

CD-ROM
MELLEKLETTEL



MAGAZIN

JÚLIUS -
AUGUSZTUS
III. ÉVF. 7-8. SZ. 1996. 595 FT.

MS FRONTPAGE 1.1

A WEB-szerkesztő teljes verziója a CD-n!

<p>Játszható demók: Afterlife, Ancient Empires, Bermuda Syndrome, Conquest of the New World, Cyberia 2, Gender Wars, Megarace 2, Return Fire, Settlers II, ShellShock, Silent Thunder, Speed Haste, Virtua Fighter Remix, World Rally Fever, Xenophage</p> <p>GamePort: Space Buck, Settlers II és Bud Tucker cikkek, cheatek, kimentések, patchek</p>	<p>Előzetesek: FIGP2, Heart of Darkness, Quake, Z</p> <p>Mélyvíz: Cadkey 3.55 teljes verzió, desktop theme, driverek, ikonok, internet utilityk, wallpaperek</p> <p>Microsoft: Frontpage 1.1 teljes verzió, játékok, update-ek, új Powertoys, Internet Explorer 3.0 beta</p> <p>Demozóna: a Scenest'96 nyertes demói</p> <p>Multimédia: Crayon Factory, Great World Adventure, RedShift2</p> <p>Rengeteg shareware program</p>
--	--

3000 forintot spórolsz!

Ma jön el az a nagy nap, amikor majd nem tudsz ellenállni a kísértésnek, mert az év legcsábítóbb és legizgalmasabb...

Olyan ajánlattal állunk elő, amit most nem fogsz visszautasítani - nemcsak lehetőséget adunk a spórolásra, de még...

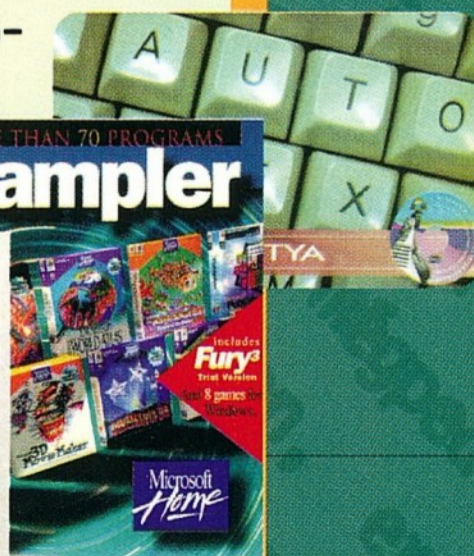
Sokáig nem gondolkodhatsz, mert mindössze hét heted van, hogy amellettdöntsd, most kell előfizetned a PC-X Magazinra...

Tessék hát meghallgatni ajánlatunkat, amely egészen pontosan augusztus 23-án, éjfélig tart - egy perccel se tovább...

Ha augusztus 23-ig beérkezik az egyéves megrendelésed a PC-X Magazinra (a lapban található szelvényen, vagy akár telefonon, személyesen a szerkesztőségben, levélben, e-mailben is kérhetsz befizetési csekket a mindössze 2688 forintról), akkor a CD mellékletes PC-X Magazint szeptembertől is a régi áron, darabonként alig 250 forintért kaphod meg! Ezzel nemcsak féláron jutsz a laphoz és ingyen kapsz két számot, hanem ráadásként három fantasztikus ajándékkal is kedveskedünk! Ha előfizettél, küldünk egy Microsoft demo CD-t, egy Automex klubkártyát, amellyel 20 százalékkal olcsóbban vásárolhatsz, és háromszor ingyenesen Internetezhetsz a Protea Internet Kávézónkban, a Mücsarnokban!

Cimünk változatlan:
1537 Budapest, Pf. 386
Tel.: 156-0337.

PREVIEW MORE THAN 70 PROGRAMS
CD Sampler



MOST FIZESS ELŐ!

EcoBIT®

EcoBIT Multimédia Szaküzlet
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, Fax: 268-0361
Email: ecobit@mail.datanet.hu

Az EcoBIT gongozásában a világpremierrel
egy időben **M E G J E L E N T ! ! !**

The Settlers II

VENI, VIDI, VICI

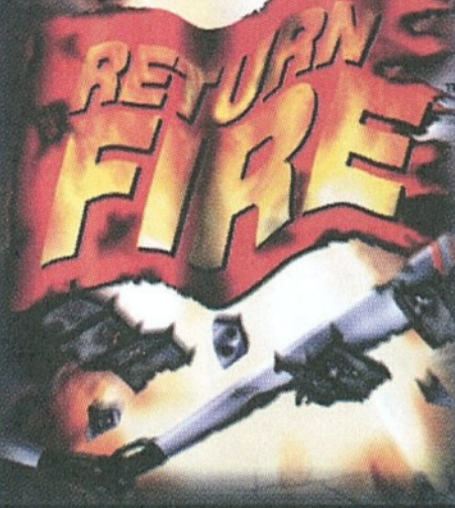
Az év stratégiai játéka!

Kizárólagos forgalmazó
az EcoBIT, kapható az
EcoBIT üzletében és a
legjobb viszonteladóknál.

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

**Magyar kézikönyvvel
az igazi!**

Return Fire - Time Warner Interactive (PC CD-ROM)
Komplex stratégiát igénylő akció játék 1-4 játékos részére.
Osztott képernyős 2 játékos mód. Több mint 100 küldetés.
Dolby Surround Audio Track. Igényesen kidolgozott grafika.



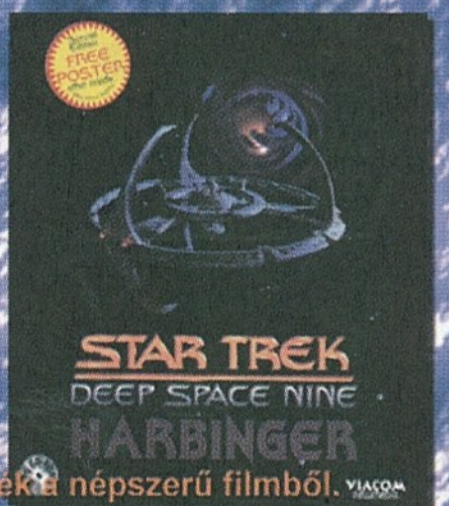
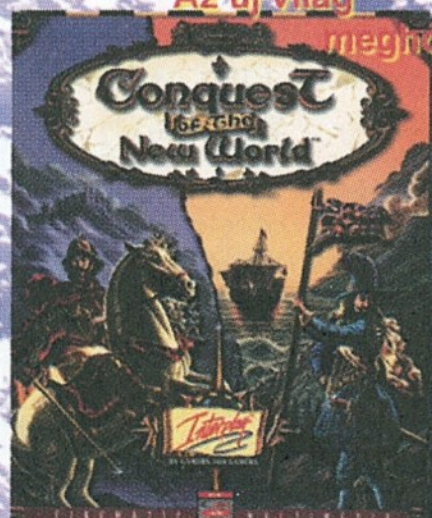
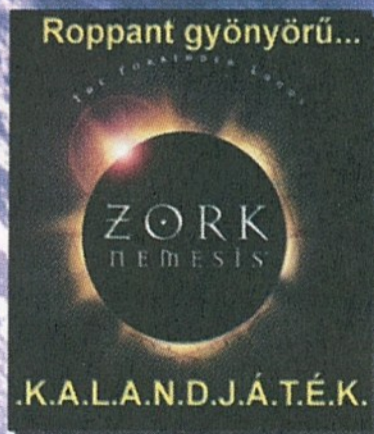
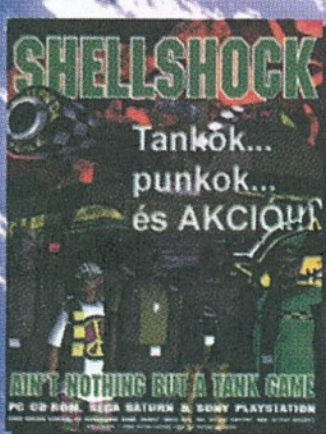
Organic Art - Time Warner Interactive (PC CD-ROM)
Aki szeret gyönyörködni a művészen kivitelezett képernyő
védőkben, vagy akár maga akarja megszerkeszteni azokat,
az szeretni fogja ezt a programot. 100 előre elkészített 3D-s
képernyővédő és 400 millió variáció amit mi készíthetünk el.

Where's Wally? At the Circus
- Time Warner Interactive
Wally egy népszerű gyermek
könyv főhőse, most CD-n is a
4-9 évesek kedvence lehet.



A program két fő erénye az
oktatás és a szórakoztatás.
Türeményes grafikával és
zenével logikai és készség-
fejlesztő feladványokkal
bűvöli el a gyerekeket.

A CD-k postai utánvétellel is megrendelhetőek. Ehhez kérjétek levélben legújabb árlistánkat.



Már kapható az üzletünkben:

- | | |
|-----------------|--------------------------------|
| Speed Haste | World Rally Fever |
| Cyberia 2. | Worcraft 2. Expansion Set |
| Civilisation 2. | Silent Hunter |
| Earthsiege 2. | Kingdom 'O Magic |
| F1GP Manager | Sensible Worl of Soccer Europ. |
| Congo | Normality |

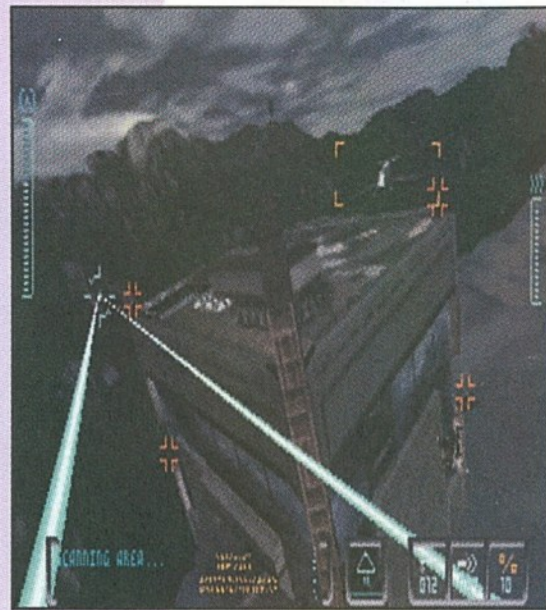
A 10.000.- Ft felett vásárlók ajándék CD-t kapnak. Akciós CD-k 10-50%-os árengedménnyel kaphatóak.

TARTALOM

Hotline News	6
Mi van a CD-n?	8
Speed Mania	10
Settlers II	12
Chronicle of the Sword	16
Fast Attack	20
Bermuda Syndrome	23
Silent Thunder	24
Conquest of the New World	26
Shellshock	30
Cyberia 2	31
Music City	32
Könyvjelző	34
Filmajánlat	35
MS School Bus	36
MS CD Plus	37
Demozóna	38
Szörfözni mentünk	40
Dr. Midi	41
Aréna	42
HW Depo	46
Olympic Gold	48
Ho-Ho-Ho!	50
Corel Bible	51
Hangfal Teszt	52
3D Studio Max	54
Wizard's	58

Cyberia 2

„Zak új feladata, hogy három hosszú hibernációban eltöltött év után először kiderítse mi történt vele, utána elpusztítsa a megmaradt Cyberia kolóniát és vezetőjét, Dr. Corbint, az őrült tudóst. Szerencsére nem egyedül kell megvívnia a csatát, segítőtársai közül a legfigyelmreméltebb Major, akiről jó ideig nem tudjuk biztosan, hogy barát-e, vagy áruló, bár ilyen csinos csaj nem lehet gonosz...”



31

Silent Thunder

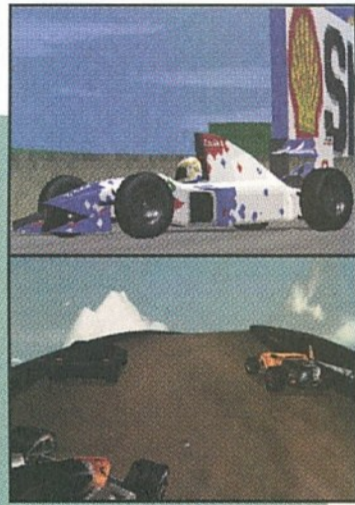
„Talán a világ egyik legrondább repülőgépe az A-10A Thunderbolt II, vagy közismertebb nevén Warthog. Sikerkült-e a Sierrának olyan jó programot írnia, mint amilyen csúnya az A-10-es?...”



24-25

Speed Mania

Négy autóverseny programot mutatunk be: ebből kettő, az FIGP2 és a Megarace 2 még nem készült el. A Speed Haste gyors, nem túl látványos, de szimulátor jellegű – osztott képernyőn ketten is játszható. A World Rally Fever aranyos, bájos, de idegesítő. Igaz, egyszerre többen is játszható. Mindegyik játékhoz találsz a CD-n anyagot!



10-11

Settlers II.

„Aki azt várta, hogy csak a játék grafikai részét dolgozzák át a készítőik és néhány új taggal bővítik az épületek listáját, az a játék indítása után nagyot csalódott (szerintem kellemesen). Ezúttal alapos munkát végzett a Blue Byte csapata: nem csak a grafikát, a hangokat, hanem a kezelést és játékmenetet is átgyúrta a fejlesztőgárda...”



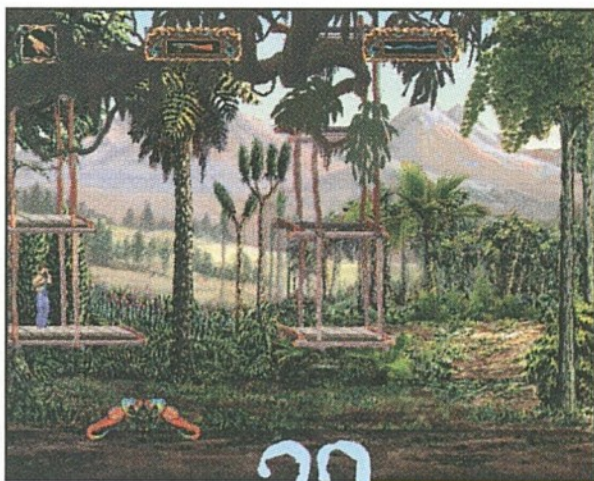
12-14

Következő számunk 1996. szeptember 2-án, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder);
Művész Úr: (Süti) Sütő István; Címlap: Kondákor László.
Köszönjük barátainknak, hogy segítettek átvészelnéni a tervezés fáradalmas heteit. Neked is, Zong!
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-3211/IDG
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU
Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 595 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft, a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 96.0264
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 és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



Bermuda Syndrome

„Bár semmi kedvem huszadik századi Prince of Persia-t játszani, a Bermuda első ránézésre igencsak platform gaménak látszik (erről magad is meggyőződhetsz, feltettük a demoját a CD-re), bár lakozik benne némi logika is. Pályákon kell végigjutni és közben elintézni mindenkit...”

23

Fast Attack

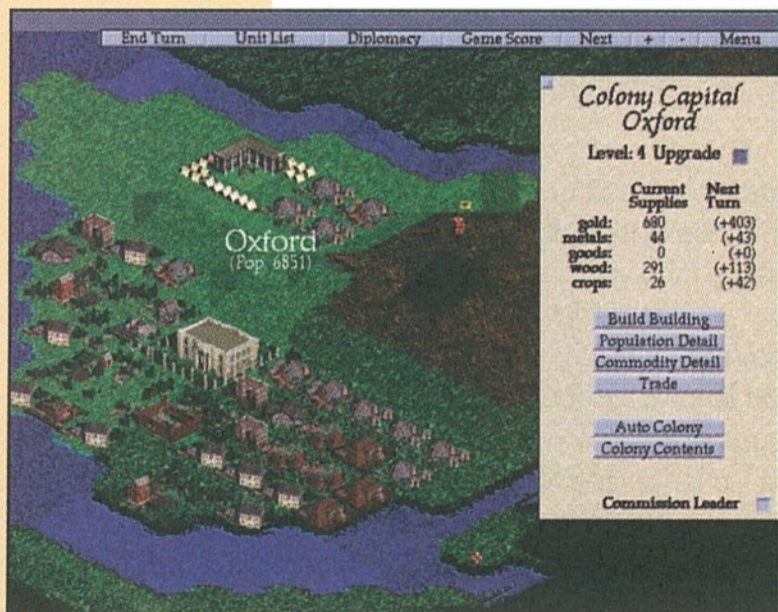
„A zavaró egy vegyi töltetet tartalmaz, ami buborékszónát hoz létre, ezen a torpedó keresőfeje nem tud átlátni. Ha kivetetük, fordulás 90 fokkal, és teljes gázzal tűnés a helyszínről. Ez a trükk általában, hangsúlyoznám, általában bejön. Lehet ezt tovább kombinálni fenék felé süllyedéssel is, ekkor lehet némi reményünk, hogy a torpedó keresőjét a közeli tengerfenék megzavarja. Ezen kívül lehet imádkozni. Hosszasan...”



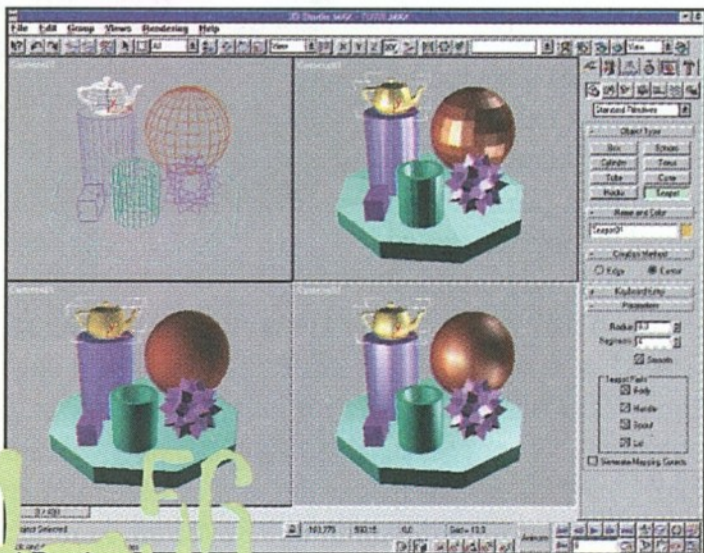
20-22

Conquest of the New World

„A játék alapja a következő: hat nemzet színeiben versenghetünk az Újvilágban a korlátlan hatalom megszerzéséért. A különlegesség ebben az, hogy a hatodik „nemzet” egy fejlett indián civilizáció...”



26-29



3D Studio Max

„A MAX tényleg egy abszolút új dolog, 32 bites, Objektum Orientált Programozással készült software. A felület előnyeinek ecsetelése megérdemelné néhány oldalt, mert annyira jól eltalált és átgondolt dolog kerelkedett belőle. A Heidi segítségével a munka közbeni interaktivitás fantasztikus.

Az pedig, hogy minden lépésünket „könyvelik”, rendkívül hasznos. Elmondható, hogy a 3D Studio MAX használatakor nincs vakrepülés, és kesergés a meggondolatlan utasítások miatt. Reméljük, ez világossá válik a későbbiekben mindenki számára...”

54-56

Na'bummi!

Elkészült hát a nagy mű. A szerzők most hátradőlnek karosszékükben és kipihenik fáradaimaikat (ebből persze egy szó sem igaz, hiszen itt a nyár, és hamarosan indul a PC-X Tábor). Alaposan megváltoztattuk lapunk kinézetét, újfajta papírra nyomtuk, ennek megfelelően „újságszerűbb” lett. Ami pedig a legizgibb: úgy döntöttünk, itt az ideje, hogy felkerüljön a címlapunkra egy CD. Ne tessék azt hinni, hogy mindez csak a nyárnak köszönhető: mostantól minden egyes PC-X Magazin címlapján kell, hogy találj CD-t. Ha nincs, akkor kérj egy másik PC-X-et az újságárustól!

A CD kiegészíti a lapot. Egyrészt igyekszünk a cikkekhez plusz anyagokat adni (játszható demókat, előzeteseket, képeket, hangokat, animációkat), néhány cikk azonban a CD-n, és csakis a CD-n kap helyet. Ezeket egy-egy slideshow formájában is megnézheted, de TXT és Word DOC formátumban is megtalálod: így ki tudod nyomtatni, vagy akár Nortonból is könnyen elolvashatod. A CD-n található programokat logikusan, a lapnak megfelelő rovatokba (könyvtárakba) rendeztük, ezek rövid leírását a CD főkönyvtárában található kezelőprogramban találod. A CD tartalomjegyzékét, használatához rövid útmutatót a 8-9. oldalon találsz.

Néhány szót ejtsünk azért a lapról is. Igyekezünk kultúrált, áttekinthető és egységes arculatot adni a PC-X-nek. Kondi szerint felnőtünk már ahhoz, hogy a csicsás, nehezen olvasható design „agyonüsse” a lap magazin jellegét. Igazat adtunk neki, így sokkal inkább a tipográfia, a képeken van a hangsúly. A Pilométer „intézménye” megmaradt, ám azt is leegyszerűsítettük. Egyetlen magyarázatra szoruló változtatás, hogy apró logóval jelezzük, ha a cikkhez a CD-n is találsz érdekességeket.

Óriási előfizetési akciót hirdetünk! Ha előfizetsz egy teljes évre a PC-X Magazinra 1996. augusztus 23-ig, nemcsak az eredeti, 2688 forintos áron kapod a lapot szeptembertől (2300 forintot spórolsz, és évente három PC-X-et ingyen kapsz!), de ajándékba adunk egy Microsoft Demo CD-t, egy Automex klubkártyát, amivel 20% kedvezményt kapsz és háromszor egy órás ingyenes internetezést a Műcsarnok Protea termében! Részletek a 2. oldalon – már túllapoztál!

Star Trek születésnap

1996. szeptember 8-a nevezetes dátum a Star Trek kedvelők körében, hiszen ezen a napon lesz a Star Trek harmincadik születésnapja. Szinte hihetetlen, már ennyi ideje, hogy az amerikai TV nézők végigizgulhatták az Enterprise űrhajó első kalandját! Ezen nevezetes alkalomból a hazai Trek klub nagyszabású rendezvényt tart szeptember 8-án a Petőfi Csarnokban délelőtt 11 órától estig, melyre szeretettel várnak minden érdeklődőt, (már) klubtagot és (még) nem klubtagot egyaránt. A változatos programok mellett, az érdeklődőknek alkalmuk nyílik olyan illusztris vendégekkel is találkozni, mint Threthon Judit.

Csupán ízelítő a programból:

- Vetítések: Az eredeti sorozat, The Next Generation, Deep Space Nine, Voyager
- CompuTrek: Star Trek a számítógépen, különböző PC-s programok bemutatói
 - Star Trek kártyajáték, kártya csere
- Kiállítás: a klubtagok birtokában lévő Trek relikviákból
 - Trek paródiák
- Versenyek és vetélkedők



JVC Digitális videokamera

Június elején mutatta be egy sajtótájékoztató keretében a JVC legújabb fejlesztését, a GR-DV1-es kameráját. A maroknyi, félkilós műtyürke 100-szoros digitális zoom-ot tud (bár a "digitális" elnevezés nem tetszik, mert ilyenkor mindig "software-es" nagyításra gondolok, tehát nem az optika közelít...), színes keresője van, tud vagy 12 digi-effektet, képes mozgó- és állóképet egyaránt rögzíteni (természetesen sztereo hanggal), gyufásdoboznyi kazettára rögzíti a mintegy 60 percnyi anyagot, biztosan kivehető ajtós és hét zenés is, szóval technikailag az abszolút csúcs. De nekem miért nincs belőle még mindig?!



Xenophage

Az 1995-ös év szerencsét hozott a verekedős játékok szerelmeseinek. Gondoljunk csak a legnagyobbakra: Mortal Kombat 3, Rise of the Robots 2, Street Fighter 2 Turbo. Az örök shareware-játékfejlesztő cég, az Apogee, ismét nagy fába vágta fejszójét, mindenképpen igyekszik felkerülni a csúcsra a nagyok közé, bár szerintem a Duke Nukem 3D, óriási előrelépést jelentett a fejlesztőgárdának.

Az új „csodajáték” a Xenophage elnevezést kapta. Úgy tűnik számomra, hogy az emberekről már nem lehet több bőrt lehúzni (gondoljunk csak Ryu, vagy Johnny Cage sikerére), ezért megpróbálkoznak a lehetetlennel, az idegeneket (stílusosan „jupilényeket” - a helyesírás ellenőrző „kupilényekre” akarta javítani) akarják megszerettetni velünk. Talán sikerül!

A shareware verzió három játszható karaktert tartalmaz, Toad-ot, a zöld „sárkányt”, Spike-t a sárga „ízét” (nem tudom mihez hasonlítani, talán egy imádkozó sáska és egy zsiráf keveréke) és a vörös Bat-et, a denevért. A teljes kiadás nyolc választható lényt rejt magában, plusz a két főgonoszt, akikkel a Story Mode megnyerése után mérhetjük össze ügyességünket. A program igazodik a mai elvárásokhoz, képes a 640*480 pixeles felbontásra, bár ehhez már bikább gép kell. A játék - shareware szinten - igazán igényesen kialakított, mind a szereplők, mind a hátterek (amiből jelen pillanatban csak egyet láthatunk) renderelve készültek, ezzel is megcélozva a biztos sikert. Virtuális igényeinket is kielégíti, mert a már említett

hátterek interaktívak, sőt mi több animáltak, s mozgó akadályok teszik nehezebbé, az egyébként sem könnyű győzelmet. Igazodva az agresszív játékosokhoz megjelent a vér effektus is, mellyel a cég megszüntetettnek érzi a meglehetősen kevés kombinációból álló mozgásfázisok okozta levertséget. A stuff

állítólag tömve lesz speciális mozgásokkal, kivégzésekkel, és jóval humánusabb „békemozdulatokkal”, mellyel megkegyelmezhetünk az ellenfelünknek. A játék ismeri az úgynevezett combo- rendszert is, egy ügyes sorozás után pár ezer ponttal lehetünk gazdagabbak. Egyetlen Finisher Combo-t ismerek csupán: Spike - kis rúgás, kis ütés, majd előre + nagy rúgás.





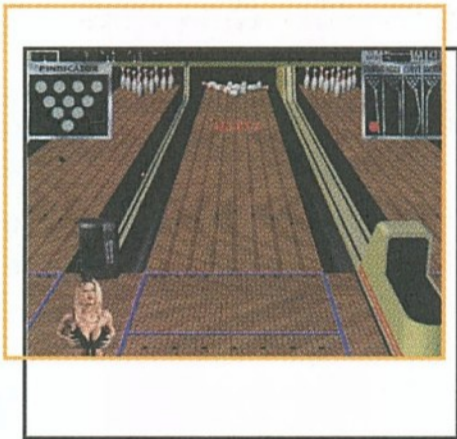
Kai-morfózis

A Kai, illetve miket beszéltek, a PowerTools a napokban dobta piacra új morfózis készítő programját (nem, nem belövésről van szó). A Kai's Power Goo milliárdnyi olyan effektet tud, amivel a lehető legjobban el tudod torzítani a képet: maszától, ken, széthúzás... A Win95 alatt (és Mac-en is, persze) futó grafikai segédeszköz mintegy 15.000 forint (plusz Áfa), tesztelésre – remélhetőleg – a Trans-Europe-tól kapjuk, ha megérkezik (Tel.: 267-1864).

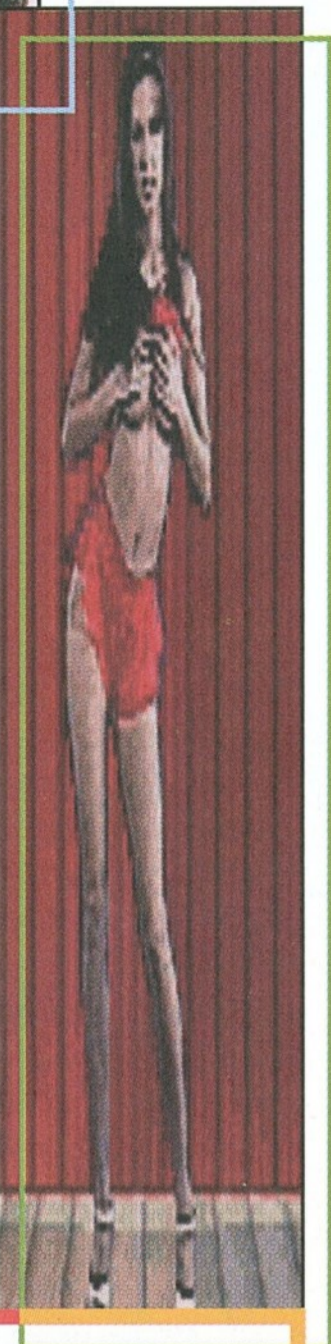


Alley Cats

„Diane! Valaki gonosz tréfát űzött velem. Ez a hely nem Twin Peaks, hanem Twin Peeks! Mit keresek én itt? A számomra ismeretlen városban semmi rendkívülit nem tapasztaltam, de „ha már itt vagyok” alapon, a sheriff tanácsára elmentem a legkétesebb hírű szórakozóhelyre, az „Alley Cats”-nevű intézménybe. Egy egyszerű peep show-t vártam, esetleg kuplerájt, de nem, egy bowlingpályát találtam. Beléptem után a tulaj fogadott. Tudatta velem, hogy a beléptidíjam feljogosít arra, hogy játszam egy-egy party bowlingot a lányokkal, az összegyűjtött pontjaimat aztán beválthatom. Néhány pontért egy albumot nézhetek végig gyönyörű lányok képeivel, némileg több pontért a három játékosársam műsorából nézhetek végig egy-egy előzetest videón. Sokkal több pontért pedig a hölgyek csak nekem fognak vetkőzni, élőben a színpadon. Mivel gyilkosságnak, idegen lényeknek, paranormális jelenségeknek nyoma sem volt, ezért belementem a dologba. A három játékot hamar befejeztem. A kiváló minőségű automata pályán élvezet volt a játék. Nem is kellett különösebben ügyesnek lennem ahhoz, hogy 400 pont körüli teljesítményt érjek el. Tudja Diane, nem akartam feltűnést kelteni olajozott reflexeimmel és macskaüggyességemmel. A lentről indított golyóim sorra döntögették a babákat. Pontjaim gyűjtögetését a hölgyek elmés, vagy éppen epés megjegyzésekkel kísérték. A játék végeztével a tulaj – szerintem az egyén enyhén retardált – álmélgodásának adott hangot, majd feltárult előttem a „Pin-Up Club” eddig zárt ajtaja. Odabent a három hölgy, három-három műsora közül választhattam, amit előadtak a kedvemért. Gyönyörű idomaik szemrevételezése után, pontjaim fogyatkozásával, elhagytam a szórakozóhelyet. Az ügy továbbiakban a helyi-ekre, vagy az erkölcsrendészetre tartozik. Ja, és ugorjon el valaki a



Miximbe, a szálak oda vezetnek...”
Agent Sam. „Dale Cooper” Joe



COMMAND & CONQUER RED ALERT

Game Klub Hálózatosoknak

Apró hírünk, illetve felhívásunk következik. Biztosan voltál már úgy, hogy meguntál egy játékot pusztán azért, mert végigjátszottad minden nehézségi szinten. Sok programban azonban felkínálják a lehetőséget, hogy a gép helyett hálózatban egy másik „élővel” játssz. Most jön az újabb probléma: nincs hálózati kártyátok, hogy többen is összekapcsolódjatok, és különben is haláli komplikált összegyűlni egy helyen a gépekkel – no meg dög nehéz átcipelni a fél városon... Szóval ha mégis szeretnél hálózatban, mondjuk Command & Conquer-ezni, esetleg Duke-ozni, hívd fel a 06-20-210-234-es telefonszámot, ahol tájékoztatást adnak, mikor és hogyan indul be a játéklklub.

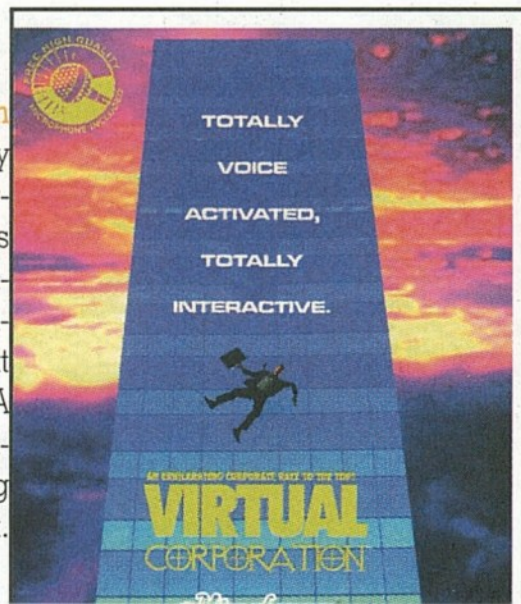


Command2?! Red Alert?!

Egyesek a Command&Conquer második részének titulálják az újabb fejezetet, amelynek címe Red Alert lesz. A Westwood Studios újításában a „szovjetek” és Európa összefüggéséről lesz szó. Egy halom újdonság, új egységek lesznek benne – reméljük, hogy szeptemberre megjelenik.

Virtual Corporation

A VAR Kft-től (Tel.: 222-2827) kaptunk tesztelésre egy meglehetősen érdekes software-t, amely a Microforum terméke és Windows 95 alatt fut. Az impozáns csomagolás ugyanis nemcsak egy CD-t, hanem egy mikrofont is tartalmaz. Az interaktív filmszerűség ugyanis „totally voice-activated”, azaz hanggal irányítható (aki nem szereti a száját jártatni, az természetesen billentyűzetet is használhat). A futurisztikus hivatalban játszva végső feladatod, hogy elnöke légy a Pogodyne Systemsnek, ehhez persze végig kell másznod a számlátrát.





Melléklet



Örülünk, hogy – ööö, hogy is fogalmazzak – a szokványostól eltérő címlapunk felkeltette érdeklődésedet, és most izgalomtól remegő kézzel bontogatod a CD-t. Mivel most először van CD a címlapunkon (na jó, az OS/2 Warp post kivéve), rászántunk két oldalt, hogy elmondjuk, miért is tettünk CD-t a lapba. Egyrészt azért, mert nem vagyunk hajlandók eltérni, ahogyan a nyomdai- és papírárak az égbe kúsznak. Örület, hogy szinte természetesnek veszi az olvasó, ha két-három havonta árat emelünk. Ennek véget kívántunk vetni – a CD gyártása sokkal megbízhatóbb alapokon nyugszik, és egy-két cikk, fontos közlendő, kiegészítő információ kellemesen elfér a csillogó korongon. Az olvasnivalót egy egyszerűbb kezelőprogrammal jelenítheted meg, ez a PCXMENU.BAT elindításával történik. A cikkeket .DOC és .TXT formátumban, könyvtárakba rendezve is megtalálod – így akár Nortonból elolvashatod, ki is nyomtathatod.

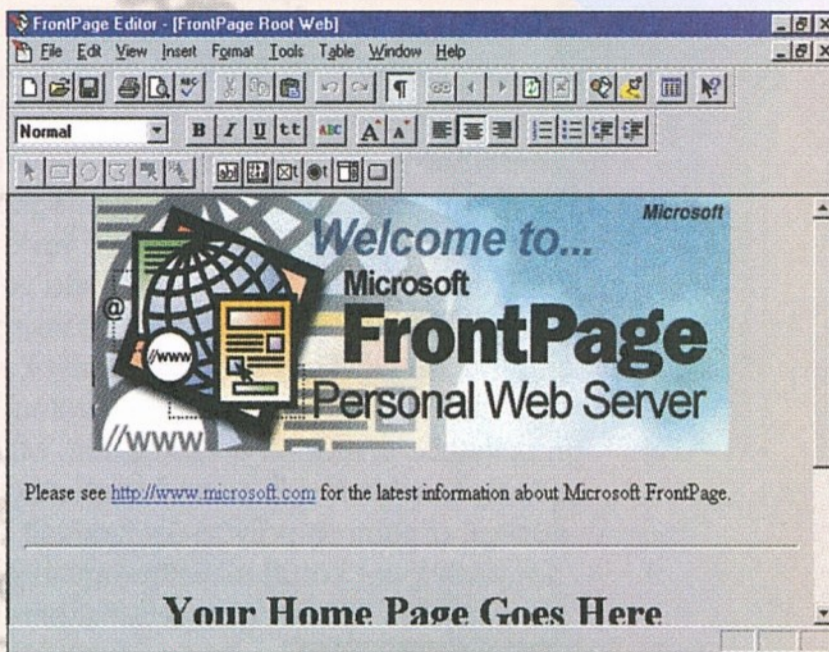
A másik ok, amiért a lemez mostantól már állandóan ott csücsül a címlapon, az az, hogy éppen itt volt az ideje, hogy az újságban bemutatott programokat ki is próbáld valahogyan. Tudjuk, hogy az „illegálisan másolt software” futótűzként terjed világszerte, de talán egyszerűbb – és biztonságosabb –, ha a program demo verzióját kipróbálsz, és csak utána döntöd el, megveszed-e a progit vagy sem.

Még néhány szó a CD-n található állományok kezeléséről (README szöveget találsz a CD-n is). A játékprogramok nagy része futtatható

vagy installálható állapotban van, így nem kell ZIP vagy RAR programokkal bajlódnod. A játékpacheket (frissítéseket) és kimentéseket már tömörítve találod, épp úgy, mint a Demozónában, Mélyvízben és az SHUTILS alkönyvtárban található felhasználói programokat. A legtöbb dolgot RAR-oztuk, csak azok maradtak ZIP-ben, aminél fontos az eredeti „csomagolás”, mint például az antivírus-programok. Mint azt bizonyára tudjátok, a RAR állományokat a `RAR X <AKARMI.RAR> <IDE:\CSOMAGOLOM>` paranccsal lehet „semlegesíteni”, ahol az „X” a kitömörítés jele, AKARMI.RAR az állomány neve, a harmadik paraméter (IDE:\) pedig egy könyvtár kedvenc winchestereteken. A ZIP-nél más a helyzet, ott a `PKUNZIP -d <AKARMI.ZIP> <IDE:\CSOMAGOLOM>` parancs a nyerő, ahol a „-d”-ről tudja a PKUNZIP, hogy könyvtárakat is ki kell csomagolnia, a többi ugyanaz, mint a RAR-nál. Mindkét tömörítőprogramot mellékeltek a CD-n, mégpedig az SHUTILS\ARCHIVE alkönyvtárban, eredeti önkicsomagolás formában. Ha ezek után még mindig nem birkózol meg egy állománnyal, keress meg bennünket nyugodtan, akár telefonon, levélben vagy e-mailben. És most ejtsünk szót a tartalomról, hiszen több mint 600 mega van a CD-n.

Mielőtt rátérnénk a játékokra, szeretnénk ismételtén világgá kürtölni, hogy a Microsoft kínálatában most egészen különleges programokra bukkanhatsz! Sláger téma a **FrontPage**, amelynek **TELJES 1.1-ES KERESKEDELMI VERZIÓJA** megtalálható a CD-n. **Megismételjük: ez nem az Internetről is letölthető, június végéig működő béta, EZ A KÉSZ, TELJES VERZIÓ**, amelyet a Microsoft bocsátott ren-

delkezésünkre! A FrontPage egyébként egy professzionális WEB oldal készítő (HTML szerkesztő), amely ezen kívül sok extra funkcióval is rendelkezik, például saját WEB szerverként is működhet! Segítségével elkészítheted saját honlapodat!



Netszörfözők figyelmébe ajánljuk az **Internet Explorer új, 3-as verziójának első bétáját**. Ez még egy „nagyon-teszt” példány, sok minden nem működik még tökéletesen, de látszik, hogy a Microsoft megváltoztatta saját böngészőjének arculatát! Az INTERNET könyvtárban találtok más érdekességet is, egy Powerpoint animáció készítő és lejátszó programot, és az Internet Explorer 3-ashoz egy Java kiegészítőt. Következő ajánlatunk a Windows 95 első, hivatalos javítócsomagja, a Service Pack 1. Kétfélet is hoztunk belőle, a paneuro és a magyar Win95-höz valót. Az áprilisi CD-X-ről helyhiány miatt lemaradtak a Microsoft Home programjainak frissítései, ezt most pótoljuk. Június közepén megjelent a nagyon várt PowerToys új verziója, sőt KernelToys néven kis testvére is született! Mindkettőt a TOYZ alkönyvtárba raktuk. Biztosan tudjátok, hogy a Win95-ös játékok fejlesztéséhez a Microsoft létrehozott egy új környezetet DirectX néven. Ha olyan játékokra bukkanok, amely igényli, de nem tartalmazza ezeket a drivereket, akkor semmi pánik! A DIRECTX alkönyvtárból indítható telepítőprogram minden problémát megold!

Ami a játszható demókat illeti, ebből sincs hiány. Igyekeztünk minden olyan játékhoz valamilyen érdekességet találni, amelyről az újság hasábjain is írunk. Ennek eredménye a több mint 300 megabyte, amely a következő progik játszható demóit tartalmazza (zárójelben, nagybetűkkel írva találod a CD GAMEPORT\DEMOK alkönyvtárában szereplő könyvtárak neveit). A játékok többségét telepítened kell, de van, amelyik közvetlenül a CD-ről is fut, ezt jelezzük.

AfterLife (AFTERLFE): a LucasArts új játékában te lehetsz az Isten pénzügyi tanácsadó-



Microsoft Internet Explorer FREE

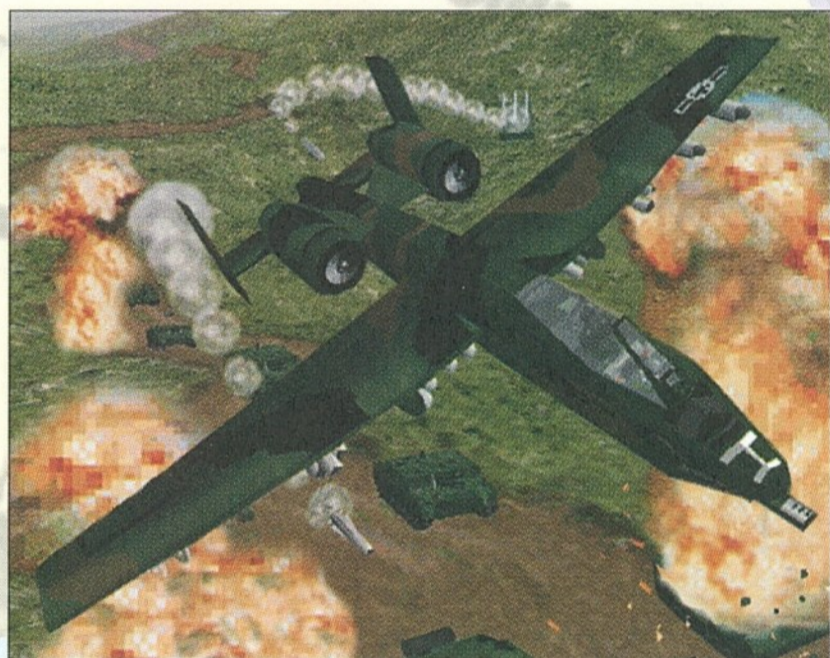
ja. Feladatod a Mennyország és Pokol igazgatása. Azaz SIMMennyország + SIMPokol egyszerre. A Windows 95-ös játék akár a CD-ről is játszható.

Ancient Empires (ANCNTEMP), teljes nevén **Rise and Rule of Ancient Empires**: a Sierra stratégiai játéka a rég letűnt birodalmak világába vezet vissza. Windows 95 alatt fut és telepítened kell.

Bermuda Syndrome (BERMUDAS): egy örökkévalóságnak tűnő, féléves várakozás után készült el a BMG Bermuda Syndrome című, elképesztően szép grafikájú mázskálós játék, futtatásához Windows (vagy Win95) szükséges, a CD-ről telepíthető.

Conquest of the New World (CONQUEST): az Interplay tavaszi, kora nyári szenzációja, amelynek demóját a CD-ről telepíthetitek. DOS alatt fut.

Cyberia 2 (CYBERIA2): ez bizony a várva várt folytatás; gyorsabb, szebb, élvezetesebb! A demóban kétféle pályán próbálhatod ki ügyességedet, fut a CD-ről is!



Gender Wars (GNDRWARS): a nemek harca egy Crusaders-féle játékban. Telepítsd fel a demót, és szállj be te is valamelyik oldalon!

MegaRace 2 (MEGARCE2): a demo ízelítőt nyújt a gyönyörűen kivitelezett autóversenyből – te is próbára teheted tudásod a játszható részben az első pályán.

Return Fire (RTRNFIRE): jellegét tekintve egy „fogld el az ellenség zászlaját” típusú félig-meddig logikai, stratégiai játék, amelyben különböző harci eszközökkel, akcióban vesszük fel a harcot a gép vagy egy másik játékos ellen. A demo Win95 alatt fut, DirectX driverek kellene hozzá.

Settlers 2 (SETTLRS2): nem is tudom, kell-e bármit is mondanunk a Settlers 2-ről, erről a csodálatosan szép stratégiai játékról. A játék DOS-os és installálni kell, mintegy 30 mega hely kell neki.

Shellshock (SHLLANIM, SHLLSHCK): csüccsenj be egy tankba, lödd halomra a csúnya bácsikat, szabadítsd ki a túsokat, élvezd az élet napfényes oldalát. Ez a Shellshock, amelyből egy animációt (indítsd el a SHLLANIM\STARTANI.BAT-ot) és

egy játszható demót mellékelünk a CD-n.

Silent Thunder (SLNTHND): úgy is, mint A10 Tank Killer 2, úgy is, mint új repülőgép szimulátor, amelyről ki más, mint Trau áradozik újságunk hasábjain.

Speed Haste (SPDHASTE): tomboló Speed-o-Mániánk második darabja a Speed Haste (az első a Megarace 2 volt). Miután elolvastad az idevágó cikket a PC-X-ben, a legjobban akkor jársz, ha saját magad próbálsz meg legyűrni az ellenfeleket.

