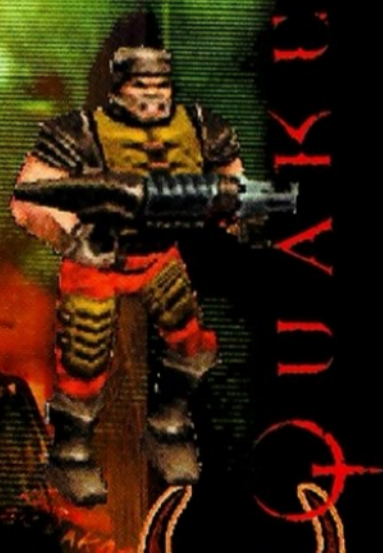


JÁTÉK
CD ROM
MULTIMÉDIA
ROM
HARDWARE
TESZTEK

MAGAZIN

SZEPTEMBER

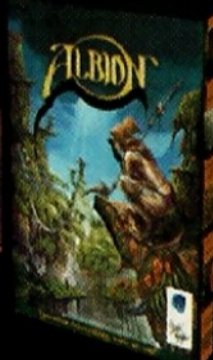
III. ÉVF. 9. SZ. 1996. 695FT.

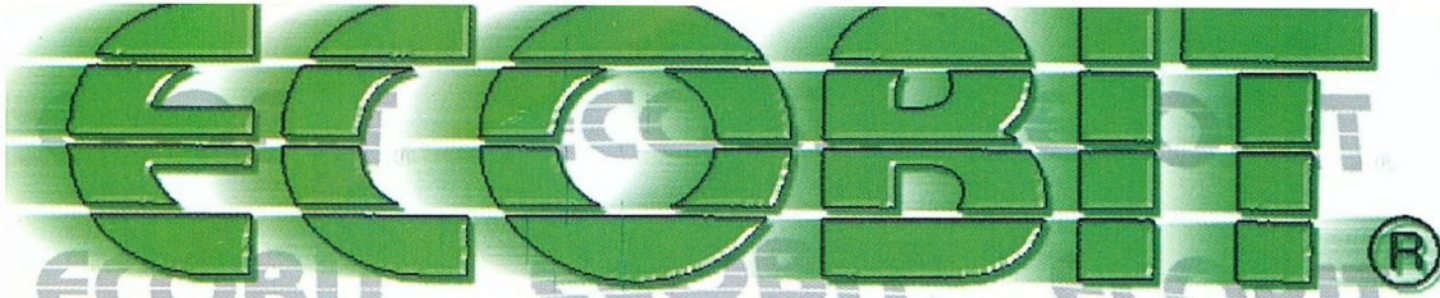


Szenzáció! Albion, Quake és Z játszható demo a CD-n!

GamePort: Alien Odyssey, Chaos Overlords, Close Combat, CyberJudas, Deadline, PBA Bowling és Rise & Rule cikkek, Quake titkos helyek, kimentések. **Játszható demók:** többek között Albion, Euro '96, Fire Fight, Gender Wars, Hind, Pray for Death, Quake, Subspace, Synnergist, Virtua Fighter, Z! **Demók, animációk:** Formula One, Diablo, Tomb Raider, Urban Runner és még sok előzetes. **Extrák:** 30 vadi új Duke Nukem pálya, kiegészítések Quake-hez, rengeteg cheat kód! **Multimedia:** Organic Art és más képernyőkímélők, előzetesek vadi új mozifilmekből (Kábelbarát, Végképp eltörölni, A függetlenség napja, Mission: Impossible, Twister). **Mélyvíz:** Internet Explorer 3.0 full verzió, Microsoft 3D Movie Maker működő demo, új Diamond driverek, Fractal Design Painter 4 működő demo, Ghostscript 4.01. **Shareware programok:** víruskeresők, tömörítők, FTP-, levelező-, képnéző- és grafikus programok frissítései – és még sok más!

