre ketten is játszható.



Tekken 2 – már látom Jont, ahogy tépi a dzsolsztyiket

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, ÉS AZ OKTOGONON**

**EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR
1996. MÁRCIUS 31-IG,
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S-BAN!**

ULTRASOUND PLUG & PLAY

BETMEN testvéreim!

**Eljött az igazság pillanata. A nagy mű
elkészült. Íme a legújabb Gravis hangkártya:**

- 16 bites, 48 kHz-es, 32 csatornás audió hardver
- 32 hangú, General MIDI kompatibilis PCM wavetable szintetizátor
- Hardverkompatibilitás az Ultrasound, a Soundblaster és a Roland szabványokkal
 - Max. 8.5 MB RAM
 - ROM és RAM-kezelés
 - Beépített effektprocesszor
- Windows '95 Plug & Play támogatás
- IDE CD-ROM meghajtó csatlakozás
- Full duplex kapcsolat támogatása az Interneten
- A jándék mikrofon + szoftver hegyek

**Pixel Multimedia Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 13.
Tel: 266-6059, 118-1595
Fax: 118-6651**

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

FaxInform®

számítógépes adatbázis.
Tel.: 267-9916.

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

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

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



PC Trafik Bt

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

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

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

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

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezménnyel jár: a CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak, megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás és egyéb meglepetések.

BitMEX BBS. Tel.: 267-9918

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



Diamond 2121 VGA + MPEG+CD-I (1MB EDO RAM, PCI) 27.990
Diamond Edge 3D VGA +16 bites hangkártya + 3D-s játékok (1MB RAM, PCI) 49.600
Diamond Stealth 64 (PCI VGA 2 MB RAM) 52.800



<p>CD-Romtár 4. Még mindig kapható! A legátfogóbb magyar nyelvű CD-ROM katalógus, rengeteg demóval és ezer más meglepetéssel.</p>	<p>Budapest Budapest térképe és nevezetességei. Filmek, fotók és leírások.</p>	<p>3D Atlas Domborzati térképeket tartalmazó világatlasz, sok újszerű megoldással és hasznos információval.</p>	<p>Aliens Egy horrorisztikus stratégiai kaland, SVGA grafikával.</p>	<p>SWAT-Police Quest 5 A rendőrség elitjévé válhatsz, ha elég jól csinálod. Ügyességi kalandjáték.</p>
<p>JOGTÁR TELEFONKÖNYV CÉGHÍREK Nálunk mind a három kapható, folyamatos frissítéssel.</p>	<p>Interaktív video magazin Rengeteg filmrészlet, tartalmak leírása, több szempont szerinti keresés.</p>	<p>Encarta 96 Encarta World Atlas A szokásos színes, változatos enciklopédia, kibővített anyaggal. Világatlasz Microsoft minőségben.</p>	<p>SU27 Az orosz vadászgépek csúcsa – a játékban is. Remek vadászpilóta szimulátor.</p>	<p>Torrins Passage Az egyik legszebb kalandjáték-minőségi grafikával.</p>
<p>Barangolás az állatvilágban Gyönyörű színes, képes, hangos állatenciklopédia magyar nyelven.</p>	<p>Destruction Derby A roncs-derby egyedülálló élmény mindenkinél. Törj vagy összetörnek!</p>	<p>Rebel Assault II. Végre itt van a régóta várt népszerű játéknak a második része 2 CD-n. Még több kaland, még több izgalom.</p>	<p>Raven Project Ebben az űrhajó szimulációban minden megtalálható.</p>	<p>Allied General Az év stratégiai játéka – Panzer General folytatásaként.</p>
<p>NRG Lendületes zene egy fiatal zenekartól új, szokatlan formában. A remek zene mellett 50 játékot is találunk a lemezen</p>	<p>Fatal Racing Autóverseny életre-halálra. 30 méteres ugrásokkal, ütközésekkel, repülésekkel, lupingokkal és dugóhúzókkal kell küszködni.</p>	<p>Actua Soccer Valószínűleg a legkötelesebb foci játék, ami valaha is készült PC-re. Remek 3D-s grafika, SVGA felbontás teszi élethűvé a játékot.</p>	<p>Druid Elképzelhetetlenül jó grafikájú kalandjáték.</p>	<p>The Dark Eye 7th Guest szerű játék-super grafikával grafikával.</p>
<p>6 Nyelvű EURÓPA Szótár 6 nyelv (magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol) bármelyikéről bármelyikére fordít, 300.000 szavas szókincs</p>	<p>The Need for Speed A legszenzációsabb autóverseny, amit csak láttak. Egy valódi pilóta éberségét követeli a játék.</p>	<p>My First Incredible Amazing Dictionary A Dorling Kindersley a világ egyik leglátványosabb kiadójának színvonalas általános enciklopédiája.</p>	<p>Entomorph A logikánkat is próbára tevő fantasy szerepjáték.</p>	<p>Shivers A SIERRA egyik leglátványosabb szerepjátéka, amely egy titokzatos múzeumban játszódik.</p>
<p>Ebciklopédia A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be videofilmek és képek segítségével.</p>	<p>Stonekeep Egy újabb szerepjáték, melyben szörnyekkel, csontvázakkal és egyéb félelmetes lényekkel kell megküzdeni.</p>	<p>Wing Commander IV. Látványos videoklippek, többszörös választási lehetőségek, űrcsaták, lázadók és kalózok teszik próbára képességeinket.</p>	<p>Steel Panthers Második világháborús harci szimuláció.</p>	<p>11th Hour A már jól ismert 7th Guest folytatása. A 4 CD-s játék rengeteg logikai rejteletet kínál.</p>
<p>Interaktív PUSZTA Sex Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely egyedi módon mutatja be a magyar pusztát „szépségeit”.</p>	<p>Screamer Látványos, gyors és háborzongatóan veszélyes autóversenyek győztese vagy vesztese lehetsz. Tapossz bele!</p>	<p>EF 2000 A TFX II. a legrealisabb és legprofibb vadászgép szimulátor.</p>	<p>Thunderscape Egy fantasy világba vezető szerepjáték.</p>	<p>Redshift 2 Csillagászati program, látványos űrfotók, csillagterképek segítenek az égi eligazodásban.</p>
<p>Korongvilág I. Interaktív újság, sok érdekességgel, játékdemóval.</p>	<p>Indycar Racing II. Az indycar kedvelőinek ez a második rész sem okoz majd csalódást.</p>	<p>Thunderhawk II A legjátszhatóbb és leglátványosabb helikopterszimulátor.</p>	<p>Cyberspeed A jövő járműveivel száguldozhatunk.</p>	<p>3D Interior 3D-s belsőépítészeti tervezőprogram. Könnyen kezelhető, DOS és Windows alatt is működik.</p>