Virtua Fighter (VRTFIGHT): szenzáció a PC-X CD mellékletén! A Virtua Fighter, a játékterem egyik legnépszerűbb játéka, hardware független verzióban PC-re! Nincs szükség 3D gyorsító kártyára, egy jobb, S3-as videokártyával már kiválóan játszható! Win95 szükségeltetik, és installálni kell!

World Rally Fever (WRLDRFVR): a világ lázban ég, rally lázban, mi pedig Speed-o-Mániában szenvedünk, amelynek harmadik tagja a Team17 bohókás, Mantás rally-je! Nyomd tövig a gázt, de vigyázz a falaknál és a birkákra!

Xenophage (XENOPHGE): torzszülött úrlényekkel dúított csihipuhi verekedős játék. Szép grafika, dupla élvezet! Jon egyik legújabb kedvence...

A GAMEPORT\PREVIEW alkönyvtárban további hat játék önjáró demóját, animációját vagy képeit mutatjuk be: Chronicles of the Sword, Formula One Grand Prix 2, Heart of Darkness, Mindwarp, Quake és Zed.

És most térjünk rá a felhasználói programokra. A CD-n két helyen is találunk „hasznos dolgokat”. Az SHUTILS könyvtárban helyeztük el a víruskereső programokat: a legfrissebb McAfee Scan, Thunderbyte Antivirus (TBAV) és F-Prot programokat. Utóbbi magyar nyelvű verzióit a 2F Kft. bocsátotta a rendelkezésünkre, náluk lehet megrendelni a teljes verziót (Tel.: 319-3091). Találtok tömörítőprogramokat (ARJ, PKZIP, RAR) rögtön telepíthető formában, három lemezmásolót, jó kis FTP programot, ha netán Interneteznél. Modemmel „közlekedőknek” egy egész csokor újdonsággal szolgálha-

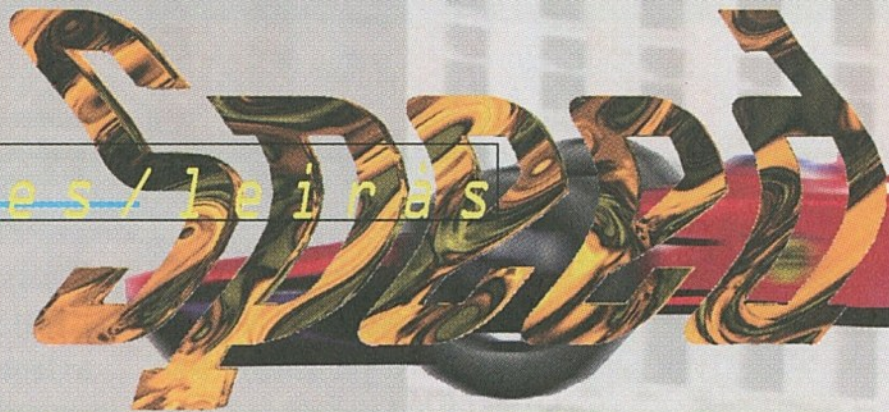


tunk: megtalálsz a **Terminate 4**-est, a **Telix új, 3.51-es** verzióját és a **Telix for Windows 115c** jelű kiadását. Akadnak még tesztprogramok (**PC-CONFIG 8.11**, **SYSTEST 3.8**, **CORE** és a **SPEED**), nézegető programok (**Hacker's View**, és **VIEW**), valamint a **FIXLOG03** nevű programcska, amely azoknak jöhet jól, akik irigylik a Win95-től az induló képernyőn „hullámzó” színcsíkot.

Szintén sok érdekes és hasznos dolog található a MÉLYVÍZ-ben. Még csak bűváruha sem kell hozzá, mi már felhoztuk őket a mélyből! A **CadKey** egy nagyszerű tervező program, amelynek régebbi teljes, 3.55-ös, illetve új, Win95-ös demo változatát találjátok a CD-n (köszönjük a Kész Kft. támogatását, Tel.:06-62-489-589). A Win95 mellé vásárolható PLUS hozta be az új örületet, a **Desktop témákat**, a legjobbak közül válogattunk össze néhányat – akadnak még **wallpaperek**, **képek** is. Találtok különféle **drivereket** (képernyő, hangkártya stb.), **ikonokat**, és két aranyos **Internetes** segédprogramot, a **Mapedit**-et és a **RealAudio player** 32 bites változatának 2-es verzióját. Végezetül a **PowerDesk**, ami sokak szerint jobb, mint a Win95 saját, beépített kezelőfelülete. Most mindenki eldöntheti, hogy így van-e, íme egy 30 napig működő demo.

Jó szórakozást a programokhoz, vizslát szeptemberben, a PC-X második CD-s számában!

Microsoft



Megarace 2



Mikor ezeket a betűket csalogatom elő a billentyűzeteimből, még csak a játszható előzetes létezik, de remélem, hogy napokon belül a teljes verzióval is találkozhatok. Az irányítás a megszokott, jobbra-balra stb., Space – lövés, Tab – fegyverválasztás (igen, a második rész nem fukarkodik extrákban, sokkal több fegyverünk van, de a játék nehézsége folytán szükségünk is van rá...), Enter – tapadó-akna vagy olajfolt aktivizálása. Az első rész 1993-ban igazán nagy áttörést jelentett grafikai megoldásaival, a mostani, 96-os kiadás ennek méltó utódja. Az átvezető képek (Boyle és segítőtársnője idétlen benyögesei) immáron igencsak magas felbontásban jelennek meg, ez próbálja ellensúlyozni a 90MHz feletti gép-igény okozta sokkot. A zene a CD-ről jön, közülük a beépített CD-lejátszóval tudunk mazsolázni. A fejlesztők rendkívül sokat dolgozhattak rajta, ez az új kocsik és a



hátter igényes kidolgozásán tűnik igazán szembe. A játszható demóban csupán a tibeti pályát tudjuk szemrevételezni: első versenyem teljesen értékelhetetlenné vált,

annyira elragadott a táj szépsége. Az egzotikus környezet (renderelt!) reálissá varázsolja az egyébként nem sok fantáziával kitalált játékot. Újdonság a többirányú elágazás is, melyeken levágva az út egy részét, megspórolhatunk egy-két másodpercet (sajnos az ellenfelek is tudnak a leágazásokról).



Ha már az ellenfelekről esett szó... A verseny eredendően nyolc kocsival indul. A versenytársaktól nagyon messze van a fair play, s jóval agresszívabbak, mint az első részben, tehát nekünk is fel kell vennünk vezetési stílusukat. A kocsik irányítása is jóval reálisabb lett (bár a mainapig nem szereztem meg a jogosítványt, mert egyáltalán nem tudok vezetni), a kanyarokban – melyekből rengeteg van – az autók kisodródik, amit az érdekes kameraállítás azonnal rögzít. Lehetőség van az első részből kihagyott tolatásra is. Tulajdonképpen olyan az egész, mintha tényleg egy televíziós közvetítés élő adásában lennénk, és a kamera csak minket követne. Mindent összevetve, szerintem óriási sikerre tarthat számot a stuff, alig várom, hogy megjelenjen a végleges verzió.

Speed Haste

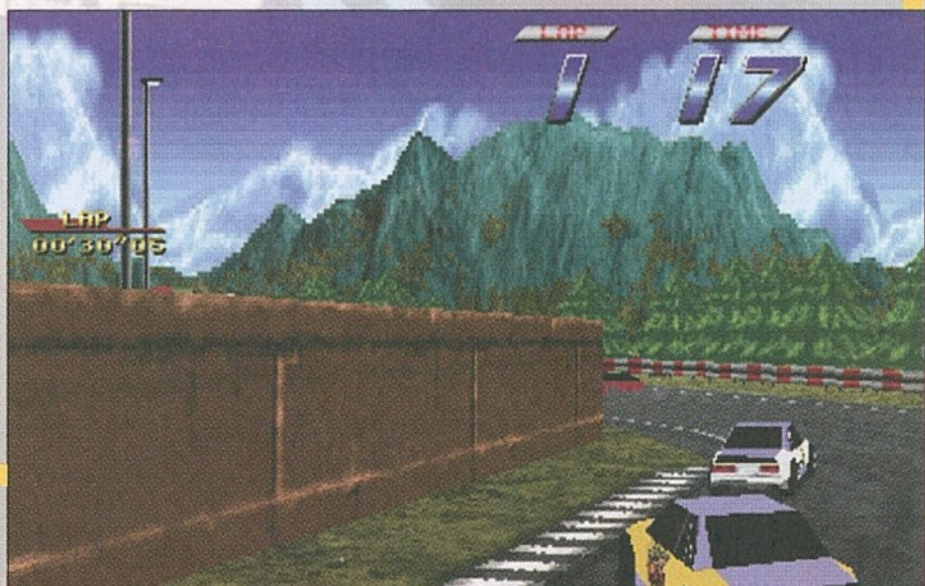


Az Electronic Arts, ahelyett, hogy valami jó kis csittcsatt, piff-paff programmal lepett volna meg engem, inkább kiadott egy „tizenkettő egy tucat” autóverseny szimulátort Speed Haste címmel. Köszönöm. Tulajdonképpen nem rossz a játék, csak engem nem dob fel igazán. Félre-



értés ne essék, nem lehúzni akarom ezt a stuffot, csupán lényemből fakadó nagyképűséggel szerettem volna érzékelteni, hogy átlagos. A játék installálása után (mely kimerül a „hová másoljam a CD teljes nyolc megá-

Erről kissé bővebben: új játékot felkészültségünk alapján többféleképpen kezdhetünk. Championship – bajnokság, ahol mind a nyolc pályán nyernünk kell, vagy legalábbis az időlimiten belül kell végeznünk. A pályák egyébkény nyitottak, jobbra-balra házak terülnek el, itt-ott egy-két fa, hegy stb. Ha csak két perc szabadidőd van, érdemes a Single Race opciót választani, ahol ismét választanunk kell, időre játszunk, vagy inkább az öt kört teljesítjük. Lehetőség van a kétjátékos üzemmódra is, ekkor a képernyő ketté osztva jelenik meg. A játék előnyére legyen írva, viszonylag összetett – méretéhez képest, ami 10 mega alatt van! Tizenkét féle autóból választhatunk, függően attól, hogy milyen versenyen (szokványos, vagy Formula-1-en) óhajtunk végezni a tizenkilenc ellenfél előtt. Az ellenfelek igencsak durván vezetnek, egy-egy verseny megnyerése izasztó lehet (nekem az volt).



ját, kiscgazdám?” frázisban), négy lehetőségből válogathatunk. Quit: „Választani, vagy nem választani. Ez itt a kérdés...”, Setup: gépünk felszereltségével egyenesen arányosan állíthatjuk a zenei és a grafikai opciókat, Multiplayer Race: játszhatunk akár az Egyesült Államok elnökével is, feltéve, ha van modemje, és összekapcsolódtunk vele, New Race: talán a legérdekesebb pont.



World Rally Fever



Minden egy iszonyú meleg napon kezdődött... Éppen visszavittem a szerkesztőségbe a Speed Haste-et, mikor – azt gondolván, hogy kiéheztem egy újabb autókázásra – kezembe nyomták a World Rally-t. A Team 17 legújabb programjához hatalmas mennyiségű energia és birkatürelem kell, ugyanis pályafutásom (talán elég szerényen fejeztem ki magam) egyik leginkább idegölő játékvá tornászta fel magát a stuff.

Annyi már talán kiderült, hogy a program buggy-szimulátor. Úgy néz ki a játék, mintha az eddig megjelent összes „mókás” autóversenyt összekeverték volna. A grafika a szokványos 320x200-as, a zene hangulatos, viszont a játszhatóság meglehetősen lerombolja az összhatást. A lényeg az, hogy



nyolc manga típusú figurából kiválasztva a legmegfelelőbbnek tartottat, meg kell nyernünk mindegyik bajnokságot,

majd a fő-fő versenyt: a csak profiknak fenntartott világ-bajnokságot. Ahhoz, hogy átléphessünk

egyik helyszínről a másikra, legalább az első három között kell végeznünk. S, hogy miért őszült meg a maradék hajam? Mert bárhogyan igyekeztem, ha sikerült is a harmadik helyre befurakodnom, a második helyezett azon nyomban elém dobott valamit. Amíg azzal szenvedtem, hogy újra az útra kerüljek, helyezésem visszaesett a hetedik környékére, s csak a kaján Game Over felirat villogott előttem... Igaz, egyszer sikerült az élre törnöm, de a második fordulóban sikeresen leradírozott a gép a dobogóról... Még mindig remeg a gyomrom. Ha gondolod, próbáld ki te is, feltettük a CD-re...

Következő kérdés, mivel szoríthatjuk vissza ellenfeleinket? A válasz roppant egyszerű: útközben mindenféle szárnyas táblával találkozhatunk, melyeket elütve kapunk valami „hasznos dolgot”, melyeket a tűzgomb megnyomásával újtárra is engedhetünk. A motyók a következők lehetnek: bomba, doboz, sok doboz, illetve találhatunk rövid ideig tartó sérthetlenséget és turbót is.

Jon

Formula One Grand Prix 2



Megvallom, imádom az autóversenyt, és TRF-fel közösen jót marhultunk a World Rally Fever demoján még két hónapja. Aranyos volt, bár tényleg kicsit távol áll egy normális ember elvárásaitól: sikítozni tudok, mikor érthetetlenül visszazuhanok két helyezést, persze három centire a célvonal előtt. Én az ilyen játékokat maxi két próbálkozás erejéig tartogatom, utána dühödt ordítással továbbpasszolom – mondjuk Jonnak.

Ettől még – elismerem – jó poén többen játszani, de inkább maradok az F1GP2-nél – ha szíveskedne megjönni már!

A Formula One Grand Prix 2 nevezetű csoda ugyanis még mindig várat magára. Hetente kétszer hívom a Microprose-t, ahol a PR-es csaj erőltetett bizakodással ad hangot abbéli remé-

nyének, hogy még júniusban szállítják a kész programot. Most, június harmadik hetében még mindig csak leghama-

rabb júni utolsó napjaira ígérik, de – öreg róka révén – már nem hiszek nekik. Isten adja, hogy mire ezeket a sorokat böngészitek, már ott dübörögjön a gépeteken az F1GP2! A proggyról sok jót mondanak: amit láttam, az meggyőző és megdöbbentő volt – igaz, nem tudom, milyen gépen futott. A táj (értsd ez alatt a pályákat teljes egészében, például a Monte Carlo-it) texture mappelt, még a fényviszonyok változóak. Tartalmazza az 1994-es viszonyokat (bár ezt upgrade-elhetnék, amit bizonyára meg is tesznek majd), ami 16 pályát és az összes akkori versenyzőt jelenti. Sok jó effektus lesz benne, ami még realiztikusabbá teszi, ilyen a csapdaként működő homokágy, a túlhajtható, így felrobbantható motor...

Mivel semmiféle játszható demot nem adtak még ki (beee, én már játszottam vele az ECTS-en – azóta is csorog a nyálam...), egy előzetes animációt és rengeteg képet tettünk fel a CD-re. Ezek közül ajánlunk most a figyelmetekbe kettőt.

Mr. Chaos



1995. október:

– Te, Chaos, mikor jön meg a Settlers II?

– Tényleg, erre a hétre esedékes, remélem az ígéret szerint meg is érkezik...

– Remek!

1995. december:

– Chaos, megjött már a Settlers II?

– Még nem, csak tavaszra fog elkészülni.

– Na persze...

1996. május:

– Ööö, Chaos, csak azt szeretném kérdezni...

– Nem, Zong! Még nem jött meg a teljes, dobozos verzió, „csak” ez az arany CD érkezett a Blue Byte-től...

– Végre valami!

Június 17., jövő idő

– Bocsi, csak...

– Nem tudom, jövő hétfőre már tényleg 100 százalékra ígérték, biztos megjött már a full verzió az EcoBitbe, a magyar kézikönyv is rég kész már...

A ki azt várta, hogy csak a játék grafikai részét dolgozzák át a készítőik és néhány új taggal bővítik az épületek listáját, az a játék indítása után nagyot csalódott (szerintem kellemesen). Ezúttal alapos munkát végzett a Blue Byte csapata: nem csak a grafikát, a hangokat, hanem a kezelést és játékmenetet is átgyúrta a fejlesztőgárda. A Settlers II meglehetősen nagy falat, még három oldal sem elegendő minden apróság kitárgyalására, így a CD-n helyet kapott a harmadik és negyedik küldetés teljes leírása, továbbá néhány hasznos kimentés is. Ha cikkünket elolvassván még mindig nem szeretnél volna bele a Settlers II-be, megtalálod a program játszható demoját is (első küldetés és az animáció).

Mielőtt azonban hozzálátnánk a játékhoz, töröljünk ki minden eddigi, az előző részben szerzett tapasztalatot memóriabankunkból, mert a második részt teljesen másképpen érdemes és kell játszani. A kezelés áttekinthetőbbre sikerült, többek között megszűnt a speciális klikk is (ami az előző részben elég zavaró volt). Ebből következően az egérgombok funkciója is megváltozott: ha az egyes épületekre a bal gombbal klikkelünk, olyan részletesebb információkat tudhatunk meg, mint például rendesen el van-e látva nyersanyaggal, milyen a termelési átlaga (százalékban) stb. Az utóbbi funkciónak a leegyszerűsített, normál játék közben is megjelenő változatát az „S” billentyűvel kapcsolhatjuk be. Sokak számára az előző rész legnagyobb problémája oldódik meg egy csapásra a „C” gomb lenyomásával, hiszen az aktiválás után minden épület neve megjelenik a képernyőn. A tájat a jobb gomb folyamatos nyomva tartása mellett gördíthetjük arébb. A zászlóra kattintás után az előző részhez hasonlóan geológust hívhatunk, aki most már nemcsak a négyfajta „bányatermék” hollétének kiderítésében érdekelt, hanem a kútfúrás előfeltételeként szereplő talajvízfelmérés is vállára nehezedik feladatként. Persze geológusunk munkája nélkül is építhetünk bányákat és kutakat, de az esély, hogy beletrafáljunk a megfelelő ásványkincsbe



elég kicsi. A felderítő szolgálatait is itt vehetjük igénybe, akinek munkaköre nevéhez híven a felderítésben merül ki (ki hitte volna...). Azonban, ha olyan helyen nyomunk bal klikket, ahol semmilyen létesítmény sincs, újabb ablak jelenik meg. Kezdetben még csak a játék jópofaságát dobja meg az itt elérhető három fajta nagyítás lehetősége, de a

negyedik missziótól már komoly segítséget jelent, hiszen ott már többfelé is kell egyszerre koncentrálnunk.

Az épülethálózat megtervezését jelentősen bonyolítja, hogy már három különböző méretű épület van. A legkisebbet kunyhó jelképezi, ebbe a csoportba tartozik például a vadászkunyhó, a kémlelő torony és a barakk is. A következő nagyságot egy L alakú ház szimbolizálja – ide kerülnek (időnként kis földmunka után) a komolyabb ipari és mezőgazdasági létesítmények. A legnagyobb területet a kastély szintű házak foglalják el. Ide csupán négy épület sorolható: a tanya (farm), a



malactenyészítő háza (Pig farm), a számartenyészítő kunyhója (donkey breeder) és az erőd (Fortress). Létezik még egy speciális darab is, a kikötő, amely csak különleges adottságokkal rendelkező helyre építhető fel (a kastély ikon mellett horgony is van). Az úthálózzal sem kell annyit bíbelődnünk, csak az út kezdő és végpontját megadunk, és a gép magától kiépíti azt. Persze, ha kívánjuk, mi is elvégezhetjük lépésről lépésre, az előző résznek megfelelően. Ha egy útvonalon fokozottabb az átmenő forgalom, fejlődni fog, minek eredményeképpen kinézete olyanná alakul át, mintha „lebetonozták” volna, s egy csacs indul el a legközelebbi raktárból a serpa segítségével. Erről a fejlődésről a demóban még értesítették minket (üzeneteinket az alsó menüsor jobb oldali tagjára klikkelés után megjelenő ablakban olvashatjuk el), ebben a verzióban már nem. Kíváncsi vagyok, a végleges verzióban kapunk-e ilyen témájú galambpostát.

Ami a menük szempontjából még nagyon eltér az elődhez képest, az a hadászati ablak. A legfelső csíkkal a besorozás mértékét szabályozhatjuk, alatta a védelem erőssége kerül beállításra. Ettől függ például az, hogy a raktárból milyen

Veris

DI, VICI

fejlettségű harcos induljon meg a katonai építmény védelmére. A harmadik beállítástól függ, hogy hány katonával támadhatjuk meg az ellenfelet, a negyedik csík az ellenség esetleges támadásakor az ellenfélre rohanó emberek számát állítja. Az utolsó három csík a szemben álló fél háttárától különböző távolságra levő épületek felöltöttségét szabályozza.

Ennyi lett volna röviden a kezelés, legalábbis az a része, amely szerintem elsőre nem világos. Következzenek az új formát öltött missziók. Az általam tesztelt verzióban tíz, egyre nehezedő feladat vár megoldásra. Mivel a missziók mindegyikén ugyanaz a történet folytatódik tovább, így mindegyiket csak az öt megelőző megoldása után választhatjuk ki. Bevezetőként megjegyezném, hogy sokszor találhatunk különleges motívumokat a pályán (épületek, furcsa emberek stb.), amelyek, ha a fennhatóságunk alá tartozó területre kerülnek, a küldetés megoldása szempontjából elengedhetetlen információt, tudást ajándékoznak nekünk – persze ez nem jelenti azt, hogy mint az őrült lepkevadász, vizsgáljunk át minden fűszálat. A megoldás szempontjából elengedhetetlen dolgok, illetve személyek mindig jól látható és többé-kevésbé könnyen „magunkévá tehető” helyen vannak.

Első küldetés: tutorial

Ezt tekinthetjük egy ötletesen kivitelezett tanító részének is, melynek részletes leírása az előző számunkban megjelent previewban olvasható.

Második küldetés: az első találkozás

No, ez már egy csöppet nehezebb, de még mindig semmi a többihez képest. Letesztelhetjük a gép intelligenciáját is, hiszen összecsapathatunk első ellenfeleinkkel, a harcias, de megfontolatlan numídiakkal. A cél pár szóban megfogalmazható:



foglald el a sziget jobb felső sarkában elhelyezkedő kaput!

Miután a szélrózsa minden irányába szétküldtük felderítőinket, katonai épületek romjaira és egy sátorra bukkantunk munkájuk során. A sátorban egy sörfőző lakik, akinek útmutatásai alapján már a mi mestereink is el tudják készíteni a mennyei itókat. Terjeszkedjünk ameddig csak tudunk, de már kezdetben fogjunk hozzá a főhadiszállás mellett a fegyvergyártás kiépítéséhez. Két fémfeldolgozó és két kovács elegendő lesz, többet nem érdemes építeni. Egyrészt azért, mert akkor a sörfőző házána már nem jut hely és sör nélkül nem tudunk újoncokat sörorozni, öö... azaz sorozni. Másrészt azért sem ajánlatos többet építeni belőlük, mert ezek 100%-os ellátása is elegendő gondtal fog járni. Valamikor a felépítésük után el fog fogyni gerendakészletünk majdnem teljes egésze, tehát fogjunk hozzá egy jól működő erdőgazdaság felállításához. Egy erdész mindenféle erőlködés nélkül ellát három favágót, a farönkök zökkenőmentes feldolgozásához viszont legalább két fűrészmalom szükségeltetik. Ha mindet felépítettük, e misszióban nem is kell többet foglalkoznunk a faanyagellátással, mert az folyamatos és elegendő mennyiségű lesz.

Ezek után már a komoly famennyiséget felemésztő bányák felépítésére is sor kerülhet. Ha minden klappolt, akkor már csak a bányászok menza adagjának növelését kéne megoldanunk, erre hat tanya építése elegendő is lesz. A sok búza

feldolgozása teljesen lefoglalja majd a két molnárt, s talán csurran-cseppen valami a csa-csi-pásztornak is. A lisztmennyiség remélhetőleg elegendő munkával látja majd el a két péket is. Ne feledkezzünk meg a pékek és a számartényesztő vízszükségletéről! Halászokat is foglalkoztathatunk, de ezek elég hamar kiaknázzák (nem Chaos, nem pipebomball...!) a környék halállományát.

Van már katonánk dögivel, csak ki kéne képezni őket. Ehhez pedig komoly mennyiségű aranypénzre lesz szükség. Valamelyik környékbéli hegy gyomra rejti az értékes ércet. A bányák és a két aranyműves házána felépítése után katonáink generálissá fejlődése már csak idő kérdése. Legjobban az erődben fejlődnek, úgyhogy mielőtt röviden megindokolnám az előbb tett állításomat, építsünk is fel legalább négy erődöt. Összesen ötféle katonalétezik: „kopasz” (private), elit (private first class), őrmester (sergeant), tiszt (officer) és generális (general) (a tisztet és a generálist kinézetre a palást különbözteti meg egymástól). A katonák fejlődése is sokkal logikusabb és érthetőbb lett, példának okáért

486 DX2-66, 8 MB RAM

20 MB HDD, 2x CD-ROM

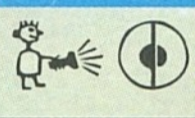
Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS, de Win 95 alatt is OK

Blue Byte

Még a Duke Nukemet is
abba tudtam hagyni érte...

Lassú játékmenet...



vegyünk egy kopaszokkal megtöltött erődöt. Megérkezik az első aranypénz, majd egy kopasz fejlődni fog egy szintet, elit lesz belőle. Meghozzák a második pítz, újabb kopasz fejlődik elit szintre, s az elit szintű katona őrmesteri rangot kap. A harmadik aranyérme felhasználásának következményeként a két, már nem kopasz manusz fejlődik egyet, egy kopasz pedig elit rangot kap. Összegezve tehát, az aranypénz bevitele után minden legalább elit szintű harcos fejlődik egy szintet, illetve egy kopasz elit rangra emelkedik.

A nagyobb épület tehát azért éri meg jobban, mert ott egy aranyból akár egyszerre kilenc egység is fejlődhet, míg a kisebbekben csak hat, három, illetve kettő. Miután Te, tisztelt olvasó, megértetted az előbbieket és átestél a dél-előtti / délutáni / éjszakai szunyán, a játék körülbelül ott tart, hogy van negyvenötven jól kiképzett generálisod, akik alig várják már, hogy átessenek a tűzkeresztségen. Legyen kívánságuk szerint, s északon indítsuk meg a támadást, de azért a biztonság kedvéért a határ védelmére telepítsünk néhány katapultot. Az ezt követő percek olyan gyorsan fognak peregni, hogy észre sem vesszük majd, hogy órák teltek el. Ha már nagyon mélyen behatoltunk az ellenség területére, s nagyon nem akar érkezni az erősítés és utánpótlás, építsünk egy raktárt és irányítsuk át oda a főhadiszálláson állomásozó zsoldosokat. Hosszú órák után (nekem 4 és fél) végre elfoglaljuk a kaput, s továbbléphetünk a következő misszióra. A harmadik és a negyedik misszió leírását, mint említettük, a CD-n találod majd meg.

Az ötödik pályánál tovább sajnos még nem jutottam, tekintve, hogy éjjel-nappal be van kapcsolva a gépem, de még így sem haladok... Az esetleg felvetődő „miért” kérdésre a választ a negyedik küldetésben általam teljesített teljes játékidő adja meg: 12 óra és 38 perc.



Tipppek:

– egyik raktárból a másikba legegyszerűbben úgy transzportálhatunk árukat és embereket, hogy az elszállítás ikonnal (az áru feletti sárga fodorszerű valami jelzi, ha be van kapcsolva) kirakodtatjuk a kívánt árucikket. Azért, hogy egy kisebb kör megtétele után ne hozzák vissza raktárunkba az árut, adjuk meg, hogy a raktár ne fogadja a kívánt terméket (barna iksz). A tilalmat vezessük be mindegyik raktárban, azt az egyet kivéve, ahová szállítani kívánjuk a cuccot. Így szép lassan (a játéktól egyébiránt már megszokott módon) elkezd csörgedezni az áru a kívánt cél felé;

– az előző taktika tökéletesen használható akkor is, ha mondjuk az acélkohóban nincs, ugyanakkor a raktárban van szén. Ilyenkor kezdjük el járni a szenet a két raktár között, így a serpák szép lassan feltöltik szénrel a két raktár közé eső acélkohókat. Ez a taktika egyébként bármelyik áruval elsüthető;

– a hajók kezelését egy kulcsszóval tudnám jellemezni: türelem. Semmi probléma nincs a programmal, minden meg fog érkezni az egyik szigetről a másikra.

Szerintem semmi szükség arra, hogy hosszú sorokon keresztül elregéljem, milyen király is a Settlers II. Pont belesett a „meglátni és megszeretni” kategóriába. A játéknak egyetlen óriási hibája van: eszméletlen lassú a játékmenet. Nyugodtan lehet mellette könyvet

olvasni. Júpí már arra is gondolt, hogy Win95 alatt „djúkozik” a SettlersII mellett, de sehogy sem akart összejönni a dolog. Tehát hadd zárjam soraimat a következő, szerintem a játék dobozára is nyugodtan kiírható mondattal: „Építs minden bányából nyolcat és menj el aludni.”

PS.: Ha nem jöttél rá, hogy kell az időt gyorsítani, nyomd meg a „V”-t. (Zong sem jött rá! – Pelace)

Zong

Néhány gondolat a **Settlers II** magyarországi megjelenése kapcsán:

Azok a grafikusok, akik pár apró pixelből olyan serfőzött képesek teremteni, mint aki a Settlersben úgy hörpöli a sörét, hogy magam is a hűtő mélyén kezdek matatni; nos, ők megérdemlik, hogy fenéig ürítsem korsómat tiszteletükre. A csodálatos grafika adja a program formáját, a játékmenet, valamint a tartalom és a forma egysége alkotja magát a programot. Mindig zavarban vagyok, ha mások munkájáról kell véleményt mondanom, mert tudom, mekkora erőfeszítéssel jött létre a produktum. Egy nagyon jó első rész után a Settlers II úgy hat, mint egy kiváló régi film felújítása mai színészekkel és technikával. A programozók bevallottan nem akartak változtatni a már sikerült sémán, így a játék az újítások ellenére is inkább egy Settlers De Lux, mintsem Settlers II, de továbbra is aranyos, kedves, kitűnő szórakozást ígérő. Eredeti humorával és könnyedségével azonban sajnos szöges ellentétben áll a játékhoz mellékelte, szép kivitelű, de tartalmát illetően gyenge magyar nyelvű kézikönyv, amely valószínűleg túlságosan is hű fordítása az eredetinek – erre utalnak a germanizmusok és a játékhoz nem illő, rideg, „önöző” stílus. Talán a Blue Byte engedélyezett volna – a külső megtartása mellett – egy jobb szöveget, mert szerintem a hazai fogyasztók ezt megérdemelték volna. Véleményem szerint a Settlers II a stratégiai játékok rajongóit így is hosszú órákra a képernyő elé fogja szegezni, ha játszottok vele, majd megtudjátok, miért!

Gabriel, a festő

Kérdőív!

Segítség!

Hé, emberek! A legjobb lap (némi önzéssel ez mi lennénk) is csak úgy tud a legjobb lenni, ha tudja, mit akar az olvasó. Tehát tollra fel, és véleményeztetek, please! A kitöltők között harminc játékszoftvert és milliányi más PC-X-es ajándékot sorsolunk ki! Csak jól járhattok - írjátok meg, mi a véleményetek a PC-X Magazin legfrissebb számáról! A kivágottnak vagy fénymásolt kérdőíveket a PC-X Magazin címére küldjétek: 1537 Budapest, Pf. 386!

Hogy tetszenek a rovatok?
(1-5-ig osztályozd, kérlek):

Mennyiségileg		Minőségileg
<input type="checkbox"/>	Hotline News	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	GamePort	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Music City	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Könyvjelző	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Movie World	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Microsoft oldalak	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Demozóna	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Internet-szörf	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Dr. MIDI	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Aréna - Levrov	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	HW Depo	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Hardware tesztek	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Multimédiás cikkek	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3D-s cikkek	<input type="checkbox"/>

Milyen gyakran veszed a PC-X-et?

- Előfizettem rá, így mind megvan
- Elsőként veszem meg az újságárusnál
- Csak kihagyásokkal vásárolok
- Hangulattól függően, ritkán veszem meg

Ha csak néha veszed, miért?

- Mert éppen nem tetszik a tartalma
- Nincs minden újságra pénzem
- Inkább másra költöm a pénzem

Milyen más, hasonló lapokat olvasol?
Sorba rendezve írd őket az alapján,
hogyan mennyire tetszik!

1. 2.
3. 4.
5. 6.

Milyen cikkeket szeretnél még, vagy
melyek nem kellenének szerinted?

.....
.....

Örülsz az állandó CD mellékletnek?

- Igen! Itt volt az ideje!
- Jó, végül is miért ne?
- Nem, mert drága lett a lap!
- Sajnos még CD-ROM olvasóm sincs...

Írd még ide a neved és címed, hogy
hogyan eláraszthassunk ajándékokkal:

Jönnek találd a címlapjainkat
(persze a mostanit is beleértve)?

- Tetszik, mert dögös, jól néz ki!
- Lehetne informatívabb, egyszerűbb
- A vásárlásnál nem ez alapján döntök

Tetszik a PC-X Internet home page?

- Rendszeresen benézek, mert érdekes
- Néha, véletlenül bezuhanok
- Sajnos nem Internetezem

.....
.....



Albion. A sötét középkor. A megosztott országnak nem volt királya. Feltámadt egy legenda: Merlinről, a varázslóról, az eljövendő királyról, és egy varázserejű kardról, az Excaliburról.

A kard, mely a kezdetek-kezdetén készült és a királyok, a kiválasztottak kardja volt. Jelképe, minden jóságnak és tisztaságnak.

Rengeteg véres küzdelem után Uther Pendragon igényt tartott Anglia trónjára. Mivel nála az Excalibur, nála a hatalom. Sorra legyőzte ellenfeleit, hol erőszakkal, hol csellel, néhol varázslattal. Az ország azonban megsínylette a háborút, a nép és a lovagok békére szomjúhoztak a rengeteg csatározás után. Uther ellenfele, Cornwall herceg is békét akart, de a meggondolatlan király szemet vetett a herceg szép feleségére, s ezzel kirobbantott egy újabb háborút. Miután Uthernek csatában nem sikerült legyőznie ellenfelét, hogy megszerezze a gyönyörű Igrayne-t, újra Merlinhez és varázslataihoz folyamodott. A mámoros éjszakáért cserébe Merlin csak Uther bujaságának gyümölcsét kérte, amit kilenc hónap múlva meg is kapott. A kis Arthur Merlin felügyelete alatt nevelkedett, a lehető legjobban, hogy majd ő legyen a kiválasztott. Természetesen Cornwall kislányáról, Morganáról, a király gondoskodott.

Nem sokkal ezután Uthert orvul megölték, ám élete utolsó pillanataiban még egy kőbe döfte varázserejű kardját. – „Az legyen a törvényes király, ki e kardot kihúzza”.

Telt-múlt az idő, az ország még mindig uralkodó nélkül

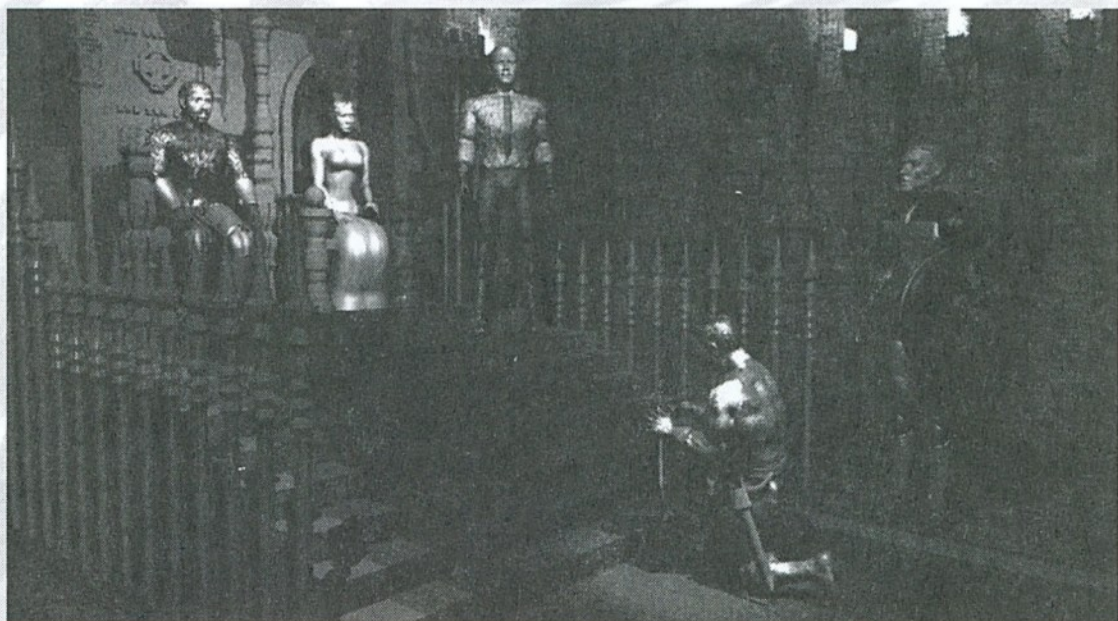
volt. Húsz év alatt sok kiváló lovag mérkőzött a lehetőségért, hogy az erősebb jogán megpróbálja kihúzni az Excaliburt börtönéből, de egyiküknek sem sikerült. Nem így Arthurnak, kiben a Pendragonok királyi vére csörgedezett. Király lett, híveket szerzett, meghódította az országot, békét és jólétet teremtett, majd felépítette a kor szimbólumát, a királyi várat: Camelotot, lovagjait pedig a Kerekasztal körül egyesítette. Nem sokkal ezután megnősült, de boldogsága nem lehetett teljes, mert a királyné, Guenevere, s legjobb barátja, Lancelot között titkos szerelem kezdett kibontakozni, s ráadásul még féltestvére, Morgana is áskálódott ellene...

Hát ennyi, mármint a történelmi előzetes – aminek hosszúságát nézzétek el nekem –, de esetleg szükség lehet rá, hogy megértsük a szereplők kilétét és a közöttük lévő kapcsolatokat. A történetbe akkor kapcsolódunk be, mikor Morgana hercegnő (aki egyébként is egy gonosz varázslónő) éppen brutálisan meggyilkolja Camelot püspökét. Ezt követően minket, azaz Gawain-t, a Kerekasztal lovagjává üt a király.

„Nem sokkal ezután Lancelot tudomásomra hozta a király parancsát: keressem meg Merlint, mert egy fontos feladata van számomra. Küldetésem kezdetén a Lancelot mögötti bal oldali ajtón betérve hangulatos ebédlőben találtam magam, ahol a kandallóban ropogott a tűz, az asztalon pedig néhány szál gyertyát találtam(!). A másik ajtó mögötti hatalmas teremben megtaláltam a híres Kerekasztalt, távolabb a tróntermet, ezután pedig a templomba jutottam. Visszafelé menet a trónteremben megakadt a szemem egy lámpáson, amelybe rögtön beleraktam az égő gyertyát...

Az udvarra kijutva nem felejtettem el betérni a kovácshoz, akinél mindig gyönyörű fegyvereket lehetett látni. Elbeszélgetve vele megtudtam, hogy már készíti a páncélsomat, így morc

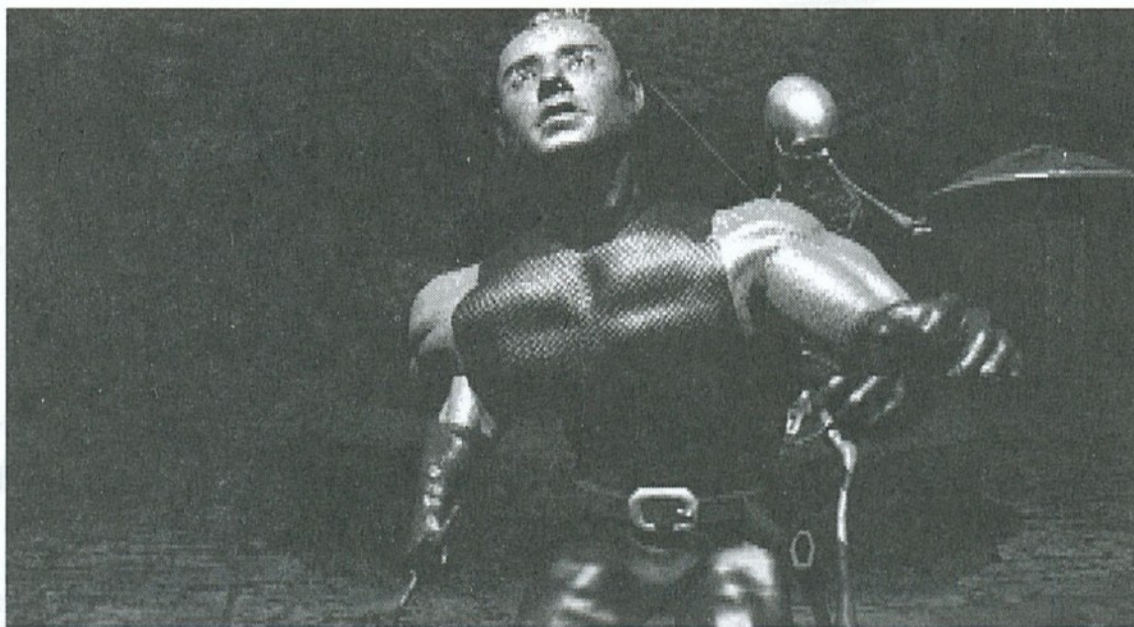
modorát hamar megbocsátottam neki. A mesterember szomszédja a lovászfiú, nála kanalat és lyukas vödröt vételeztem, kérdésekre viszont ő sem tudta megmondani, merre találok Merlint. A tér közepén egy faajtó ékeskedett, ami a toronyba vezetett. A lépcsőelágazásban lefelé, a rácson túl egy sötét barlangba jutottam, ahol a nemrég szerzett lámpásnak jó hasznát vettem. Itt lent gyűjteményem gazdagítottam a híd alatt található rubin szemű koponyával, s egy kiló gombával. Később a titkos szentélybe jutva egy aranykupával és egy késsel szaporodtak értéktárgyaim. Kezdtém unni a gyűjtögetést, ráadásul biztosra vettem, hogy a felét sem kell használni ezek közül. Na, nem baj! A lépcsőn felfelé nem sokáig mehett, viszont amikor a falon lévő sárkányos kép szemét egy kicsit megpiszkáltam a kardom hegyével, kinyílt egy titkos ajtó. A roskatag létra, mely Merlinhez vezetett, életveszélyesnek tűnt, de végül mégis sikeresen felértem a toronyszobába. Az első találkozás a varázslóval kicsit meglepett, mert öregebbnek képzeltem, annak ellenére, hogy hiteles krónikák szerint visszafelé élt az időben. Merlin egy mágikus levelet tartalmazó tekercset küldött velem Morganának, amit oda kell adnunk neki, de csakis neki és senki másnak. Egyben figyelmeztetett: a varázslónő tudja, hogy megyünk, és mindent elkövet akadályozásunk érdekében. Már csak az a kérdés, hol keressem, bár van egy ötletem. A várkapu mellett vezet egy széles lépcső, arra még nem voltam, tehát ezen kell elindulni. Porter – így hívták a Morgana lakosztálya előtt strázsáló őrt – nem akart továbbengedni. Szerencsére nagyon



onicle of the word

megkívánt egy pohár sört az ácsorgásban, így mi sem volt természetesebb, minthogy megpróbáltam e mennyei itókából szerezni neki. Wilf, a lovászfű, az udvari kovácsot ajánlotta, mert „biztos forrásból tudja”, hogy ő több hordónyt rejteget. Nagyszerű, legalább megkérdezem, elészült-e már a páncélom. Sajnos, még csak a sisak volt készen, és azt is csak fizetség ellenében adta oda. Nemi töprengés után a nálam lévő koponyából kiszedtem a drágaköveket és átnyújtottam neki. Miután a fizetés kérdése megoldódott, még egy problémám akadt: miben vigyem el a sört a szomjazó őrnök. Szerencsére a Kerekasztal alól utánam szólt egy pohár, hogy ő alkalmas lenne a feladatra. Porter igencsak hálás volt a frissítőért, én viszont még hálásabb lettem, mert beengedett. Egy folyosóra érkeztem, ahol oldalt, hosszú sorban, hatalmas üstökben, kénes lánggal égett valami folyadék. Ideális hely egy boszorkánynak... A folyosó végén a király várt rám, és nem hagyta, hogy bemenjek, mert féltett Morganától. Ez igazán kedves volt tőle, én mindenesetre nem adtam fel, sőt a tekercset sem adtam oda neki, inkább kikerültem és beléptem Morgana ajtaján. Az ajtó mágikus hatása ellen csak a sisak nyújtott védelmet. Hosszas rábeszélés után Morgana végül elvette tőlem a küldeményt, melyben Merlin a királyi bíróság elé idézte őt.

A tárgyalás nem végződött sikeresen, mert az ítélethirdetés után Morgana szörnyen dühös lett. A király elleni lázítás, uszítás, gyilkosság és hatalomra törés – elég kemény vádak. Arthur börtönbe akarta záratni, mire az egyik őrt elvarázsolta, ő maga pedig zöldes füst kíséretében eltűnt. Nem sokkal ezután egy követ jött a várba, Morganától hozott ajándékot. Egy gyönyörű, méretre szabott ruhát a királynőnek, éppen csak fel kellett volna próbálnia. Lehet, hogy Arthur megsejtett valamit, mert ráparancsolt a követre, előbb vegye fel ő a ruhát. Amint az magára öltötte, hatalmas lángokkal égni kezdett, még szerencse, hogy Merlin ott volt, így egy gyors varázslattal megmenthette az életét. Morgana, úgy látszik hadat üzent...