IDG





EcoBIT Multimédia Szaküzlet
 1077 Bp. Wesselényi u. 25.
 Tel: 351-3078, fax: 268-0361
 Email: ecobit@mail.datanet.hu
 Nyitva: H-P: 10-18, SZ: 10-14
 Várjuk kedves vásárlóinkat!

Megjelent az év legőrültebb stratégiai játéka!
 Magyar kézikönyvvel már kapható!



A legfrissebb híreket keressen minket az interneten, nézzen be hozzánk vagy hívja a forródrótot: **351-3078**



Szórakoztatás,
 készségfejlesztés,
 oktatás
 felső fokon...



a megszokott DISNEY minőségben!



Már kapható!

THE GENE MACHINE

Kalandjáték a viktoriánus-kori Angliában a Virgin-től.
 A grafika gyönyörű a hangulat Vénusz!

Már kapható!

ALBION

Az év legjobb szerepjátéka a Blue Byte-től.

Logikai-kaland játék a Warner-től,
 a cél az összes széf feltörése!

DEADLINE

- Stratégia az űrben
- Kolóniák építése
- Az univerzum be- népesítése

Az Outpost óta nem készült ilyen játék...

ECOBIT

Információk
 Újdonságok
 Terméklista
 Keresés
 Évesztőlét
 Megrendelés

Érdeklődj az EcoBIT Online Game Store-ban!
 Itt könnyedén és zavarmentesen megtalálhat minden a posztos levél útján vagy akár klasszikusnak számító játék, oktató vagy animációs CD-ROM-ot.

A kiválasztott termékek helyben megrendelhetők és az ECOBIT azokat postán utóval, adatbank elrendezése után a leggyorsabb határidőre belül Önnek elküldi. A megrendelt termékek azok kézbeérkezéskor fognak.

<http://www.accent.compuLine.com/ecobit/index.html>

EcoBIT az interneten!
SZENZÁCIÓ!!!
 Megnyílt Magyarország
 első virtuális CD-ROM
 üzlete az interneten.

A Virgin, Disney, Time Warner, Blue Byte termékeket vásárolja a hivatalos hazai forgalmazótól, az EcoBIT-től. Várjuk viszonteladók jelentkezését is.

ÉS MOST!

És most, mi van? Komolyan, mi van? Minek telefonál-
tok annyit? Azt hittétek, hülyéskedünk? Több bizal-
mat, elvtársak! A PC-X Magazin igenis 600 megabyte-os
CD-vel jelenik meg ezentúl MINDIG! Az előző, nyári dup-
laszám sikerén felbuzdulva (és a mintegy 800 visszakül-
dött kérdőív átnyálazása után) az eredeti, „A” terv sze-
rint haladunk tovább: az újság marad ilyen szép, a CD-n
pedig a megszokott anyagok, cikkek, játékok, programok
kapnak helyet ezentúl is.

Persze az ünneplés mellett sok a munkánk: a CD elő-
készítése és összeválogatása rengeteg időnkbe kerül,
így hamar fel kellett ismernünk, hogy a CD-X-et már nem
tudjuk vállalni. Így végül is azt az ötletünket valósítottuk
meg, amit eredetileg is kivitelezhetőnek tartottunk: a
CD-X-et és a PC-X-et összevontuk. Az új „PCD-X” ötvö-
zi a PC-X írott anyagait, rovatstruktúránk igényeiteknek
megfelelően alakult át (a Music City, a Filmvilág és a
Könyvespolc például ZIP-pelve, „Más-világ” oldalakon
található mostantól), s átvettük a CD-X-en bevált prog-
ramválogatást. Akárcsak a júliusi számunkban, most is
széles választékát találjátok játszható demóknak, előze-
teseknek, cikkeknek, felhasználói programoknak, vide-
óknak... Garantáljuk, hogy mindig megtaláljátok a leg-
újabb, legérdekesebb programokat a CD-n. Ráadásul az
újságban szereplő programokhoz majd' minden esetben
találsz valamiféle kiegészítést a CD-n – ha tehetjük,
mindig feltesszük a játék demóját is!