JOYSTICK-ok

QS Warrior 5 2.392
Gravis Analog 3.900
Gravis Phoenix 16.900

Gravis Firebird 10.900
Gravis Thunderbird Hívjon



TM Kormány+pedál
36.900.-Ft +Áfa

VIRTUÁLIS LISZTOK

PD/CD-ROM

A többször írható CD technológia

Műszaki paraméterek:
- Kapacitás: 650 MB
- Adatátvitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis
Akciós áron most 99.000 Ft +Áfa

SONY

CDU 920S
2x CD-ÍRÓ

Nálunk a legkedvezőbb áron:
199.000 Ft +Áfa

SAMSUNG MONITOROK

14" LR dig. contr. 38.900
14" LR NI d. contr. 41.900
15" LR NI d. contr. 62.000
17" LR NI d. contr. 134.000



Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

Élvezd a virtuális valóság örületét. **FORTE VFX-1** Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Minden játékkal játszható.

Multimedia World
díjat nyert szabványteremtő sisakja.

MMMP

Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027



Hangkártyák

Genius Soundmaker 16E	10.900
Gravis Ultrasound Max	23.500
Soundblaster 16 VE	16.200
Soundblaster AWE 32 PnP	49.900

CD játszó

Mitsumi FX-400 4 X IDE	23.900
UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec)	19.900
UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec)	31.800

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft

szoftverek teljes választéka

Hangszórók

Floppyt és monitort
óvó mágneses árnyékolás
Hangerő,- és hangszín-
szabályozási lehetőség
220 V-ról üzemeltethető

J-351 AV aktív hangszugárzó	
3"-os, 40W PMPO	6.500
J-511 AV aktív hangszugárzó	
4" és 1,5"-os, 100W PMPO	8.500

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

180.000 Ft

916