Arthur hosszasan tanácskozott Merlinnel, aki azt ajánlotta neki, hogy egy fiatal lovagot küldjön Morgana ellen. Mint később kiderült, ez a fiatal lovag én lennék, ő pedig készítene nekem

egy gyűrűt, ami megvédene Morganától. A király áldását adta az ötletre, én pedig a parancshoz híven elindultam Merlinhez, hogy újabb küldetéssel megbízhasson. A gyűrűhöz három alkotóelemre lesz szükség, amit meg kell szereznem. Az első feladat, hogy keressem meg és hozzak vizet Guenevere kútjából. A küldetést nem találtam nehéznek, de Merlin szerint veszélyes lehet.

A várból kilépve az út egyenesen az erdőbe vezetett. Kis gyaloglás után egy épületnél találtam magam, aminek az ajtaja varázslattal volt lezárva, és semmivel sem tudtam kinyitni. Hosszas keresgélés eredményeként Morgana szobájában találtam meg a zár kinyitására alkalmas eszközt, egy sárkányvérrel teli fiolát. Bent elég sötét volt, csak a kút vize foszforeszkált zölden és sejtelmesen. Mikor a poharat – amit Porter adott vissza – akartam megtölteni a kristálytiszta vízzel, egy csontvázharcos ugrott elém, és meglengette szablyáját az orrom előtt. Miután még járatlan voltam a harcban, először kissé bizonytalanul védekeztem, de a végére belelendültem és visszavágtam a csontot a vízbe. Megtöltöttem a poharat, de mielőtt kimentem volna, körülnéztem a kút mögött, ahol egy állati szarvból készült tülköt találtam. Merlin örült a víznek és elküldött, mondván, ma már eleget dolgoztam, pihenjem ki magam.

Másnap korán indultam. Következő feladatam az volt, hogy sárkánytojást sze-

rezzek, de úgy, hogy a bébit ne öljem meg, hiszen kihalófélben van a faj.

Az erdőben az útról jobbra letérve megtaláltam a sárkánybarlangot, de a gazdája nem volt hajlandó beengedni. Eszembe jutott a tegnap talált tülkök, amely pont úgy szólt, mint a nőténysárkány üvöltése. Megfűjtam, és egy szikla mögé elbújván meglestem,

ahogy a sárkány eltakarodott, majd beléptem a barlangba. Befelé menet nem felejtettem el felvenni az útközben talált követ, amit gondosan elraktam. Bent meglepetésemre két tojás is volt, engem azonban csak a fészekben lévő érdekelt. Odaléptem hogy felvegyem, de kiderült, hogy piszok forró. Ezen nem is csodálkoztam, hiszen az egész barlang egy vulkáni kürtő. Felvettem egy botdarabot a fészek mellől, majd fogtam a kovács által készített sisakot, megtöltöttem forró homokkal, és beleraktam a tojást. A forró homok hatására a héjből sértetlenül előbukkant a sárkány bébi. Merlin elégedett lehetett velem, mert megvolt a második alkotóelem a védelem gyűrűjéhez, és a sárkányok nemzettsége sem hal ki.

A harmadik küldetés során szereznem kellett a Faeriek aranyából. Ez volt a legnehezebb feladat, főként azért, mert az arany csak akkor tartja meg mágikus erejét, ha önszántukból adják, s nem erőszakkal veszik el tőlük. A kúthoz menet láttam egy Faerie

gyűrűt, de üres volt, így hát nem törődtem vele. Most, hogy már sejtettem, mire való, visszamentem, ám odafelé már messziről észrevettem egy pici gombát a földön, mely elütött a többitől. Amint megérintettem, éreztem, hogy összezsugorodom. Mire magamhoz tértem, sok apró zöld manó vett körül. Kérésre sajnálkozva felelték, hogy ellopták tőlük az aranyak egy részét, azonban ha visszahozom nekik, nem szívesen ugyan, de adnak belőle. Gondoltam egy merészet, és átnyújtottam nekik az aranykupát, amit a templom alatti szentélyben találtam. Nagyon boldogok voltak és nekem ajándékoztak egy jókora rög aranyat. Most már semmi sem állíthatott meg. Elkészülhet a gyűrűt, s ezzel vége lesz Morganának.

Este Merlin gyorsan összevárosolta a gyűrűt és másnap már útnak is indultam. Wilf adott egy kenyeret az útra, és egy kísérőt, aki elvezet Lyonesse-be. A hölgy neve Miss Helie, ő hozta az ajándékot Morganától. Sebei még nem gyógyultak be egészen, de azt mondta, bírni fogja az utat.

Még jóformán el sem indultunk, mikor Helie annyira el-

gyógyító tudományára, de nekem csak akkor segít, ha visszaszerzem a kedvenc tálkáját, amit Merlin elvitt tőle. Visszamentem a várba, és kérdeztem a varázslót a tál holléte felől. Tanácsa alapján a királynőhöz siettem, akitől szerencsére megkaptam a tálat. Visszamentem az öreg nénikéhez, aki azzal fogadott, hogy meg tudja menteni kísérőmet, mert szerencsére nem túl mélyek a sebei. Csupán néhány alapanyagra van szüksége. Az egyik az a kenyér, amit Wilftől kaptam. A késsel összevagdostam és a port odaadtam az öregnek. Ezután mézre volt szüksége, ami sajnos nem volt nálam. Azt javasolta, nézzem meg a kolostorban, ott biztosan találok majd. Nem tehettem mást, elindultam a kolostor felé. Belépve egy szerzetesbe botlottam, akit Monknak hívtak. Mindig segítette Arthur embereit, így most is szívesen a rendelkezésünkre állt. Ő ajánlotta, hogy keressem meg a testvérét, aki méhészt, biztosan ad mézet. Mielőtt elindultam volna, felvettem a bejárattól balra talált szalmaköteget. Az udvar túloldalán pedig egy szekeret találtam, rajta Monk korsógyűjteményével, ezzel most nem foglalkoztam, inkább bementem a templomba és rutinosan felvettem a sarokban lévő fujtatót, majd ezután lesétáltam a tengerpartra. Éppen apály volt, így könnyen észrevettem egy törött korsót a stég mellett. A tengerparton továbbmenve egy vízmosta üreghez értem, bent egy csempészta nyára bukkantam – legalábbis minden jel arra utalt. Mondanom sem kell, hogy az asztalon ottfelejtett kötél darabot sem hagytam ott.

Ekkor vettem észre, hogy még egy kijárata van a barlangnak. Ez a part egy másik szakaszához vezetett, ahol megtaláltam a csempész csónakját. Remélem, nem nekem kell evezni majd, ha mégis erre visz az út tovább. Visszafelé odaadtam a korsót Monknak, akitől cserébe egy üvegcsé kölnit kaptam. Lehet, hogy jobb lenne kereskedőnek felcsapnom, annyit

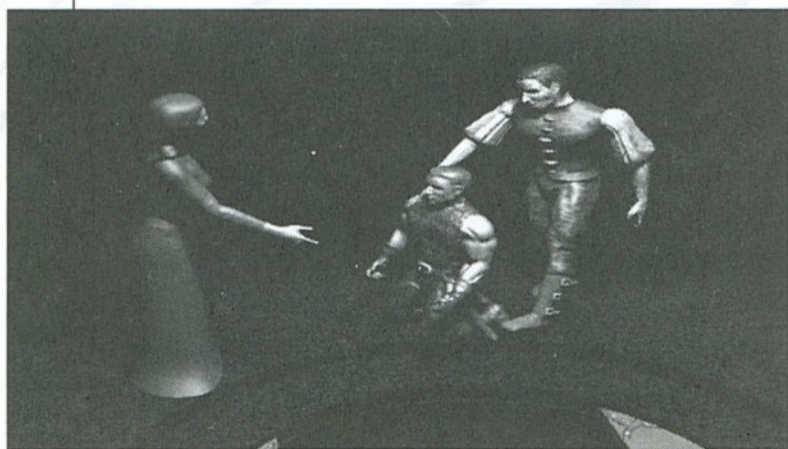
adok-veszek. Kimentem a kolostor elé, mert kintről erős méhzümmögést halottam, ez pedig mézet jelentett. Anthony tényleg a méheivel foglalkozott: éppen új kaptárt csinált és adna mézet, csak szolgáljam ki magam... A lámpával meggyújtottam a fűvet, de nem volt elég füstje, ezért gyorsan bevizeztem a kútban, újra meggyújtottam, és a füst védelmében kivettem egy kis mézet a kaptárból.

Helie néhány nap alatt szerencsésen meggyógyult, eközben viszont a kolostorban borzasztó esemény történt, Anthony hirtelen meghalt. Én biztos voltam benne, hogy Morgana keze van a dologban, mindenesetre Monk ezután elég barátságatlan volt velem. Éppen indultunk volna, mikor hirtelen zöld füst csapott fel, és ahogy Camelotban eltűnt, úgy most megjelent Morgana.

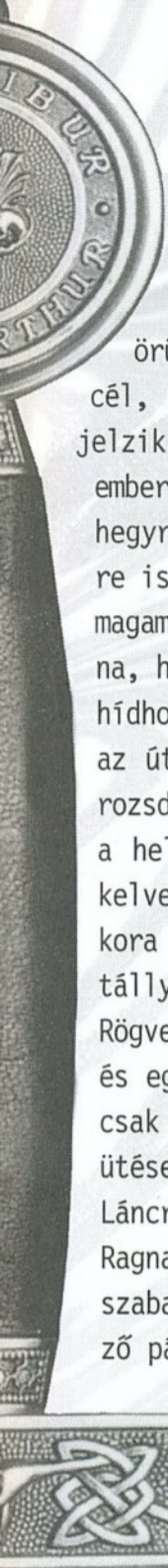
– Merlin már csak ilyenekkel intézheti a dolgait, ki sem mer mozdulni az odújából? Mindketten meglakoltok, mert szembeszegültetek velem!

Szavai alig haltak el, máris zöld tűzgömb formálódott, mely elérte Helie-t. Szerencsét-

len lányt most nem tudta megmenteni senki (még én sem). Visszatértem a partra a csónakhoz, amiben egy csempész napozott. Rövid eszmecsere után megegyeztünk, hogy a kölnis fioláért cserében elvisz Lyonesséig. A hajóút eseménytelen volt és rövid. Alig léptem ki a csónakból, a csempész máris mentette az irháját, s ezzel a visszatérés utolsó lehetősége is megszűnt számomra. Dühömben belerúgtam egy kagylóba, aztán inkább úgy döntöttem ezt is elteszem, hátha jól fog jönni valamikor. A part végén hatalmas kígyó állta el az utat, amivel kardom segítségével könnyen elbántam. Az út egy erdőbe vezetett, ahol csatangolás közben találtam egy zöld, különösen kemény kristályt. Felvettem, majd folytatva utam egy újabb Faerie gyűrűbe botlottam. Lakói nagyon örültek, hogy megöltem a kígyót, csak éppen nem hitték el. Visszamentem, levágtam a kígyó farkát és bizonyítékként bemutat-tam. Cserébe a manók megmutatták az erdőből kivezető utat. A búcsúzkodás előtt visszakövetelték a gyűrűmet, mert érezték rajta az aranyuk szagát és rám fogták, hogy loptam. Nem volt más választásom, oda kellett adnom



fáradt, hogy mégsem tudta folytatni az utat. Valami orvosra volt szükségem sürgősen, ezért elindultam segítséget keresni. Nem messze a tábortól találtam rá egy régi őrtorony romjaira, amiben egy vén nyuny lakott. Beszélgetésünk során megtudtam, hogy hajdanán ő tanította meg Merlint minden

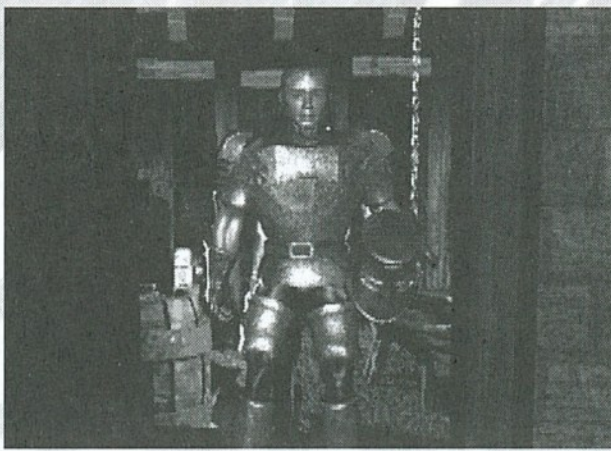


nekik, annak ellenére, hogy annyit dolgoztam érte...

Végre elértem a hegy lábához. Ennek örültem, mert azt jelentette, hogy közel a cél, de annak már kevésbé örültem, hogy karók jelzik utamat – ugyanis minden karó tetejére egy emberi koponya volt tűzve. Felfelé menet a hegyre találtam egy üres karót, s bármennyire is ellenszenves és utálatos volt, mégiscsak magamhoz vettem. Mintha előre megéreztem volna, hogy szükségem lesz rá, ugyanis egy függőhídhöz értem, ami még félelmetesebb volt, mint az út idáig. A híd első tartóoszlopa el volt rozsdásodva, ezért ezt kiástam a tülökkel, és a helyére beillesztettem a talált karót. Átkelve a hídon elértem a vár kapuját, melyen akkora lakat függött, mint az öklöm. A zöld kristállyal gyorsan szétvertem, majd beléptem. Rögvest három barátságatlan szándékú csontváz és egy vámpír állta el az utamat. Szerencsére csak az egyik támadott meg. Egy ideig védtem ütéseit, míg valaki hátulról le nem csapott. Láncra verve tértem magamhoz, és előttem állt Ragnar, a vámpír gróf, Morgana testőre. (Nem szabad nagyon felidegesíteni, ezért a következő párbeszéd kombinációt ajánlom: 3, 1, 1, 2,



3, 1). Ezután nem túl gyengéden Morgana elé hurcolt. Akkor kezdtem idegeskedni, hogy talán valamit elrontottam, mikor a varázslónő jelt adott, hogy dobjanak le a szakadékba. Ez megtörtént parancsa szerint, csak azzal nem számolt (szerencsére), hogy fennakadtam egy kiugró sziklapárkányon. A barlang, ahová a párkányról induló út vezetett, hosszú volt és vizes, a végét pedig egy ajtó zárta el. A kulcsa a barlang közepén a földön volt jól eltemetve, alig találtam meg. A végét belemártottam a kijárat mellett álló lámpa olajába, így könnyen elfordult a zárban. Kifelé menet harmadszor is belebotlottam a zöld törpécskébe. Náluk volt a kardom, amit elvettek tőlem, de nem tudtam felemelni, mert nem adták vissza addig, amíg nem segítettem nekik. Miért ne? Közös célunk Morgana halála. Ehhez meg kellett keresnem a Morgana testét tartalmazó tégelyt. Ez nem volt könnyű, mert elég kicsi, és jól elrejtették. A trónterem ajtaja előtt különös fákát vettem észre. Az egyik ágacska, fent a jobb felső sarokban különösen hívogatónak tűnt, így magammal vittem. Ahogy beléptem a terembe, rögtön egy csontból készült urnára



lettem figyelmes, mintha lett volna benne valami. Az ágacskával kikotortam a tartalmát, és már vihettem is a manóknak az áhított tégelyt. Már csak Morgana hajszállára lesz szükségük a varázslathoz, ennek megtalálása szintén rám maradt, de ezzel is hamar végeztem. Most már felvehettem a kardom. Utolsó feladatom legyőzni Ragnart, a vámpír gróft és elvenni tőle egy körömtartó tálát. A trónszéktől balra megtaláltam őgrófságát, akit ekkor már legyőzni sem volt nehéz. A körömtartót a kés hegyével felpattintottam, és rohantam vissza a zöld törpécskéhez. Amint visszaértem, éles sikoly hasított a levegőbe. Morgana most találhatta meg a halott vámpírt. Ekkor a Faerie-k figyelmeztettek, hogy a vámpírnak csak a testét pusztítottam el, a lelke csak valamilyen templomi kegytárggyal győzhető le. Elindultam hát kegytárgyat keresni, amit a kínzóteremben, a csontvázzal teli ketrec aljában találtam meg. Rálocsoltam a benne lévő szenteltvizet Ragnar fejére, így teljesítve be végzetét. Ezzel az utolsó cselekedettel legyőztem Morganat és a vámpírt is. Ragnar meghalt, Morgana teste a Faerie-knál van. Csak a lelke halhatatlan, és ez semmi jót nem ígért...

Morgana a bosszúját azzal kezdte, hogy Merlint varázslat segítségével elpusztította. Ezután szintén bűbáj segítségével, szeretkezett Arthurral mit sem törődve a vérfertőzéssel, mert szülni akart tőle egy „Istent”, aki később a király lehet. Arthur megbetegedett, s vele romlott az ország is. A lovagok elindultak megkeresni a Szent Grált, mert csak az gyógyíthatta meg az uralkodót. Közben Morganának felnőtt a fia, Modred, aki bosszút esküdött az apja ellen, s igényt tartott a trónra. A legenda szerint Arthur meggyógyult a Grál csodás erejétől. Sereget gyűjtött Modred ellen, aki ekkorra már híres harcossá vált. A végső összecsapásban apa és fia egymás kezétől halt meg...”

Nem maradt más hátra, mint néhány szót írni befejezésül. Mostanában ilyen hosszú kalandjátékkal nem találkoztam, mint a Chronicles of the Sword: teljes két

CD-n terpeszkedik, s ebből csak néhány megabyte az animáció. A történet a brit Arthur király legendáját veszi alapul, meseelemekkel kibővítve. Ezért én is elengedtem a fantáziámat, mert a játékhoz kerettörténetként hozzáadtam John Boorman Excalibur c. filmjének témáját. Szeretem ezt a korszakot, ráadásul a film is nagyon tetszett, lehet, hogy ezért a játékot is egy kicsit előnyben részesítem. A grafika rajzolt, a figurák rendereltek, az összhatásuk fantasztikus. A digitalizált párbeszédnek szépen csengenek, a környezet hangjai (pl.: nyírítés, tűzropogás) viszont nagyon egyhangúak, periodikusak...

A történetben bosszantott, hogy minden, amiért megoldoztam, két másodperc alatt semmivé vált,

mint pl. a gyűrű, Miss Helie gyógyítása stb. A játszhatóság csak néhol nehezebbül meg egy csöppet, ott is jobbra apróságokon lehet elcsúszni. Viszont hosszú és látványos a játék, bár a befejezés nagyon unalmas (csak igazán megrögzött kalandjátékosoknak tudom ajánlani)!

P i l o m é t e r

486 DX-66, 8 MB RAM

1 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS

Psygnosis

Jó történet,
csodálatos grafika.

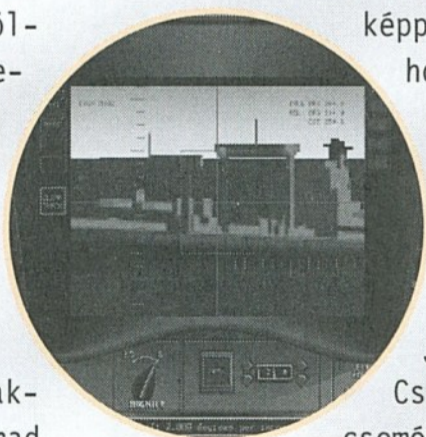
Lehetne sokkal
izgalmasabb,
lehangoló véganimáció.



91%

A Sierra az utóbbi időben teljes gőzzel törekszik meghódítani a magasságot és a mélységet. Ez utóbbi a Fast Attack igyekszik ellenőrzése alatt tartani, talán sikerrel. A U.S. Navy a kedves játékosra egy 688-as Los Angeles osztályú nukleáris meghajtású vadász-tengeralattjárót bíz. Teszi mindezt abban a reményben, hogy eredményesen fogja képviselni Amerika érdekeit a víz alatt bárhol a világon. Ez csak a parancsnokon múlik, hiszen a tengeralattjáró a jelenlegi csúcstechnikát képviseli.

A játék DOS és Win95 alatt is fut. Az installálás nem okozhat gondot még Imbecillis Pistikének sem (copyright by Schuerue). Rengeteg zajtáblát ismer, valamelyik csak jó lesz a próbálkozóknak. Az introban megmutatkozik a 688-asok gyilkos hatékonysága. Csupa lamer orosz... Ha nekem is ilyen könnyen menne, boldog lennék. De Churcillel szölvé, nem ígérhetek mást, csak vért, verejtéket és könnyeket. Esetleg hús hullámsírt radioaktívvá vált maradványaidnak, ha a Charlie volt jobb. Az utóbbi lehetőséget megelőzendő, ajánlott a Training Missionok végigjátszása. Nem sok, csak 11 bevetés, de a fegyverrendszerek és a vezérlés teljes skáláját végigveszi. Ezek ismerete nélkül reménytelen a győzelem.



A játék nehézsége három lépésben állítható. Real fokozaton gyakorlatilag játszhatatlan, hacsak nem vagy valóban képzett tengeralattjárós. A „Begin a Battle Set” segítségével vezérelhetjük hajónkat célban gazdag vizekre, a Perzsa-öbölbe, a Japán-tengerre, az Adriai-tengerre (hm, érdekes...), a Földközi-tengerre és a GIUK (Greenland-Iceland-United Kingdom) vonalra.

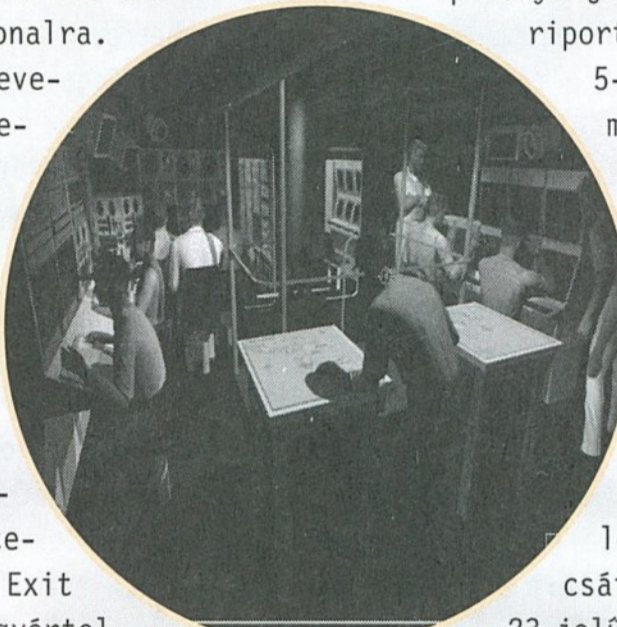
Itt érdemes a bevetések között csemegezni, igazi gyöngyszemeket lelhet az ember. Ha már próbálkoztál, és eredményesen küzdöttél meg az ellenel, a Load Game-mel folytathatod tevékenységedet. Az Exit to DOS remélem egyértelmű, a Preferences-ben pedig a szokásos állítgatásokat lehet végigpróbálgatni. Ha új karrierbe kezd bátor és/vagy szerencsétlen bajnokunk, rögtön egy nehéz bevetés vár rá a Perzsa-öbölben. Három teherhajót kell kilőni, melyek rakománya nagy veszélyt jelent a környező országokra. A sikeres vadászat után egy – az irániak által telepített – aknamezőt kell leküzdeni. Segítségképpen elmesélem, hogy nekem ez hogyan sikerült, persze tengeri szenvedés után, mivel Real üzemmódban játszottam.

Nos, ott kavarunk a tengerben. Villámgyorsan térjünk be a szonárszobába. Csökkentsük a sebességet 5 csomó környékére, vagy az alá. Magasabb sebesség esetén a jelek elveszhetnek a nagyobb háttérzaj miatt. A szonárhelyiség tekinthető a tengeralattjáró fülének. Mint talán köztudott, a hang a vízben igen jól terjed, ezt pedig a tengeralattjárósok nagyon utálják. A reaktorok hűtővizét szivattyú keringteti, ami zajos tevékenységnek számít. A hagyományos Diesel-elektromos hajó

sokkal csendesebb, mint a nukli, igaz, hamarabb is kell a felszínre menniük. Szóval, a szonárszobában vagyunk. Állítsuk passzív üzemmódra a szonárt. A BQQ-5-ös passzív rendszer a szakértők szerint a világ egyik legjobbjá. Ahogy a US Navy egyik tengeralattjáró-kapitánya jegyezte meg egy

riportban, a BQQ-5-ös megmondja, mit eszik az orosz kapitány, sőt, még a bálnáknak is nevet tud adni.

Ezenkívül ajánlott kibocsátani a TB-23 jelű vontatott szonársort, melynek segítségével sokkal több zajt hallhatunk meg. A szonár – legalábbis a játékban – három tartományban, mély (3-300 Hz), közepes (300-3000 Hz) és magas (3000-15000 Hz) frekvenciákon észlel, melyek fényes csíkok formájában jelennek meg a képernyőn. Az azonosításhoz rá kell kattintani a minket érdeklő csíkra, majd az ATF TRK gombok valamelyik szabad darabjára. Ekkor a szonárrendszer követni kezdi az észlelést. Ezek után a mellette lévő Class TRK gombbal kérjük az azonosítás megkezdését. Erre a jelet a számítógép kielemezi, illetve összehasonlítja az adatbankjában megtalálható hangmintákkal. Ha megtalálja, azonosítja a követett hangot, ez pedig azt jelenti, hogy a hajó összes adatát lekérhetjük, beleértve hovatartozását is, vagyis hogy ellenséges, semleges, vagy baráti. Én azt tapasztaltam, minél közelebb vagyunk a



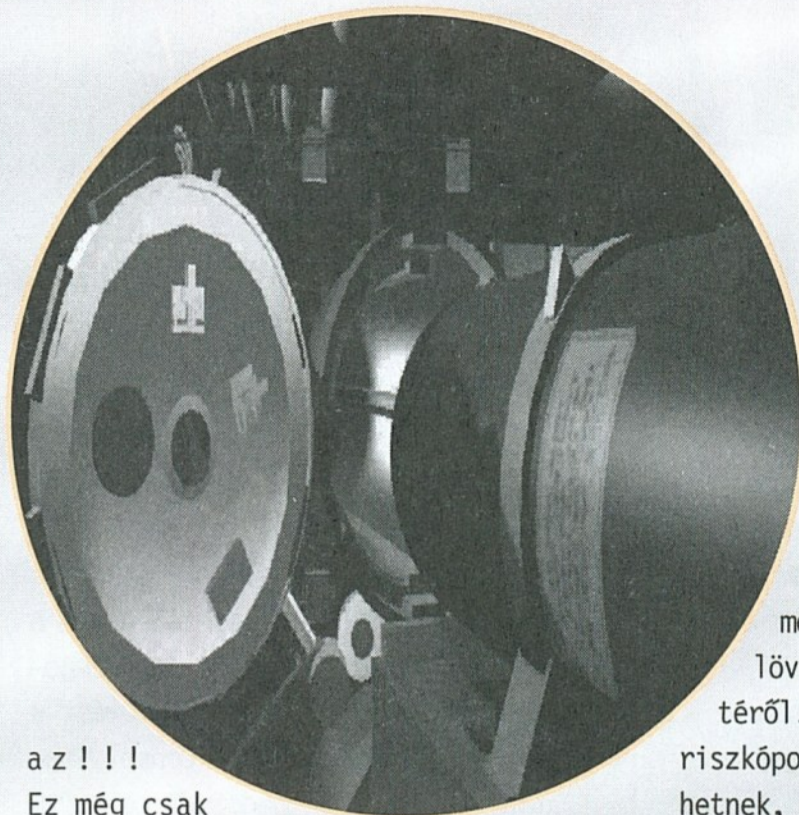
ТАК

hangforráshoz, annál könnyebben és gyorsabban tudja azonosítani azt.

A szonárszoba után a Launch Console-t kell meglátogatni. Itt tudjuk betölteni az Mk-48 ADCAP torpedóinkat és az UGM-84 Harpoon rakétákat. Az Mk-48 ADCAP egy továbbfejlesztett Mk-48-as, melyet nagyobb sebesség és hatótávolság jellemez. Felszíni és víz alatti célok ellen egyaránt használható. Az UGM-84-es az AGM-84-es levegő-föld rakéta tengeralattjárókra „idomított változata”. Kifejezetten felszíni célok ellen vethető be. A huzalvezérlésű Mk-48-asokkal ellentétben kilövés után már nem irányítható; ha a fegyver az indítótubusba került, az elektronikáját is be kell „izzítani” a Ready segítségével.

Térjünk vissza a szonárszobába. Nagyon fontos ismerni a tenger hő rétegeinek elhelyezkedését. A víz vízszintesen különböző hőmérsékletű rétegekre osztható fel, ezek között helyezkedik el az ún. „határréteg”. A határrétegekről az aktív szonárok energiahullámai nagyrészt visszaverődnek, illetve a tengeralattjárók zajai sem terjednek felfelé. A határréteg áttöréséhez szükséges hangerősséget az XLAYER ATTN után olvashatjuk. A határréteg okos használatával nagyon megnehezíthetjük a felszíni vadászegységek dolgát. A rétegek helyzetét a SVP (Sonar Velocity Profil) kapcsolóval tekinthetjük meg a szonárképernyőn.

Természetesen nekünk is van aktív szonárrendszerünk. Elméletileg ennek segítségével tudnánk pontosítani a lőelemképzésen, a gyakorlatban azonban nem vettem sok hasznát, arról nem is beszélve, hogy iszonyatosan nagy zajt csapott, állandóan rám hozta az oroszokat, ezért inkább hanyagoltam. A szonár az egyik hajót ellenségesként azonosította, erről a Warbook segítségével bizonyosodhatunk meg (nagyító). Végre vadászat, mondhatja amatőr játékosársam. Nem úgy van



a z!!!

Ez még csak a bemelegítés volt.

Tehát menjünk a Fire Control szobába.

Ez négy üzemmódban működik: Passive, Active, Torpedo és Harpoon módokban. Én a torpedót preferálom, ezért először a Passive módot választom, amellyel a torpedó céladatait tudom kiszámítani. Az ellenségesnek azonosított TRK 3-ast jelölöm ki, erre a célpontra szeretném kidolgozni a lőelemeket. A gép figyelmeztet, hogy nem jelöltem ki torpedót a feladatra. Igaza van, vissza a Launch Console-ra. Itt a panelon kiválasztom a 4-es tubust, megadom neki a TRK 3-ast, mint célpontot. Elárasztom a tubust (Flooding Tube), kinyitom az ajtót, majd az ARM kapcsolóval élesítem a torpedót. A fegyver tüzelésre kész.

Vissza a Fire Control-ba, ahol már ki tudom jelölni a TRK-3-ast. Megjelennek a követett cél adatai, egy T alakú vonal, illetve sorban kis rombuszok. Hogy pontosan tudjunk célózni, a rombuszokat a T szárához minél közelebb kell hozni, amit a Course, Speed és a Range állításával lehet elérni. Ha sikerült, küldjük el az adatokat a torpedónak (Entr), majd manőverezzünk odébb, legalább 70-80 fokkal. Ha jók az adataink, a rombuszok a helyükön maradnak, ha nem, további állításokra van szükség. Ideges emberek itt szokták gyakori anyázások közepette otthagyni a játékot. A kitartó, vérbeli szimulátoros inkább állít még valamit. Ezután ellenőrzésképpen újabb kanyar következik. Ha minden rendben van, én általában megpróbálom „megpingelni” a célt aktív szonárral, mert ez a legpontosabb. Ez vagy sikerül, vagy nem. Őszintén szólva, időnként nem igazán értem az aktív szonár működését. Hiába változtatok mélységet, fordulok pontosan orral a cél felé, nem bírom megfogni, csak passzív üzemmódban. Ha valaki rájött ennek titkára, kérem értesítse a szerkesztőseget.

Előre is köszönöm.

Visszatérve a feladatra, megvannak a céladatok, és ezt az Entr segítségével el is küldtem a torpedónak. Ezek után Torpedo módban győződjünk meg a lövés feltételeinek meglétéről. Öngyilkos emberek persziskópon keresztül is nézelődhetnek, ez orosz tengeralattjáró-vadász hajók jelenlétében általában végzetes.

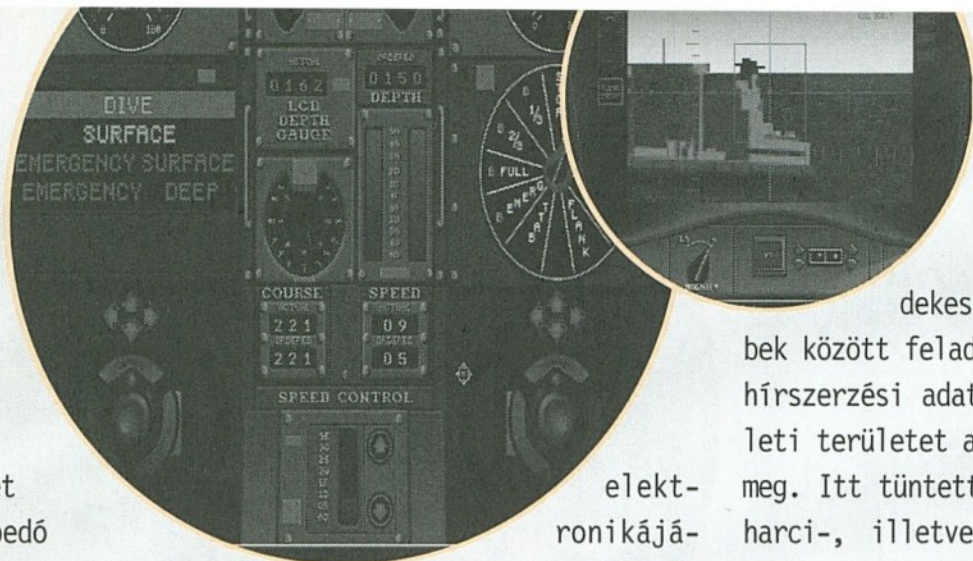
A tüzeléshez váltsunk, térjünk vissza a Launch Console-ra. Itt a kijelölt és céladatokkal ellátott torpedót lőjük ki, majd térjünk vissza a Fire Controlba. Torpedo módban itt történik a „hal” vezérlése. A biztonsági távolságot megtéve a torpedó szonárja keresni kezdi a célpontot az általunk betáplált útvonalon. Ha működik a torpedó, az Enable lámpával jelez. A cél megtalálása esetén a sárga keresőfej-szimbólum vörösre vált, és az Acquire lámpa gyullad ki. Nem biztos azonban, hogy egyből jó célt fogott be. Ha nem, bökjünk az Acquire Inhibit Overdrive-ra, ekkor kézzel tudjuk vezérelni a torpedót a Solution Select három kapcsolójával.

Ha minden sikerült, célunk hangos bugyborékolással sülyed el. Ha nem, és az illető hadihajó, próbáljunk sürgősen felszívódni, mert válaszolni fog. Előrelátó kapitányok erre is időben gondolnak, és meglátogatják a WLR-9-es szobáját. Ez a szerkezet jelzi az ellenséges aktív szonárokat és a közeledő torpedókat, megmutatja irányukat, frekvenciájukat, a „pingelések” közötti időt. Ugyanitt lehet a zavarókat készenlétbe helyezni és kivetni. A zavaró egy vegyi töltetet tartalmaz, ami buborékszórót hoz létre, ezen a torpedó keresőfeje nem tud átlátni. Ha kivetettük, fordulás 90 fokkal, és teljes gázzal tűnés a hely-



színről. Ez a trükk általában, hangsúlyoznám, általában bejön. Lehet ezt tovább kombinálni fenék felé süllyedéssel is, ekkor lehet némi reményünk, hogy a torpedó keresőjét a közeli tengerfenék megzavarja. Ezen kívül lehet imádkozni. Hosszasan...

A felszíni célok ellen a Harpoon is hatásos fegyver. Mint már említettem, ezt nem tudjuk vezérelni kilövés után. Szintén a Fire Controlban kell kiválasztani a támadandó célpontot, ahol látható a rakéta útja és a cél is. A kis karika a feltételezett találkozási pontot jelzi. A rakéta keresőfeje széles (Wide) és keskeny (Narrow) sávban kereshet a felszínen, saját radar-keresőfejét használva. Ezt a fegyvert óvatosan használjuk, mert igencsak hajlamos teljesen más, nagyobb vagy vonzóbb célpontot megtámadni. Ez például határozottan nagy problémát jelent-



elektronikájának a Send bilentyűvel küldhetjük el. Természetesen a gép adatait a Solution Select segítségével mi is felülbírálnak. A kilövés a Harpoon esetében is a Launch Console-ban hajthatjuk végre, a torpedóéval megegyező módon. A Tomahawk rakéták célba juttatása szintén macerás feladat. Ezeket álló célpontok ellen tudjuk használni. Hajónkon kétféle, hajók elleni (TASM) és szárazföldi célpontok elleni (TLAM) változattal van felszerelve. A kilövéshez térjünk be a Vertical Launch System szobájába. Először a kulcs segítségével aktivizáljuk a vezérlő panelt, jelöljük ki a támadandó célpontot. Egy nagyobb célpontra több Tomahawk-ot is állítsunk, hogy biztosra mehessünk. Ha mindez megvan, Entr gombbal készenléti állapotba helyezhetjük a fegyvert. A kilövéshez 5 csomónál nem gyorsabban, és 150 lábánál nem mélyebben kell haladni. A készenléti után a Ripple segítségével kell tűzkészé tenni a fegyvert, s a Launch gombbal indíthatjuk útjára. A TTI (Time To Impact) a cél eléréséig számított időt mutatja. Ha ez nullára ér, és a robbanás videóját is látjuk, valószínűleg jó munkát végeztünk. Erre van némi esélyünk, de bármikor közbejöhhet valami.

A periszkóp 60 láb mélységig használható. Nem csak optikája, hanem ESM berendezése is igen hasznosnak minősül. Gyakran ez a műszer jelezte a legmesszebb lesekedő hajók lokátorjeleit, illetve a fejem felett kerengő Tu-95-ös szignáljait. A periszkóppal a cél távolságát is meghatározhatjuk. A vezérkarral a USQ-67 rádió tudjuk a kapcsolatot tartani. Az antennát a VLF Antenna Deploy segítségével bocsáthatjuk ki, amit 15 csomós sebesség alatt tegyünk meg. A teljes kibocsátás után kapcsolódhatunk a Broadcast Message System-re, ami érdekesebbnél ér-

dekesebb hírekkel lát el bennünket. Többek között feladatainkat is ismertetik, és hasznos hírszerzési adatokat kaphatunk. Az adott hadművelési területet a térképszobában (AO) szemlélhetjük meg. Itt tüntették fel az összes, általunk és más harci-, illetve felderítőegységek által észlelt ellenséges erőt. Természetesen a saját és a semleges egységek is láthatók. A Warbook a fentebb említett funkciók kívül is hasznos segédeszköz. Ha tudjuk, milyen egységek, milyen felderítő berendezésekkel és fegyverzetekkel állnak velünk szemben, az sokat segíthet a tervek elkészítésénél.

Vegyes érzelmekkel fejezem be mondandómat. Hiába ragyogó a játék, bonyolultsága már a játszhatóságot is kockáztatja. Az átlag szimulátor-kedvelő legjobb esetben a Standard fokozatban tud valamit kezdeni benne. A gépkönyv szerint ez csak egy „tanuló fokozat” a Real nehézségi szintre, minden tiszteletem annak az embernek, aki felküzdte magát idáig. Összintén szólva, a vállalkozó kedvű érdeklődőnek azt tudom mondani, hogy tanulmányozza Tom Clancy: Vadászat a Vörös Októberre című művét, olvasson el minden hozzáférhető anyagot, esetleg jelentkezzen az US Navy-nél tengeralattjáró-képzésre. A dunai átkelőhajó esetleges többszöri használata és tanulmányozása nem segít.

Trau

Pilométer

486 DX2-66, 8 MB RAM

27 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS, Win95

Sierra

Izgalmas téma,
sok bevetés,
valós játékmenet.

Valós fokozaton játszhatatlan.

92%



het, ha például sok kereskedelmi hajó közül akarunk egyet kilőni. Szinte biztos, hogy nem a jó célt találja meg. Szóval az adatokat a rakéták

Megnyílt Újpesten a Virtual World PC CD Shop

második üzlete az Újpesti Centrum Áruház
2. emeletén (a 3-as Metro végállomásánál)

Tel.: 169-5155/61

Másik üzletünk címe továbbra is:

Újlaki üzletház. 1036 Bp., III. Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)

Tel./Fax.: 250-5200/122

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- Klubtagoknak további kedvezmények
- Vidékre csomagküldő szolgálat!



BERMUDA SYNDROME

Bár semmi kedvem huszadik századi Prince of Persia-t játszani, a Bermuda első ránézésre igencsak platform gaménak látszik (erről magad is meggyőződhetsz, feltettük a demóját a CD-re), bár lakozik benne némi logika is. Pályákon kell végigjutni és közben elintézni mindenkit...

A helyszíneken sokszor kell elgondolkodnunk azon, hogyan járjunk túl az ellenfél eszén. Én néha egy kicsit túlbecsültem a játékot: ott is rejtvényt kerestem, ahol nem is volt. Vegyük például az első Triceratopsot. Rengeteg ideig (fél órán át) azon szenvedtem, hogyan kell itt továbbjutni és mindenre gondoltam már, mint pl.: a fáról kell neki csali, vagy egy indával föl kell akasztani, átugrani vagy bármi hasonló. Végso elkeseredésemben leguggoltam és elkezdtem lőni a "disznót", mire úgy az ötödik találatra kinyúlt. A poén az volt, hogy ha nem talált egyszerre mind az öt lövés, akkor nem ért semmit az egész és kezddhettem előlről mindent. De ez csak egyik a sok közül. Ha már itt tartunk, szóljunk néhány szót az ellenfelekről. Elsőként, a dzsungelben dinókkal fogunk találkozni, ezeket legtöbbször ki kell lőni, de van, ahol egy kisebb feladvány megoldása után tudunk csak megszabadulni tőlük. Néhol találunk – rossz kifejezés –, élénk tornyosul egy kőből faragott sárkányszobor. Ha ilyenkor van nálunk egy speciális kristály, elmehetünk egy másik dimenzióba, ahonnan némi életert pótolhatunk az elvesztett helyére. Persze azért ezeken a pályákon is meg lehet halni. A dzsungelből kiérve egy barlangrendszerben kell folytatni a harcot. Itt elég furcsa,

„gerinctelen” alakokat kell kinyírunk, egyenként négy lövéssel. Ezután a Halottak Városában emberekkel, vagy valami hasonlókkal viaskodunk. Ezekből is van többfajta: az első változat köveket dobál ránk és elég ügyes, mert mindig oda dob, ahol vagyunk. Csúpan egy lövés kell neki. A második emberszerűség amíg nem vesz észre, egy követ ütöget a földhöz, és csak akkor lőjünk rá, mégpedig ötször, amikor feláll. A következők általában párban járnak bárdal felszerelve. Elejtésükhöz nem kevesebb, mint hét lövés szükséges. Aki játszott már e programmal, annak feltűnt, hogy a fegyverünk csak ötlövetű (akinek nem, annak most mondom), ezért itt már csata közben is tölteni kell. Az utolsó humanoid ellenfél a nyilas. Őt a legnehezebb leküzdeni, tehát teljesen feltöltött életerősinttel támadjuk meg, mert a nyila több, mint a fele energiánkat lehúzza. Sajnos a nyilat nem lehet kikerülni és a hapsi nagyon jó reflexekkel rendelkezik.

Miután megszereztük a varázskardot, már csak ezt tudjuk használni, mert a puská itt már túl könnyű lenne. A palotában, amely a következő és egyben utolsó helyszín, örökkel kell megvívnunk. Azt, hogy pontosan hány próbálkozás kell a leszúrásukhoz, nem tudom megmondani, mert ez a vívási módszertől és a helyzettől függ. A vágások és szúrások mindegyikére nagyon látványosak. A palota belsejében vigyázzunk az örökkel, mert ezek haláluk után kígyóemberekké változnak, akiket még egyszer ki kell nyírni. Ha az összes feladványon és örön túl vagyunk, személyesen Telquaddal, a főgonosszal kell párbajoznunk. Én először majdnem elharaptam a nyelvemet az izgalmától, hogy már a játék végén tartok, de ez a lelkesedés hamar kiapadt, amikor



láttam, hogy mennyire nem tud harcolni. Mindig a hülye szövegével fárasztott, meg azzal, hogy egyik helyről a másikra teleportált. Komolyan mondom, az örökkel többet szenvedtem.



Nekem nagyon nem tetszett a szereplők feltűnő bunkósága. Jack a eszmei amerikai bunkó a hülye poénjaival és a lekezelő stílusával. Natalia, a hercegisasszony nemcsak beszédében volt butuska, de egyébként az egész játék alatt is az volt. Egyszer leugrottam egy szirtről és nem tudtam felfogni, hogy miért nem jön ő is. Háromszor oda-vissza bejártam az egész pályát, de még mindig úgy állt ott, mint aki buszra vár. Kiderült, hogy a szirt alatt arébb kellett mennem egy lépésnyit, hogy észrevegye hol vagyok. Butasága ellenére néha segít nekünk, ilyenkor ha beszélni akarunk vele, a menüben kell kiválasztanunk a nő-ikont, és ily módon felszólítani, hogy csináljon valamit.

Az ellenséges figurák ötletesek, a grafika nagyon szép. A hangulata teljesen magával ragadó: az SVGA grafika, a szimfonikus zene, a Jurassic Parkéhoz hasonlatos effektek kitűnőek. Ne sajnáljunk el-tölteni vele egy-két délutánt. Az egyetlen kisebb hiányossága, hogy a főgonosz Telquaddal nem sokat találkozunk a játékmenet alatt. És amint azt a játék vége is hirdeti: *To be continued...*

Pilométer

486 DX-33, 4 MB RAM

1 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

Win 3.1 vagy Win 95

BMG Interactive

Gyönyörű grafika,
kellemes feladványok, remek
hangulat stb.