Assan itt az ősz, s bár a csepergő eső engem mindig le-
hangol, most mégis felvillanyozva, új tervekkel várunk
benneteket: gyertek ki az őszi BNV-re (szeptember 20-
26 között a „D” pavilon 102/2-es standon), ahol szoká-
sos akcióinkkal várunk benneteket! Aztán persze hama-
rosan itt a nagy vásár ideje, a Compfair is – gyere ki,
nézd meg egyedülálló standunkat és játssz egy jót háló-
zatban! Tartogatunk egy meglepetést is: úgy tervezzük,
hogy csapunk egy hatalmas születésnap bulit! Nem tud-
tad? Most leszünk két évesek!

Bár a kérdőív ideje már lejárt (hamarosan postázzuk az
ajándékokat!), kérünk, hogy továbbra is írjatok,
mondjátok el, mit szeretnétek még látni az újságban, a
CD-n – nyitottak vagyunk mindenre!

Várjuk továbbá azok jelentkezését, akik valamilyen
programjukkal, demójukkal, képükkel, zenéjükkel,
szóval bármivel szeretnének felkerülni a CD-re: küldjé-
tek el munkátokat, s ha érdekesnek találjuk, felkerül-
hetnek a PC-X CD-re! Címünk és telefonszámunk a
régiek, használjátok őket!

MÉG

MINDIG

NEM

FIZETTÉL

ELŐ

EZ ESETBEN
VAN EGY
TUTI TIPPÜNK
A LYUKAS
PÉNZTÁRCÁD
ELLEN!

GYORSAN FIZESS ELŐ!

HÁROM SZÁMOT TÖK INGYEN
KAPSZ EZENTÚL!

ÍGY SPÓROLSZ LEGALÁBB
2000 FORINTOT!

PLUSZ KAPSZ EGY PC-X
PÓLÓT FOR FREE!

EZ A PÓLÓT MÁSHOL
NEM KAPOD MEG!

ÍRJ VAGY TELEFONÁLJ:

1537 BUDAPEST, PF 386.
TEL.: 156-0337, 156-8291
E-MAIL: PCX@IDG.HU

AJÁNLATUNK 1996. OKTÓBER 31-IG ÉRVÉNYES!

Hotline News	6
F1GP2	8
Quake	12
Albion	14
Urban Runner	18
Return Fire	20
Fire Fighter	21
Space Hulk	22
Star Trek: Klingon	23
Z(ed)	24
Close Combat	26
Más-világ	28
Monty Python	31
Aréna	32
HW Depo	34
Videokártya teszt	36
DR. MIDI	37
3D Studio Max	38
Kai's Goo	40
Jerusalem	42

Quake

1996. június 22-én az Interneten megjelent a régóta várt Quake shareware verziója. A türelmetlen játékosok ezrei valósággal megrohamozták azokat a szervereket, amelyekről a programot le lehetett tölteni. Először a 0.91-es változatot nyomta végig mindenki, de hamarosan követte a frissítés, az 1.01-es verzió is.



12-13

Grandprix 2

„...Viszont az erőmű-tulajdonosok számára már megjelent az igazi csemege: az SVGA felbontás (inkább nem írom le, milyen gépen fut gyönyörűen, teljes részletességgel: P133-on már élvezhető)...”



8-11

Z

„Támadnak, mindenhol támadnak! Parancsnok csináljon valam... AAAARRGGHH! A harckocsi elkészült! Szép lövés! A robotok gyártása befejeződött! Készítsd ki őket! Parancsnok, a támadást visszavertük, bár nem tudom meddig bírj... AAAARRGGHH!”



24-25

Albion

A Blue-Byte már előrukkolt jó néhány klassz programmal (nálam például a Battle Isle I. és II. volt nyerő), de RPG-t eddig nem nagyon láttunk tőlük. Most megtört a jég és elkészült az Albion, mint a kategória bemutatkozó darabja.