Könnyű főgonosz,
buta társnő



92%

El Capo & Júpi

*Talán a világ egyik leg-
rondább repülőgépe az
A-10A Thunderbolt II,
vagy közismertebb nevén
Warthog. Sikerült-e a
Sierrának olyan jó prog-
ramot írnia, mint amilyen
csúnya az A-10-es?*

A földi célpontok támadása egy egészen más kategória, mint a széles égen fogócskázni a Fulcrumokkal. Lehet, hogy nem olyan „csillogós” világ, nem sztárolják annyira, mint a vadászpilótákat, de sokkal veszélyesebb is. Ha valaki ebben a feladatkörben túl akarja élni az első bevetését, meg kell tanulnia „bokorszinten” repülnie. Az A-10-est az ellenséges csapatok feletti huzamosabb idejű tevékenységre tervezték. Nem a „ledobom a bombákat, bevágom az utánégőt és elhúzó” végrehajtására képes, hanem hosszú ideig a csatatér felett tartózkodva vadászgat. A „lődözés” eredményeiről a több száz kilőtt iraki harcjármű személyzetének lehetnek nagyon sötét utolsó gondolatok, mielőtt a Maverick rakéta vagy a kis aranyos Avenger 30 mm-es sorozata cafatokra tépte járművüket. Valószínűleg Magyarországon sem igazán szerettek volna találkozni vele a tatai T-72-esek!

A gép tervezésének első számú irányelve a túlélés biztosítása volt. Ez eredményezte az első pillantásra kissé extrémnek tűnő hajtómű-elhelyezést is. A farok némileg leárnyékolja az infravörös sugárzást, és az egyik hajtómű sérülése esetén a másikkal még vissza tud repülni a bázisra, nem zuhan le. A szárny szerkezet stabilitása és szilárdsága lehetővé teszi a hazatérést nagy sérülések esetén is. Láttam néhány olyan felvételt, amelyen

bemutatottak alapján szinte hihetetlen, hogy tényleg hazavitték a gépet. A pilóta egy titánötvözetű páncélkádban ül, ami 12,7 mm-ig mindent megfog. Természetesen fedélzeti zavaró-berendezésekkel is el van látva, és nagy mennyiségű infravörös/radarzavaró csalit is képes kilőni. Fegyverzetét alapvetően harckocsik ellen tervezték. Rendelkezik egy GAU-8/A hétcsövű 30 mm-es gépágyúval (a világ 3. legnagyobb rep.fedélzeti csöves tüzfegyvere), amely percenként akár 4200 urániummagos lövedéket képes kilőni, amely minden jelenleg hadrendben álló harckocsit felnyit, méghozzá elég csúnyán. A harckocsik elleni másik fő fegyvere az AGM-65 Maverick rakéták különböző módifikációi. Hordozhat nem irányított rakétablokkokat, hagyományos és irányított bombákat, napalmtartályt, gépágyú-konténereket és önvédelmi célokra AIM-9L Sidewinder infravörös vezérlésű légi harc-rakétákat. Igazán aranyos arzenál! Ezeknek legnagyobb részét a játék során magunk is alkalmazhatjuk.

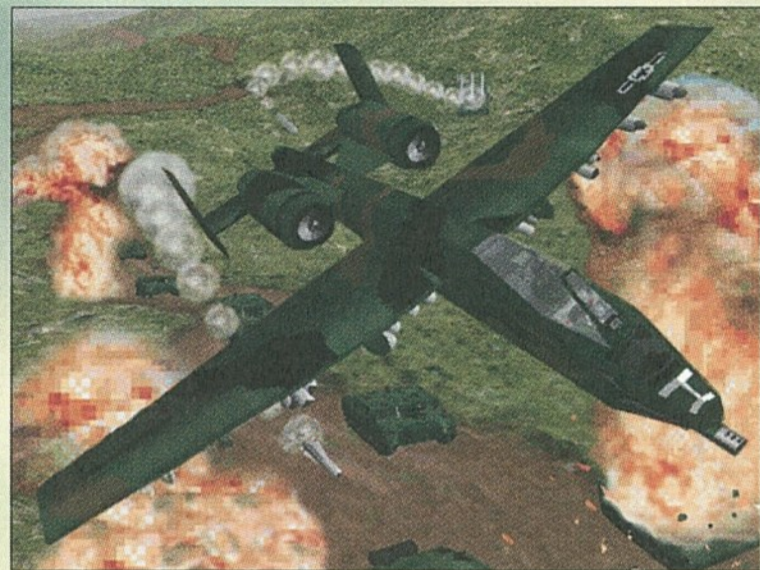
A jelenlegi trendet követve ezt az alkotást is Win95 alá tervezték, ami szokás szerint nemcsak az előnyére vált. Gyakorlatilag a "Recommended", azaz a javasolt gépteljesítménnyel játszható. (Bár halkán megjegyzem, hogy néha P-120-



ason is rángatott.) Az installálás a Win95 alatt megszokott klikkelgetésekből áll, a többit maga a program végzi. A minimum 25 MB terület nem javasolt, sokat babrál a CD-vel.

Az intro, melyben repülőhöz illően egy Warthog-géppár cincál szét egy kisebb harccsoportot (a legjobban az tetszik, ahogy a harckocsi parancsnoka a Maverick felé fordul, derékig a toronyban távcsövezve, 2 pillanattal a halála előtt), egy látványos főmenübe jutunk. Megjegyzem, a menü háttérében folyamatosan har-

THU



ci cselekmények zajlanak „élőben”. Szokás szerint indulhatunk bevetésre, kezdetünk és folytathatunk karriereket, van dicsőségtábla is, megismerhetjük a baráti és kevésbé baráti egységek típusait (még az öreg M-4 Sherman is felbukkan!), állíthatunk mindenfélét. Vérgőzös agyú pilóták egyből az ellen ágyú elé vethetik magukat. Itt található a menekülési lehetőség is (Quit).

A karrier kezdete előtt érdemes néhány gyakorló bevetést végrehajtani. Először a három színtér (Kolumbia, Perzsa-öböl és Észak-Korea) között választhatunk, majd a nyolc feladat egyikére kell lecsapnunk. Természetesen sebezhetetlenné is tehetjük gépünket „végtelen” lőszerrel. A jó pilóta imád turkálni a gépére függeszthető rengeteg halálos „izé” között. Van itt minden, mi száznak ingere. Még a jó öreg napalm is felbukkan. Lehet, hogy aljas, de élőerő ellen nagyon hasznos. A feladatok legnagyobb részét nem egyedül hajtjuk végre, és a kísérők fegyverzetét is illik leellenőrizni. Ezek után már csak a felszállás következik.

A levegőben úszva szemünk elé tárul a táj képe, mely „Ultra realistic, with incredible texture-mapped terrain”. Ejha, mondja erre az átlag játékos. A 3D-s objektumok 3Space technológiával dolgozták ki a fiúk. Egész szép lett, sőt mi több, gyönyörű! A felfüggesztett fegyverzet látható, és nyolcféle nézetből szemlélhetjük a T-72-es felrobbanását, A-10-esünk utolsó pár mozdulatát. A cápa fog sem hiányozhat egy Warthog orráról. Az ellenséges objektumok is igen magas grafikai színvonalon ábrázoltak, a robbanások meg egyenesen szemkápráztatóak.

Ha karriert kezdünk, színterenként nyolc-nyolc bevetést kell eredményesen végrehajtani. Ez a 24

SILENT THUNDER



bevetés első hallásra talán kevésnek tűnik, de nem lesz könnyű végigjátszani. A bevetések szigorúan sorrendben következnek egymás után. Igyekezzünk óvatosan repülni, mert néha bosszantó, ha előlről kell kezdeni mindent, ugyanis nincs lehetőség az elrontott bevetést újra játszani.

Repülés közben próbáljuk meg intenzíven használni a térképet. Itt jelölhetjük meg célpontunkat is. Ha választottunk valamit, a HUD-on is megjelenik a hozzá vezető irány. Lehetőleg először a bevetés céljait teljesítsük, és csak utána vadásszunk saját szakállunkra. Hiába tűnik soknak a magunkkal vitt fegyverzet, a zűr idején hihetetlen gyorsasággal képes elfogyni a muníció. Gyakran még az Avenger lőszerkészlete sem elég. Ha már a fegyvereknél tartunk, javasolom alapos tanulmányozását. Minden fegyver egy-egy alkalmazásra lett kifejlesztve, de általában szükség esetén másira is alkalmazható. A Maverick szinte minden célra alkalmazható, bár nagyobb épületekkel nem igazán bír el. Lőttem már Sidewinderrel is teherautót, apró darabokra szedte szét. Az általános (Mk-82 és -84) szintén sokoldalúan használható fegyver, bár a pontos célzáshoz gyakorlat szükséges. A CBU-k (Cluster Bomb Unit) mindenféle „puha” célok ellen hasznosak. A Rockeye tipikus területlefogó anti-tank bombaszóró. A LAU-131-es rakétatár sem mai fegyver, szintén „puha” célok ellen hasznos. Ki ne ismerné a jó öreg napalmot? Ezt a BLU-27-es tartállyal függeszthetjük fel. És végül a kedvenc fegyverem, a CBU-72 FAE (Fuel-Air Explosion). Ezt a kis aranyos bombát már Vietnámban is alkalmazták, helikopter-leszállóhelyek gyors elkészítésére, valamint jellemző feladata még az aknamentesítés egy adott területen. A Sivatagi Vihar hadműveletben történt alkalmazását igen sűrű homály fedi. Állítólag a brit erők egyik tisztje azzal a riasztó hírral telefonált a főhadiszállásra, hogy nukleáris gombafelhőt lát. Szerencsétlen hadnagy csak egy CBU-72-est látott eldurranni, melynek szintén gombafelhő a jellegzetes képe. A bombában egy speciális folyadék van, melyet ledobás után egy adott magasságon kipermetez, majd a keletkezett robbanókeveréket apró detonátorokkal egy időben robbantja be. „Kissé” nagy ereje van! Elengedtem egyet a kolumbiai drogcsempészek reptere felett, cirka 40 lábbal. Igaz, hogy kő kövön nem maradt, teljes pusztulás követ-

kezett be, de úgy vágott földhöz, hogy esélyem se volt megmenekülni. Ebből kiindulva kéretik magasról ejteni, mert az alkalmazóra is veszélyes lehet. Viszont ideális területrombolónak bizonyult.

Nem véletlen az igen alacsony repülési magasság, hiszen minél mélyebben repülünk, annál nagyobb az esélyünk a túlélésre. Arról nem is beszélve, hogy a magasban semmi esélyünk a vadászgépek ellen. A két Sidewinder inkább lélektani mankónak alkalmas, esetleg egy kőbor helikoptert ejthetünk el vele, a MIG-ek ellen nem sokat ér. Igaz, az A-10-es kifejezetten földi célokra van kihegyezve. A légvédelem ellen a legjobb eszköz az alacsony magasságon történő villámgyors eltűnés, nem szoktam kekeckedni velük. Viszont ha a támadandó célpontot oltalmazták, először a légvédelmi eszközöket iktassuk ki. A rakétákat a zavarók alkalmazásával le lehet rázni.

Az alacsony-támadásoknál jó hasznát vehetjük a radar-magasságmérőnek. Ugyan csak 40 láb alatt jelez, de ki az az örült, aki ennél magasabbra megy? Nem tetszik, hogy 5 lábanként jelez. Volt már, hogy a műszer szerint éppen a talajon voltam, miközben vígan folytattam menekülésemet, és semmi bajom nem lett. Apróbb szépséghiba...

Ha találat éri gépünket, a sebesülés típusa és súlyossága függvényében megváltozik aerodinamikája és persze vezethetősége is. Ezeket a sérüléseket jó dolog észben tartani, mert nem illik a döglött hajtómű felé fordulót kezdeni, mert könnyen földbe állhatunk. Ja, és ha minden darabokra robban, megsemmisül, az

én gépem miért marad egyben, ha leestem? Ennyire azért nem stabil az A-10-es sem.

Ezekért az apróságokért azonban bőségesen kárpótol minket a játék egésze. Csofálatos grafika, pergő játékmenet jellemzi és szereteti meg a pilótával a Silent Thunder A-10 Tank Killer 2 programot.

Trau

P i l o m é t e r

486 DX-66, 8 MB RAM

25 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

Win 95

Sierra

Jó grafika,
cool hangok,
„dögös” commentek.

Windows 95, nagy gépigény,
kevés bevetés.



93%





Valamikor, úgy egy évvel ezelőtt már volt szerencsénk hasonló programhoz, azt úgy hívták: *Colonization*. Remélem, mindenki ismeri. Nos, ez legalább olyan jó! Ha össze kéne hasonlítani a két programot, nehéz dolgom lenne. Mindkettő kitűnő, bár nem ugyanabban.

A játék alapja a következő: hat nemzet színeiben versenghetünk az Újvilágban a korlátlan hatalom megszerzéséért. A különlegesség, hogy a hatodik „nemzet” egy fejlett indián civilizáció. Így nemcsak gonosz európai hódítók lehetünk – akik leigázták a barbár indián népeket –, hanem a szintén gonosz indián hódítók is, akik uralmuk alá hajtják a náluk fejletlenebb törzseket. Indiánként nem az a célunk, hogy elűzzük a betolakodó európaiakat – mint ahogy azt várnánk –, hanem meg kell teremtenünk az indián népek közötti törzsszövetséget (amihez szintén nem a béke sima ösvényén át vezet az út). Szerencsére ez nem akadályoz meg bennünket abban, hogy irtsuk az európaiakat is.

A játékot lehet hálózaton is játszani, akár hat gépen egyszerre. Egy pálya akkor ér véget, ha letelik az előre megadott körök száma, vagy valaki elér a győzelemhez

szükséges pontszámot, esetleg minden más játékost likvidált a pályáról. Természetesen az első két értéknek saját játékban lehet végtelen értéket is adni, ekkor lép életbe a harmadik cél. Vannak ugyanis előre megadott küldetések, ahol mindig minden ugyanaz. Lehet készíteni különféle beállításokkal saját játékot is, megadva a pálya és a játékos tulajdonságait. Ezeket most nem írom le, mert kifutnék a helyből.

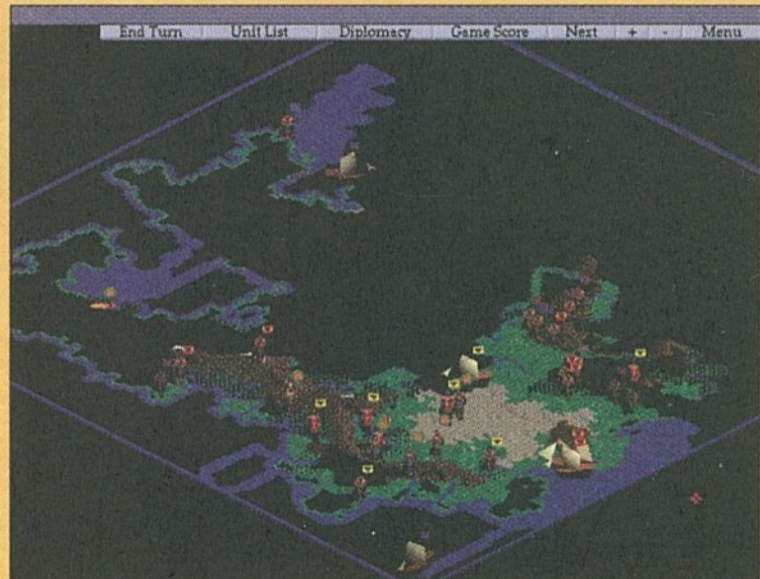


Miután sikerült elindulni nem kell nagyon megijedni, hogy nincs egy darab telepésünk se, akivel egy valamirevaló kolóniát alapíthatnánk. Először csak egy felderítőhajóval érkezünk, majd néhány kör megtétele után követ minket a telepéseket is szállító hajó. Addig legalább lesz időnk valamennyire megismerni a terepet. Nem írok lépésről-lépésre leírást (meglepő is lenne), hanem inkább megpróbáltam csokrokba szedni az általam ismertetésre érdemesnek tartott információkat.

Az egységek

Összesen három fajta egység áll rendelkezésünkre: hajók, katonai egységek és civilek. Mindegyiknek van egy fejlettségi szintje (ami egy és négy között mozoghat), ami attól függ, milyen szintű kolónia bocsátotta ki őket. Természetesen magas szintű kolóniában is lehet alacsonyabb fejlettségű embereket kiképezni, amennyiben nincs elég anyagunk a fejlettebbre, és sürgősen van szük-

ségünk az egységre. Minél fejlettebb egy egység, annál hatékonyabb (pl.: nagyobbat lő, gyorsabban mozog a terepen stb.). A katonai egységek között találunk gyalogosokat, lovasokat és ágyút. A gyalogos és az ágyú a csata minden körében egyet léphet vagy támadhat. A lovas kettőt mozoghat, vagy akár egy lépés után támadhat is. Minden katonai egység ereje egy és öt között mozoghat, ami a bekapott lövésekkel csökken. Ha eléri a nullát az egység megsemmisül. Ezzel a számmal arányos az egység támadási ereje is, vagyis minél nagyobb, annál nagyobbat üt az ellenfelén, ha eltalálja. Ez a érték az egység fejlettségével és a tapasztalatával növekedhet. Katonákat az erődökben lehet verbuválni.



Voltaképpen a katonai egységek közé tartoznak a vezetők is (Leader), akik egy-egy hadsereget irányítanak, de alájuk lehet rendelni civil egységeket is, és ekkor együtt mozognak. A vezetőket öt fontos tulajdonságukkal lehet jellemezni:

- vezetői képesség (Leadership), ez határozza meg, hány egységet tud a vezető irányítani (menyit rendelhetünk alája);
- a körönkénti támadások száma;
- mozgás (Movement), azaz milyen messze tud mozogni egy körben a terepen;
- karizma (Charisma), minél magasabb, annál nehezebb a csatában az alája tartozó egységeket megfutamítani;
- megbecsültség (Reputation), ha magasabb, könnyebb az ellenfél egységeit megfutamítani.

Quest The World™

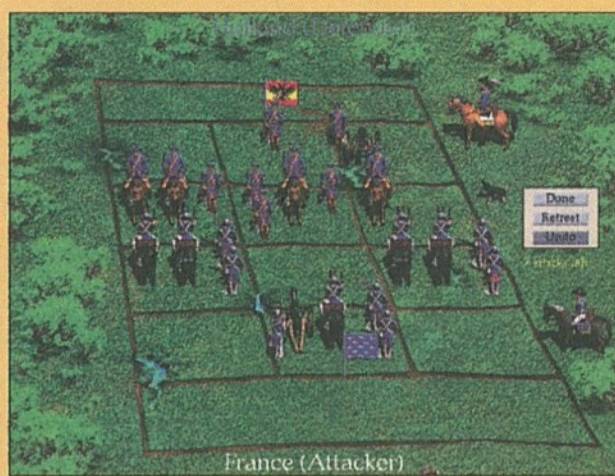
Ez utóbbi tulajdonság általában a megnyert csatákkal nő, a veszített csatákkal csökken, s így akár negatív is lehet. A főépületben (Colony Center) lehet beszerezni ezen egységet.

A civil egységek közé a felfedező (Explorer) és a telepés (Settler) tartozik. A telepessel lehet új kolóniákat alapítani. Minél fejlettebb, annál több anyagot tud magával cipelni, és ez nagyon megkönnyíti az új kolónia gyors fejlesztését. A lakóházakban érdemes próbálkozni beszerzésükkel. A felfedezők egyetlen haszna, hogy nagyon gyorsan mozognak a terepen. Általában a kocsmában tartózkodnak míg be nem állnak a szolgálatunkba.

Ez utóbbi három egységnek, vagyis a vezetőknek, a telepéseknek és a felfedezőknek van egy nagy hátrányuk – nem hajlandók harcba bocsátkozni egyedül, vagyis ha valaki megtámadja őket rögtön meghalnak.

A csata

Szerintem, a program egyik legjobban sikerült és legélvezhetőbb része. Minden csata a kör legvégén, egy 3x4-es táblán zajlik. Ezenkívül a pálya két végén található a tartalékező. A csaták elején minden egységünk innen indul, és ebből a mezőből mindhárom hátsó négyzetbe léphet. Azok az egységek, akik tartalékban vannak, nem támadhatnak, de nem is lehet megcsapni őket. Amíg az ellenfél egységei a saját tartalékezőjünkben tartózkodnak nem látni mennyire erősek, csak azt, hogy milyen típusú egységek vannak ott. Támadni és mozogni úgy lehet, hogy rákliccelünk egy vagy több egységre, azok villogni kezdenek és már csak oda kell kliccelni, ahová menni vagy támadni akarunk. Körönként minden egységgel mozoghatunk, támadások számát viszont a vezető képességei határozzák meg. Támadni csak szomszédos mezőt lehet (átlósan nem), kivétel ez alól az ágyú, amely azt az oszlopot képes támadni, amelyikben tartózkodik (éppen ezért nem is mehet előre, csak a leghátsó sorban tartózkodhat). A cél elkapni az ellenfél zászlóját (a leghátsó sor középső mezőjének elfoglalásával történik) vagy megfutamtítani, esetleg kiirtani az egységeit.



A első két variáció viszonylag ritkán esik meg velünk. Amennyiben mégis, akkor lehetőségünk van még egy búcsúlövés leadására. Ez azért lényeges, mert az egységek csak városokban tudnak gyógyulni (ott is csak egy pontot körönként), tehát ha még egyszer megtámadjuk ugyanezt az egységét, könnyebb

dolgunk lesz. Az esetek túlnyomó részében azonban a gép az utolsó csepp véréig harcol. Amennyiben egy hadsereget

teljes mértékben eltörlünk a föld színéről, annak a vezetője is már csak a túlvilágon fog háborúzni.

Az egész háborúsdit a különféle támadásokért kapható bónuszok és szorzók határozzák meg. Ilyen például, ha különböző típusú egységekkel támadunk egyszerre (pl.: lovas + gyalogos). A lovasoknak van még egy külön bónuszuk, amennyiben nem álló helyzetből támadunk, hanem egy kettes távolságban lévő egységet jelölünk ki célként, akkor (ha tud) odalép mellé és úgy lövi meg. Így jóval hatásosabb a támadás, mintha az ellenfél mellé lépnénk, és utána álló helyzetből támadnánk. Ezenkívül, ha egyedül álló ágyút gyalogossal és/vagy lovassal támadunk, akkor az ágyú extra veszteséget szenved. Egyébként az ágyú hatékonyabb a gyalogosok és a lovasok ellen mint az ellenfél ágyúi ellen, és minél közelebbre lő, annál jobb a határfoka. A leghatásosabb bónusz mégis a több mezőről való támadás. Minél több helyről támadjuk az egységet, annál borúsabb jövő áll előtte.

Külön izgalom kolóniákat támadni. Ekkor két eshetőség áll előttünk: megpróbáljuk elfoglalni, így a továbbiakban sajátunkként üzemel (Capture), avagy csak fosztogatunk (Raid). Ha az utóbbit választjuk, akkor a harmadik kör után minden körben megkapjuk a kolóniában lévő áruk 10%-át. Ha addig folytatjuk a fosztogatást, míg az ellenfél elfogy vagy visszavonul, akkor a kolónia már csak a történelemkönyvekben fog szerepelni. Amennyiben az elfoglalás mellett

döntünk, mást nem kell tennünk, mint legyőzni az ellenfelet és máris mienk a város. Igaz, néhány sérülés keletkezik az épületekben, de a háború hevében ezzel ki törődik...

Indián civilizáció nem foglalhatja el az európaiak kolóniáját és vice versa.

Kellemetlen, de néha sor kerülhet rá, hogy mi vagyunk a szenvedő fél vagyis nekünk kell megvédeni a városainkat. Ekkor a városhoz rendelt hadsereg(ek) és a milícia próbálja megvédeni a kolóniát. Néha csatlakoznak hozzánk a környékbeli baráti indián törzsekből is. A vezetők közül (amennyiben több is állomásozik a helyszínen) a legjobb fogja irányítani csapatainkat. A milícia a város lakosságából verbuválódik, attól függően, hogy milyen szintű a kolónia. Ha már van erődünk (Fort) megnevezhetjük hány egység fog segíteni a védekezésben. Ezenkívül minden egyes erődhöz jár egy ágyú, amit szintén csak védekezésnél használhatunk fel.

A csatáknak egy másik – nem elhanyagolandó – része, amikor hajók között jön létre nézeteltérés. Ez a játék elején nem nagyon fog megtörténni, mert támadni csak minimum 2-es szintű hajókkal lehet. Ebben az esetben semmi dolgunk nem lesz, mert az egész csatát a gép játssza le.

A kolóniák

Mint minden rendes Újvilághódító programban, itt is illik kolóniákat alapítani. Ezt egy telepés segítségével lehet elérni – mikor kiadjuk a parancsot a letelepedésre a jövődöbéli kolóniánk területe kivilágosodik, vagyis ide rakhatunk majd épületeket. Nem kell idegeskedni, ha nem találjuk kielégítőnek a beépíthető terület nagyságát, mert a központi épület fejlesztésénél nő a kolónia mérete is. Amire



Érdemes letelepedéskor figyelni:

– minél több sík terület álljon rendelkezésre, építkezni ugyanis csak ezen lehet;

– nem árt, ha legalább az első kolóniánk tengerparton van, tudniillik kereskedni is kell és hajók sem ártnak.

Mellesleg az óceán mellé telepített farmok jobban termelnek;

– erdő is legyen a közelben, még jobb ha dzsungel, mert a fakitermelésre itt tetemes bónuszokat kaphatunk;

– hegy közelsége sem ártalmas dolog, mert a tövében, illetve a hegyen lévő vízszintes terepen a bányászatnak vannak jó lehetőségei;

– jó, ha közelben van folyó vagy tó, mert növelik a farmok és a bányák hatékonyságát.

Olyan helyet, ahol mindez egyszerre jelen van, igencsak nehéz lesz találni. Érdemes keresgélni, de az sem jó, ha túl sokáig kutatjuk az ideális fészket, mert addig a többiek letelepednek és elhúznak előlünk, minek következtében semmi esélyünk se lesz a győzelemre. Lássuk, milyen épületfajtákat építhetünk a kolóniák területén.

Központi épület (Colony Center): innen irányíthatjuk kolóniánk ügyes-bajos dolgait. Építkezhetünk, megtekinthetjük a populációt érintő információkat, hogy milyen egységek vannak a vezetőségnek alárendelve stb. Itt érhetjük el a kereskedelem opciót is, de erről

később még lesz szó. Rábízhatjuk a gépre a kolónia ügyeinek menedzselését egy körre, ám nem mondhatnám, hogy ezt tiszta szívből ajánlom. Nekem néha akkora marhaságokat csinált, hogy öröm volt nézni. Igaz, hogy mindent semmissé lehet tenni, amit csinál, de több időbe telik a hibák kijavítása, mintha kézzel megcsináltuk volna az egészet. Mindezen kívül a vezetőket is itt szereztük be.

Farm: nagy épület, 2x2 mezőt foglal el. A kolóniánk étellemmel való ellátásáról gondoskodik, amennyiben ez nem sikerül maradéktalanul, akkor azon vesszük észre magunkat, hogy embereink szépen elvándorolnak. Érdemes víz mellé helyezni.

Lakóépületek (Housing): a lakosságot valahol el is kell szállásolni, erre szolgálnak ezek az épületek. Semmiféle bónuszt nem érnek, töltelék épületként kitűnőek.

Templom (Church): a bevándorlást elősegítő intézmény. Szintén nincs bónusz. Nem nagyon érdemes továbbfejleszteni magasabb szintűre, mert én még az egyes szintűvel is alig bírtam lépést tartani a lakóépület-építésben.

Kikötő (Dock / Tarding Post): a kereskedelem és ahajóépítés helyszíne. A hajóépítés funkciója csak a tenger mellett működik, folyón vagy tavon csak az előbbi tevékenységre használható. Minél magasabb szintű, annál több hajót képes ellátni, és annál magasabb szintű hajókat lehet benne építeni. Azonkívül a szintek száma meghatározza az egy körben lebonyolítható kereskedelmi ügyletek számát is.

Favágótelep (Mill): mint a neve is mutatja, fakitermelésre szolgál. Minél beljebb van az erdőben, annál magasabb bónuszt kap. Külön előny, ha víz is van a közelben.

Fém- és aranybánya (Metal / Gold Mine): e két érc bányászható bennük. A fém szükséges a magasabb szintű épületekhez és az emberek verbuválásához, míg



az arany az építkezésekhez, az adófizetéshez, a hadsereg fejlesztéséhez és még sok minden másához.

Gyár (Commerce): különböző árukat (Goods) termel, melyek a hármasszintű épületek építéséhez már szükségesek, sőt az egyes szintű gyár építéséhez is beszerezendő két darab Goods, ezért azt otthonról kell vásárolni. Indián civilizáció illet nem építhet, de nem is kell, mert ott 3-as szintű épület nincs.

Kocsma (Tavern): itt lehet a felfedezőket a szolgálatunkba állítani.

Erőd (Fort): szintén nagy épület (2x2), a katonai egységeket itt lehet kiképezni. Az erőd szintje meghatározza az építhető egység szintjét is. Egy erődben körönként csak egy egység képezhető ki.

Hadiiskola (War College): ez is 2x2-es épület, itt csapataink fejlesztése történik három kategóriában. A támadó taktikákban a találati esélyt növeljük szintenként 5%-kal, míg a védekező taktikáknál az ellenfél találati esélyeit csökkentjük 2,5%-kal. Ezeket mindenfajta katonai egységre külön kell fejleszteni, s az összes meglévő egységre is hatással vannak, még akkor is, ha más kolóniában gyártottuk őket. A harmadik kategória a vezetők továbbfejlesztése. Itt minden szint három kiosztható pontot jelent a vezető tulajdonságaira, amikor verbuváljuk őket. A meglévő vezetőkre nincs hatással.

Ugyanúgy, mint az egységeknek, az épületeknek is négy szintje létezik (kivéve a War College – ezt nem lehet fejleszteni). Felhívnam a figyelmet arra, hogy minden egyes üzemnek van egy bizonyos munkásigénye, amennyiben a kolónia népessége kevés és nincs elég munkáskéz, először leállnak a gyáraink és a bányáink, majd a fakitermelés, sőt legrosszabb esetben még az élelemtermelés is.

Abban a körben, amikor kiadtuk az utasítást valaminek a megépítésére vagy fejlesztésére, még minden következmény (vagyis anyagvesztés) nélkül visszavonhatjuk a parancsot. Ugyanez vonatkozik a kolónia megalapítására is. Vagyis ha leteszszük a főépületet, kihajigálunk egy csomó épületet és mégsem úgy alakul a dolog, ahogy elképzeltük (pl.: nem kapunk elég bónuszt), rákliccelünk kétszer a főépületre, majd az Undo Found gombra, és már vissza is kaptuk a telepésünket.

A felfedezések

Minden egyes mezőért, amit feltérképezünk az Újvilágban, jár egy kevéske pont. Egyes kiemelkedő fontosságú stratégiai tereppontokat külön lehet felfedezni, ilyenek például a folyók, a hegycsúcsok és a különböző területek. Ezekért külön pontszámot kapunk, és amennyiben mi fedeztük fel az eddigi leghosszabb folyót, legmagasabb hegycsúcsot, még további pontozásban részesülünk.

A kereskedelem

A világ a kereskedelem tengelye körül forog – mondta valaki, ha más nem, akkor most én. Ebben a programban is így van ez, már amennyiben valaki e tevékenységben akarja kiélni magát. Kereskedhetünk saját hazánkkal (miután kikiáltottuk a függetlenséget: Európa), más nemzetek kolóniáival (ha már megtaláltuk őket) és a környékbeli baráti indián törzsekkel. A két előbbi változatnál az áru vagy a pénz beérkezése némi időbe telik (néhány kör), míg a bennszülöttekkel való csere ott helyben lezajlik. Próbálkozhatunk nemcsak egyszeri, hanem folyamatos kereskedelemmel is, vagyis mondjuk minden körben eladunk tíz egység terményt Európának. A saját hazánkkal való kereskedelemhez szükség van egy kikötőre. Nem feltétlenül fontos, hogy ez a tengeren legyen, lehet egy olyan folyón is, amelyiknek van kapcsolata a tengerrel. De ez utóbbi esetben a dokkban nem építhetünk hajót, a kikötő csak a kereskedés feladatát látja el. Más kolóniákkal való csereberéhez nem szükséges kikötő, amennyiben egy kontinensen van a két város, de a vízi szállítás lényegesen gyorsabb, mint a szárazföldi. A kereskedelem menüjét a kolóniák központi épületében érhetjük el.

A diplomácia

A diplomáciába két lényeges dolog tartozik, ha európai néppel játszunk: az adók megfizetése és a függetlenség kivívása. Ahogy nő a körök száma, úgy nőnek az adók is. Egy idő után ez kezd zavaró mértéket ölteni, ekkor merül fel az emberben a függetlenségi háború gondolata. Ehhez nem kell mást tenni, mint kikiáltani a függetlenséget és már jönnek is a hadseregek otthonról a kolóniáink ellen. Ugyanezt elérhetjük, ha hazamosabb ideig ellentétesen cselekszünk hazánk érdekeivel. Ahhoz, hogy kivívjuk a függetlenséget, három nagy csatát kell megnyer-

nünk. Ha kettőt már megnyertünk, de a harmadikat már nem vállaljuk, akkor felajánlhatjuk a népközösség gondolatát (Commonwealth). Ekkor kevesebb lesz az adó, nagyobb szabadságot kapunk a más népekkel való háborúskodásban, jobb feltételekkel kereskedhetünk Európával, de nem vagyunk teljesen szabadok. Ebből az állapotból a függetlenségig újabb két nyertes csatán keresztül vezet az út. Békéért bármikor folyamodhatunk. Ha indián civilizációval játszunk, teljesen más a helyzet, nincs adó és a célunk is más. Létre kell hoznunk a törzsek egységét úgy, hogy sorra meghódítgatjuk őket. Az indiánok előnye, hogy nem csak a környékbeli baráti törzsekkel kereskedhetünk, hanem bármelyikkel. Küldhetünk kémeket is az ellenfél kolóniáiba, hogy megtudjanak valamit vagy esetleg szabotáljanak. Nálam nem működtek túlzott hatékonysággal.

Tippek:

– nagyjából ugyanakkora hadsereget viszonylag könnyen legyőzhetünk, amennyiben a gép ellen játszunk, mert a seregeinek egy részét mindig hátrahagyja a zászló védelmére. Nekünk nem kell mást tenni, csak megvárni, míg a többi egységgel előrejön, azokat elintézni, majd előremenni, és a hátul maradtakat is átküldeni az örök vadászmezőkre;

– ha a hadsereg elmenekül előlünk, ne hagyjuk futni, támadjuk meg még egyszer kegyetlenül (feltéve, hogy maradt rá elég egységünk);

– meg kell próbálni az egyik szárnyon gyorsan legyőzni az egységeit, és ott előrehaladva, több oldalról támadni. Ám kétélű fegyver ez, mert ha belépünk a részbe, ő is több oldalról támadhat minket. Az üres mezőbe lovasokkal érdemes beléptetni úgy,

hogy rögtön jól „megcsapjuk” az egyik szárnyat, így a

„visszapofon” – amikor ő támad minket több mezőből –, már nem lesz akkora;

– nagyban megkönnyíthetik az életünket a különböző billentyűzetfunkciók, például F9 – minden hajó felfedezni indul, F10 – minden felfedező teszi ugyanezt, Shift – az egységek gyorsabban mozognak.

Nagyon pozitív véleményem van a játékról, amit csak néhány homályosít el egy-két lükeség. Nem tudom például, miért nem lehetett a játék közbeni főmenübe egy betöltés és egy kilépés opciót betenni. Így, ha vissza akarok tölteni egy játékállást, akkor ki kell menteni az állást új néven (Save As...), majd kimenteni (Save & Exit) és a főmenüből visszatölteni. Egy másik kellemetlen dolog, hogy ugyanazon a néven akár 28-szor is kimenthetem az állást, utána győzzem megtalálni, melyik is kell nekem. Szóval, vannak még részek, amin lett volna még mit javítani, de mindezek a játék élvezetőségét nem rontják olyan mértékben, hogy ne merném ajánlani bátran bárkinek.

Pelace

P i l o m é t e r

486 DX2-66, 8 MB RAM

25 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound

DOS

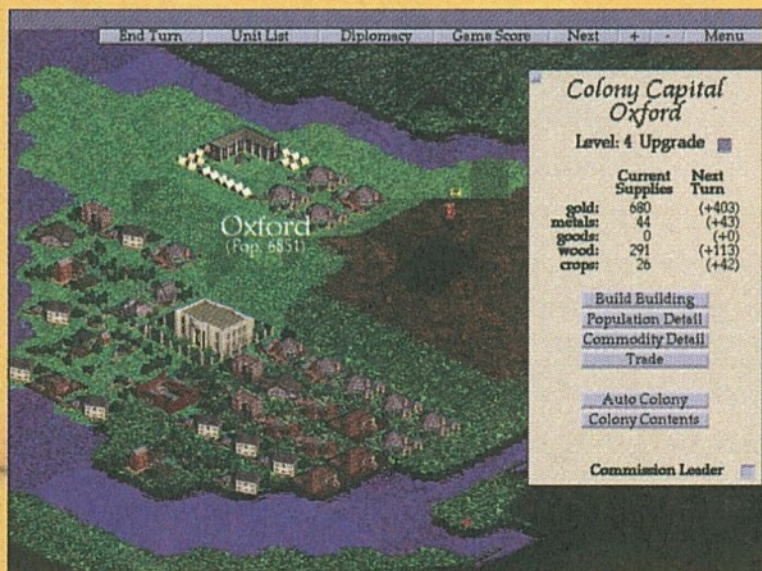
Interplay (Automex)

Szuper grafika és hangok, humoros kis animációk.

Lehetne kissé izgalmasabbakban bővelkedőbb is.



98%



Mostvia Vatsa, 1994.

A különleges alakulat nehéztüzérséggel fedezi a civil konvojokat. Minden erő rendelkezésre áll.

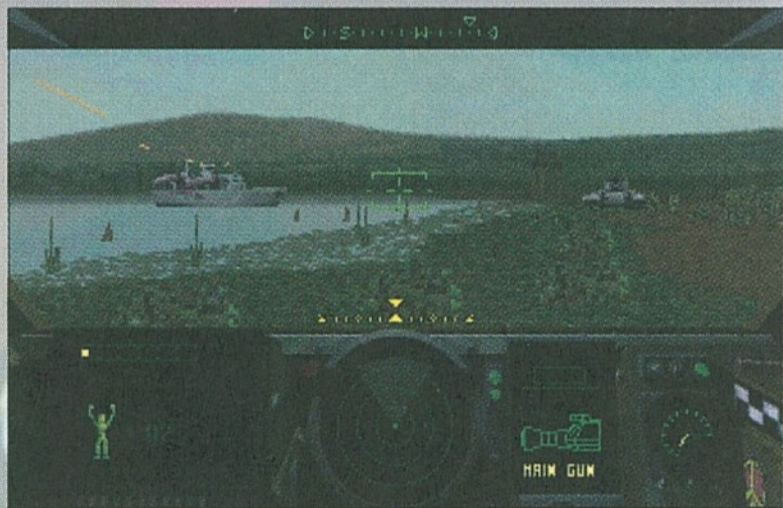
Sajnos mindez nem elég...

A konvoj megsemmisült...

New York, 1997.

Az öt túlélő Da Wardenz néven deszant csoportba tömörült a Jackson-szigeten, New Yorkban. Elsődleges feladatuk az ellenséges front mögötti szabotázsakciókat. Ők e törvényen kívüli világban a védelem utolsó bástyái...

A Core Design hosszas hallgatás után ismét előrukkolt egy igazán vérpezsdítő stuffal. A játék a ShellShock nevet viseli, s leginkább a tank szimulátor jelző illik rá, de akciós



jellegű. Az első „dolog”, ami megfogott, az a zene. Megmondom őszintén, sosem érdekelt igazán, hogy egy játéknak milyen zenéje van, de ez: valami csoda! És most lássuk a választható opciókat:

– a „Tank”-nál az irányítást installálhatjuk: joy, egér, billentyűzet, custom stb., de D-Tourral is beszélgethetünk.

– a „Basketball Court”-nál a Hi-Fi toronyra kattogtatva a zenei opciókat változtathatjuk, meghallgathatjuk az összes audio track-et (bevallom szemérmesen, én ezzel töltöttem



az est nagy részét), de akár dumálhatunk 9-1-1-gyel is. Egy mellékfolyosón keresztül a Combat Simulatorhoz is bekuhanthatunk, ahol a hálózati játék opciók pontosíthatók.

– a „Workshop Area”-ban megtekinthetjük tankunk felszereltségét, illetve a későbbiekben utána nézhetünk pénzügyi helyzetünknek is. Ha minden kötél szakad, Props-ból is kihúzhatunk egy-két szót.

– „Briefing Area”, küldetéseink minden esetben itt kezdődnek, az öltözőszekrényekben lementéseinket tárolhatjuk, Dogg-Tagg pedig felkészít bennünket a ránk váró feladatra, ami (nem túl változatos) a következőkből állhat: rombolj le „x” építményt, semmisíts meg „y” ellenséges járművet vagy ments meg „z” számú, fogságba esett embert.

S, hogy mi segít ebben? Egy M-13 Predator tank, az alábbi kiegészítővel:

– 60 mm-es M231 típusú géppuska, nem az a kimondott halálosztó, olyan, mint a Doom-ban a láncfűrész. Korlátlan mennyiség áll belőle rendelkezésre, a kezdet kezdetén hamar felmelegszik, de a későbbiekben vásárolhatunk rá hatcsövű hűtőillesztéket.

– 240 mm-es M257 jelzésű páncélököl. A tulajdonképpeni főfegyver, a legtöbb ellenfél is ezzel rendelkezik. Három-négy lövés elég a probléma megoldására.

Alaphelyzetben ez a két pukkantó van járművünkre szerelve, a többi a sikeres küldetések során összeszedett kis faládákért kapott pénzen vehetjük meg:

– **pajzsregenerálás:** Predatorunk a legfejlettebb „uránium” ötvözettel van ellátva, kezdetben három egység-

nyivel. A helyrehozatal egységenként 2000 pénz.

– **Extra pajzs:** 7500 zsetonért egy egységnyi pajzshoz juthatunk teljes, feltöltött állapotban.

– **SAM** (surface-to-air missile): 4000 dollárba kerül négy darab célkövető rakéta, csak ki kell jelölni a kívánt célpontot, és Rock and Roll...

– **Újratöltő szerkezet:** 7500 dollárért kaphatsz egy egységnyi belőle, a töltést gyorsítja, így könnyebb össze-vissza lövöldözni.

– **Célzó berendezés:** 5000 pénz egy egység, magyarázata felesleges.

– **Motor tuning:** a gyorsabb fordulatokért és nagyobb sebességért érdemes 5000 dollárt áldozni rá.

– **Lánctalp:** a fentebb említett célt szolgálja ez is (5000 dollár).

– **Géppuska-hűtő:** már szoltam róla, nem hiszem, hogy megér 4000 kreditet egy-egy egységnyi.

– **Légi támogatás:** a legdrágább tétel, 15000 dollár, viszont amit egyszer kijelölünk, arra nincs több gondunk... Comprende?

A játék irányítása egyszerű és könnyű, mivel sokkal közelebb áll a lövöldözős, mint a szimulátor kategóriához. Tényleg csak a legjobbakat mondhatom, ezért mindenkinek ajánlom, aki szereti a robbanásokat, ágyúkat, akciót.

Jon

Pilometer

486 DX-66, 8 MB RAM

1 MB HDD, 2x CD-ROM

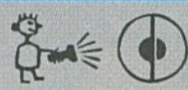
SB család és az összes ismert hangkártya

DOS

Core Design

„Pörgő-pergő”, látványos harci jelenetek, jó 3D animok

Eléggyé átlagos grafika, nem túl jó keveredése a szimulátor és akció játéknak



85%

Port Game

AKCIÓ

leírás

CYBERIA²

Please enter identification: JUPI
Select arcade level: 3
Welcome back to Cyberia...

Hű, azt hiszem nem kell sokkal jobban bemutatnom. Igen, másfél évvel az első rész fergeteges sikere után, végre – némi késéssel ugyan –, de még így is rekord idő alatt jött meg a folytatás. A Xatrix ígéretének megfelelően valóban két CD-n adta ki a programot és

mint a végére kiderült a játékidő is ehhez mérhető, így nem panaszkodhatunk, hogy rövid lenne (bár a joból sosem lehet elég). Nem ketyegett ugyan a stopper az asztalomon, de könnyű fokozaton körülbelül három óra élvezetet nyújt, a leg-

nehezebben pedig még ennél is többet, fantasztikus szórakozással, sok izgalommal, gyönyörű grafikájával, csodálatos hangjával. Kegyetlenül jól!

Zak új feladata, hogy három hosszú hibernációban eltöltött év után először kiderítse mi történt vele, utána elpusztítsa a megmaradt Cyberia kolóniát és vezetőjét, Dr. Corbint, az örült tudóst. Szerencsére nem egyedül kell megvívnia a

csatát, segítőtársai közül a legfigyelemreméltóbb Major, akiről jó ideig nem tudjuk biztosan, hogy barát-e vagy áruló, bár ilyen csinos csaj nem lehet gonosz... A játékban a legszembevethetőbb változtatás, hogy eléggé megszaporodtak a szimulátor-szerű lövöldözős elemek és ez a mászkálós logikai rész rovására történt. Az elődben még a "lödözésben" is volt egy kis stratégia (kiugrás, visszahúzódás), most már inkább hasonlít egy renderelt live action-ra, mert megyünk előre automatikusan, és

csak öldökölnünk kell. Különbözik még abban is, hogy az ellenség akit lelőttünk, jó hullához méltó módon nem nyúlik el a padlón ahogy illenék, hanem kis tűzfelhő kíséretében eltűnik.

Ez először rettentően zavart, de később megértettem az okát, ugyanis ha ott maradna minden halott a végén az egész földet beborítanák.

Az irányítás ugyanúgy joystick-kal vagy egérrel történik. Én a joy-ra esküszöm, mert nem minden egérdriver jó a játéknak, emiatt ugrálhat a célkereszt. Ígérték ugyan – de nem vettem észre –, hogy majd mindent fel tudunk robbantani a környezetünkben, de ez jobbra csak a hangárokból a hordókra igaz, egyébként

nincs is idő másra löni, mint az ellenséget. Jó izgalmas lett a kerettörténet és ügyesen elosztották a már említett kétféle akciófajtát. Jóval több és hosszabb, szemet gyönyörködtető átvezető animáció van, ezek száz százalékot dobnak a játékon. Azt viszont már meg sem merem említeni, hogy a Gravis hangkártyát kedvelők jobban teszik, ha lemondanak a programról. Az előzetes demo működött a Gravis SB szimulátorával, de ez a teljes verzió be sem indul vele (azért ti is próbálkozhattok).

Nem szándékozom végigjátszást írni a sok lövöldözős elem miatt, inkább nézzünk egy kis segítséget. Miután a pisztoly sosem, a lézerágyúknak pedig csak a gyorstüzelője fogy ki, nem kell takarzkodni a lőszerrel. Sok részen túlmutatunk egyszerű kaszálós módszerrel, de ez főként a gyalogos harcnál igaz. Ha kocsiban vagy repülőben ülünk, mindent úgysem tudunk kilőni, inkább azokra koncentráljunk, amik velünk együtt mozognak, a többit úgymint le hagyjuk. Most lássunk néhány kódot:

– Corbin szobájába vezető lifté: 3-4-5-1-9-10-2-6, azzal a kiegészítéssel,

hogy a szelepek számozása az óramutató járásával ellenkező irányban történt (a panel is be van számozva, de csak egy pillanatilag látszik);

– híd kódja: 2-4-1-5;

– a hangelemző számítógépé: 3-1-0-8

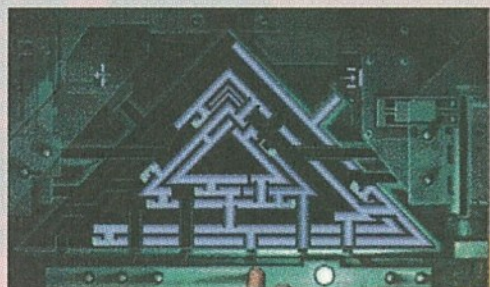
– az ujjlenyomat vizsgálóé: 6-3-0-7

– a négyes labor kódja pedig: 2-4-5-7.

A játékmenet elég könnyű, pláne easy-n, az egyetlen nagyobb buktató a beépített VR computer. Ez egy cső jellegű adatbusz-szerűség, melyen kígyóval haladunk előre, így juthatunk el információ csoportokhoz. Ezek rövidebb-hosszabb demók, amiken nem szabad túlugrani, mert előfordul, hogy csinálni is kell a végén valami fontosat (pl.: elkábítani az őrt). Elég bonyolult labirintus, és nem szabad kihagyni semmit sem, mert – saját tapasztalaton okulva – biztos, hogy az a legfontosabb lesz.

Van egy másik cheat-elési lehetőség, amit Jonnal bogarásztunk ki. Azonosítási nevünkől lesz egy .LOG file, amit a C:\Cyberia könyvtárban tárol. E file legelső karakterét írjátok át „\$” jelre (string vagy dollár, ahogy tetszik). Ezzel a módszerrel a mentett állomány összes puzzle-kockája elérhetővé válik, azaz mindegyik részt végigjátszhatod onnan, ahonnan csak akarod. Elég ronda cselekedet, de kétségkívül hatásos...

Júpi



P i l o m é t e r

486 DX-50, 8 MB RAM

27 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS, Win95

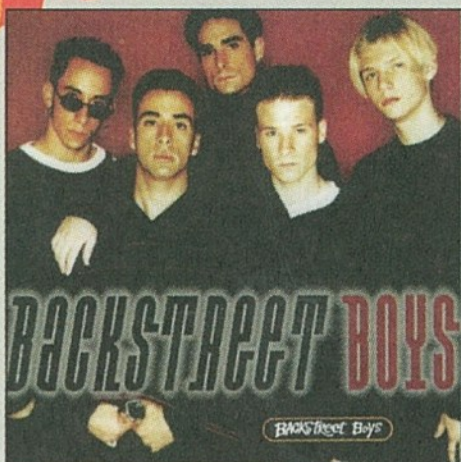
Virgin (Automex)

Más mint az első rész,
gyönyörű grafika,
szép hangok,
izgalmas...

A Gravist nem kezelte...

100%
PC XTOP





Backstreet Boys - Backstreet Boys

(BMG)

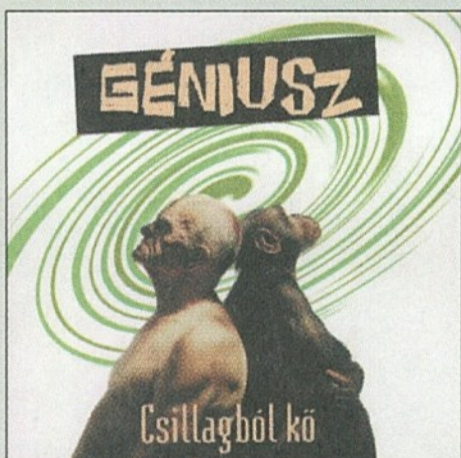
Miután feloszlott a Take That, a zenei világ vezető ének-quintett (quartett) nélkül maradt. Pedig a tinédzserlányok szobáiban lassan megsárgulnak a régi posztterek, így mindig friss álmodoznivalóval kell ellátni őket. A Hátsóutcai fiúk is a popzene ezen irányzatához tartoznak. Azokhoz a csapatokhoz, akiket az ellendrukkerek nyálasan titulálnak, bár szerintem jól kimunkált kórusokat használó, igényes lírai popdalokat előadó társulatról van szó, amely majdnem biztosan begyűjt majd egy-két toplistás első helyet, milliányi lányszobában a falakra kerül, és koncertjein sok tízezer tinilányt kerget majd örületbe. Ennél többet nem is akarnak...



Alapi István - Belső világ

(Magneston)

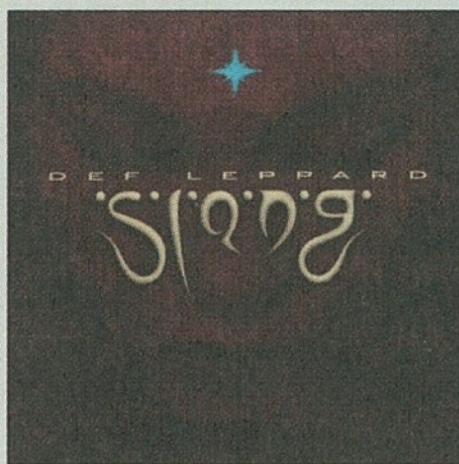
Edda rajongókat kivéve nagyon kevesen tudják, ki az az Alapi István. Pedig most, első szólóalbumát hallva több figyelmet érdemelne. Igaz ugyan, hogy az Eddás tábornak csalódást fog okozni ez az egészen kiváló jazz-rock album, amely nem annyira populáris, hanem nagyon-nagyon igényes. Feltétlenül köszönet illeti érte a kiadót, hogy meg merte kockáztatni egy szakmailag igényes, de anyagilag bukást ígérő lemez kiadását. A másik oldalon pedig elgondolkoztat arról, vajon még hány briliáns tehetségű magyar zenész játszik titokban mindenféle zenekarokban a kibontakozás lehetősége nélkül.



Génusz - Csillagból kő

(Magneston)

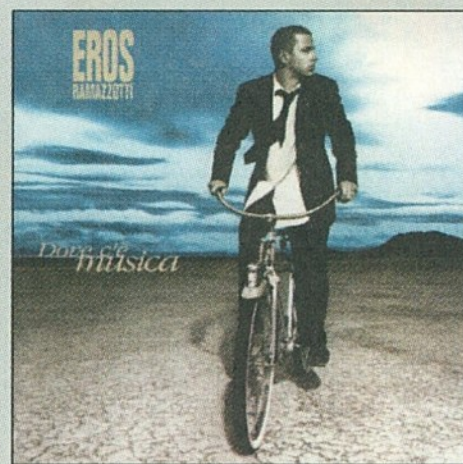
Mindig nagyon örülök annak, ha tehetséges magyar zenekarok megjelentethetik első lemezüket. Az meg különösen nagy örömet okoz, ha ezek a tehetséges bandák második korongjukat is kiadják. A Génusz, amely talán a legbulizósabb magyar banda, első lemezét is felülmúlta: szokatlan feldolgozások, lüktető rocknóták és kicsit érzékenyebb lassú dalok hallhatók új korongjukon. Élőben, sajnos még sosem láttam őket, így lassan itt lenne az ideje. Kiváncsi lennék például arra, hogy a két feldolgozott nóta, (a Popfesztiválos Ualaki mondja meg, illetve a Demjénrózsis Sajtból van a Hold) hogyan szólhat koncerten. Azt hiszem, rosszul nem.



Def Leppard - Slang

(PolyGram)

Mi újat lehet leírni a modern idők talán legjobb rockbandájáról? Talán azt, hogy új lemezükön hallható érett rockzene szakított a top-listák tetejét ostromló sláger-rockkal, és jól elegyedik bluesos balladákkal, illetve a melankólia fekete fátylaival is. Egészeiben véve érett, felnőtt produkció, amire már nemcsak a tinédzserek, hanem a 30-as éveikben járók is beindulnak. Én legalábbis úgy vélem, ezt kötelező beszerezni. Mindemellett készséggel elhiszem, hogy a lábdob típusú zenét kedvelők erősen fitymálni fogják ezt az albumot, de azért remélem ők is behallgatnak majd, hiszen itt is dögös, zuhogós lábdobok hallhatók, csak éppen kíséretként ZENE szól.



Eros Ramazzotti - Dove c'è musica

(BMG)

Huh! Bár én magam nem hölgyből vagyok, azért meg tudom érteni a lányokat, asszonyokat, miért kedvelik ezt a kiváló olasz előadót. Maga a zene is igazi déli, dögösen digó, olyan temperamentumot sugároz, amitől egy egészséges nőnek remegni kezdenek a térdei. Emellett, Eros zenéje azért is érdekes, mert férfiembernek is tetszik, hiszen zeneileg nagyon izgalmas, nem átlagos, szépen akusztikusan csengő, ez pedig manapság nagy-nagy ritkaság, hiszen ma a dob gép a lényeg. Én inkább úgy vélem, hogy Eros Ramazzotti temperamentumos zenéjé a jövő, hiszen mosolyt, jókedvet és kellemes hangulatot kelt. Mellesleg nagyon jó!

Warner:

Ki írta az X-akták főcímmelű zenéjét. Mostanában jelenik meg a film zenéje CD-n.

PolyGram:

Brian Adams új lemezének melyik dala hallható a Don Juan DeMarco című filmben? A helyes megfejtők között CD-ket sorso-lunk.

EMI-Quint:

A Common Ground válogatás album melyik népzeneszerző elemeit dolgozza fel?

BMG:

Nemrég jelent meg Kentaur új lemeze. Mit jelent a neve?

Warner, EMI-Quint, BMG kazettákat nyerhetsz.

Kelnam - HéHaHó (BMG)

Minket is elérte a német rave-ben megszokott magas (úgynevezett gyerekhang) ének. Sajnos, nem tudok ennek felhőtlenül örülni, hiszen lassan már itt lenne az ideje, hogy valami jót is átvegyünk nyugatról. Az albumot egyébként a kiváló funkys gitárjáték menti meg attól, hogy el-süllyedjen az átlag pop-rave-techno áradatban.

Desperado - The Soundtrack (Sony Music)

Bombajó latin zene, igazi mariachi-k, lüktető-csörömpölő ritmus, élet-erő, latin temperamentum! Mi mást írhatnék erről a filmzenéről, hiszen remélhetőleg mindenki látta ezt a klassz kis mexikói típusú akciófilmet, amiben Antonio Banderas halommá ló mindenkit. De ettől a film zenéje még bomba!

Elvis Costello & The Attractions - All This Useless Beauty (Warner)

Az újhullámos zene nagy öregje, a kísérletező kedvéről ismert Elvis Costello új lemezzel jelentkezett. Azt vártam, hogy a régről megszokott pezsgős jellemi majd az új albumot is, de nem így lett. Melankolikus, igazi értelmiségi lemez lett belőle...

Mission: Impossible - Music From And Inspired By The Motion Picture (PolyGram)

Tom Cruise ezúttal egy jó kis kémfilmben szerepel, amelynek zenei kísé-rőalbumán olyan ismert zenekarok szerepelnek, mint: Massive Attack, Pulp, Björk, The Cranberries, Danny Elfman, Gavin Friday stb. Jó kis alternatív típusú válogatás.

Dr. Kibon - Born in Africa (BMG)

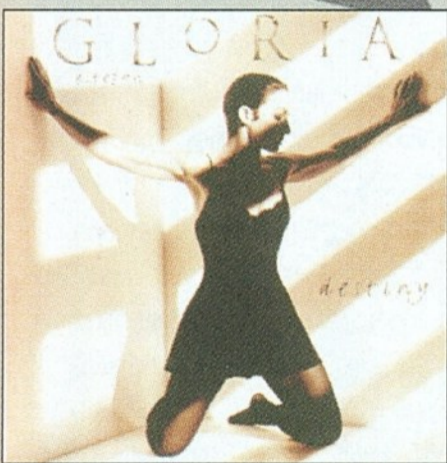
Kár, hogy ez a lemez ezúttal nem kerülhetett be a képes beszámolók közé, ugyanis 1996 legfelkavaróbb borítójával rendelkezik. Egy afrikai kis-fiú van rajta, aki magán hordozza a kontinens összes baját és bánatát...

OLDER

George Michael
- Older

(EMI-Quint)

Találó cím, ennek a borzongató-an jó, érett albumnak, amelyről az első dal hatalmas siker lett. Ugyanez várható a korong egyéb dalaitól is, amelyek egy letisztult, megöregedett George Michael-ról szólnak. Persze ez nem fizikai öregséget, hanem lelki megérett, bölcsességet és sok-sok új tapasztalatot jelent. Azt hiszem, ez az album a hallgatóknak is ad ebből a tudásból, elgondolkodásra késztet a zene tisztá, csillogástól mentes eszközeivel. Talán kiemelni nem is kéne egy szerzeményt sem, hiszen az album rekordgyorsasággal fogy Magyarországon is. A népek régóta vártak már erre, ki voltak rá éhezve. Most pedig végre jöhetnek.



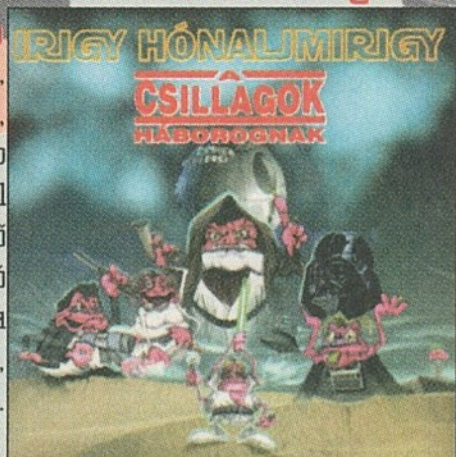
Gloria Estefan
- Destiny

(Sony Music)

Destiny, azaz Végzet. Olyan téma ez, amelyet oly sokszor elénekeltek, megzenésítettek (például: ne felejtsük el Verdi örök értékű operáját a Végzet hatalmát). Gloria Estefannak azonban nem kell sem a végzetre, sem a sorsra várnia, ugyanis Reach című dalát választották az atlantai olimpia himnuszául. Ez pedig azt jelenti, hogy minden eddigi eladási mutatóját meg fogja dönteni, ami miatt nem is irigykedem rá, hiszen régi, szinte gyermekkori kedvencem e kubai származású énekesnő. Egyébiránt ismét hadd áruljam el magamról, hogy nagyon imádom a latin zenét, így bátran állíthatom, hogy most sem csalódtam.

Irigy Hónalmirigy - A csillagok háborognak (PolyGram)

A magyar zenei humor koronázatlan királyai új albummal jelentkeztek, amin természetesen halálra cikiznek minden menő, ismert magyar zenészt, zenekart, slágert stb. Mindezt teszik természetes jókedvvel, különösebb erőlködés nélkül. Ahogy mondani szokták: a hülyeség csak úgy dől belőlük. Ez azt is jelenti, hogy nem véletlenül lökték le a MAHASZ Top40 első helyéről a másik idióta társaságot, a L'art Pour L'art-t! A lemezen található előadók egyébként a Korpa Diet, Moho Party, Horpadt Csárlí, a Tenyérbemászók, Tanksapka, TBC, Csipkerózszi, Kímnyivúk, Orál, Olds Mobil, Kartárs-Co és egyéb ismert magyar bandák.



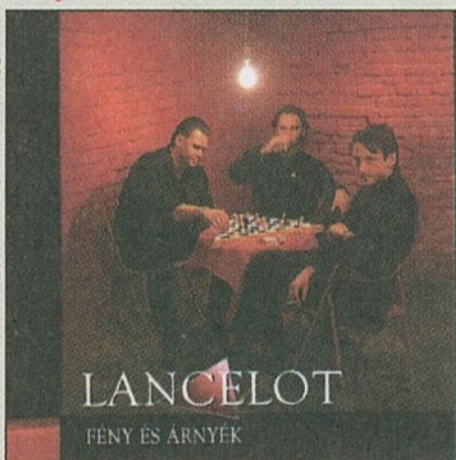
Kentaur - Valaki eltűnt a városból (BMO)

Érdekes zenészt takar ez a művésznevű, hiszen nemcsak énekesről, hanem képzőművészről is beszélhetünk, amikor Kentaur neve szóba kerül. Új lemezét a Presser-Dusán szerzőpáros készítette, akiket ugye nem kell bemutatni senkinek. Maga az album kellemesen progresszív, jellegzetesen Presseres zongorafutamok, jól kidolgozott vokálok hallhatók rajta. Néha az az érzésem támadt, mintha olyan dalok szólnak, amelyek valamilyen okból kimaradtak a Padlás című musicalből, hiszen Kentaur új lemezének meghallgatásakor ez volt az első, ami beugrott. Ez persze inkább dicsérete ennek az albumnak, mint kritikája.



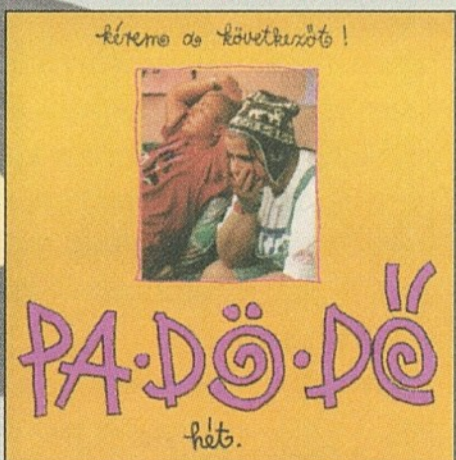
Lancelot - Fény és árnyék (Magneoton)

A magyar könnyűzene palettájáról nagyon hiányzott már egy olyan zenekar, amely igényes, lírai rockzenét játszik. A Lancelot, amely elnyerte az 1995-ös Pop-Rock fesztivál fődíját, talán be tudja majd tölteni ezt a űrt. A lemez egyébként szép, lírai, korrekt, de valahogy a spiritusza, az átütő erő hiányzik belőle. Háttérzenének túl igényes, a lemezt végighallgatni pedig (hogy is mondjam) néha ásitásra késztet. Bár lehet, hogy az volt a baj, nagyon álmosan írtam a cikket, de én valahogy elvártam volna egy-két jó kis zongora- vagy akusztikus gitárszólót, kicsit markánsabb dobot. Szokás szerint biztos bennem van a hiba, de ehhez a szeplőtlen zenéhez hozzá kéne rakni egy-két szeplőt.



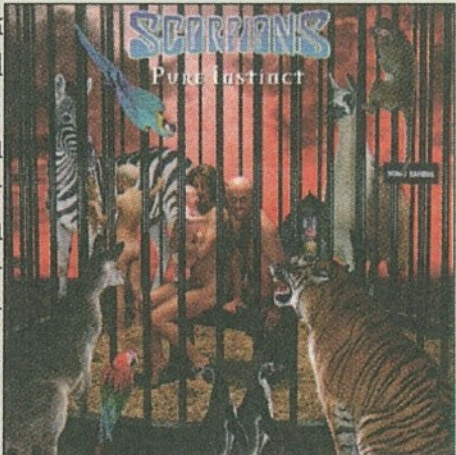
Pa-Dö-Dö - Hét. Kérem a következőt! (EMI-Quint)

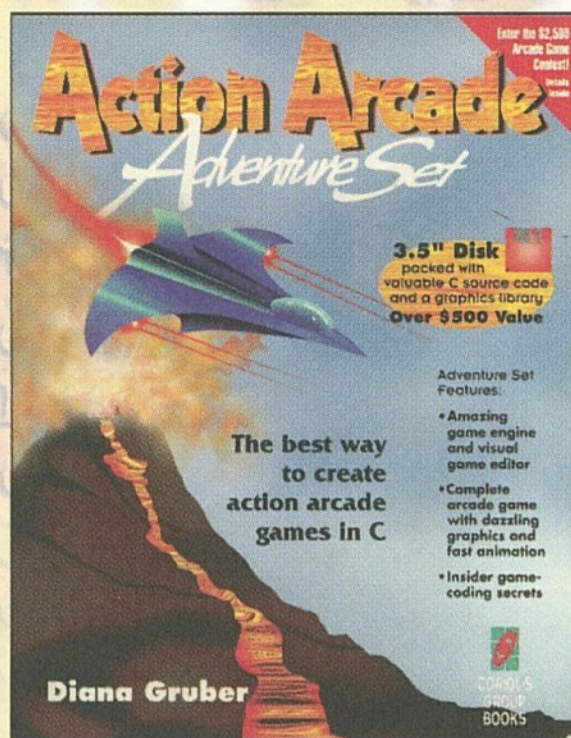
Megkérném minden kedves olvasómat, szaladjon el a legközelebbi könyvespolchoz, ragadja fel a magyar nyelv értelmezésére szolgáló kézikönyvek egyikét, majd a CS betűnél olvassa el a CSALÓDÁS szó mit jelent. Ugyanis legegyszerűbben így értékelném ezt az albumot mind zenéjét, mind mondanivalóját, mind stúdiómunkáját illetően. A hangok a már megszokottak, a dallamok is, a kíséret ezúttal kissé fantáziátlanra sikerült, mert ez a félig-meddig "denszes" hangzás sem az igazi, a szövegek pedig sajnos nem a megszokottan jópofák, csak azok szeretnének lenni. Lehet, hogy csak én vagyok kukacoskodó, de szerintem, nem kellett volna leváltani a régi producert...



Scorpions - Pure Instinct (Warner)

Nagy boldogság ért nemrégiben: régóta nem látott, ám szívemnek mégis nagyon kedves személy tért vissza az életembe. Miért meséltem el ezt? Mert a Scorpions is régóta nem látott, és szintén nagyon kedves nekem. Rólam köztudott, hogy rockzene kedvelő vagyok, így szívmelengető érzés, a német kemény-rock nagy öregjeinek legújabb, egyébként kiváló, lendületes, friss lemezét hallgatni. Mindent összefoglalva: régi ismerőseim nagyon boldoggá tettek. Sosem felejttem el: akkor, sok-sok éve egy emlékezetes házibulin is Scorpions-t hallgattunk, és most újra egymásra találva megint elvarázsolhat minket a rockzene legendás csapata.





Diana Gruber
Action Arcade Adventure Set
(Coriolis Group Books)
7650 Ft (Áfával!)

A könyv elsődleges célja, hogy lerántsa a leplet az arcade (avagy platform) játékok készítéséről. Emlékszem, 10-12 éve jelent meg egy hasonló mű, amely a kalandprogramokról szólt. A szerző beavatott a játékkészítés nagy titkaiba, elmagyarázta, hol vannak a buktatók, és azokat hogyan kerüljük el, végül – de első sorban! – részletesen elemezte a teljes forráslistát, amelyből nagyon sokat tanulhattunk!

Diana Gruber pont ugyanezt teszi, csak ebben az esetben a platform játékok, illetve egy azok elkészítésére való kit (pálya- és sprite szerkesztő) is boncolásra kerül, desszertként pedig még egy csomó apró segédprogram. A főbb témakörök: a pályakészítés művészete, a görgetés csodája, a pályaszerkesztő, a sprite szerkesztő, a színek problémái, hogyan kel életre a játék, sprite animációk, speciális effektusok, debugging stb.

A könyvben több helyen szerepel, hogy megkapjuk a teljes forrásanyagot. Nos, van a dologban egy kis átverés, ugyanis a programok teljes egészében a FastGraph rutinkönyvtár Light verziójára épülnek. Ez egy potom 250 dollárért megvásárolható grafikai programsegédlet, amely arra találtatott ki, hogy a programozók válláról levegye a grafikával kapcsolatos nyugókat. Persze ezt fel lehet fogni pozitívként is, s akik így gondolkodnak, egy nagyon jó könyvet kapnak kézhez. (Kapható nálunk, az IDC-ben: Bp. 1012 Márvány u. 17. VIII. emelet, „Terjesztés”).



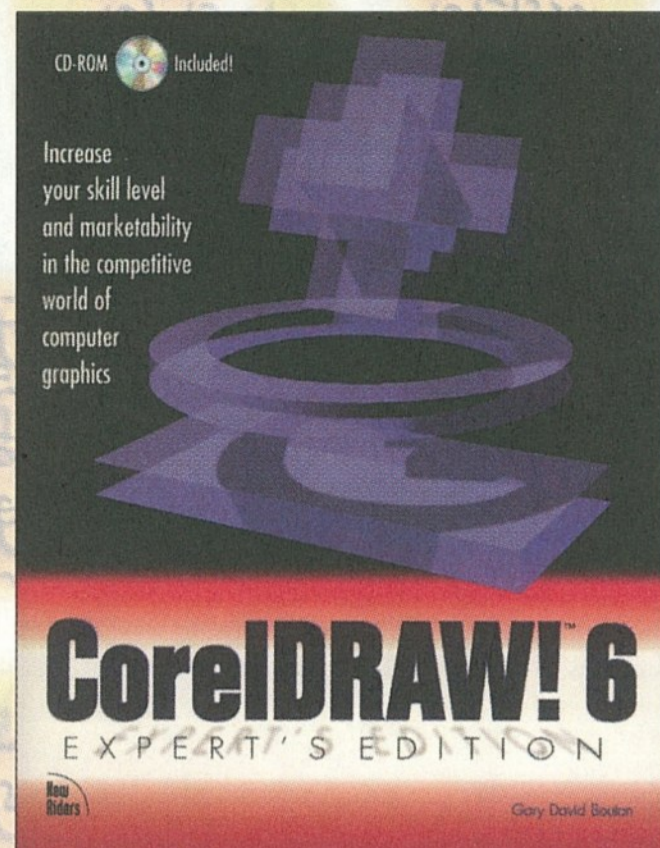
Daniel Ichbiah
Bill Gates és a Microsoft Regénye
(K.u.K. kiadó)
590 Ft (Áfával!)

Elrettentő példa következik! Nem úgy, ahogy gondolni tetszenek, azaz nem a témát illetőleg! Azzal semmi bajom nincs, de a fordítással van! Legyen ez elrettentő példa mindenki számára, aki azon gondolkodik, hogy magyarra fordítson szakkönyveket, programokat, tulajdonképpen akármit, amihez nem ért!

Például tudjátok-e, hogy mi az „oktet”? Nem, akkor íme a magyarázat (41. o.): „Egy oktet egy karakternek felel meg.” Így sem? Segíték (44. o.): „A K az informatikában megszokott rövidítés az 1024-es számára; az o az oktet rövidítése, egy karakter tárolásához szükséges hely jele. 1Ko – 1024 oktet. A 4Ko-s memória a mai PC-khez viszonyítva icipicinek tűnik. 1996 mikroszámítógépeinél a norma 8-16 millió oktet lesz.” Igen, a byte-ról van szó, amely az újmagyarban oktet! De vajon a kedves olvasó „mikroszámítógépe” (ami a C64 volt mellest!) vajon hány oktetes lesz az idén?

Sajnos nincs több hely, hogy hasonlóan megdöbbentő (vagy kacagtató?) példákat mutassak, pedig érdekes az Assembly és a BASIC meghatározása is, és inkább senki ne tudja meg, hogy mit csinál a számítógépe, ha lefagy!

A könyv egyébként érdekes, ajánlom mindenkinek. A fordító néninek és szaklektor bácsinak pedig javasolom a Számalk alapozó szaktanfolyamait!



Gary David Bouton
CorelDRAW! 6 – Expert's Edition
(New Riders Publishing)
8758 Ft (Áfával!)

Gary David Bouton nevével egy kiváló mű, az „Inside Adobe Photoshop 3” kapcsán találkoztam először; személye önmagában garancia a színvonalra. Ez a könyv három főrészből áll össze. Az első, alapozó szakaszban a Win95-tel, illetve annak minden, a későbbi munkánkra kiható részleteivel ismerkedhetünk meg. Több mint ötven oldalon keresztül elemzi a CorelDRAW! konfigurációs lehetőségeit, beleértve a státusz sort, a különböző rajz- és egyéb segédeszközöket, a szövegfunkciókat stb. Ezt követi egy három fejezetből álló oktatósorozat, amelyben először elvezet a görbék és csomópontok világába, beleértve az új szerkesztési lehetőségeket, megtudhatjuk, hogy mi a különbség a TrueType és a Type 1 fontformátumok között, tanácsokat kapunk, hogyan fogjunk hozzá egy új mű elkészítéséhez, végül pedig a megújult törlés-műveletek kerülnek boncaszatra. Az oktatás fontos része a színelmélet, a CorelDRAW! által ismert színmodellek és a különböző kifestési módszerek bemutatása, használatuk elmagyarázása. A harmadik lépcsőben az összetett színezési eljárásokkal, többek között a fraktál textúrákkal és a Blend funkcióval ismertet meg bennünket.

A második rész a programcsomag univerzális voltát hangsúlyozza, mottója: bármilyen tervezési, rajzolási feladatot megoldhatunk a segítségével, csak tudnunk kell hogyan. Konkrét példák mutatja a pixelgrafikus és a vektoros képek együttélését, a PHOTO-PAINT retusálási lehetőségeit, illetve feltárja az OCR-TRACE lelkiivilágát és a fontkészítés titkait. A harmadikban túllép a CorelDRAW!-n és a 2D-s világon, fő témái a DREAM 3D, a DEPTH és a MOTION 3D. Utoljára még egy csemege: speciális effektusok készítése Web oldalak számára Corel programokkal!

Bouton könyve nem azoknak készült, akik most veszik először kezükbe a programcsomagot. A megcélzott olvasótábor azok alkotják, akik évek óta dolgoznak már a CorelDRAW! korábbi verzióival, és kíváncsiak a 6-os verzió által nyújtott új lehetőségekre, vagy munkájukhoz új ötletekre van szükségük. Akármelyik csoportba is tartozunk, ezzel a könyvvel nagyon jól járunk! Megvásárolható a Software Stationben (Bp. 1111, Karthy Frigyes út 25. Tel: 371-0704).

Movieworld



Grumpier Old Men (A szomszéd nője még zöldebb), InterCom, Július

Walter Matthau és Jack Lemmon immár hatodszorra állnak együtt kamera elé. Ezúttal, a méltán sikert aratott Szomszéd nője mindig zöldebb, második részében. A két "kibékült" jó barát ismét viszálykodásba keveredik, de most már nem egymás ellen. Közös erővel veszik fel a harcot a városba érkezett "Friss hús" ellen, akit Sophia Loren alakít. Meggyőződése, hogy a volt kukacbolt helyére a tó partján, olasz éttermet kell nyitni. S mint tudjuk, a horgászathoz csönd kell, s nem egy nyüzsgő, zajos csehó. Na, de mit tehet ilyenkor a két öreg, akik megszállott horgászok?

Spy Hard (Drágám, add az életed), InterCom, Szeptember

Leslie Nielsen, a WD 40-es ügynök, avagy Dick Steele. A gonosz Rancor generális, aki egy megalomániás örült, s tizenöt évvel ezelőtt egy robbanás következtében elvesztette két végtagját, feltételezhetően meghalt. Ma feltámadt holtából, igaz kezei nincsenek, de ettől még veszélyesebb, mint valaha. Az egyetlen ember, aki megállíthatja Dick Steele, az öreg profi. Ám ezzel a gonosszal Steele sem bírhat egyedül. Ezért a gyönyörű és titokzatos 3.14-es ügynökkel együtt veszi fel a harcot a gonosz Rancor ellen...

Primal Fear, UIP-Duna film, Július

A menő ügyvéd (Richard Gere), pályája csúcán. Állítólag, "tökéletes" gyilkos. Szintiszta pszichológia, az emberismerettel szemben. Kettős személyiség, kettős gyanú, két megoldás. Az egyik jó, a másik a feloldozás. Úáros, korrupció, bírák. Pap és híve, sőt lehet, hogy alattvalója? Jótékonyág, kegyelem, szórakozás. Egy pap, egy ügyvéd, egy megtérő vallomása. Ki tudja, kit ér el a sajtóbomba-robbanás? Igazi izgalmak, rettegés és kukorica majszolás, majd a végén a megoldás. Egy kiváló történet és megvalósítása. Érdemes megtekinteni!

Down Periscope (Tűz a víz alá), InterCom, Július

A Nagy durranás filmek mintájára készült vígjáték, ezúttal a víz alá kalauzol bennünket. A kétbalkezes tengeralattjáró tisztet fogadásból megbízzák egy lerobbant tengeralattjáró kapitányságával. Az "ellenfél" egy jól képzett kadét, aki persze egy modern, szinte tökéletes tengeralattjárót kap "versenyfegyvernek". Hősünk véletlent véletlenre halmozva, szinte a tökéletes vesztésből küzdi fel magát. Lehet, hogy nemcsak az adott helyzet és a tudás, hanem a vak szerencse is befolyásolja életünket?

UIP-Duna film

Sorolj fel három filmet, melyben Richard Gere játszott!

InterCom

Matthau és Lemmon együtt mennyi idős?

Eraser, InterCom, Augusztus

Schwarzenegger újra akcióba lendült... Ualamiért sokat váratott magára. Néhány talpraesett férfi arra vállalkozott, hogy akinek probléma van a múltjában, azt bármi áron megoldja. Aki erre kéri őket, egyben azt is vállalja, hogy korábbi élete már csak emlék. Megszakítja minden addigi kapcsolatát: a családjával, a barátaival, - röviden mindenkivel. Teljesen tiszta lappal kezdheti "másodszor" az életét. Most, azonban ebben a jól bejáratott gépezetben hirtelen minden felborul. Olyan emberek hálnak meg, akiknek a biztonsága látszólag örökre garantált.

Microsoft Home
Music Sampler

M
VÍZÉLY

Microsoft Home

Scholastic's The Magic School Bus Explores Inside the Earth

Újra itt van Ms. Frizzle és osztálya, megint izgalmas kalandok várnak rájuk. Ismét együtt utazhatunk a PBS TV rajzfim-sorozatának csapatával: Dorothy Ann-el, Keeshával, Phoebe-vel, Wandával, Carlossal, Raph-fal, Timmel és Lizzel, a segítőkész "gyíkkal".

Az óceán, a világűr és az emberi test után ezúttal a Föld felszínét és mélységeit kutatjuk a varázslatos jármű, a gyerekek és a tanárno segítségével. Maga a software némi változtatáson ment keresztül, de ez a megjelenésén és a kezelésén szinte nem is látszik. Sőt, akik Windows 3.1x alatt nézik meg az új Magic School Bus-t, észre sem vehetik, hiszen a legfontosabb változás, hogy elkészült az új, 32 bites kód. Ennek eredményeképpen a lejátszás sebessége Windows 95 alatt sokkal gyorsabb lett. Például az osztályterem és a többi helyszín oldalirányú elmozdulása (magyarul a

automatikusan is megtörténik. A program futtatásához szükség van egy legalább 486SX25-ös gépre, egy kétszeres sebességű CD-olvasóra, 640x480x256-os felbontásra képes grafikus kártyára, valamilyen Win-



dows-kompatibilis hangkártyára, kb. 5 MB üres winchesterre és a futtató környezettől függően több-kevesebb memóriára. Ugyanis Windows 3.1x alatt elegendő 4 MB (azért melegen ajánlott a 8 mega), Windows 95 alatt 8MB, míg Windows NT 3.51 alatt 12 MB szükségeltetik.

A program elindítása után – bevezetőként a már jól ismert zenére egy teljesen új animáció látható – az osztályteremben találjuk magunkat. Ahol kiderül, hogy Arnold készletéből eltűnt néhány kő, illetve kristály. A tanárno természetesen közli, hogy „don't gond”, akkor egy kis kirándulást teszünk a Föld belsejébe, hogy megkeressük a szépen rendszerezett gyűjteményből a hiányzó darabokat.

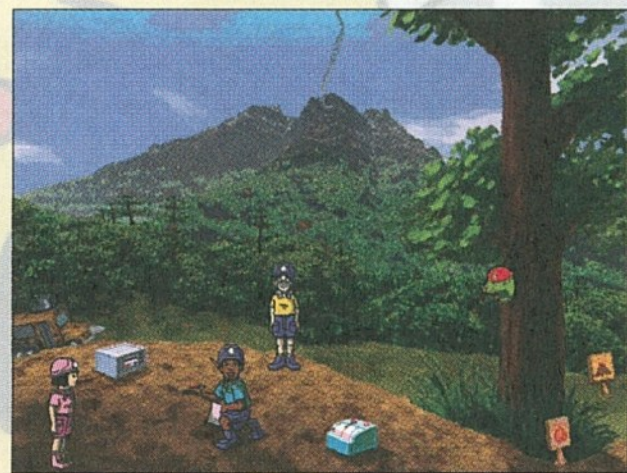
A rutinos „buszozók” mielőtt elindulnának, egy kicsit körülnéznek a teremben, hiszen sok érdekes és az út szempontjából hasznos ismeretet szerezhetünk már itt is, míg a kezdők rájönnek arra, hogy érdemes mindenre rákattintani, hiszen szinte biztos, hogy történik valami.

Rövid keresgélés után megtaláljuk a gyerekek két-három oldalas dolgozatait, amelyek különböző témákat – Tim a Grand Canyon, Ralph a különböző kőzetfajtákat, Wanda a vulkánokat, Phoebe az óceánok hegyláncait, Keesha a barlangokat, üregeket stb. – mutatnak be sok-sok képpel, videorészlettel és magyarázó szöveggel. Ha már mindent (dolgozatokat, képeket a falon, játékokat stb.) megnéztünk, akkor szálljunk be a buszba!

A busz vezetésével nem lesz sok problémánk, éppen ezért a jogosítvány megszerzéséhez sem kell mást tennünk, mint kitöltenünk és megtervezni saját portrénkat. A földgömbvégű sebváltó hat állása hat különböző helyszínt jelent. A hat helyszín: a Grand Canyon, a nagy törésvonal, egy felszíni- és egy víz alatti vulkán, egy mély barlang és végül egy kristály belseje. Miután kiválasztottuk a helyszínt, a Go gombra kattintva már indulhatunk is. Egy-egy helyen foroghatunk a busszal (a karokat húzva), mintát vehetünk a talajból (piros kar meghúzásával), bár ilyenkor néha érdekes tárgyakat is találunk, megtekinthetjük a környék röntgenrajzát, metszetábráját (piros körben fekete X), képeket nézegethetünk (monitor), hátramehetünk a busz laborjába (belső visszapillantó tükör), sőt ki is szállhatunk (külső visszapillantó tükör). A terepen érdemes mindent és mindenkit megvizsgálni, illetve összeszedni. Az útjelző táblák különböző játékokhoz vezetnek el: olajfúró-verseny, barlangfestészet (a képeket ki is nyomtathatjuk), kőzetfőzés, aranymosás, barlangi flúgos futam stb.

Az összegyűjtött köveket, tárgyakat azután a busz laborjában érdemes alaposan megvizsgálni. Ebben segítségünkre lesz a Geo Globe, az átalakító (mi miből készült, illetve miből mi készíthető), Ralph kőzetkonyhája, a 3D-s feldolgozó, de ami a legfontosabb, Arnold kőzetvizsgáló asztala. Ezen az asztalon megtalálunk mindent, ami szükséges egy-egy „kőnek látszó valami” alapos elemzéséhez. Így, már valóban minden eszközünk és lehetőségünk megvan ahhoz, hogy megtaláljuk a gyűjteményből hiányzó köveket.

Giraffe



scroll) kevésbé darabos, egyes kép-váltás-effektusokat nem lépésenként, hanem folyamatában láthatjuk és így tovább. Arról nem beszélve, hogy míg Windows 3.1x alól kézzel kell „kigyomlálnunk” a programot, miután végigjártotuk (vagy egyéb ok miatt), addig a Windows 95-ből ez – kérésünkre –

Microsoft Home
Music Sampler

M
VÍZÉLY

CD PLUS

Microsoft Home

A CD megjelenése óta álmodunk arról, hogy egy szép napon nemcsak zenét, de más érdekes információt is tartalmaz majd a lemez: dalok szövegeit, az előadók életrajzát, diszkográfiáját, koncertfényképeket! A kevert módú CD-k majdnem valóra váltották álmainkat, csak volt vele egy kis baj!

A probléma „Track 1” névre hallgat, ami arra utal, hogy a kevert módú CD-n az első kötelezően adat track, s csak ezt követik a zeneszámok. Ha egy ilyen lemezt berakunk egy normál lejátszóba, rossz esetben „lejátssza” az adatot is, ami tönkre teheti hallásunkat meg a berendezést is, jó esetben közli, hogy az első track hibás, játsszuk le a másodiktól.

A „CD Plus”-t nyugodtan tekinthetjük a multimédia újabb mérföldkövének, ugyanis ez jelenti majd a megoldást! Ha zenét akarsz hallgatni, berakod a CD lejátszóba, hátradőlsz kedvenc karosszékedben, és elmerülsz a dallamok élvezetében. Ha a szövegre vagy az előadóra vagy kíváncsi, berakod a CD-ROM olvasóba, majd az automatikusan elinduló programban bóklászhat szívesen. Hogyan lehetséges ez? A technológiában jártas olvasóknak ismerősen csenghet a multisession kifejezés, amit eddig az „egy CD-re többször írunk” téma kapcsán emlegettünk. Ennek egy speciális változata a CD Plus, amely két részre osztja a lemezt: egy audio és egy adat sessionre. Az új szabvány Blue Book néven vonul be a történelembe. Kifejlesztői – természetesen – a Sony, a Philips és a Microsoft.

Jogos a kérdés: miért nem a Hardware Depóban írunk erről, miért a Microsoft oldalakon? Ennek két oka van. Először is azért, mert a Win95 beépített CD Plus támogatással rendelkezik, másodsor pedig azért, mert kaptunk a Microsofttól egy ún. Sampler, azaz mintalemezt, hogy próbáljuk ki. Kipróbáltuk.

Több stílusból válogattak a készítők, így több híres előadó is helyet kapott a CD-n, például Prokofjev, a Pat Metheny Group, Ali Farka Toure és a Soundgarden. A CD másik „felén” levő multimédia program fényképekkel, hangokkal, animációkkal mutatja be őket. Ezenkívül elkalauzol a Home Page-ükre és bepillantást nyújt a Microsoft Music Central világába egy rövid demo segítségével.



Na persze van az éremnek másik oldala is! Először is a CD Plus nyilván csak multisession CD-ROM olvasóban használható! A sajtóanyag ezt egy kézlegyintéssel intézi el: ma már mindegyik ilyen! Hát, izé, a szerkesztőségben található három ketyere közül egyetlen egy volt hajlandó rendeltetésének megfelelően „használni” a CD-t. Másik rémisztő dolog, hogy az automatikusan elinduló telepítő sec perc alatt telepakja DLL-ekkel a System alkönyvtárat. Nem kell megijedni, mihelyst kilépünk a programból, állítólag ezek is kivonulnak a winchesterről.

Összefoglalva tehát, egy érdekes új kezdeményezésnek lehettünk szem- és fültanúi. Mint minden ilyenre, erre is ráfér még egy kis „érlelés”, aztán boldogan vesszük majd birtokba!

Close Combat

Érdekes játékelőzetessel lepett meg minket a Microsoft. Az operációs rendszerek piacán elért vezető pozíció után hasonlóan domináns szerepet kívánnak elérni a játékszoftverek terén is. Ennek a szándékának az első jele a Close Combat. A hozánk került előzetes alfabéta-privéviewő alapján még csak az derült ki, hogy egy II. világháborús startégiai játék lesz. A játékteret felülről láthatjuk, és szakasszintű parancsnoki



rendszerrel vezérelhetjük egységeinket. Állítólag minden katonának különféle harci tapasztalatai és egyéb tulajdonságai lesznek. Ja, és a németekkel vagy amerikaiakkal játszhatunk.



Demozóna

Szeva, mindenkinek! Először is meglepő módon, a 3D engine rejtelmeiről folytatjuk az értekezést, majd a következő, világibb érdeklődésű egyéneknek szóló oldalon egy, a demok történetében új fejezetet nyitó demofajtaról szól az ének...

Ismét üdvözlök minden codert, és coder hajlamú egyént. E hónapban sem maradtok 3D programozással kapcsolatos infók nélkül, úgyhogy következzen néhány hasznos tudnivaló a gouraud shading technikáról.

Erről a témáról néhány (vagy egy kicsit több) cikkel ezelőtt ejtetünk már pár szót, most azonban kicsit részletesebben is megvizsgáljuk. Kezdjük talán azzal, mi is az a gouraud shading (ha valaki esetleg nem tudná). A gouraud shading átmenet a flat és a phong shading között. Ezek a shading technikák gyakorlatilag a polygonok felfillezési módját jelentik. (Hogy elkerüljük a félreértéseket: bár a polygon tulajdonképpen sokszög, az előző számban kikötöttük, hogy háromszög polygonokkal fogunk dolgozni, melyeket a szaknyelv face-nek is nevez. – A szerkesztő megjegyzése.)