14-17

Következő számunk 1996. október 1-én, kedden 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 átvészelni a tervezés fáradalmas heteit!
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 695 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft, a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 96.0324
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.

TARTALOM

PC-X
MAGAZIN
1996. Szeptember
CD-ROM melléklet

Hind

„Helikopáter! Telikoffer! Helikopter, ez az! Szimulátor a javából – igaz, még nincs kész, de nézzetek meg egy játszható demót...”



Pray For Death

„Are you ready to Die? A Virgin ismét kitett magáért, vadonatúj verekedős játékkal örvendeztette meg piciny, agresszív lényem. Az új stuff ötvözi magában a Mortal Kombat 3 grafikájának szintjét és a Rise of the Robots hangulatát. A játszható demóban két karakter játszható: Anubis, az egyiptomi isten és egy robot.”

Synnergist

„Máskálós kalandjáték ez, s mint ilyen, egész jó – videorészletek, rajzolt háttérgrafika... A 21st Century Entertainment nagy súlyt helyezett a tőlük szokatlan játék elkészítésére. Eddig csak flipperrel rukkoltak elő, úgy látszik, ez már nem hoz eleget a konyhára. A címlapon szereplő játékról következő számunkban olvashattok részletesebb leírást, addig próbáljátok ki a játszható demót!”



Euro '96

„Bármilyen furcsa is, úgy tűnik, a Gremlin kijavította az Actua Soccer hibáit, s a foci-világbajnokságra kiadta 96-os verzióját. Talán még nem szaladtunk ki a szezonból – itt egy játszható verzió!”



GamePort:

Alien Odyssey, Chaos Overlords, Close Combat, Cyber-Judas, Deadline, PBA Bowling és Rise & Rule cikkek, Quake titkos helyek, kimentések.

Játszható demók:

Többek közt: Albion, Euro '96, Fire Fight, Gender Wars, Hind, Pray for Death, Quake, Subspace, Synnergist, Virtua Fighter, Z!

Demók, animációk:

Formula One, Diablo, Tomb Raider, Urban Runner és még sok előzetes.

Extrák:

30 vadi új Duke Nukem pálya, kiegészítések Quake-hez, rengeteg cheat kód!

Multimédia:

Organic Art és más képernyőkímélők, előzetesek vadi új mozi-filmekből (Kábelbarát, Végképp eltörölni, A függetlenség napja, Mission: Impossible, Twister).

Mélyvíz:

Internet Explorer 3.0 full verzió!, Microsoft 3D Movie Maker működő demo, új Diamond driverek, Fractal Design Painter 4 működő demo, Ghostscript 4.01.

Shareware programok:

víruskeresők, tömörítők, FTP-, levelező-, képnéző- és grafikus programok frissítései

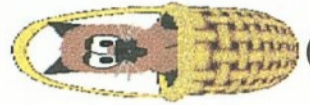
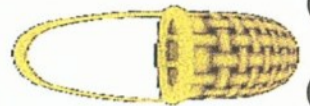
...és még sok más... Böngészd át a CD-t!

N

Néhány hónappal ezelőtt jelent meg egy Dogz nevű játék. Talán a macskakedvelők szakszervezetének nyomására, esetleg felbuzdulva az első rész sikerén, elkészült a **Catz**. Nevéből következően itt most nem kutyusok rohangálnak a labdáért jutalomcsontban reménykedve, hanem **cicák kergetik a „computeregeret”**, várva arra, hogy gazdijuk felfigyeljen rájuk és tejjel töltött cumisüveggel jutalmazza a „nagy vadász”-t. Mindent tud a kis édes, amit egy macskának tudnia kell: játszik a gombolyaggal, utálja a vizet (vigyázz, ha sokszor fröcskölöd le a cicát, megsértődik, s csak nagyobb hátsimogatás után hajlandó öfelsege szoba állni), imádja a halas kekszet, sőt még dorombol is... no persze csak simogatáshegyek után. Egyetlen komoly hátránya, hogy szinte majdnem lefoglalja a Win95 erőforrásait, tehát egyszerre munkára és **Catz**-ezésre sajnos nincs lehetőség.



Catz



Zong



Pray for Death

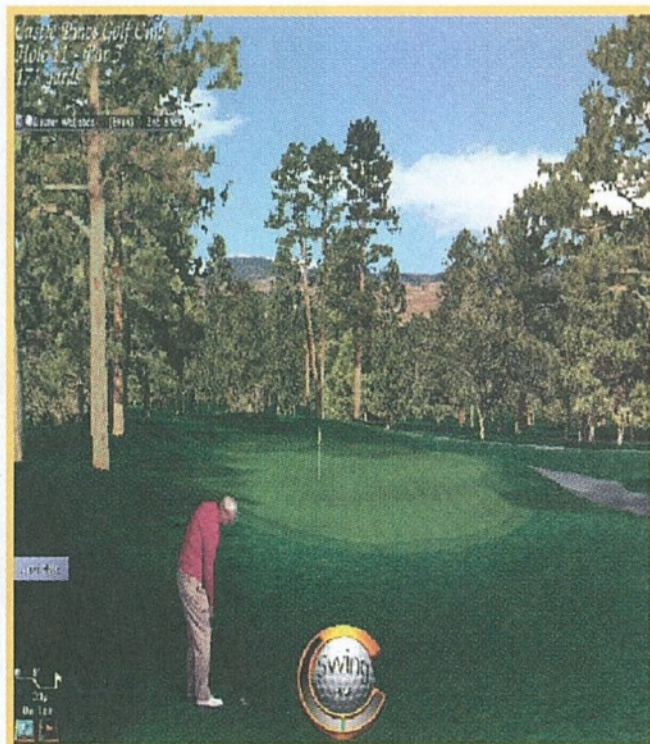
„Are you ready to Die?”

A Virgin Interactive Entertainment ismét kitett magáért, vadonatúj veredős játékkal örvendeztette meg piciny

agresszív lényem. Az új stuff ötvözi magában a Mortal Kombat 3 grafikájának szintjét és a Rise of the Robots hangulatát. A demo verzióban, mely **szerepel a CD mellékleten**, két karakter játszható: Anubis, az egyiptomi isten és egy robot. Mint már említettem, a grafikáról egy rossz szót sem lehet szólni, ami ráadásul gyors is – 486 DX2/66-os gépen 25 fps sebességgel játszhatunk. A teljes verzióban **10 választható karakter** lesz, nem beszélve a többi, rejtett szereplőről.

A fejlesztők igencsak összeszedték magukat, hiszen minden karakterre 430 mozdulatot „pazaroltak”. A demóban csupán a játszható karakterekhez rendelt hátterek előtt verekedhetünk, a fullban 12 áll majd rendelkezésünkre. A vér és egyéb (fény, árnyék) effektek természetesen dögvélvel vannak jelen. (A robotból például apró vackok hullanak, sokkoló sérülés esetén kóbor áramkörök cikáznak át szerencsétlenül.) A mellékelt tájékoztató afelől is megnyugtató, hogy ha megvesszük a teljes programot, a fent említett opciókon kívül egyedülálló **zoomolás teszi élvezetesebbé** a játékot. A stuff, ha minden igaz, egy teljes CD-t fog megtölteni, hiszen 30 megát foglalnak el a hátterek, 100-at a renderelt grafikai rutinok, 20-at a karakterek kidolgozása, 8-at a hangeffektek, nem beszélve arról, hogy **12 zenei track** is hallható lesz, miközben a gépet alázuk fergeteges gombnyomásainkkal. A mellékelt képek remélem elég jól sikerültek, s megnyeri tetszésüket a VIE legújabb próbálkozása.