A flat shadingnél a polygon mindig egyszínű, de az egyes lapok fényessége az aktuális megvilágítástól függ, és ez a fényesség egy lapon belül állandó, mely a gyakorlatban úgy jelentkezik, hogy jól megfigyelhetők az objectet alkotó lapok. A gouraud shading lehetőséget ad arra, hogy a polygonon belül színátmenet jöhessen létre. Ettől az objectnek lekerekített hatása lesz, de ez sem lesz teljesen élethű, mivel a színátmenet kizárólag lineáris lehet a polygon három pontja között. Ez akkor látszik legjobban, amikor az objecten a legfényesebb pont (ahová a

legnagyobb szögben érkeznek a fénysugarak) éppen egy nagyobb polygon középpontjára esik, mert ilyenkor bizony eltűnik az a szerencsétlen fénypont. Nem is tud mást tenni, mivel a polygon mind a három csúcsa kívül esik ezen a ponton, tehát sötétebbek, és a felfillezésnél csak e pontok között képezhetünk átmenetet.

Erre a problémára kínál megoldást a phong shading, amivel azonban most nem foglalkozunk, mert az esetek nagy részében a gouraud shading is igen szép eredményt nyújt, ráadásul jóval egyszerűbb. Hozzá tartozik még az igazsághoz, ha egy demóban egy szépen pörgő, csillogó-villogó vectorobject alá (vagy fölé) azt látod kiírva, hogy „phong shading“, azt nem kell mindig elhin-



ni, mert elég gyakran előfordul, hogy valójában gouraud shadinget látsz.

Lássuk talán először az elméletet:

Minden polygonnak van egy normálvektora, amely nem más, mint a polygonra merőleges egyenessel párhuzamos, egységnyi hosszú, az origóból induló vektor. A normálvektor, és a fényforrás irányvektora közötti szögeltéréstől függ a sík (esetünkben polygon) fényessége. Szokásunktól eltérően következzen most egy rövidke Pascal forrásrészlet a normálvektor kiszámolására:

```
ax:=x2-x1;
ay:=y2-y1;
az:=z2-z1;
bx:=x3-x1;
by:=y3-y1;
bz:=z3-z1;
xnorm:=(ay*bz)-(az*by);
ynorm:=(az*bx)-(ax*bz);
znorm:=(ax*by)-(ay*bx);
hossz:=sqrt(xnorm*xnorm
+ ynorm*ynorm + znorm*znorm);
xnorm:=round(xnorm*maxhossz / hossz);
ynorm:=round(ynorm*maxhossz / hossz);
znorm:=round(znorm*maxhossz / hossz);
```

Itt x1,y1,z1, z2,y2,z2, x3,y3,z3 a polygon csúcsainak koordinátáit jelöli, a maxhossz konstans pedig az egységnyi hosszt. A fényforrás irányvektorát ehhez hasonlóan ki tudod számolni. Tehát már van két vektorunk, csak ki kell számolnunk az eltérésüket: $a:=(xnorm * xnorm2 + ynorm * ynorm2 + znorm * znorm2) \div k$;



Esetünkben xnorm2, ynorm2, znorm2 jelöli a fényforrás irányvektorának komponenseit. K egy konstans, amit majd te belősz magadnak. Ennek értéke függ a maxhossz, és a legfényesebb szín értékétől. Ha „a“ negatív eredményt ad, akkor a polygon teljesen sötét (a másik oldalról süt a nap, illetve van a fényforrás).

Egy tipp:

A polygon normálvektor kiszámolásához nem kell minden lépésben végigcsinálni ezt a procedúrát, mert az nagyon lassú lenne (főleg a gyökvonás miatt), hanem elég ha az elején kiszámolod minden polygonhoz a normálvektor komponenseket, eltárolod valahol az object pontjaival együtt, és egyszerűen normális koordinátaként kezelve forogtad az objecttel együtt.

Tehát már van egy flat shading technikával működő vektorrutinod, de még mindig sehol nincs a gouraud shading. Szóval akkor vágjunk bele! Ennél a technikánál az okozza a nehézséget, hogy nem síkokkal hanem pontokkal kell számolnunk (a polygon csúcsaival). Igen ám, de a pontoknak nincs, és soha nem is volt normálvektoruk. Hát most majd lesz! Legalábbis mi hozzárendelünk mindegyikhez egyet. Ezt legegyszerűbben úgy tehetjük meg, hogy a környező polygonok normálvektorait átlagoljuk, (minden komponensét egyenként). De ez így nem mindig lesz tökéletes, mert egy ponthoz sok különböző méretű polygon kapcsolódhat. Képzeld el

egy kockát, aminek minden oldala két polygonból áll, kivéve az egyiket, ami mondjuk tizből. Ha te a kocka csúcsainak normálvektorát átlagolással akarod kiszámolni, akkor igen hülye eredményt fogsz kapni, mivel az egyik oldala ötször annyira fog számítani az átlagolásnál mint a másik, ezért ezzel az oldallal érintkező csúcsok vektorai el fognak hajlani az oldal normálvektora felé. Szóval jobban teszed, ha a kicsit(?) bonyolultabb, de jóval szebb megoldást választod, mely sze-

EBBŐL KELL A LEGTÖBBET KIHOZNI!



rint a polygon normálvektorát, a polygon területével arányos mértékben veszed figyelembe az átlagolásnál. Ugyan ez sem igazán tökéletes, de teljesen kielégítő eredményt ad.

Más már nem maradt hátra, mint a polygonrajzoló leírása, ami viszont minden jel szerint ki is marad, ugyanis kicsit elmentek a kilobyte-ok az elmélet leírásával, viszont a következő cikkben garantáltan megtaláljátok majd.

Jó kódolást!

Most, hogy megemésztettük a az előző információhalmazt (és mindent ép ésszel átvészeltük), jön a desszert. A bevezetésben már említettük, hogy idejét érezzük szólni egy új generációs scene-produkcióról, ez pedig nem más, mint a Láma-demo (esetleg Láma-demo). Ez a fajta alkotás elsőként a sceneEst 1-en jelent meg, ahol meghirdettünk egy új compót, amelynek célja nem az új effektek létrehozása, a gyönyörű design és grafika, hanem a minél nagyobb poénok sütögetése, régi, már szinte a „demókba kövesedő“, hagyományá vált effektek kifigurázása, parodizálása. A kiírás szerint, ebbe az „új műfajba“ minden belefér, ami még se nem sértő, se nem megbotránkoztat. Az ominózus napon kíváncsian vártuk a Láma-compo kezdetét, mert őszintén szólva, sejtelmünk sem volt, mit várhatunk...

És lőn... Az első alkotásnál már kezdtek belemegedni a rekeszizmaink, a következőnél pedig már a vakolat is málladozott az intenzív röhögéshullámok hatására. Utólag visszatekintve azok az alkotások még nem is voltak igazán kiemelkedőek... Azóta szinte minden magyarországi partyn, a hangulati csúcspontot ez a versenyszám jelenti. A második igazi Láma-compo az EXE-partyn került megrendezésre. Az ottani alkotások érezhetően finomodtak az előzőekhez képest, már nem a véletlenül, avagy szándékosan elrontott effektek alkották a produkciók magját, hanem a valódi effektek meglehetősen színvonalas paródiái. A Cache 96'-on még jobb szerzemények vetélkedtek, néhány igazán „művészi“ kivitelű is akadt közöttük, majd az eddigiekre

a koronát a SCeNeST 2-ön indult alkotások tették fel... (Itt nemcsak bizonyos effekteket figuráztak ki, hanem csapatokat, azok alkotásait, valamint személyeket – az itt szövegelő O-man, sőt Norby csapattárs sem úszta meg... Ugye, CapaNÑa-sok ? :))) //

Bár eleget járattam a számat, de akik még nem láttak effélét, azok számára az egész még elég ködös lehet... Rögvest következik-néhány konkrétum:

Miféle poénok süllhetnek el ezekben? Lássuk csak! Aki ismeri valamelyest az elterjedtebb, nevesebb demókat, vagy végig szokta nézni a külföldi (vagy ma-



gyar) partykról beérkező „komoly“ műveket, annak a tavalyi termést végignézve valószínűleg tele van a t*ke (hócipője): a phongolt torusokkal, Autodesk-objectekkel (kacsa, arc, csésze stb.), valamint a szép, de már agyoncsépelt effektekkel (starfield, tunnel, shadebob, blur motion stb.). Nos, a Láma-demókban, pontosan ezek kerülnek kés alá. Leírva, a hozzájuk kapcsolódó poénok nem igazán adják vissza magukat, ezért a kivételes esetektől eltekintve, ezt mellőzzük is...

No, de mi ad még okot a lémezésre? A legnagyobb poénforrást a Microsoft biztosítja, mégpedig teljesen önzetlenül és nagy mennyiségben! :))) Olyan Láma-demót, amelyikben nincs Picipuha-szivatás, szinte még nem is láttunk... Érdekes itt megemlíteni például az X-rated című alkotást, amely a Terminátor 2-t idézi, főszerepben Kapu Billi-vel. Szegény Gates, tudtán kívül évekre való nyersanyagot biztosított a Láma-demo gyártóknak, ráadásul, mikor megjelent új „opredszere“(W95), azt hittük, hogy ő is megpróbálkozott a műfajjal... :) Sajnos ezeknek az alkotásoknak néha akad negatív oldaluk is. Ez nem más, mint a régi – hitem szerint –, már múltban lévő, Amigás-PC-s ellentét. Nem állom meg, hogy be ne szóljak: Mire jó ez nekünk, emberek ???! Tavaly ilyenkor még abban a naiv hitben éltem, hogy ezt elfeledhetjük, aztán megláttam a Party 95'-ről érkezett Wild compós stuffokat... (Amigás produkció: szétvernek egy rakás PC-t, majd felgyújtják) Ami ebből a Láma-compon megmutatkozott, az „összviessz“ PC-sek kigúnyolása. Nem értem, hogy miért kell az ellentéteket szándékosan szítani?! (Arról nem beszélve, ha a nevező csapat így próbál hatni az Amigás közönségre, azt kissé tisztességtelennek érzem) Erről ennyit – ez a továbbiakban nem ide való téma –, de akinek inge, nyugodtan magára veheti...

Egyébként, az éppen előttetek lévő két oldalt díszítő képek különböző Láma-demókból származnak. Sajnos önmagukban nem tudják visszaadni az eredeti poénokat és hangulatot, de aki meg akarja tekinteni őket, az nyugodtan letöltheti a SCeNeT BBS-ről (Amely kizárólag SCENE stuffokra specializálódott board. Ez itt ugyan nem a reklám helye, de szerintem nem ártunk vele senkinek, úgyhogy íme a száma: 228-2883. Vigyázz, este 10-től reggel 6-ig hívhatod, egyébként anyázás fog fenn!...)

Néhány irányelv azoknak, akik számos produkció megtekintése után tettelegességre vetemednek:

Vigyázz arra, hogy ne sérts meg senkit, mert amit kapsz, azt nem teszed zsebre...; Nem bugoeffektgyűjteményt kell összehozni, hanem poénosat! (Néhányan elköveték azt a hibát, hogy félreértelmezték a kiírást, összedobták az összes elba...ltázott rutinjukat, és azt adták be a versenyre. Ha csak magadat akarod kiröhögtetni, arra számos más, hatásosabb módszer is van...) Bármennyire is különös, némi Láma-demo igazi demóhoz méltó code-dal rendelkezik, jó példa erre a Mortal Compact kreálmánya, a LaText. Ez végig szöveges módban futva végigzongorázik a népszerűbb rutinokon, a tunneltől kezdve a blur motionig, nem merül ki egy Windóz Suxxx! -feliratban. (A nemrégiben lezajlott Rage partyn, hallomásom szerint, „egészen tűrhető“ alkotások születtek.)

Összefoglalva az eddigieket, úgy tűnik, ez a „műfaj“ is fejlődésnek indult, ami nem árt (de nem is hasnyál...), viszont a többihez képest kezd egy kicsit túlburjázni.

Amire felhívnam a figyelmeteket: jó hecc a Láma-compo, feldobja a hangulatot, de ne feledkezzünk meg a többi, „komoly“ versenyszámról se! A fentiekéről összeállítást láthatunk a CD-n.

Snowman & O-man /
Astroidea

KACSA RULEZ!!!!
2891 FACES...
NO ANIMATION !



M VÍZÉLY

Szörfözni mentünk!

Augusztusban egy éves lesz a Windows 95. Persze azóta sok víz lefolyt a Dunán, egész kis iparág fejlődött ki a Win95 köré, amely sorozatban gyártja a 32 bites segédprogramokat, saját készítésű „foltokat” (patch), desktop témákat, ikonokat, HTML szerkesztőket stb. Tengert lehetne velük rekeszteni, s akkor lehetne azon is szörfözni!

De félre a tréfával, ezen programok többsége ki-mondottan nagyon jó, érdemes beszerezni őket és megismerkedni velük. Következzen néhány Win95-ös WWW site, ahova mi is gyakran benézünk új stuffokért!

Kirándulásunk első állomása legyen a www.windows95.com. A site megpróbálja lefedni a Win95 kapcsán felmerült összes témát és problémát, amelynek csak egy részhalma a driverek és a shareware programok. Ezen kívül hasznos információk, tippek és trükkök, demók,

egy héten belül megtalálható ezen a site-on! Hogy könnyebb legyen keresni, a programokat 29 kategóriába válogatják szét, illetve létrehoztak egy *New Files* kategóriát, ahol napi bontásban tekinthetjük meg az újdonságokat. Persze a programok mellett friss hírekkel, tippekkel és trükkökkel is szolgálnak. Külön érdekesség az *Easter Eggs* oldal, amelyből megtudhatjuk, hogy hogyan va-

a trükkök, a frissítési és más érdekes információk, mint például a Registry leírása, tanácsok a Win95 telepítéséhez, az Exchange és a Word együttélése stb.

Aki minden csicsa nélkül csak a legfrissebb krealmányokra kíváncsi, az látogasson a *Winsite-ra* (www.winsite.com), ahol



részolható elő a Win95-ös multimédia stáblista, illetve az Excel-be beépített Doom-stáblista!

Ha *Randy Burgess* a shareware-ekről híres, akkor *Frank Condon* a drivereiről! Aki valamilyen egzotikus ketyeréjéhez Win95-ös vagy WinNT-s drivert keres, legjobban teszi, ha el látogat *Frank Windows* oldalára, a www.conitech.com/windows/ címre. A meghajtó programokat nem muszáj letölteni, Frank akár elküldi az általunk megadott e-mail címre. Innen sem hiányoznak a tippek és

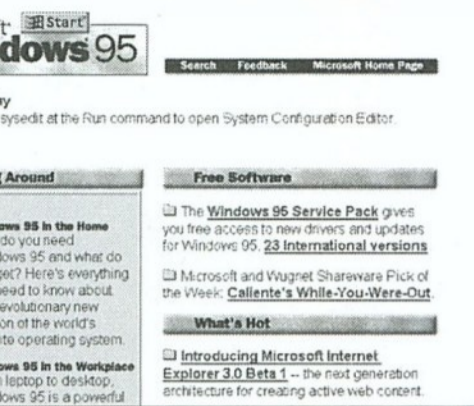
nem talál ugyan gyönyörű grafikákat, ellenben rengeteg windowsos, Win95-ös és WinNT-s programot, kiegészítőt. Meg nem erősített hírek szerint, ez az alapja minden



más Win95-ös shareware változásnak is!

Még egy név és még egy cím: *Dylan Greene*, www.dylan95.com, azaz *Dylan Greene's Windows 95 Starting Page*. Ha bármi-re szükség van, de nem tudod hol keresd, gyere el erre a címre! Ha az itt található közel 500 link valamelyikén nem találsz meg, akkor az nincs a világon!

Egy másik érdekes hely, a *Windows Users Group Network*, közismert nevén WUGNET otthona, a www.wugnet.com. Röviden fogalmazva információs kincseshánya.



Januárban havi lapnak indult, áprilistól kéthavi lappá alakult át a *Win95 Magazine* (www.win95mag.com), amely egy igazi internetes újság. A Win95-öt érintő cikkeken kívül software teszteket, tanácsokat olvashatunk. Aki-nek megtetszik, az töltsse le a korábbi számokat Adobe Acrobat formátumban!

S végül a „hivatalos” *Windows 95* site-ot ajánlom figyelmetekbe, amely a www.microsoft.com/windows címen található. Igen, a *Microsoft* saját Win95 oldaláról van szó, amelyen – minden ellentétes híresztelés ellenére – rengeteg érdekes olvasni és letölteni való található. A cikk írásakor ezek közé tartozik a *Service Pack 1* és a:

Internet Explorer 3 beta1. Ezen kívül az MS a WUGNET-tel karöltve új sorozatot indított „A hé shareware programja” címmel. Érdemes megnézegetni!

Mindenki szörfözze magát pe-pitára, szeptemberben visszatérünk! Ja, könyörgöm, írjatok!!!

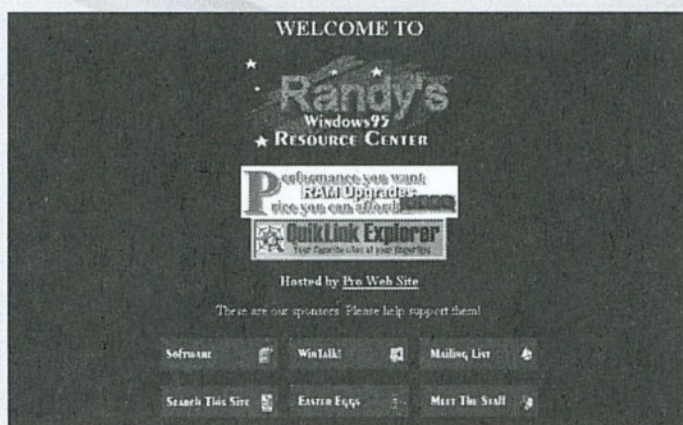
TRF



As of this month, Win95 Magazine will be released bi-monthly. Look for the next issue in June!

oktató programok teszik teljes-sé a választékot.

Aki mindent elsőprő shareware gyűjtemény-re vágyik, az látogassa meg a *Randy's Windows 95 Resource Center*-t a www.pcwin.com címen. Szinte minden, ami Win95-höz készül, a megjelenését követő



M VÍZÉLY

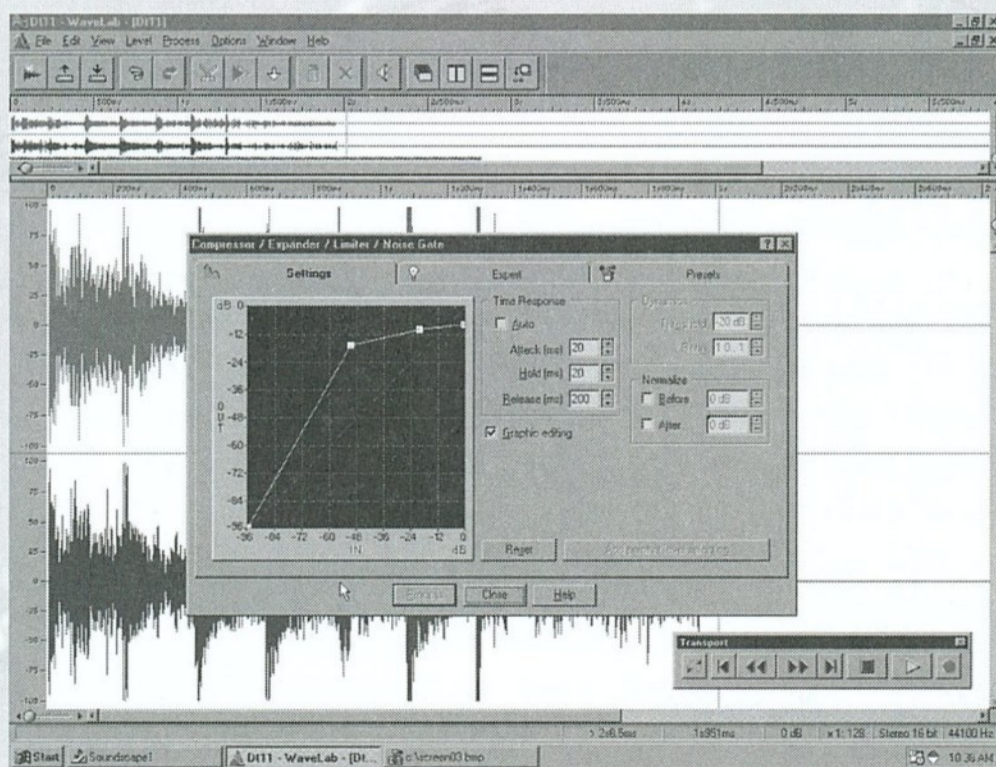
Dr. MIDI

Remélem, nem lesz harag belőle, ha most tisztelettel benyomlok mindenki legszen-
tebb nyaralásába, ígérem, lesz némi hasz-
na. Ez a rész jobbára egy dolgozról fog szólni, ami annak köszönhető, hogy mostanában annyian mondják ezt nekem: Dr. MIDI, nagyon jól szól az a 8 bites hangfájl, amit csináltál, de nekem sosem sikerül úgy, mindig sokkal zajosabb lesz! Fellibbentem tehát a fátylat a titkokról, és a fejezet elolvasása után mindenki képes lesz hasonló bravúros cselekedetekre.

Miért csinálunk 8 bites hangot, amikor már szinte mindenkinek van otthon 16 bites hangkártyája? Többféle válasz lehetséges. Ha helyszükében vagyunk – 8 bites formátumban tárolva hangjainkat maximum a fele kapacitást foglalják a floppy-n, a CD-n, a hard-diszken. Ha tracker-modulra dolgozunk, ott a legtöbb hangformátum 8 bites. Ha fontos a kompatibilitás minden létező számítógéppel, akkor csak 8 bitet használhatunk. Ha a processzor és a busz erősen leterhelt az alkalmazásban, amihez hangot írunk (és lehet, hogy gyengébb gépeken is futnia kell – 386-osok régebbi wincsikkel alig-alig tudnak önmagában 16 bit – 44 kHz-et lejátszani), akkor a „kímélő” 8 bites hang a megfejtés. A 8 bites hangokkal egy ideig tehát még együtt kell élnünk, úgyhogy próbáljuk meg a lehető legtöbbet kihozni belőlük!

Első lépésben – vegyük fel a hangot! De az sem mindegy, hogy hogyan. A rendelkezésünkre álló legjobb minőségben. Ne sajnáljuk a biteket és kiloherzeket, a végeredményként kapott 8 bites fájlban fáradozásunk eredményeként meg fog hallatszani a különbség, amit ezáltal nyerünk. 8 bitre csak a legutolsó lépésként térjünk, egyébként a felvételt és a feldolgozás összes fázisát műveljük 16, vagy annál több biten. Bizony, lehet már több biten is – egyszerűbb esetben van-

nak például önálló 20 bites átalakítók, melyeknek 16 bites digitális kimenetük van, így a további műveleteket már 16-on kell végezni (ez nem teljesen hülyeség, mivel egy ilyen átalakító kimenetéről jobb 16 bites hang jön le, mint egy közönséges 16-os átalakítóról, köszönhetően néhány okos algoritmusnak, melyekről majd később szó esik), de vannak már 20, illetve 24 biten rögzítő és feldolgozó rendszerek is; szépséghibájuk, hogy egyelőre nem abban az országban, ahol élünk. Visszatérve a felvételhez, használjunk tehát jó sok bitet, de magának az átalakító áramkörnek a minősége is számít. SoundBlaster 16, Ultrasound PNP, Turtle Beach Tahiti, Soundscape – 12 ezer forint, 24 ezer forint, 55 ezer forint, 499 ezer forint –, ezeknek mind 16 bites A/D átalakítói vannak, valamennyien PC-perifériák, és felvételi minőségük is arányban áll árukkal, noha mindannyian 16 biten rögzítenek. A lista eleje és vége között akkora a minőségi különbség, mint mondjuk a 8 és 16 bites hangok között, így hát mindenki számára, aki komolyabban óhajt hangfelvétellel foglalkozni, megfontolandó, hogy beszerzi-e a jobb minőségű, drá-



gább eszközöket, vagy pedig, ha komolyra fordul a dolog, a felvételeket bér munkában végezteti el egy olyan helyen, ahol ilyenek rendelkezésre állnak.

Elértünk tehát a felvétel készítésének elejére, kezdődhet a szintezés, Tahiti- és Multisound-felhasználóknak pedig még a bemeneti kalibráció is, szerencsére ez utóbbi csak egy mozdulat, de ezzel a művelettel jelentős zajszintet spórol meg a gondos kis hangmérnök. A helyes felvételi szint beállítása igen fontos: itt végleg el lehet rontani felvételünket. A digitális felvételt ugyanis nem szabad túlvezérelni, a legkisebb mértékben sem – ahol a felvétel túlvezérlődik, ott nagyon

csúnya torzítást kapunk eredményként, amit már semmilyen úton sem korrigálhatunk. Ha túl alacsonyra vesszük a jelszintet, ez sem jó, mert ekkor a zaj lesz az optimális mértéknél nagyobb, 8 bitre dolgozásnál pedig éppen a zaj a legnagyobb ellenség. A megoldás a GFAT, a Galla Féle Alap Tétel (ld. májusi Vastyúk) alkalmazása, vagyis: vegyük viszonylag magasra a szintet, de még éppen ne vezéreljük túl a felvételt. Ezután nyugodtan megnyomhatjuk a Record gombot, mellyel hangjainkat a hard-diszkre tereljük. Amint ez befejeződött, ne kezdjük el gyorsan 8 bitre konvertálni a felvételt, lesz még vele egy-két feladatunk a 16 bites tartományban!

Az itt következő műveleteket nem mindegyik hangfeldolgozó program tudja elvégezni. Kezdjük először a hangszínezéssel. A hangzínhúség nagy hívei borzongva emlegetik ezt a kifejezést, és van némi igazságuk: egy jó minőségű, lekevert felvételen, jó akusztikai körülmények között hangszínezni tilos; mi viszont most meg fogjuk rongálni felvételünket, leveszünk a dinamikájából, a magas frekvenciákat elveszük a kisebb mintavételei frekvenciára konvertálással stb. Szövegfelvételnél a jó hangszínezés növeli a beszédértést, ott ez szinte kötelező – férfiaknál a mélyebb tónusok, nőknél általában a magasabbak emelése jön be. Zenében nincs segítség, csak az ízés, – egyre azért figyeljünk: ha majd a végső mintavételei frekvencia-konverziót végezzük, a célfrekvencia fele fölött nem marad meg semmi, amit tehát efelett végeztünk, annak semmi hatása nem lesz (ott hiába dolgoztunk). Használjunk parametrikus hangszínezővel rendelkező programot, mert azzal mindent precízen beállíthatunk, de soha ne használjunk mindenféle, hangkártyára épített hardveres equalizert.

Következő számunkban befejezem a hangsulit, addig is maradok őszinte hívetek:

Halihó! Szeretném bejelenteni, hogy itt a nyári szünet azoknak, akik már majd' 2 éve ülnek velünk együtt a számítógép monitorja előtt, és azóta nem láttak napvilágot, vagy esetleg csak .AVI file-ban.

Itt a vége. Az iskolának – is. Na, nem úgy, ahogy ezt sokan szeretnék, a'la Duke Nukem RPG. Remélem mindenki csatlakozott a Nagy Virtuális Valóságához (NVV), amit a cybertérben már csak külvilágnak becéznek. Itt a vége az éves újság szerkesztési ciklusunknak is, megpihenünk, kivonulunk a Balatonhoz leellenőrizni, tényleg több turista érkezik-e kishazánkba, mint ahogy ígérték. Digitalizálunk új NAPFENY.AVI-t és társait: NAPLEMEN.AVI, NAPFELKE.AVI, illetve HOLDFÉNYES_ÉJ_SZERELEMTELVE.AVI-t (Win95 hosszú file-név!), már ha összejön. Itt a vége – eszmefuttatásom első fejezetének – és jön A Levél:

ÜDV PC-X!

„...Várj meg lepke, várj meg!...”

Előzetesen megemlítem a tisztelt bepötyögő úrnak, hogy levelem megjelenését a PC-X nevű izében, kizárólag ~~cenzúra mentesen~~ cenzúrázva (bocs! – Newlocal), illetve az ómagyar helyesírással való kiegészítés nélkül kéretik megjeleníteni!!! Tehát most, hogy már megvettem a felbecsülhetetlen mennyiségű PC-X-et (2 db), és rendeltem 1 CD-X-et, úgy gondolom, hogy NEWLOCAL és a mélyen (le-) tisztelt főszerkesztő úr úgy érzi, hogy szorít néhány betűnyi helyet más levél

helyett!!! Tehát levelem NEXT a PC-X-FILES ARÉNA című rovattyában van benne, igá???

Nos, levelem fő célja, hogy (Arisztotehenész!) a Nyúlókál valamiféle rejtvényféleséget helyezett bele az előző számba bele! (De ez itt már rögtön két ellentmondás, mivel nem is a számba, és nem is a bele!) (Huh, nekem már csak begépelni kell a készen küldött levrov részeket, még kommentezni se kell – Newlocal). De eme rejtvényt már a valamely P.Zoltán nevű barátom is kitalálta vala! Ya, jo! Te (New York avagy New Local) már még nem mondtad, hogy Te találtad ki a dolgot (Na, ez is egy értelmiségi mondat volt!)(Na, ja – Newlocal)

A lényeg: Az eredeti így szóla:

„I too you no, good too you no!”

A tiéd második verzió:

„Me too, you not, good too, you not!”

És az én megfejtésem a szövetkező:

Én is, te nem, jó is, te nem!

Az-Az:

Én Istenem, jó Istenem!

Nagyon vikkes! Na mikor kapom meg a szí-dít?!?

Ajvé De Durr: Peter W. Smith – Kovács Péter, Bp,1027. Csapláros u.15.

Itt a vége. Szóval mi is ez a levél? Megfejtés? Rágalom? Mindegy, a CD-vel peched van, mások gyorsabbak voltak. Egyébként jó a megfejtésed, és igyekeztem nem cenzúrázni. A haverod valószínűleg ugyanúgy hallotta ezt a fejtvényt, mint én, vagy akárki más. A következő rejtvény is lehetne ilyesmi. Például, fordítsd magyarra: milk color foam... de nem. Aki ilyen direkt szófordításokra vágyik, az ugorjon be a www.hix.com címre, és olvassa el visszamenőleg 3 évre a napi mókaáradatot. Van közte jó néhány kegyetlenül találó darab is, a rengeteg vikk (vicc!) mellett.

(...megfejtések...)

Tudjátok mit szeretek az újságban a legjobban? Az illatát. Én csak ezért veszem. Na jó, ez csak vicc volt.

Hűséges olvasótok: L. Roland, Budapest,1196.

Itt a vége, ilyen rövid? Miért, viccen kívül, mit szeretsz a legjobban benne? Én például a két kilós aranytömböt, amit pont bele lehet csomagolni. Azért sikerült meglepetést okoznod, ilyet még senki nem írt. Nyugodtan írhattok ilyen és hasonló poénokat, magyarázkodás nélkül, én biztosan megértem. Na, de kinek, mi a kérése, vágya. Van, aki a 3D Studio rovatot hiányolja, például Kárádi Gábor:

Mikor lesz 3DStudio? Hova lett? Annak is kéne 1-2 oldal. Az újság jó, csak tényleg a pilométer fontos mindenütt + a lemezes verzió feltüntetése. Örülök, hogy újra normális rejtvény van az újságban. El is küldtem a válaszokat (felét tippeltem), külön cetlin mindegyiket, hogy egyszerűbb legyen szétválogatni. Ja, Csilla miért volt harmadik? Talán a borító belső-alsó-bal sarkában lévő „stáblista” sorrendje miatt? A CD-X No.2 szuper, főleg a Warcraft2 és a Duke Nukem 3D. (Elakadtam a 3. pályán. Hogy lehet átjutni a tengeralattjáróhoz? Mondjuk van egy tippem, csak nem tudom kivitelezni, mivel egyelőre géphiányban szenvedek, amíg 5-ösünk nem lesz... Ezt is egy ismerősömnél próbáltam ki.) (...) A Spycraft leírás jól sikerült. Az 50. oldalon melyik a Newlocal? Szerintem vagy a majom, de inkább a marha. Húú... ahogy az a boci kinéz, kb. olyan IQ szint olvasható le róla, mint az angol fajtársaiéről...

Remélem az áratok sokáig még így marad, mert megvallom őszintén sokáig xxx.-et olvastam 2 évig, és tetszett nagyon, csak a magas ár leszoktatott róla. Jó újságot csináltak, a Tiétek javul, így asszem' megújítom előfizetésem rátok. Na sziasztok. K. G.

A 3DS rovat Lightwave-re alakult, ugyanolyan jó – sőt többek szerint jobb –, most pedig tovább vonul a 3DS, csak MAXimálisan. A lemezes verzióról már volt szó. Sajnos mi nem tudjuk, hogy a „nemhivatalos-forrásokból” származó CD-s programok esetleg mennek winchesterről is. Bár láttam már a Sierra: Troophy Bass című kb. 250MB terjedelmű játék CD-tlenített változatát. (Bizonyos körökben ezt CD-RIPP-nek hívják...) Sőt a rengeteget kérdezett WORMS-nek is létezik .AVI nélküli verziója, kész rejtély. Normális rejtvény? Ez relatív, kinek a pap, kinek a papné, meg a Csilla, aki azért harmadik, mert ő a harmadik nő a világ kezdete óta. Bizony, már a görögök is ismerték őt, ez abból is látszik, hogy perfekt görög, no azért is harmadik, mert harmadikként került az újsághoz, de ez nem hangzik olyan jól. A dicséreteket köszönjük, az állatok közül pedig egyik sem én

vagyok, valójában inkább egy oroszlanra hasonlítok, a bocika a főszerkesztő úr... Közös megegyezéssel. (Én legalábbis megegyeztem benne.) (Én is belédegggyezem mingyá' valami hegyes és hosszú tárgygal! – a szerk)

Itt a vége az egyéb válaszoknak. Folytatva a levél előtti gondolatot: van, aki az intelligens dolgokat hiányolja, például Joke (ez nem vicc):

Tisztelt PC-X szerkesztőség!

Először is szeretnék elnézést kérni a levél minőségéért, de csak ilyen nyomtató volt a közelben. Nem kívánom dicsérni a lap minőségét, ezt úgyis megtették már előttem egy-néhányan. Arról nem is beszélve, hogy azért nem tetszik minden. Például foglalkozhatnátok egy kicsit többet a programozással. Esetleg bővíthetne a rovat terjedelme, mondjuk két-három oldalra vagy négyre, de minimum kettőre. Itt nem úgy gondolom, hogy a betűméretet kellene növelni, hisz ez nektek sem lenne túl jó, hanem a tartalomra. Egyébként meg vagyok elégedve a Demo programozás c. rovattal.

Annak nagyon örülök, hogy bővül a terjedelem, és így egy kicsit talán többet foglalkoztok majd a szakmai dolgokkal, mert a sok játék mellett szerintem erre nagyobb igény van. A HW-DEPO rovat is nagyon tetszik, de kellene valami olyan rovat, ami újdonsült hardware-ek teszteredményeiről szól (összehasonlítások stb.)

Hát ennyit szerettem volna leírni. Remélem, minél előbb reagáltok. (Ha másképp nem, akkor úgy csináljátok ahogy Én mondtam! Khm, nem kell egy új főszerkesztő?) (De, gyere, úgyis szabira megyek... – a szerk.) És ami a legfontosabb, VESA programozás el ne maradj!!! No, meg persze, az se lenne rossz, ha bővílné a demo programozás néhány oldallal (de mint-ha már említettem volna, vagy nem?) Viszont olvasásra. Tóth József.

Itt a levél vége, a válasz vége, pedig kicsit később: igen, tudjuk, hogy a **VESA programozást** sokan hiányolják. Nem feledkeztünk meg róla (csak maga a szerző – a szerk.). Hardware teszt is egyre több lesz. Mindenből több lesz – a CD-n. Addig is itt közreadok egy kis elgondolkodtató hardware-es dolgot a nyárra. Egy éven belül mindenki döntse el, hogy el tudja-e dönteni, mi a véleménye az elkövetkezőről, és ha egy kis ideje van, szánja meg a tollát, és a óvja meg a beszáradástól. A mellékterméket (gy.k.: levél az Arénának) továbbra is repesve várom. Aki pedig megtippeli, melyik negyvenkét országba megyek nyaralni azon a huszonötön kívül, amit amúgy is meglátogatok világkörüli utamon, az nyer valamit az apróságok közül, pl.:

másfél teve, hat és fél hektó internet kábelvég, esetleg 93 fok muszcli Van Damme bácsi).

Jó szórakozást kívánok az ózonlyukhoz: Vlagyimir Levrov, a terpeszgerenda.

U.i.: Ja, a Hülye Ötletek Minisztériumát most kiha-gyom, visszafekszem inkább a napra. Nincs kedvem hardware-ről írni ebben a döglesztő hőségben. Nézzetek meg inkább két ErWin rajzot, hátha ti is jobb kedvre derültök. Borultok. Csak ne a Balcsiba, mert én ott elhagytam a szemüvegemet. 8 dioptriás és krómozott. Alufelnis...

Bye, Bye



MEGLEPETÉS – CSAK NŐKNEK SZÓL!



A TOLMÁCSSTANFOLYAMNAK VÉGE,
ÉS CSAK KÉT KALÓRIA!

Májusi számunk boldog nyertesei:

Activision:

Biczó András, Szekszárd
Jurcsák Tibor, Bácsalmás
Lázár Roland, Bp. XIX.

Wizard's: (18)

Gergely Roland, Dég
Németi László, Bp. XIV.
Patak István, Bp. II.

Microsoft Április: (b, b, b)

Május: (b, c, b)

Németi László, Bp. XIV.
Gerse József, Bp. VII.
Herczeg Lajos, Lábatlan
Szalay Mónika,
Bősárkány
Török János, Hajdúszo-
boszló

UIP Dunafilm: (házastársak)

Fenyvesvölgyi Éva, Bp. IV.
Gerse József, Bp. VII.

InterCom: (Sharon Stone
gyermekkorában, lovag-
lás közben ostorral meg-

csapta magát). Nem
érkezett helyes megfejtés!

Polygram: (Police)

Bartha Henriett, Bp. IV.
Görgényi Kolos, Bp. XII:
Straub Gergely, Erd

Warner: (világtalan)

ifj. Mikó János, Gyula
Várszegedi János, Bp. XII.
Verle István, Bp. XV.

EMI-Quint: (Real Love)

Basa Péter, Gödöllő
Ferenchegy Károly, Bp. II.
Vass István, Rábakecöl

BMG: (Táltos születik, Fé- lek saját magamtól)

Árvai Imre, Túrkeve
Szalai Árpád, Kisújszállás
Varga Tamara, Bp. II.

A nyerteseknek szívből
gratulálunk, a nyeremé-
nyeket postázzuk!

CD-ROM LEMEZEK

Mert a használt CD nem kopott CD!

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,
...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,
...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,
...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

**Minden
CD-t
átveszünk**

Kézpénzért és bizományba

A múlt hónap legjobb vétele! TILT bruttó 3750.-Ft

...mert 7 napig otthon tesztelheti a választott CD-t

...mert az otthoni tesztelésnél csak 7,5% foglalót kell letenni,
...mert 10-50%-kal alacsonyabbak az árak,
...mert minden hónapban klubnap, sok meglepetéssel,
...mert ingyenes tájékoztatót kap a kínálatról,
...mert ha ketten együtt lesznek tagok, a klubtagságihoz
féláron jutnak.



NBA '96
9900.- helyett bruttó 6500.-Ft

**Csak
klub-
tagoknak!**

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.

/közel a Nyugati p.u.-hoz/ Telefon : 302-5172

910F

Parádi Tábor!

Végső felhívás azoknak, akik még mindig nem jelentkeztek a Parádi Táborba!

Az idei tábor 1996. augusztus 4-10 között lesz Parádfürdőn, amelyet a Kecskeméti Ifjúsági Otthon szervez. A teljes táborozási díj étkezéssel és szállással 7500 forint. Jelentkezni a 06-76-481-686-os, vagy a 06-76-481-523-as telefonszámon lehet: keresd Mozót!

Ízelítő a több megányi PC-X-es programból és marhulásból:

1. Kihelyezett HW Depo by Schuerue & Sam. Joe

- miből épül fel egy PC?
- mit érdemes venni és mitől óvakodjunk!
- kérdezz a HW-ről, ha tudok felelek!
- hardware játék (Na, mi van a kezembeeee, és mire jó?)

2. Multi Phase Game: Total Brutal, Real, Cool Duke Nukem Compo LIVE! – a 4. fázis egyelőre titok. Az vehet részt, aki az egészre benevez. A részletezés nevezés után, Parádon.

3. Star Trek előadás, Star Trek Thoophy játék.

4. AMIGA is not dead!!!

- minden, amit tudni akartál az Amigáról, csak nem tudtad kitől megkérdezni;
- előadók és programok: Lay (Amiga rendszerprogramozás assemblyben), Frankie (Lightwave 3D), Ratman (kezdő C programozás), Loy (Amiga rendszerprogramozás C-ben), az Amiga múltja és jelene, tervek, az itthoni Amiga helyzet.

5. CD-i és VCD bemutató

6. Nózi compo

- ki indítja el előbb a Doomot – az orrával (a Pilot-Comp nemes lelkű csapatának szponzorálásával és közreműködésével!)

6a. Nózi Doom compo

- Doom deathmatch compo, csak orral, első vérig!

7. Számítógépes vicc verseny

8. Game on-line help!

- by Júpi, Zong, El Capo és még sokan mások a PC-X lelkes, üdülni vágyó szerzőitől.

9. Gamer TOTO

- játékok felismerése screen shotok alapján.
- ki készítette?
- milyen gombokkal megy?

Ezenkívül szkander bajnokság, számháború, éjszakai túra, palacsintaevő verseny, légpuskalövészet, foci, vetélkedő a strandon és sör. Mint mindig, sztárvendégünk is lesz!

Ismeretterjesztő és tudományos sorozatok

15.900,-

Az egyes témakörök külön-külön is megvásárolhatók

2.560,- Ft-os egységáron

Isaac Asimov's Library of the Universe					Az állatok birodalmának áttekintése						
A Naprendszer	Az Univerzum	Az Űrkutatás	Az Asztronómia	A belső bolygók	A külső bolygók	Kétéltűek és hüllők	Madarak I.	Madarak II.	Halak	Emlősök I.	Emlősök II.

Angol kiejtésiskola	6.600,-
Angol-magyar, m-a hangosszótár	10.000,-
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár	20.000,-
Angol-magyar nagyszótár	20.000,-
Asterix, az angoltanár 1.	6.800,-
Asterix, az angoltanár 2.	6.800,-
ClipDic English	7.000,-
Nyelvmester kezdő angol	8.200,-
Nyelvmester kezdő német	8.200,-
PisDic for Windows	7.800,-
PicDic für Windows	7.800,-
PicDic pour Windows	7.800,-

TOON WORKS

- rajzoló program gyerekeknek
- trükkök, kész ábrák, meghívók, névkártyák, stb. tervezése

Ajándék CD-k
1.500,- Ft értékben!

7.900,-

A feltüntetett árak

bruttó árak!

üzlet nyitvatartás:
8.30-18.00

VAR COMPUTER

1149 Budapest, Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827
Fax: 22-22-827/25
E-mail: var@magnet.hu

VAR
computer

ITT A FOLYTATÁS!

CD- MELLÉKLETTEL AZ ANIMÁCIÓKÉSZÍTÉSÉRŐL!

Ára: 2540 Ft + posta



AURUM DTP Stúdió

H-5430 Tiszaföldvár Pf.: 50

Tel.: 06-60/486-811

e-mail: aurum@mail.mata.v.hu



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+



Mindig a legjobb és legfrissebb PC CD-s játékok várnak, ne maradj ki belőle!

Vevőkártyásoknak árkedvezmény és 7 napos kipróbálási lehetőség!

Meglepetések, akciók, ingyenes csomagküldés!

Mindennap 0-24h várunk az Interneten:

WWW.DATANET.HU/CYBERVISION

Cyber Vision

1114 Budapest, Eszék utca 2.

Telefon/Fax: 161-3361

H-P: 13-18h, Szombat 10-13h

Fedezd fel az új játékbirodalmat!

Cyber Street

1144 Bp, Ond vezér útja 25.

Telefon: 06-30-526-524

H-P: 13-18h, Szombat 9-13h

Jössz te még az én utcámba....

SyJet

CD-ROM történet

Így működik a CD

M
VÍZÉLY

Hardware Depo

Júniusban, egy Budapesten tartott konferencián jelentette be a Hitachi a DVD-vel kapcsolatos terveit, valamint, hogy ők hogyan látják ennek a forradalmian új optikai tárolónak jövőjét. Ha valaki

Az első CD-ROM olvasóval 1990 őszén találkoztam. Pont úgy nézett ki, mint egy CD lejátszó: nagy lapos doboz a megszokott kezelógombokkal (Play, Stop, Eject stb.), a CD-t tálcán nyelte el és köpte ki. Ezt a példányt még zenelejátszására találtak ki, de már beletettek egy csatolót, hogy számítógépre is rá lehessen dugni. Azon-

ra volt szüksége, mindezt a lehető legolcsóbban. A CD az utolsó két feltételt teljesítette: nagy mennyiséget lehetett rajta tárolni nagyon olcsón. Egymásra találásuk új perspektívákat nyitott a számítástechnikában, annak is elsősorban a szórakoztató részében, a játékiparban. Soha nem látott, új termékek jelentek meg: lexikon-feldolgozások, ismeretterjesztő és oktató alkalmazások!

A dömping igényt támasztott újabb és újabb technológiákra, így több szinten is megindult a fejlődés, folytatódott a verseny! A se-

A CD-ROM karriere – felhasználó szemmel

még nem hallott volna a DVD-ről, az olvassa el a júniusi PC-X-ben a CD-i rovatot, ahol Mr. Chaos hosszan elmélkedett róla. A Hitachi szakemberei meglehetősen reálisan látják a helyzetet. Elmondásuk szerint a harmadik negyedévben várható a tesztpéldányok megjelenése, a sorozatgyártás pedig a negyedik negyedév végén indulhat meg. Először nem számítanak óriási eladásokra, illetve minden attól függ, hogy a filmipar – elsősorban Hollywood – milyen gyorsan képes alkalmazkodni és lépni az új média felé! Az igazi nagy durranást az 1997-es év végén megjelenő DVD-RAM, azaz az írható lemez megjelenésétől várják.

Ennek kapcsán tűnődtem el arról, hogy is történt mindez a CD esetében! Talán kevesen tudják, hogy az optikai tárolás alapelve a 70-es évek végén, a 80-as elején született. Bár több mamutcég is bábáskodott felette, általában a Philipst és a Sonyt szokás szülőként feltüntetni. Már 1982-re kifejlesztették azt a technológiát, amely lehetővé tette több mint egy órányi, jó minőségű zene digitális tárolását egy 12 cm átmérőjű ezüstös korongon. Ez volt a CD-DA, azaz a *Compact Disc Digital Audio*. A digitális technika alkalmazása, valamint a nagy adattároló kapacitás érdekessé tette az adathordozót számítástechnikai szempontból is. A megoldás nem várt sokat magára, a 80-as évek közepén világra jött a CD-ROM.

ban hamarosan bekövetkezett a számítástechnikai és a szórakoztató ipar szétválása, megjelentek a kimondottan számítógépekhez készült olvasók. Különböző formák és méretek, vezérlőkártyák és driverek. Totális káosz. Ahogy az lenni szokott, mindenki lopott a másiktól, s amit sokan loptak el, abból lett a szabvány.

Az általános érdektelenség akkoriban padlón tartott egy másik, szintén kibontakozásra vágyó ágazatot, a multimédiát, amelynek gyorsabb gépekre, jobb grafikus kártyákra, hangkártyákra és óriási tárolókapacitás-

besség mindennél fontosabb volt, megjelentek először a kétszeres, majd pár évvel később a négyszeres sebességű olvasók, ma pedig már a tízszeres a csúcspont! Ugyanakkor "Philips és társai" újabb és újabb szabványokkal álltak elő, jött a CD-i és az XA, és egy rövid időre megjelent a színen az akkor már súlyos betegségekkel küszködő Commodore is a CD-TV-vel! Jöttek különböző hangkártyák és grafikus kártyák, aktív hangfalak, mikrofonok stb.

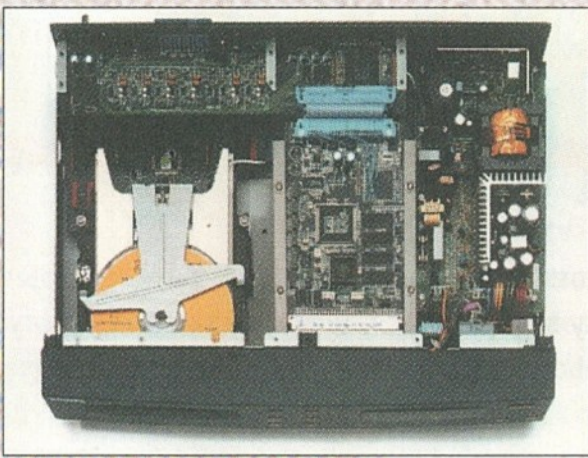
Mikroszkóp alatt...

A CD-ROM szabvány kifejlesztésénél a már létező audio technika képezte a kiindulási alapot, amely viszont megtartotta a bakelit lemezekről ismert folyamatos, spirális rögzítés alapelveit, csak itt nem egy tűt vezet a barázda, hanem egy pozícionáló mechanika irányít egy lézersugarat a lemez visszaverő anyagból készült felületére. Ebből következően a CD-ROM-on sem a mágneses adathordozóknál már megszokott sáv-szektor felosztásban helyezkednek el az adatok, hanem a lemez közepéből kiindulva spirálisan kifelé egyforma méretű szektorokban tárolódik az információ.

A rögzítés úgy történik, hogy a lemez adathordozó rétegét, egy fényvisszaverő fóliát, bizonyos helyeken megtörik, kis gödröcskéket hoznak rajta létre. Ezeket nevezük pit-nek. Az olvasásánál nem kell mást tenni, mint figyelni, hogy a lézer megbotlik-e a gödörben vagy sem. Gondolom nem kell meglepő, hogy ez vonal, amelyben egymást követi a gödrök és síkok, igen vékony; egy átlagos vastagságú hajszál letakar belőlük 15-20 egymás mellé esőt.

Szó volt arról, hogy nem sérülékeny adathordozóról van szó. Valóban kevésbé érzékeny egy mágneslemezhez viszonyítva, de a felület sérülése ebben az esetben is hibaforrás. A hordozóréteget megsérteni, csak elég brutálisan lehet, mivel gondosan műanyagba van ágyazva, de ha a fedőréteg koszolódása vagy karcosodása megváltoztatja a lézer beesési vagy visszaverődési mutatóit, akkor szintén hibás jeleket kapunk. Az apróbb rendellenességeket az adattárolási módszerbe épített hibajavító kóddal ki tudja kerülni a meghajtó, de a nagyobbakkal nem tud mit kezdeni. A tévhitel ellentétben a CD sem tart örökké, ugyanis a hordozó réteg lassan, de biztosan korrodálódik. Az ezüstös színű CD-k kb. 7-10 évig őrzik meg a rájuk bízott adatot, a ritkábban előforduló arany színűek (nem összekeverendő a CD-R-ekkel) pedig 15-20 évig. Ez persze nem azt jelenti, hogy egyik napról a másikra eltűnnek az adatok a lemezről! Először csak a minőség kezd el romlani, majd szép lassan olvashatatlaná (előtte feltehetően már hallgathatatlaná) válik a CD.

Az új technológiában rejlő lehetőségeket felismerték komolyabb üzletágban tevékenykedők is. Először is, mindenkinek rá kellett jönnie, hogy ha terméke 3 floppyra nem



fér fel, akkor érdemesebb azt CD-n kiadni. Másodsor, sokkal egyszerűbb volt többszáz oldalas dokumentációkat CD-re felrakni, mint kinyomtatni és sokszorosítani! Harmadsor, egy bizonyos ideig jótékony hatással volt a kalózok elleni küzdelemre is, ugyanis a CD-t kezdetben elég nehéz és drága dolog volt másoltatni, hiszen sokkal többbe került, mint maga a termék (ez persze elsősorban a játékprogramokra volt igaz). Mára a CD írás teljesen általánossá vált; egy természetes író akkora, amekkorák 90-ben az olvasók voltak, nem is beszélve a beépíthető belső küttyükről, amelyek méretükben meg-

egyeznek a nagy floppy meghajtóval! Az árak ugyan még magasak, mégis egyre többen engedhetik meg maguknak, hogy CD írókat vásároljanak. Így

végül az archiválás technológia is rátalált az új adathordozóra.

Mindez halálra van ítélve. Jön a DVD, az új, még ismeretlen, de sokat ígérő új technológia, amely máris kész a hatalomátvétellel! Már csak támogatók kellene. Lásd a fenti képet, amelyen egy DVD Movie Player prototípusa látható kibelevve...

Búcsúajándéknak következzen egy Pistike:

I.P.: Eladó báácsi! Vannak itten színes monitorok?

E.B.: Természetesen.

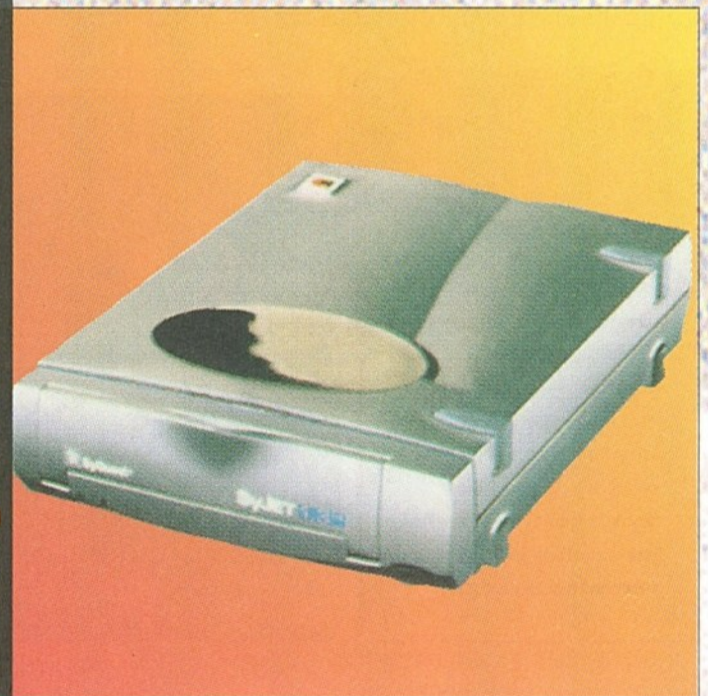
I.P.: Akkó' kérek egygy ződet.

Schuerue és TRf

SyJet felirat: sugárhajtás

Az előző Hardware Depo hasábjain a SyQuestekről elmélkedve megállapítottuk, hogy gazdaságosan előállítani és nagy mennyiségben piacra dobni a 300 MB kapacitású darabokat érdemes... Nos, a helyzet alapján változik meg, feltehetően még idén augusztusban! Az IFABO-n sétálva ugyanis az egyik standon kezembe nyomtak egy metál-bilikék (hosszában) fél téglát. „Prototípus, most érkezett valahonnan, sorra járja a kiállításokat, már vagy háromszor körülfutotta a világot, pedig ez még nem is a működő darab, csak úgy néz ki!” Ennyi volt a hevenyészett felvilágosítás.

A készülék tüzetesebb vizsgálata után feltűnik a SyJet felirat az ajtón, mellette a kapacitás jelzése: 1,3 GB. A hátán SCSI csatlakozókat és az egység sorszámát beállító kapcsolót találtam. Első gondolatom az volt, hogy SyQuesték is megcsinálták optikai vagy floptikai meghajtójukat, tovább szélesítve a már így is nehezen áttekinthető választékot. A hidegzuhany akkor ért, amikor felvilágosítottak, hogy a küttyü teljesen mágneses elven működik! A meghajtóban jól látható a négy fej, ami arra enged



következtetni, hogy a kazettában két lemez kap helyet! A továbbiakban ismertetett adatok egy gyári szórólapról származnak, lemérni nem tudtuk őket, így tessék kellő kételkedéssel fogadni!

Tehát, saját reklámja szerint, kapható lesz mind külső SCSI, mind belső IDE kiserelésben. Teljesítményre vonatkozó adatai, mindkét kiserelés esetén a következők (tessék kapaszkodni!): 11 msec átalagos elérési idő, illetve 4 MB/sec átviteli sebesség, ami terhelés esetén 1,4 MB/sec-re esik vissza, de ennél lejjebb nem! Sőt gyorsított, úgynevezett „mach mode”-ban ennél még többre is képes, így kiválóan alkalmas lesz olyan alkalmazások használatakor, amely nagymennyiségű adat mozgatóját igénylik viszonylag rövid idő alatt, például nagyfelbontású grafika és jó minőségű hang! Augusztusra ígértek forgalomba hozatalát világszerte, így árakat is csak akkor lehet majd tudni...



CADKEY

- gépészeti tervező program

FlexIt

- 3D parametrikus drótvázmodellező

DraftPak

- parametrikus elemkönyvtár, és géptervező utilitika

FastSurf

- felületmodellező

FastSOLID

- ACIS testmodellező

SurfCAM

- CAM software 2-5 tengelyű megmunkáláshoz (160 posztprocesszorral)

Point 3

- ISO szabvány szerinti minőségbiztosító program

DataCAD

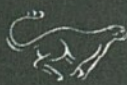
- építészeti tervezőprogram

A KÉSZ Kft. a fent említett termékek magyarországi disztibútora!



Oktatási intézményeknek jelentős kedvezmény!

KÉSZ Kft. - 6721 Szeged, Szilágyi u. 2.
Tel.: 62/489-589 Fax.: 62/325-416 E-Mail: Kesz1@Tizsanet.Hu
Üi.: Schell Ferenc

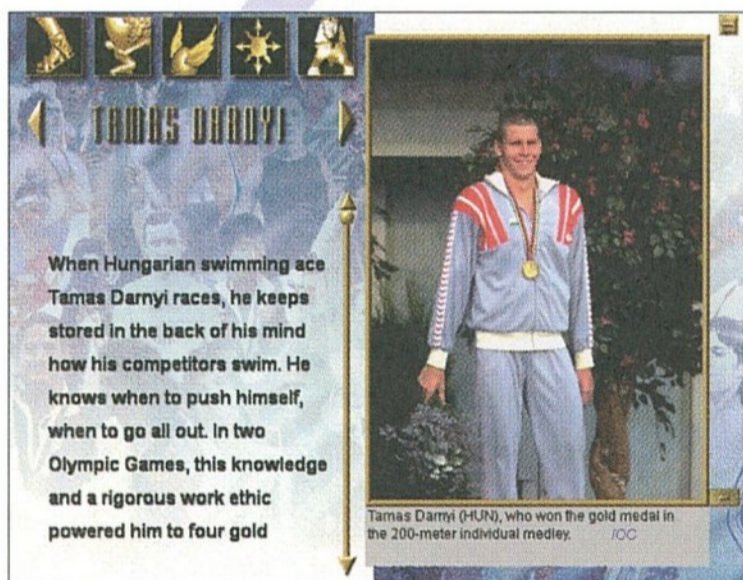


MULTI MÉDIA

OLYMPIC GOLD

Az olimpiai ötkarika a világ legismertebb szimbóluma. Ez nem véletlen, hiszen a négyévenként megrendezésre kerülő nyári olimpiai játékokra az egész világ odafigyel. Országok, városok versengenek azért, hogy ők rendezhesenek meg egy-egy ilyen eseményt, és két hétig a világ központjában lehessenek.

Szinte nincs olyan ember a Földön, aki ne tudná, hogy idén Atlantában kerül megrendezésre az „Arany Olimpia”. Az első – legalábbis általunk ismert – olimpiai játékokat, az ókori Görögországban rendezték meg i.e.



776-ban. Ezután több mint ezer évig rendszeresen újra és újra összegyűltek a sportolók, hogy összemérjék erejüket, tudásukat. Az olimpia annyira fontos esemény volt, hogy még a háborúzt is felfüggesztették a kedvéért. 1894-ben Pierre de Coubertin báró javasolta, hogy az ókori játékok mintájára rendezzenek rendszeresen nagyszabású sporteseményeket. Két évvel később, 1896-ban, Athénban megrendezték az első újkori olimpiát. Azóta sok minden történt, sokan próbálták meg ki- vagy felhasználni eszméjét saját céljaikra, de szerencsére e próbálkozások végül mindig sikertelenek maradtak. 1996. július 19-én az atlantai

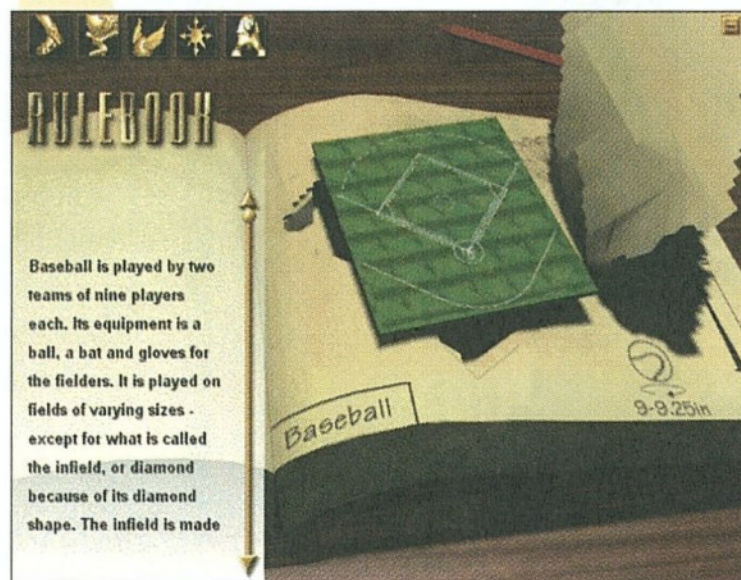
Olympic Stadiumba megérkezik Görögországból sok ezer kilométeren keresztül a láng, amely segítségével meggyújtják a majdan 17 napon át lobogó olimpiai lángot.

Sokan már alig-alig, vagy egyáltalán nem emlékeznek Barcelonára, legfeljebb egy-egy képet, mozzanatot tudnak felidézni, sőt a szöuli hősök emlékei, tettei is kezdenek megfakulni, a régiek pedig már csak néha jutnak eszünkbe. A sportbarátoknak és mindazoknak, akik szívesen idéznék fel ezeket az idöket, komoly segítőtársa lehet a BMG által kiadott, de a S.E.A. Multimedia Ltd. által készített multimédiás enciklopédia, az Olympic Gold. A kiadvány megpróbálja bemutatni az elmúlt 100 évet a sporton, azon belül is az olimpiai játékokon keresztül. Hosszas keresés, böngészés és nézelődés után mindössze két hibát találtam a program adatbázisában:

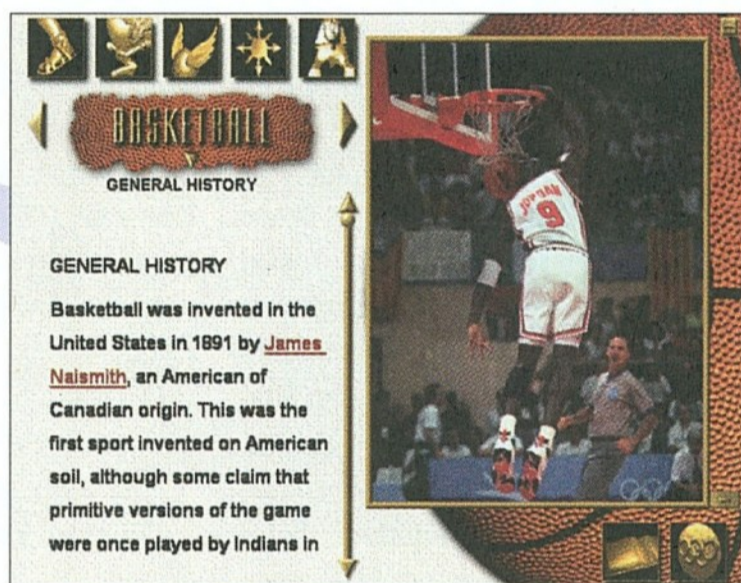
az egyik, hogy csak egy Szívós Istvánt ismer (ez pedig azt jelenti, hogy szerintük az idősebb Szívós 60 évesen játszott a moszkvai olimpián), a másik, hogy az egyik képen Szabó Bence helyett Marco Marin (öt verte meg Bence a barcelonai döntőben) látható. Ezenkívül az volt még a gondom, hogy szerintem a mai viszonyokhoz képest egy kicsit lassú a program. Erősebb gépen is hosszú másodpercekkel kell várni egy-egy képváltásra, illetve a szövegek megjelenítése is

kicsit furcsa – először megjelenik a szöveg, majd megvastagítja, mintha csak a CorelDRAW csinálná. Ha ezeken az „apróságokon” túl tudod tenni magad, akkor valóban elmerülhetsz a sporttörténelemben.

A program elindítása után – a már szokásosnak mondható – látványos intro, majd a software tudását



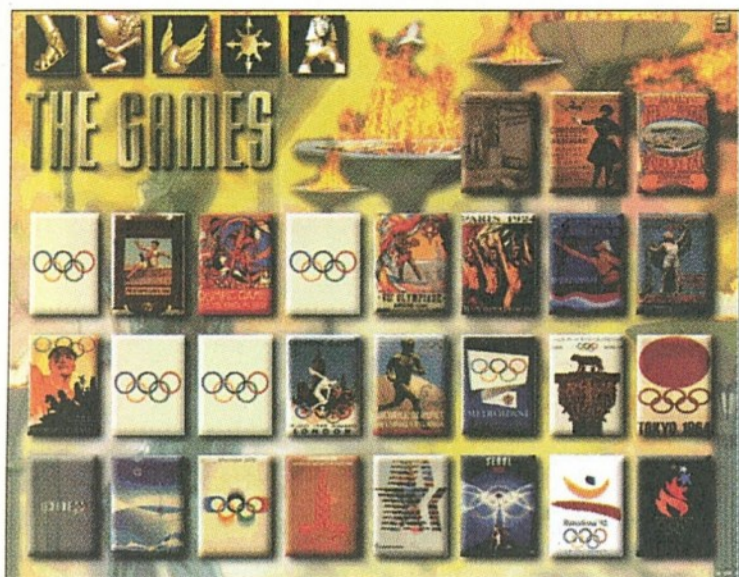
bemutató rövid ismertető látható. Ezután megérkezünk a főképernyőre, ahol az olimpiai ötkarika minden egyes gyűrűje más és más lehetőséget kínál számunkra. A kék karikára kattintva az Athletes részbe kerülünk, itt több mint tízezer, az olimpiák történetében valaha is érmet nyert sportoló adatlapját



találjuk meg. Megtudhatjuk mindenki nemzetiségét, sportágát, esetleg sportágait, születésének időpontját (helyenként kicsit hiányosan), és hogy mely versenyszámban, milyen érmet nyert. Sajnos fényképet nem mindenkiről találunk, sőt a legtöbb esetben a „Photo not available” feliratot kapjuk. Természetesen a keresés megkönnyítése érdekében, a teljes listát szűkíthetjük nemzetek, sportágak, illetve nemek szerint.

A főmenüben a sárga karikát választva a Nations menübe jutunk. Itt megtaláljuk az összes országot, amely részt vett egy, vagy több újkori olimpián. Megnézhetjük az olimpiai bizottságok nevét, emblémáját, ki a jelenlegi elnöke, főtitkára, mi a címe, telefonszáma és mikor alakult meg. Ezenkívül itt látható, hogy mekkora az említett ország területe, hányan lakják, mi a fővárosa, illetve elolvashatjuk rövid sporttörténelmét. A Participation ikonra kattintva egy listát kapunk arról, hogy az egyes olimpiákon hány sportoló indult az adott országból és mennyi arany-, ezüst- és bronzérmeket vittek haza.

A következő karika a fekete, amelyik a Games részt takarja. Itt kerül említésre az összes elmaradt, illetve bemutatásra a megrendezett – valamint a leendő atlantai – nyári olimpiai játékok. Hosszabb írásokat olvasha-

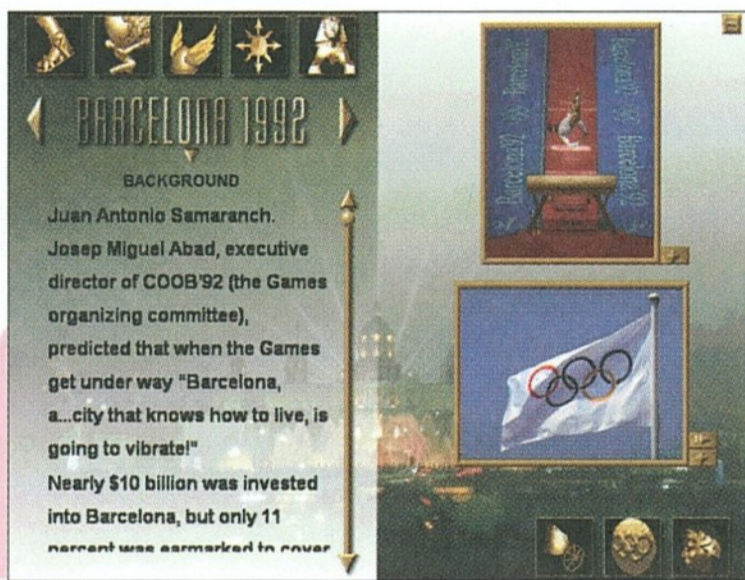


olimpiai mozgalom, nők az olimpiákon, marketing, politika, olimpiai múzeum, olimpiai ceremóniák, olimpiai szimbólumok, média és dopping.

Végül az utolsó karikára, a pirosra kattintva ismerkedhetünk meg a olimpiák versenyszámaival (Events). Megtaláljuk az összes sportágat, amely szerepelni fog Atlantában, és egy külön fejezet foglalkozik azokkal a sportokkal, amelyek már nem szerepelnek az olimpiákon (pl. golf, krikett, lovas póló, rögbi stb.), illetve csak bemutató jelleggel jelentek meg. Kiválasztva valamely

tünk mindegyikről, és ezeket a cikkeket sok-sok kép, képsorozat egészíti ki. A megrendezett olimpiához tartozik egy ún. vezetett túra, amely pár perces videó-klippel mutatja be, milyen érdekes esemény történt. Az éremszámláló (Medal Count) országonként mutatja meg az indulókat, és azt, hogy hány érmet nyertek, míg az érmeseket (Medal Winners) sportáganként, azon belül számonként listázza ki. A csapatok nevére kattintva megtekinthetjük, hogy az kikből is állt.

Az utolsó előtti karika, a zöld, a „History” címet viseli és majd egy tucat témát taglal részletesebben: művészet, ókori játékok,



– jelenleg is olimpiai – sportágat, elolvashatjuk történetét, jellegzetességeit, valamint egy atlantai előzetest némi esélylatolgatással, és megismerkedhetünk a főbb szereplőkkel. A Rulebook ikon segítségével fellapozhatunk egy 3D-s szabálykönyvet, amely látványosan mutatja be a sporteszközöket, és hosszabb-rövidebb írásban ismerteti a szabályokat. Azért senki ne azt várja ezektől, hogy belőlük teszi le a játékvezetői vizsgát, de arra bőven elegendőek, hogy megértsük, miről van szó.

Ezen öt menüponton kívül még két funkciót szeretnék kiemelni: az egyik a keresés. Ugyanis a szokásos keresési lehetőségeken túl – szövegre, képekre, videókra –, lehetőségünk van kérdéseket feltenni a programnak – némi megkötéssel. Például: ki az a magyar sportoló, aki legfiatalabban nyert olimpiai aranyérmet, vagy melyik az a nemzet, amelyik a legtöbb futóatlétikai érmet nyerte az 1924-es olimpián?

Ami természetesen nem maradhat ki, az a játék. Az Olympic Goldban a játék környezete egy gátfutóverseny, ahol minden jó válasz esetén (egy hibalehetőség van minden kérdésnél) a játékos, míg hibás válasz esetén az ellenfél vesz sikeresen egy gátat. A negyeddöntőben fél pálya, az elődöntőben negyed pálya előnyünk van, míg a döntőben egyenlő esélyekkel vágathatunk neki a versenynek.

A programmal – a már említeteken kívül – mindössze egyetlen gondom van, a szabadidőmet nagyon jelentős mértékben csökkenti. Egy-egy rövidnek indult keresés után azon vettem magam észre, hogy már majd' egy órája nézegetem, de még csak most kezdek belelelegedni.

3D STUDIO MAX
A bennünk élő teremtmény

Rendkívüli ajánlat
június 30-ig:
3D Studio R4 verzió
299 000 Ft
3D Studio MAX frissítés
99 000 Ft

BETAMIX

1064 Budapest, Podmaniczky út 49.
Tel.: 111-4249, 06-30/525-650

Autodesk
Multimedia Dealer

DC Kuckó
QuickShot

TERMÉKEINK
MEGVÁSÁROLHATÓK:

Budapest, XIII. Tátra u. 8.
Tel.: 131-5705
Budapest, VII. Damjanich u. 23.
Tel.: 267-9030

NÉHÁNY EGYÉB TERMÉKÜNK:

MIDI kábel: 4.600 Ft
Joystick Y-kábel: 560 Ft
Kodak írható CD: 1.360 Ft

NÉHÁNY JOYSTICK:

Squadron Commander: 11.600 Ft
Skymaster: 5.720 Ft
Super Warrior: 2.800 Ft

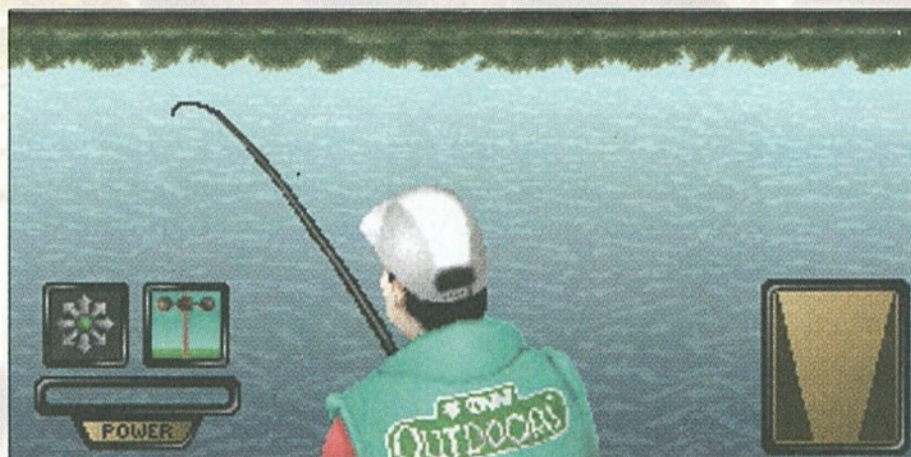
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

MULTIMÉDIA H O - H O - H O BASS TOURNAMENT '96

Még le sem üledett a Trophy Bass, máris új horgászprogram jelent meg az Electronic Arts gondozásában, Outdoor Bass Tournament '96 néven. Bár színvonalában nem tudja felvenni a versenyt elődjével, DOS-ból való futtathatósága révén, méltán számíthat érdeklődésre, főleg azért is, mert ebben a témában nincs igazán Doom-szerű dömping. Horgász meg igencsak akad, a számítógép szerelmesei között is szép számmal. Bár a program kiadásának időzítése nem a legjobb, mert a valódi horgászszезон is megkezdődött már, és az igazi halfogást, „holmi“ emulációval nem igazán lehet helyettesíteni.

Na, „dicsérni jöttem, nem temetni”, vágjunk bele! A játék kiindulópontja a Horgász Centrum, ahol egy alapkészletet kapunk. Itt dönthetjük el, hogy csak az önfelelt horgászatot választjuk a hat vízterület egyikén, vagy versenyen veszünk részt. Egy verseny horgászsideje reggel 7:30-tól délután 5:00-ig tart és két kategóriában zajlik: Junior és Senior, de az utóbbin csak az azt megelőző kategórián átjutottak vehetnek részt. A versenyre való jelentkezés után lehetőségünk nyílik egy kis vásárlásra a Shopban még 250 dollár értékben; különféle horgászcsikket, csalit, botot, orsót, zsinórt szerez-

hetünk így be. Katalógusból válogathatjuk ki a szükséges dolgokat – ezek áráról és maradék pénzünkről tájékoztatást kapunk. Jól kell gazdálkodni, mert pénzünk igen kevés, és ennél többet csak a megnyert versenyektől lehet remélni.



A falon lévő térképről tájékozódhatunk a rendelkezésre álló hat vízterületről, a vitrinben pedig a tróféákról informálódhatunk, illetve a versenyekre nevezhetünk be. Információ-forrásként ki-be kapcsolható videóablak is segítségünkre van. Kezelése nem különösebben bonyolult, az egérrel a vezérlőikonok és a horgászbot használatát, a kurzor gombokkal pedig a csónak vezetését oldották meg. Haladás közben halradar tájékoztat a medersziszonyokról, és jelzi a halak jelenlétét. Fontos kellék még a szereléses doboz, amelyből a horgászat közben leszakadt dolgainkat pótolhatjuk, illetve az általunk szükségesnek, vagy legjobbnak ítélt szerelést állíthatjuk össze.

Néhány tipp és tanács az eredményességhez:

- ha a hal kiugrik a vízből, azonnal szüntesd be a húzást, mert a zsinór elpattan;
- vedd figyelembe a szélirányjelzőt, a szélirány ugyanis kihat a dobásra, és a rossz dobás a csali elvesztéséhez vezethet;
- légy óvatos, ha a hal akadályok között halad, mert a zsinór elszakadhat – ha ez megtörtént, változtass helyet, mert az ott lévő többi hal már sokkal óvatosabb lesz;
- verseny esetén ne felejtse el, hogy a horgá-

zat időhöz van kötve, és ha ezt nem tartod be, diszkvalifikálnak;

– mikor a megfogott hal kirohan, ne tekerd az orsót erőszakosan, mert a zsinór elszakad. Engedd inkább futni, és csak lassan próbáld

közelebb húzni – nagy hal esetén sok türelemre lesz szükséged, ha meg szeretnéd tartani, mert a csali kiakadása, leszakadása, a zsinór elszakadása, a bot eltörése is könnyen előfordulhat;

– keressd meg a hal rejtekhelyét (a radaron látható kifliszerű képződmények);

– A hal főleg meleg időben vonzódik az árnyékos, mély vízhez

– próbáld ki a folyótorkolatokat és a zátonyokat is, ahol sűrűbb a táplálék, emiatt több és nagyobb fogásra számíthatsz.

Összegezve: nagyon szépen, „élethűre” megírt DOS-os program, igaz, kiváló zenei



aláfestése mellől (audio trackek) hiányoznak a horgászással kapcsolatos zajeffektusok, mint például az orsó fékezése fárasztás közben vagy például a kiugró hal csobbanása. S bár sok tekintetben elmarad a januári számban tesztelt Trophy Bass-tól, igen sok új elemet is tartalmaz – mindenképpen megérdemli, hogy gyűjteményedbe kerüljön, feltéve, ha szereted a nyugodtabb, „játékos multimédiát”. Jó fogást mindenkinek!

Joco



Corel Home
A Szent Biblia

The Complete Bible & Reference

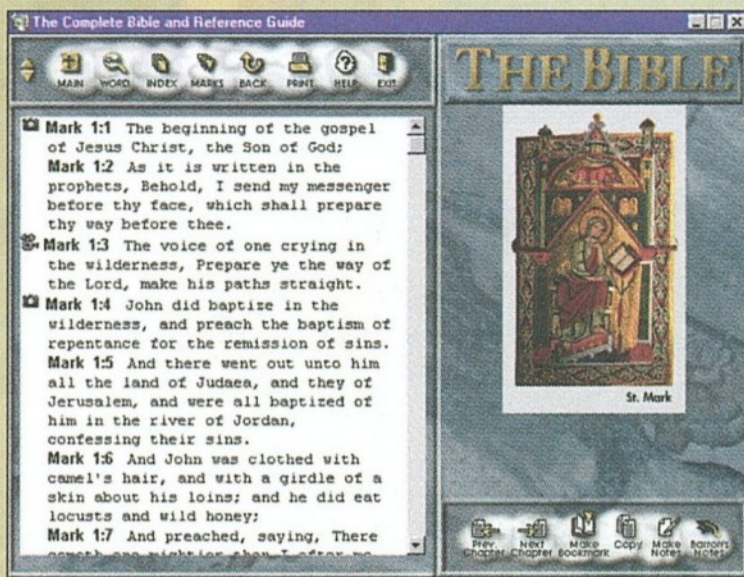
MULTIMÉDIA

...És akkor a Cinerom Inc. elkészíté az ő multimédiás kiadványát a Bibliáról. És látá a Corel, hogy ez jó. És mondá a Cineromnak: „Add nékem a te programodat és én ismertté tészem!” És a Cinerom rövid habozás után odaadá és így megjelene a Corel HOME sorozatban.

Ha ma valakit Magyarországon megkérdeznek, vajon melyik az a könyv, amelyet a világon a legtöbben olvasnak és olvasnak, akkor lehetséges, hogy nem tudja a választ. Pedig biztos vagyok benne, hogy a Bibliáról majdnem mindenki hallott. Például tőlünk nyugatabbra – de itthon is egyre több helyen – a szállodai szobák „tartozéka”, sőt a jobb helyeken minden egyes ágyhoz adnak egy-egy Bibliát ugyanúgy, ahogyan törülközőt vagy szappant is.

Az sem véletlen, hogy nagyon sok alkotás, kiadvány – így egyre több számítógépes is – foglalkozik a Szentírással. Ezen művek egyik legújabb darabja a Corel Home sorozatban megjelent The Complete Bible & Reference. A program alapjául a King James Bible szolgál, amely körülbelül olyan az angolszász népeknek, mint nekünk a Károli Gáspár féle Biblia – alapmű. Programot írtam, pedig kód aztán nagyon kevés van a CD-ROM-on. A megjelenítő igazából a Microsoft Multimedia Viewer 2 ún. runtime része (ahogyan például az ABCD Magaziné is), amelyet egy kis Visual Basicben készült programcska indít el.

Mint említettem, a kiadvány alapját a King James féle Biblia képezi, és e köré csoportosul a sok-sok kiegészítés: kb. 1 órányi videó az „Élő Biblia” című filmsorozatból; valamivel több mint 1 óra hanganyag, ami elsősorban az



Evangéliumok egyes részeinek hangos változata; több mint 300 színes illusztráció, fénykép régi-régi térképekről, bibliai témájú festményekről, szobrokról; valamint neves történészek, bibliakutatók, teológusok feljegyzései, szelvényzei az Írással kapcsolatban.

Sights & Sounds: a lemezen található képek, térképek, zenés „diavetítések”, audio- és video részletek gyűjteménye. A videók sajnos helyenként rossz minőségűek, ami egyrészt digitalizálási problémákból, másrészt a nyersanyag eredeti hibáiból adódik (a filmek láthatóan nem tegnap készültek). Ami ennél is zavaróbb, hogy a videók nem mindig indulnak el. Pontosabban a hang megy, csak a kép merevedik ki az első kockán. Ezért néha kézzel kell „meglökni”, hogy ne csak hangjátékban legyen részünk. A videóablak alatt megjelenő „Go to bible verse” feliratú gombra kattintva rögtön elolvashatjuk a Bibliában, hogy miről szólt a kiszemelt részlet.

King James Bible: maga a MŰ. A tartalomjegyzék stílusosan két kőlapra van rávésve, az egyikre az Ótestamentumé, a másikra pedig az Újtestamentumé. A szöveg mellett helyenként megjelenő ikonokra rákattintva az adott részhez tartozó kép (a képre kattintva nagyban is megtekinthető), filmrészlet jelenik meg, vagy egy kellemes hang szép angolsággal felolvassa az éppen kiválasztott részt.

Biblical Timeline: három tekercsen megtekinthetjük a legfontosabb (legalábbis a szerkesztők által annak ítélt) bibliai eseményeket időrendi sorrendben, a Föld teremtésétől Jézus mennybemeneteléig. Az egyes képekre rákattintva hosszabb-rövidebb írásokat találunk a kiválasztott eseményről. Sajnos, ezekben nincs közvetlen ugrási lehetőség a Biblia adott részeire, csak utalások, hogy hol kell keresnünk.

Barron's Booknotes: több, neves személynek a Bibliához kapcsolódó megjegyzései, írásai. Ezek egyébként az 1986-ban megjelent Barron's Educational Seriesben láttak napvilágot.

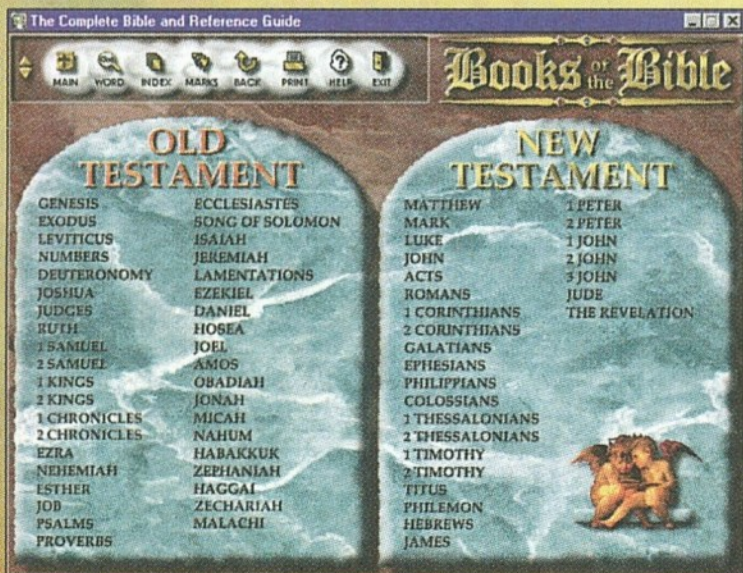
Lessons & Inspirations: ez a rész három továbbira tagolódik. Az elsőben (Holy Days) a bibliai eredetű ünnepek rövid leírását, történetét találjuk Testamentumonként. Így megtudhatjuk, hogy honnan ered a Sabbath, a Yom Kippur, a Hannukah vagy a Karácsony, a Húsvét és a többi ünnep. A második részben az ún. „heti sugallatok” (Weekly Inspirations) vannak, míg a harmadik (Themes of the Bible) 10 bibliai témát, fogalmat próbál meg részletesebben bemutatni: a teremtést, az isteni kinyilatkoztatást, a bűnt, a megváltást, az isteni kegyelmet, a hitet, a



szeretetet, a becsületességet, a reményt, valamint a békét.

Természetesen minden – mondhatni szokásos – lehetőség ezen kívül adott: keresés a szövegben, részeken, oldalak kinyomtatása, visszalépés az előző pontra stb. Sajnos csak kölcsönkaptam ezt a CD-t a Számalk Disztribúciótól, de biztosan meg fogom venni, hiszen a kb. 3000 Ft-os árát mindenképpen megéri, arról nem beszélve, ha nem „szólóban”, hanem a Corel Super Ten Pack-jében veszi meg valaki, még jobban jár.

Giraffe



M VÍZÉLY

DÜBÖRÖG A BANDA . . . Hangfal teszt

Ha igazán hangoskodni akarsz, a gépednek rendelkeznie kell a beépített hangszórónál jobb hangképző eszközzel. Ezen a területen elég széles a választék és napról napra bővülő kínálat biztosítja, hogy mindenki megtalálja igényeinek és lehetőségeinek megfelelőit. A jó hangkártya azonban nem minden, érdemes körülnézni a hangkártyára kapcsolható eszközök között. A tisztes kort megélt Quick Shot nemcsak a game port-ot célozta meg, hanem a line out vagy speaker kimenetet, a mikrofon bemenetet és a midi csatlakozót is. Megvizsgálunk még két „no-name” küttyüt is, hogy legyen összehasonlítási alapunk.

Ha már zajong a gép, akkor csinálja szépen, azonban nem elég hangkártyából választani a jobbat-legjobbát, a hangfal minősége is hasonlóan fontos, hiszen borzalmas zaj keletkezhet zene helyett még a legdrágább Roland hangkártyából is, ha rossz hangfalon keresztül hallgatjuk. Nehéz dolgunk volt a teszteléssel, hiszen az analóg hangok visszaadását korrekt módon mérni csak drága műszerekkel felszerelt audiolaborban lehet – nekünk maradt a fülünk, a szemünk és a pénztárcánk. Sokakat félrevezetnek a hangfalak teljesítményadatai, némely darabok csomagolásán, ismertetőjében 80 Wattosként feltüntetettnek a valós teljesítménye csak 10-12 Watt, ami nem kevés, csak nem hangzik olyan jól. Valójában nem hazugság a nagyobb adat sem, csak a valósnak számító adatokat más módszerrel kell mérni. Összehasonlításképpen: egy valóban 40 Wattos kimenő teljesítménnyel rendelkező torony teljes hangereje mellett rezegnek az ablakok (nem is kicsit).



Sound Force 400

A választék legegyszerűbb darabja. Formája egyszerű, 2x4 Wattos teljesítménye tisztának mondható. Kellemesen nagy méretű, jól megfogható hangerőszabályzóval rendelkezik, amelynek ötletes módon a power-led a mutatója. Bár ez a legkisebb, mégis rendelkezik magas és mélykiemelővel is, bár ezek nem szabályozhatók, csak ki-be kapcsolhatók. Két negatív tulajdonságát fedeztem fel: nincs hozzá tápegység, ezt nekünk kell megvennünk, és bár a kábelek hossza kielégítő, de fixen rögzítettek, ami megakadályozza az asztalban való elvezetésüket.



Sound Force 510

Méretre kicsit nagyobb, mint a megelőző darab, de nem kell lepakolni az asztalt, hogy felférjen rá. Nyugodtan állíthatjuk a monitor mellé is, leárnyékolta mágneses tere nem fogja rontani a képminőséget. Teljesítménye 2x7 Watt, teljesen felhangosítva biztosított a szemrehányás a szülők részéről. Külön tápegységet találunk a dobozban. Kábelezése bontható, há-

rom és fél méteres hossza jelentősen megkönnyíti az elhelyezését. Ennél a típusnál is egy hangszóró van a tokban, bár annak kialakítása mást sejtet. Nagy örömmel láttam rajta a fülhallgató csatlakozót, az éjszakai játékosok egyik nagy problémája oldódik meg vele. Gondosan kialakított közepkategóriás darab, épp ezért nem értem, miért maradt le róla a balance szabályzó.

Sound Force 1

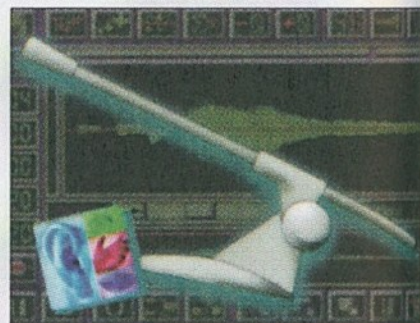
Az első, sejtésem szerint inkább tudásában, mintsem tervezés sorrendjében. Elég nagy, de ennek ellenére formás darab, természetesen rendelkezik mágneses árnyékolással. Ami nem kevés pluszt jelent az eddigiekhez képest, hogy két utas hangfalat találunk benne külön magas sugárzóval. Teljesítménye 2x15 Watt, elég tiszteletet parancsoló. A kezelőszervek – hangerő, magas, mély és balance – leginkább egy autórádióra emlékeztetnek. Tápegységet és fülhallgató csatlakozót is találunk hozzá.

Mikrofon

Az első hangkártyák piacra dobásakor a mikrofon még csak digitalizálási forrás volt, mára ez gyökeresen megváltozott. Megjelentek a különböző hangfelismerő programok, már bemutatott egy olyat is, amelynek segítségével diktálni lehet tetszőleges szövegszerkesztő programnak. A másik nagyon érdekes felhasználási területe az Internet, s bár a telefontársaságok erősen támadják ezt a lehetőséget, egyre többen használják beszélgetésre is a világhálót. Ezeknek a szolgáltatásoknak a kihasználására célszerű a gép mellé rendszeresíteni egy asztali mikrofont. Az asztali kritériumnak megfelelő divatos darabot mutatok most be.

Media Mic

Színében követi a számítógépekre és monitorokra általánosan jellemző vaj és paszta árnyalatot, elegáns és kecses vonalai bizvást számítanak sokak szimpátiájára. Ami ennél sokkal fontosabb, hogy a mikrofon igen jól érzékeli és továbbítja a beszédhangokat.





MIDI keyboard

A hangkártyákon – általában – a 15 pólusú csatlakozó nem csak a joystick által küldött jeleket értelmezi, hanem vezérelni lehet rajta keresztül a kártya saját hangképzését. A MIDI protokollnak megfelelő utasítások alapján a jobb hangkártya a rajta elhelyezett chiptől és esetleges hangmintáktól függően jól-rosszul képes megszólaltatni akár egy szimfonikus zenekart is. Ezt a lehetőséget igazán csak erre a célra készült MIDI billentyűkön lehet kihasználni, azonban eddig csak nagyon silány (és nem is mindig olcsó) vagy igazán profi (természetesen az ehhez a színvonalhoz illő árral) eszközökkel lehetett találkozni. Szerencsére azonban úgy tűnik, hogy a Quick Shotnál rájöttek, hogy kialakult az otthoni, illetve a hobbi MIDI felhasználók köre, akik minőséget akarnak elérhető áron.

Midi Composer

Őszintén megvallva a dolgot, első látásra nem fogadtam bizalmamba futurisztikus kinézete miatt – de aztán megtetszett a hügomnak.... A rajta lévő négy oktávnyi zongorabillentyű a számára szükséges helynél alig nagyobb, súlya viszont pehelykönnyű. A keyboard mellé software-eket is kapunk, többek között a CakeWalk Home Studio jogtisztá verzióját. A kezelőszerveken megtaláljuk a

„virtuális oktáv” kezelését szolgáló két gombot, amelyekkel a rendelkezésre álló négy oktávot tudjuk tologatni nyolc különböző helyzetbe. Egy csúszópoti a hangerőt szabályozza, míg két forgó potméter a nyúlásra („nyávogtató”) és zöngésítésre alkalmas. A kezelőeszközök sorában a végére marad a pedál – funkciója megegyezik a jó néhány billentyűs hangszernél megtalálható pedállal. Lenyomva tartva folyamatosan szól-

nak a leütött billentyűk. Az eszköz számomra talán legszimpatikusabb tulajdonságát direkt utoljára hagytam: a billentyűk nemcsak azt érzékelik, hogy lenyomtuk őket, hanem azt is, hogy milyen gyorsan és erővel. Nem hiszem, hogy túl sok hasonló tudás-ár viszonyot felmutató billentyűzet kóborog ma a piacon. S bár nem a stúdió-igényeket kielégítő, kalapácsmechanikás, országút-széles, beépített hangszermintás csoda, mégis azt hiszem, hogy akik otthon akarnak zenélni, azokat jól kiszolgálja.

A Quick Shot termékeket a Digitmodul Kft. (Tel.: 131-5705) bocsátotta rendelkezésünkre.

Schuerue

Névtelen nem nullák

Két ismeretlen, ezért viszonylag olcsó, de jó minőségű hangfalat is megnéztünk a **Pilot Comp** polcán. (Tel.: 351-2338). A **GCS-100 Right** elnevezésnek ellentmondva nemcsak jobb oldali hangszóró... Méreteiben kicsi, teljesítménye pedig 2x2 Watt. Kissé becsapós kinézete ellenére egy-egy hangszórón keresztül duruzsol. Aki csak a számítógép visszajelzéseinek, vagy program szövegelésének meghallgatására kívánja használni, az nem fog csalódní, már csak olcsósága miatt sem. A **VIP 88** az eddig bemutatott kínálat legrobosztusabb tagja. Alakja állítólag macskakoporsókra emlékeztet, én olyat még nem láttam. Bár azt állítja magáról, hogy 80 Watt teljesítményre képes, megközelítőleg 10 Watt a tényleges teljesítménye. A jószág két utas rendszerű, a hangerőt, a magas és a mély hangokat tudjuk rajta variálni. Balance állításra itt sem kapunk lehetőséget, s bár elvileg védi a monitort a mágneses zavarástól, ennek ellenére – típustól függően – lila hályogot növeszthet a képernyő, ha túl közel rakjuk őket egymáshoz.



Fax Station: ismertetőket tölthet le fax készülékére az általunk forgalmazott termékekről és szakkönyvekről. **181-3951**

On-line bookstore:
<http://sws.xco.hu>

SOFTWARE STATION
SOFTWARE & BOOKS FOR PROFESSIONALS

Válogatás legújabb CD-ROM érdekességeinkből:

2372919# Access Super Library (C.W.I.I.)	3,800	2372490# Linux Toolbox - May'96! (6 CD+Books; InfoMagic)	6,800
!!! Borland (C++, dBASE, Delphi, Paradox) OEM* CDk!	9,800	2372348# Moo-Tiff for FreeBSD (InfoMagic)	19,800
2373067# C/C++ Users Journal CD-ROM (Dr. Dobb's)	8,800	2372922# Netware Super Library (C.W.I.I.)	3,800
2379001# CALDERA Network Desktop !!	23,800	2372306# NewT CD-ROM for Windows NT (Walnut Creek)	5,800
2379002# CALDERA WordPerfect & Motif for Linux !!	54,800	2373056# Official Red Hat Linux v3.0.3 (Red Hat Sw.)	6,800
2379003# CALDERA Internet Office Suite !!	72,800	2373046# Red Hat Linux Archives - 4 CD Set	4,800
2372673# Delphi Super Library (C.W.I.I.)	3,800	2372617# Red Hat's Motif for Linux (CD+Book)	24,800
2372615# Dr. Dobb's World Wide Web Toolkit	5,800	2372296# Simtel for Windows (Walnut Creek)	4,800
2372336# Internet Encyclopedia - 2 CD Set (P.I.E.)	3,800	2372915# System Admin. Toolkit (Unix Review)	8,800
2372953# JAVA CD-ROM (InfoMagic)	4,800	2373051# Telecomm CD (Walnut Creek)	5,800
2372916# Light-Rom (3 CD Set) for Lightwave ! (Graphic Detail)	7,800	2372807# Windows NT Super Library (C.W.I.I.)	3,800
2372489# Linux Developer's Resource - 6 CD Set! (InfoMagic)	4,800	2372674# Windows Programmers Toolkit (Maple Media)	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 P Email: sws@xco.hu
* OEM termékek, csak Hard Disk-kel vagy CD-ROM drive-val együtt vásárolhatók!

M VÍZÉLY VIZÉLY

3D Studio Max

3D Studio

30 nap alatt...

A szlogen ismert, tanuljon meg Ön is 30 nap alatt, bármit! Ez így ahogy van, komolytalan, több okból is. Először is most a 3D Studio MAX-ról van szó, másodszor e magazin havonta jelenik meg – vagy éppen nyári szünet van –, harmadrészt pedig az vérmérséklet kérdése, hogy ki mennyi időt szán arra, hogy kiismerje egy software minden csínját-bínját. Itt e hasábokon csak arra tudunk vállalkozni, hogy megpróbáljuk lépésről lépésre bemutatni ezen 3D animációs software szépségeit.

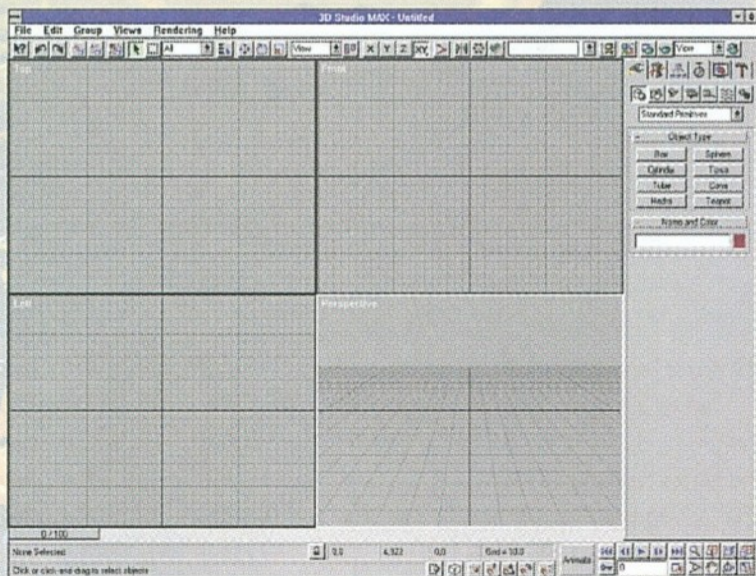
A 3D Studio MAX-ról egyre többet hallani, így most csak röviden annyit, hogy ez egy teljesen új 3D animációs software, azt azonban tudni kell, hogy ugyanaz az a csapat fejlesztette, amelyik a 3D Studiot. Így sikerült azt elérni, hogy teljesen más körülmények között, néha a megszokottól eltérő módon, de visszaköszönnék azok a dolgok, melyek már a Release 4-ben nagyon beváltak, megfejlve még olyan dolgokkal, amik mindig is hiányoztak, vagy ha nem, hát most rádöbbenhetünk, hogy tényleg, ezek mindig is hiányoztak. Van egy rossz hírem: a MAX nem kis étvágyú. Igen, meg lehet próbálni elindítani egy NT-t, mondjuk DX4-100MHz-en, de értelme az nincsen. A MAX kívánságlistája a következő: Microsoft Windows NT, Pentium 90, 32 megabájt RAM, kb. 200 MB hely a merevlemezen, mivel csak a swap-terület javasolt mérete 100 MB, továbbá egy olyan monitor+VGA kártya, mely tűri az 1024x768-as felbontást legalább 16 bites üzemmódban, mert ekkor minden látszik a MAX-ból, amit meg szeretne mutatni (elviseli a 800x600-as felbontást is, de

az nem az igazi). Kell még egy jó fajta egér, hogy ne a hajunk hulljon, továbbá kényelmes, támlás, gurulós szék, melyben ülve jól viseljük az idő múlását, a nyár ősze fordulását, ha netalán ennyire nem tudnánk elszakadni a 3D Studio MAX tanulmányozásától (ha kipróbálsz, ez fog történni, az tuti...).

A MAX tényleg egy abszolút új dolog, 32 bites, Objektum Orientált Programozással készült software. A felület előnyeinek ecsetelése megérdemelné néhány oldalt, mert annyira jól eltalált és átgondolt dolog kekedett belőle. A Heidi segítségével a munka közbeni interaktivitás fantasztikus. Az pedig, hogy minden lépésünket „könyvelik”, rendkívül hasznos. Elmondható, hogy a 3D Studio MAX használatakor nincs vakrepülés, és kesergés a meggondolatlan utasítások miatt. Reméljük, ez világossá válik a későbbiekben mindenki számára.

Nézzünk szembe a dolgokkal! Az NT rodeóval (telepítésével) most ne foglalkozunk, mert azt már megtette más, vagy meg fogja tenni, különben is az NT vagy fut a rendelkezésre álló konfiguráción, vagy nem. Hasonlóan a MAX telepítésekor sincs semmilyen különleges effektus. Win95 estén színesedhet a kép, mert itt több esélyes a dolog, aszerint, ki-mit fog ki. Mindenesetre mi is inkább az NT-t javasoljuk, a gyártóval egyetértésben.

Itt látható a MAX kiindulófelülete, ez mindig kinn lesz, amíg dolgozunk, és nem kell átkapcsolnunk más-



hova a különböző munkafázisok elvégzéséhez sem. (Az egyszerűség kedvéért ilyen zárójelenek fogok néhányszor a 3D Studio R4-re hivatkozni – mert azt nagyon sokan ismerik, – egyébként ebben volt külön-külön 2D-, 3D-, animáció- és anyagszerkesztő, közöttük pedig, ha csak egy gombnyomással is, de kapcsolgatni kellett). Nézzünk itt körbe!

Látható a négy szerkesztőablak, amelyekben ott feszül egy-egy léptékháló, hogy ne érezzük magunkat teljesen elveszettnek. A négy nézetből bármikor átválthatunk egy nagy ablakra. Ezt kétféleképpen oldhatjuk meg: vagy az erre vonatkozó hotkey-jel, vagy bármelyik szerkesztőablakban a bal felső sarokra kattintva a jobb oldali egérbillentyűvel, a Configure-t kiválasztva történik meg. Utóbbi esetben sokkal több dolgot tehetünk meg, a lényeges a következő: Rendering



Method, ami nem a végleges leképezésre vonatkozik, hanem a szerkesztés közbeni valósidejű árnyalás ki-be kapcsolására. A hatás kedvéért a Perspective nézetre aktiváljuk a Smooth+Highlights opciót, a többit pedig egyelőre hagyjuk békén. A Rendering Method melletti Layout ablakban a szerkesztőablakok elrendezéséről gondoskodhatunk, például itt válthatunk át egyetlen nagy ablakra. A Safe Frames segítségével a különböző funkciójú biztonsági keretek méretét állíthatjuk be. Az Adaptive Degradation igen hasznos dolog, ugyanis ha majd egyszer elindítjuk a lejátszást a Perspective ablaknál, akkor a gép teljesítményétől függően egyre pongyolábban kerülnek megjelenítésre a dolgok, mert a lejátszás makacsul ragaszkodik a valósidejű megjelenítéshez. Ez nem baj, csak hogy néhány tízezer sokszög árnyalásához már erősebb gép kell, amennyiben az árnyalást folyamatosan látni kívánjuk minden egyes fázison. Ekkor jövünk mi, és nem ragaszkodunk a valósidejű lejátszáshoz, viszont kérjük minden képkocka árnyalt, Smooth+HighLights megjelenítését, tehát a Bounding Box és a Z-Buffered Wire kapcsolót

MAX

iktassuk ki, az FPS-t (azaz hányadik képkockákat akarjuk) természetesen 1-re állítjuk. A többi kapcsolót most ne piszkáljuk el, az alapértelmezésük kiváló. Mondjuk neki, hogy OK!

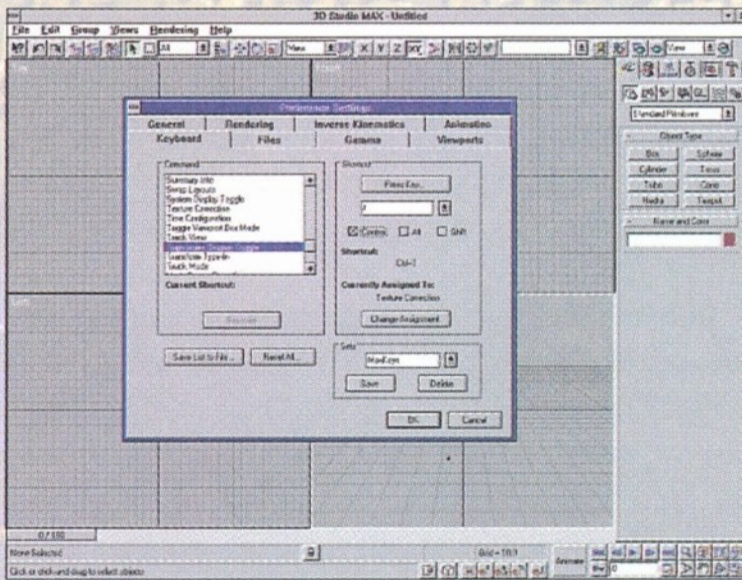
Még nem történt semmi, mert nem volt mivel, de a felső sorban lévő menük közül a File/Open segítségével töltsünk be bármit, és ekkor megláthatjuk munkánk eredményét. Ha már itt tartunk, böngésszük át mi az a sok kis ikon meg egyebek, melyek a szerkesztőablakokat körbeveszik. A File alatt található meg, értelemszerűen az összes fileműveletre vonatkozó funkciót. A MAX nem tudni miért, de .MAX kiterjesztésű file-okat ment, illetve olvas. Ami érdekesebb az az Import, mely képes .SHP és .3DS, illetve .DXF formátumú file-okat beolvasni, az Export pedig .3DS és .DXF formátumot tud elmenteni. A Plug-in fejlesztők sok mindent ígérnek, de nemcsak különböző formátumok kezelését, hanem mindenféle effekt létrehozását is. Az Archive funkció indításakor csak azt kell megadnunk, hogy hová mentse el a PITY-PANG.ZIP-et, ami beállításától függően akár .RAR is lehet. A Summary Info minden elérhető információt megmutat a benne szereplő objektumokról. A View File pedig felettébb hasznos, mivel minden MAX által kezelt formátumot képes megjeleníteni, vagy azokról információt adni. A Configure Path segítségével a Plug-in-ek és más kiegészítő file-ok elérési útvonalát adhatjuk meg, a Preferences pedig a MAX általános konfigurálását teszi lehetővé. Közülük néhány, például: – Keyboard: ennek segítségével a Hot-Key-jeket definiálhatjuk, akár úgyis ahogyan azt az R4-ben már megszoktuk. – A Renderingben: a leképezési paramétereket adhatjuk meg. Ami itt érdekes, az az, hogy ha a MAX végzett a számolással, akkor ezt tetszőleges hangjelzéssel adja tudtunkra. A Current Renderer ebben az ablakban igen sokat sejtető, mert nem egy bebetonozott leképező algoritmus fog minket életünk végéig keseríteni, hanem a független fejlesztő jóvoltából később váltogathatunk is egy hosszabb-rövidebb listából. A Files alatt egy elég használhatónak tűnő backup szisztéma körvonalazódik, ugyan használni még nem használtuk. A Generalnál van egy érdekes kapcsoló, ahol a rövid esz-

köztárat, illetve a balkezes parancspanelt aktiválhatjuk – az előbbinek alacsonyabb felbontásnál, az utóbbinak... Hirtelen nem is tudom hol van értelme...

Odafenn lépünk egyet jobbra: Edit. A szokásos szelekciós műveleteken kívül innen (is) érhetjük el a nagyobb, illetve különlegesebb funkciókat is. A Transform Type-in segítségével numerikusan adhatunk meg elmozdulás, elforgatás, illetve nagyítás-kicsinyítés értékeket. A Track-View és Material ablakok is kapcsolhatók innen. A Properties funkció a kiválasztott objektum néhány egyéb, egyedi paraméterét teszi hozzáférhetővé, ami a kiválasztott objektum felett történő jobb oldali egérbillentyű kattintásakor is előkerül.

Ismét haladjunk egyet jobbra: Group. Erről röviden annyit, hogy az összes csoportművelet elérhető innen, feltéve, ha van már létrehozott objektumcsoportunk. Az egyes csoportoknak önálló nevük van, és az egy csoportba tartozó objektumokon egyszerre tudjuk elvégezni a műveleteket.

A következő: View. Itt található többek között az Undo/Redo, mely billentyűzetről is elérhető (Ctrl-Z/ Ctrl-A), továbbá azok a funkciók, melyek a segédelemekhez, illetve általában magához a megjelenítéshez kapcsolódnak. A Background segítségével egy pillanat alatt bármelyik nézetben betölthető háttérnek akár true-colour kép is, mely ha képszekvenciáról



van szó, animálható, ami azt jelenti, hogy az ötödik képkockánál, a háttérben az ötödik kép fog látszani. Ez rendkívül megkönnyíti az élőképebe való animáció beleillesztését.

Most pedig következzenek a Rendering funkciók. A Render parancssal indíthatjuk el egy vagy több kép kiszámítását. A paramétereket természetesen előtte beállíthatjuk. Az R4-ből jól ismert Video Post is innen kapcsolható be, ami egyébként komolyabb, mint első ránézésre, és kicsit többet is tud. Alaphelyzetben is van néhány effekt benne, de parancssor segítségével bármi mást is elindíthatunk, ami a képek megváltoztatására szolgál.

A Preview funkciók is innen érhetők el. A Preview elkészítése nem sokkal lassabb, mint egy sima Quick View megtekintése, sőt igazán nem sokkal több dolgot tudunk megjeleníteni ebben az esetben. Mégis nagyon

hasznos, mivel egy .AVI vagy .FLC lejátszása sok esetben jóval könnyebben megy, mint hogy a gépünk birkózzon meg egy olyan Quick View-val, melyben minden be van kapcsolva, ami szép és jó.

Nagy segítség a Studio MAX Helpje, mármint annak, aki bírja a nyelvet (mármint az angolt, vagyok én értve?). A könyv alakú leírás azonban mégis jobban tesz, ám ebben az eligazodás sokkal lassabb, s így marad a Help. Az első időkben nem szégyen bekapcsolt Help mellett utazni, mert kicsi, praktikus és kényelmesen lehet kezelni, sőt keresni is lehet benne, bár kérdeztem már tőle olyat, amit nem tudott.

Lássuk azokat az ikonokat, melyek fenn és alul lapulnak szépen sorban. A legtöbbnek van menüs párja, és ha az adott ikon felett sokat időzünk a kurzorral, akkor szép sárga buborékban magyarázza el, mire hivatott az adott darab. Az első kis kérdőjeles kurzorra kattintva, majd a problémás részre bökve a Help Nagy Könyv ide vonatkozó fejezete jelenik meg. A másik két görbe nyíl ikon a Redo és Undo, a vissza-visszavonást és a visszavonást jelképezi. A visszavonások száma a Preferences/Generalban állítható, alapértelmezésben 20. (Az R4-ben csak Hold-Fetch volt – borzalmas! –, ami itt is van, de ez az Undo mégiscsak remek dolog.) A láncos-kockák ikon a Link és az Unlink parancsot aktiválják. Az összefűzés akkor sikeres, ha a gyerek objektumra klikkelünk, majd az egérbillentyűjét nyomva tartva a szülő objektum fölé érve az ikon színe megváltozik: ekkor elengedhetjük az egeret, mert a testek össze vannak kötve. A meglévő kapcsolat szétválasztása ehhez hasonló. Egy rendkívül érdekes példány jön: Bind to Space Warp. Ennek segítségével mutathatjuk meg majd a későbbiekben taglalandó térgörbítő-effektusnak, hogy mely objektumra legyen nagy hatással. Kezelése a Link eljárással megegyező. A sima kurzort mutató

ikon a kiválasztó kurzort kapcsolja be, ekkor bökhethünk a tárgyakra, kamerákra, lámpákra. A Ctrl billentyűt nyomva tartva több dolgot is kiválaszthatunk egyszerre. A mellette lévő szaggatott téglalapot ábrázoló ikon azért érdekes, mert ez egy lebomló-ikon, választható, hogy a jelölendő terület milyen alakú legyen: négyszög, kör vagy sokszög. Mellette a kiválasztható dolgok körét határozhatjuk meg: ha, csak a lámpákat akarod, akkor a listából a Lights-ot válaszd.

A következő ikonra kattintva egy listát kapunk, melyből egy vagy több elemet megjelölve tehetjük azokat kiválasztottá. Itt nézhetjük meg például a megszervezett hierarchiát.

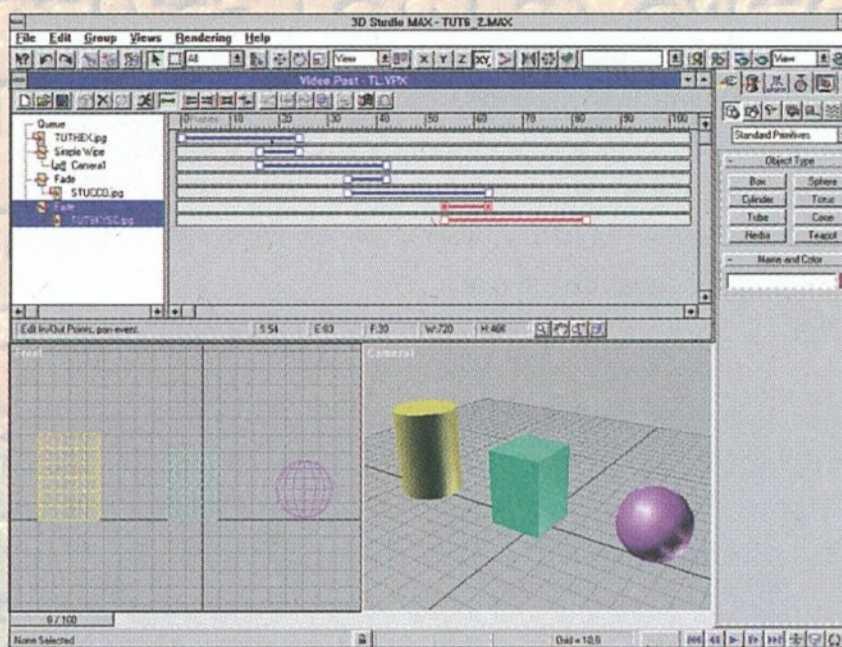
A Move, Rotate és Scale ikonokra a jobb oldali egérbillentyű kattintása után numerikus ablak jelenik meg, egyébként hagyományos módon lehet változtatni, illetve mozgatni a testeket. A Scale ikon megint csak legördülő, és kerek háromféle nagyítási manőverre van lehetőségünk vele. A következő listában, a viszonyítási koordináta-rendszer alapját választhatjuk ki. (Az R4 esetében csak Local és World volt, itt jóval több lehetőség akad.)

A következő ikon a Pivot Point Center: itt a transzformációk referenciapontját határozhatjuk meg, ami azt jelenti, hogy azt a pontot választjuk ki, amely körül például az elforgatás történik. Az egyes tengelyek lezárását vagy engedélyezését az X, Y, Z, XY ikonok jelzik, illetve végzik.

Az IK (azaz Inverse Kinematics) letiltó-engedélyező ikonja után a Mirror, azaz a tükrözés következik. Az Array segítségével ciklikus másolás érhető el, az Align-nal a testek egymásra igazítása adható meg. Egyébként a Place Hilite is itt található, mely a csúcsfény helyének meghatározása után átrakja a fényforrást, a kamera állásától függően. A Track View bekapcsolása újabb nagy ablak megjelenítésével jár, ahol az összes dolog szerepel a bal oldali függőleges listá-

ban, struktúrájának megfelelően. Mindegyikük szétbontható további tulajdonságokat jelölve. Az ablak jobb oldalán, az időtengelyen, lerakott kulcsok jelölik a kulcsfázisokat, melyek szükséges esetben spline-görbéként is megjeleníthetők. Bővebben erről a dolgról majd inkább az animációs rész taglalásakor.

A Material Editor is nagyobb falat, első ránézésre is látszik, hogy bonyolult szerkezettel állunk szemben. Ne ijedjen meg senki, nem most mélyedünk el, ennek tanulmányozásában. A teáskannák ezentúl renderingre, vagyis valamilyen kép kiszámításra adnak lehetőséget. Az első a sima Rendert jelenti, míg a másik a



Preferences-ben beállított Quick Rendert indítja el. A harmadik az utoljára számoltak szerinti nézetből és paraméterekkel, de egy esetleges újabb felállásnak megfelelő képet fog kiszámolni. A lebomló listából pedig kiválaszthatjuk, mit szeretnénk számolással megjeleníttetni.

Huh, tartsunk egy kis szünetet, ugyanis a felső sort kivégeztük. Nézzük a kép alsó részén a bal oldalt, mely eléggé üres. Itt látható, hogy hány objektum lett kiválasztva, milyen hosszú volt a legutolsó kép kiszámítása, és itt közli velünk, mi az amit tettünk, vagy meg kellene tennünk. Következik egy lakat, mely a szóköz billentyűvel kapcsolható ki-be. Fontos szerepe van életünk megkönnyítésében, mert ha zárjuk a lakatot, akkor hiába hadonászunk az egérrel, a meglévő szelekciónk nem fog változni egy tapodtat sem. A lakat mellett három rubrikában kerül kijelzésre aktuális helyzetünk, további egyben a léptékháló-közének mérete. A következő ikon a Crossing Selectioné, melynek segítségével egy objektumot bekerítéssel vagy metsző érintésével választhatunk ki. A Degradation Override segítségével a Preference-ben vagy az aktuális nézetben beállított Degradation között kapcsolhatunk át. Snap használata esetén a következő ikonnal kapcsolhatunk relatív és abszolút mód között. A következő maga a Snap engedélyező, amelynek mértékét jobb egérbillentyű kattintással is beállíthatjuk. A mellette lévő ikon az angle funkció ki-be kapcsolására szolgál, a maradék két ikon pedig a Snap egy-egy különleges módját engedélyezi.

Animate kapcsoló következik: figyelem, felvétel in-

dul! Amennyiben ez az ikon pirosan virít, minden lépésünk egy-egy kulcsfázist generál. Erről bővebben majd később, egy másik alkalommal. A lejátszáshoz tartozó kapcsolók egyértelműek, a kis kulcsocska aktiválásakor az előre-hátra lépés hatására nem egy fázist lép, hanem a legközelebbi mozgáskulcsra ugrik. Óra a táblával; az animáció hosszának beállítására szolgál, továbbá arra, hogy milyen egységben mutassa az aktuális pozíciót az animáció lejátszásakor.

A többi négy-négy ikon, két sorban a nézetablakok manipulálására való. Nézzük meg, mit látunk, ha egy kameranézet-ablak van kiválasztva. Menjünk sorba:

Dolly Camera: előre-hátra tologatjuk a kamerát, Perspective: a kamera perspektívája változik, Roll Camera: a kamera billentése, Zoom Extents All: zoom minden szerkesztőablakban, Field of View: a képkivágás állítása, Truck Camera: kamera le-föl, és jobbra-balra mozgatása, Orbit Camera: a tér forgatása függőleges tengely mentén, Min/Max Toggle: a nézetablak minimalizálása és maximalizálása.

Nem kameranézet-ablak esetén pedig:

Zoom: nagyítás az aktuális ablakban, Zoom All: nagyítás az összes ablakban, Zoom Extents: az aktuális nézetben a tárgyak teljesen ki fogják tölteni az ablakot, Region Zoom: a kijelölt terület nagyítása, Plan: az aktuális nézet felkapása és mozgatása, Arc Rotate: vezérgömb forgatása, Min/Max Toggle: a nézetablak minimalizálása és maximalizálása. Nagyjából végigbongesztük az egészet, ami a felülettel kapcsolatos, ha valami kimaradt, azt idővel pótolni fogom. Kissé unalmas lehet ezeket végigolvasni annak, aki már nyakig benne van, de előbb-utóbb eljutunk izgalmasabb részekhez is. Mikor történik már végre valami?

Sajna a lapban kitöltött helyem véges, így ha felkeltettük érdeklődésedet a 3D Studio Max iránt, akkor nosza, izzítsd be a géped nyáron Windows NT-re, és találkozzunk szeptemberben újabb Maxos segítséggel – ezernyi érdekességet kihagytam most, és még hátravan jó néhány, a kezelőfelülettel kapcsolatos dolog.

Amennyiben valakinek sikerült már valami szépet létrehoznia Maxban, és kedvet érez arra, hogy elküldje floppyn a szerkesztőség címére, tegye meg. Jó mulatást mindenkinek!

NAGY NYÁRI NYOMULÁS

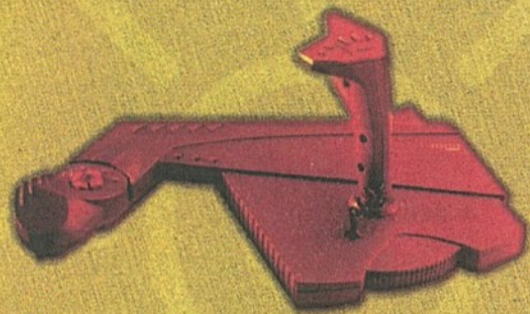
(Mindent bele, kifulladásig)

Phoenix joy



Descent CD

9 900 Ft



Gus 3.7 OEM
9 900 Ft

Gus CD 3
1 990 Ft

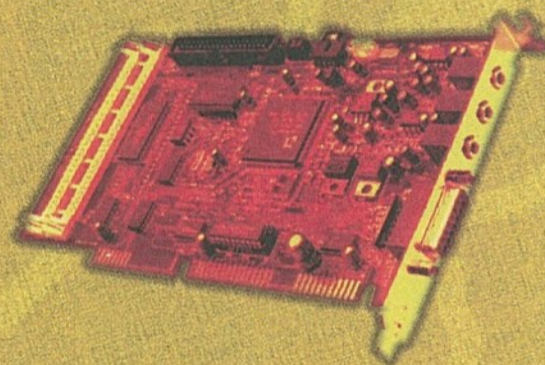
Roland PC 160
dinamikus MIDI billentyűzet
29 900 Ft

Gravis P'n'P



1 mega RAM

23 900 Ft

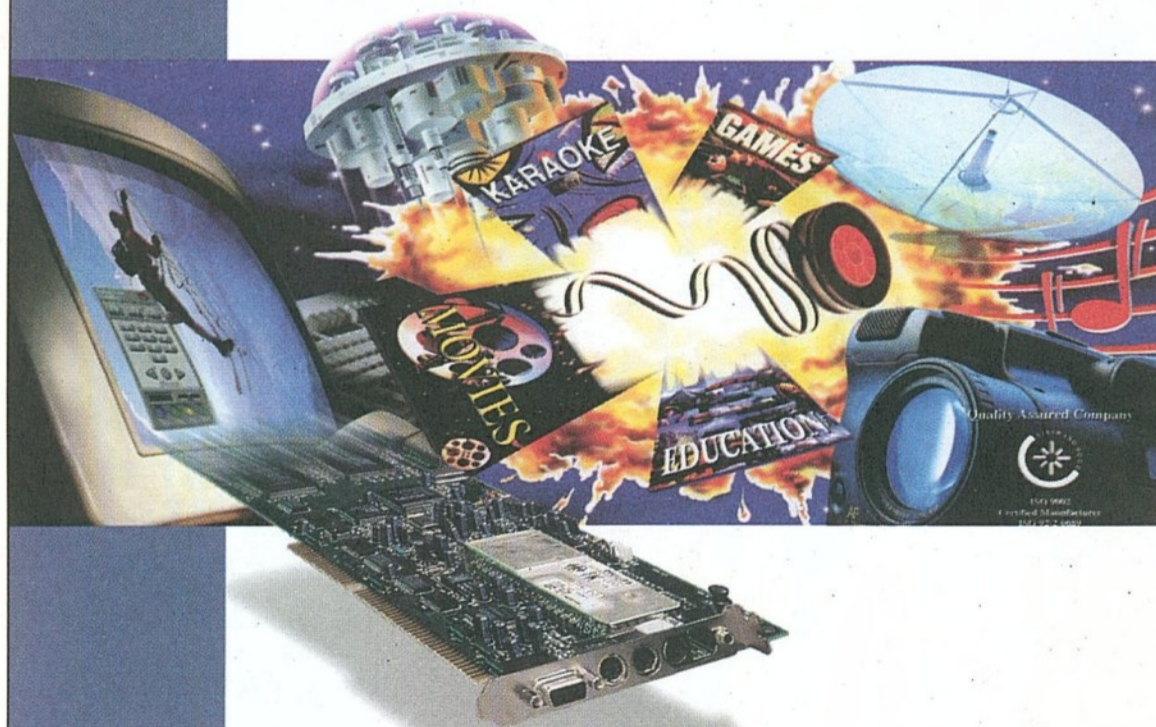


Áraink a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák

Pixel Multimédia Kft., 1088 Bp., Rákóczi út 13.
Telefon: 266-6059, 118-1595 Fax: 118-6651

A világ TV-csatornái az Ön számítógépében

Prime Time TV vagy Prime Time Combo kártyával



- TV a VGA monitoron, akár 12, 16 csatorna is egyidőben
- Teljes képernyős megjelenítés 1024x768-as felbontásig, Hi-colortól a 16.8 millió színig.
- Külső Kompozit Video és S-Video bemenetek (PAL, NTSC, SECAM)
- Microsoft AVI felvételi és lejátszási lehetőség (max: 30 frame/sec)
- Álló képek True Color rögzítési és nyomtatási lehetősége: BMP, PXC, TARGA, TIFF, MMP formátumokban.
- Felhasználó által könnyedén kezelhető vezérlőpanel.
- Teletext bővítési lehetőség.
- MPEG szolgáltatások: Video CD1-2, Karaoke CD, játék CD, CD-I Movie és MPEG állományok lejátszása (csak a Combo kártyán)
- Kompozit Video kimenet: Televízió vagy Videomagnó csatlakozására (csak a Combo kártyán)



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

Wizard's Csodák
Játékterem

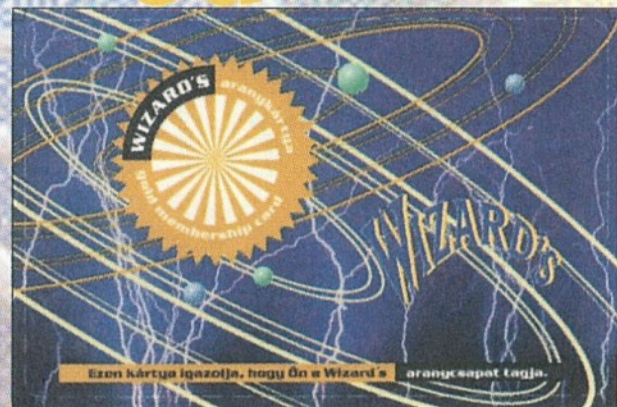
MULTI MÉDIA

WIZARD'S Csodák's

Elmúlt a tavasz, jön a nyár, és aki még nem szerelmes, az most vagy halálra unja magát, vagy szakadtá számítógépezi magát. Ha már megfelelően "zokni vagy agyilag", ugorj le a Wizard's-ba: találtam egy-két érdekesebb dolgot, amiért érdemes nyáron benézned.



semmi köze az elektronikához. Van például csocsó, erőgép (aminek izomból kell bepancsolnod, és méri, mekkora erőt fejtettél ki), foci (megfelelő helyekre kell berúgnod a lasztit), mini-kugli és mini-kosárlabda, meg még egy sor olyan játék, amit a pelenkából épp kinőtt kisöcsi és a nagymama is egyaránt élvez – na jó, ez túlzás, de tényleg itt az ideje, hogy egy picit másféle szórakozást is találj, mint a joy rángatása és a tűzgomb



könyként 2 zsetonnal játszatsz a gépeken. A Wizard's kitalált egy klubtagsági rendszert: ennek lényege, hogy kapsz egy "bankkártyát", amivel token vásárlásakor pontokat szerzel, olcsóbban jutsz hozzá a tokenekhez, ezenkívül egy sor kedvezményt, infót kapsz rendszeresen.

Ja, tényleg, a Wizard's – ki tudja, miért – lecserélte a tokeneket, így a régiékek már nem működnek!

Mr. Chaos

Egyrészt itt a Time Crisis, amiről már írtam egy hangyányit, de most bemutatok egy képet is a gépről. Másrészt a Sportvilág egyre bővül, és most már olyan gépek is vannak, amiknek szinte

csépelése... Még bütykös lesz a tenyered... Nyáron egyébként is minden napra jut egy Wiz' kedvezmény. Részletesen most nem ismertetem, de például hétfőnként csak 195 forint a Quasar, míg csütörtö-

MULTIMÉDIA - SZÓRAKOZÁS

WIZARD'S

**HOL LEHET BUDAPESTEN
NYÁRON IS SIÉLNI?
UGYANOTT, AHOL AZ AUTÓ ÉS
MOTORVERSENYEKET IS RENDEZIK!**

**SÍ - AUTÓVERSENY - FOCI -
MOTOR - KOSÁR - HOKI - BOX**

QUASAR ÉLŐ LÉZERJÁTÉK

A WIZARD'S NYITVA: 11-01-IG

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A
FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON**

**ÉZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR
1996. AUGUSZTUS 31-IG,
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S-BAN!**

VIDEOBIT

Sony Multimedia Studio
Számítástechnika, szórakoztató elektronika

Budapest, XIII. Lehel út 18.
Tel.: 302-0988, Fax: 129-4644

Komplett Pentium számítógépek
kedvező áron,
akár **OTP hitelre** is!

**Számítógép alkatrészek és
szórakoztató elektronikai termékek
széles választéka.**

**Sony rádiómagnó akció!
Érdeklődjön!**

CD írás!





A TV- és könyvvilágban is jól ismert Szemtanú sorozat tagjait most CD-ROM változatban ismerheti meg a Dorling Kindersley-től megszokott exkluzív kivitelezésben. A sorozat rendkívüli részletességgel mutatja be a világ csodáit.

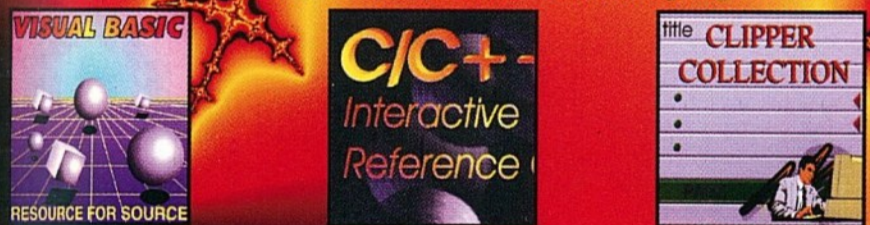
Clipart-ok, grafikus hátterek, betűkészletek, fotó CD-k



Felhasználói- és segédprogramok, shareware gyűjtemények

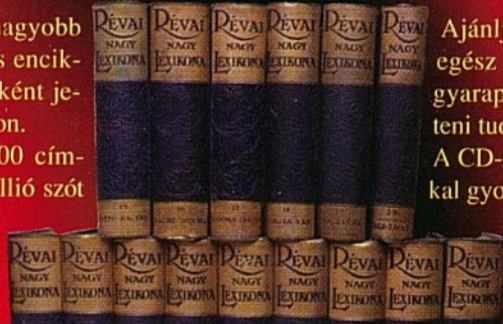


Programozói segédletek, forráskódok, minta programok



RÉVAI NAGY LEXIKONA

A „Révai” a legnagyobb terjedelmű általános enciklopédia, amely elsőként jelent meg CD-ROM-on. A több mint 230.000 címszóval álló, 16,5 millió szót tartalmazó lexikon mindenki számára hasznos információkat hordoz.



Ajánljuk mindenkinek, aki egész élete során szeretné gyarapítani ismereteit, bővíteni tudását. A CD-ROM segítségével sokkal gyorsabban juthat információhoz, könnyen és kényelmesen keresgélhet a hatalmas adatmennyiségben. Ára: 19.900 Ft áfával.



AZ ISMERETEK ENCIKLOPÉDIÁJA



Bud Tákker

Bud Tucker
DUPLA BAJBAN
Az első magyarul beszélő kalandjáték



a Professor



Dikk Télyt

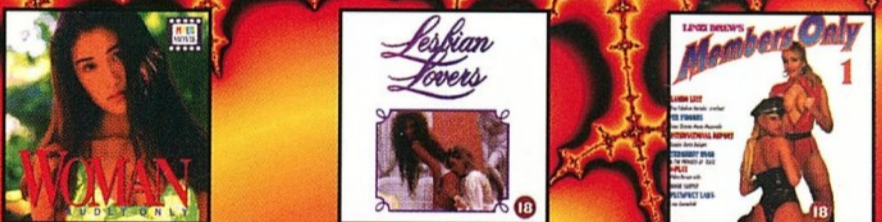
Hamarosan megjelenik!

Full Throttle, Sam & Max, Day of Tentacle stílusában készült szellemes, ragyogó grafikájú és hangulatú játék. Az excentrikus Professor találmányát, a duotronicus replikátort a sötét Dikk Télyt és gonosz cimborái teszik magukévá. Emiatt hősünk, Bád Tákker problémái is megkétszereződnek, mert vissza kell szereznie a gépet.

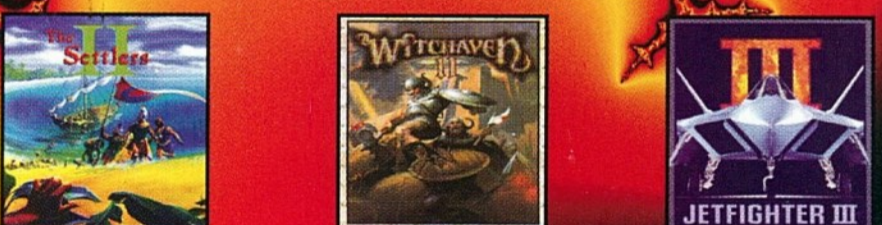
Játékgyűjtemények



Betekintés az erotika világába



VILÁGPREMIEREK



SETTLERS II. – EREDETI ANGOL LEÍRÁSSAL

Magyar nyelvű CD-ROM kínálatunkból: enciklopédiák, nyelvoktató sorozatok, gyerek CD-k stb.



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

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 351-5015, Fax: 351-5016

Klubtagsági rendszer
Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Legyen Ön is klubtagunk! Rendkívüli akciók csak klubtagoknak.

E-mail: automex@mail.datanet.hu

Friss információk a TXT. 682. oldalán.





Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Élvezd a virtuális valóság örületét.

FORTE VFX-1

**Belépő egy másik
dimenzióba!**

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.

Multimedia World ★★★★★

díjat nyert szabványteremtő sisakja.

Bertelsmann CD-ROM-ok:

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű
angol nyelvet oktató CD-k.

Német nyelvű lexikonokból a
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

**Professzionális
hangkártyák**

Audiotrix Pro	42.900.-
Roland SCC 1 hangkártya	88.800.-
Roland MPU 401 MIDI fogadó kártya	21.280.-
Roland SCD 10 GM MIDI hangmodul	37.600.-
SCD 15 GS	47.200.-

MIDI billentyűzet

Roland PC 160	31.920.-
Roland PC 200	39.920.-

Hangszórók

Hangerő- és hangszínszabályozás

J-351 AV aktív hangsugárzó 3"-os, 40W PMPO	5.600
J-511 AV aktív hangsugárzó 4" és 1,5"-os, 100W PMPO	7.900

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft

szoftverek teljes választéka

**Magyar ismeretterjesztő
CD-ROM-ok**

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.240
Mesejáték- mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételre készülőknek

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.