Jon



Links

Gondolom igen kevesen hallottak a Links nevű golf programról, pedig ez minden idők legnépszerűbb és legsikeresebb sport-szimulációja! Most egy kicsit gatyába rázták! A Links LS az Under A Killing Moon grafikai alapjaira épül, a maximális felbontása – még leírni elképesztő – 1280x1024 True Colorban, illetve 1600x1200 HiColorban! További extrák: multiplayer üzemmód modemen és hálózaton, szabadon állítható kamarák, helyzetfüggő 3D hang és megjelenítés a pálya bármelyik pontjáról. Természetesen felülről kompatibilis a régi Links pályákkal. DOS és Win95 környezetben működik.

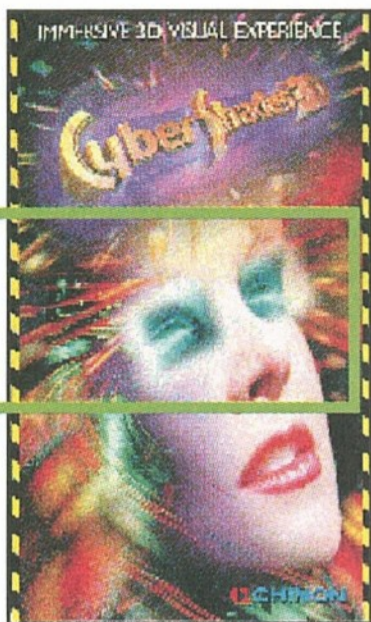
TRf



Chinon CyberShades 3D

A Cinon márkanévről először a fényképezőgépek és fénymásolók ugranak be. Nemrég viszont a PC-s ág kirukkolt egy meglepő kiegészítővel, az egyedülálló CyberShades 3D eszközzel (a teszt példány a Mixim Kft. – Tel.: 217-8762 – jóvoltából időzött a szerkiben). Ezen eszköz 3D megjelenítésének alapja az a biológiai tény, hogy térérzékelésünk – leegyszerűsítve – két szemünk eltérő helyzetéből adódóan történik: a szem pedig átverhető például úgy, ha a két pislogónknak eltérő, de nagyon hasonló képeket mutatunk. Maga az eszköz nem más, mint egy szemüveg, amely a szemek megfelelő időben való letakarását szabályozza. A párhuzamos portra csatlakoztatott vezérlőegység a két szem előtt elhelyezett lapokat sötétíti el megfelelő időnként – így a képernyőn megjelenő információt csak abba a szembe engedni eljutni, amelyiknek az szól. Rendkívül éles térhatás érhető el vele, szinte lehet gyalogolni a monitorba. A software ellátottság itt is elég fontos szempont lehet, a doboz tartalmaz egy CD-t öt programmal: a Wolfensteint, egy hozzá hasonló Depth Dwellers című, a VRSligshot nevű hálózatos, modemés úrhajós-lövöldözős és két gyerekeknek szóló oktatójátékot.

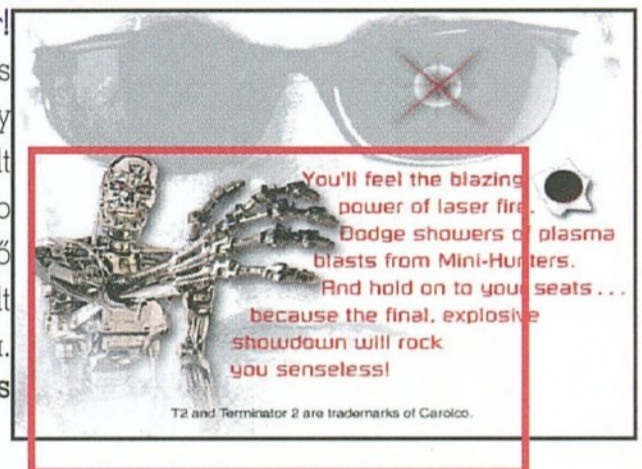
Schuerue



A Terminator újra visszatér!

Am ezúttal nem egy harmadik részben (legalábbis egyelőre), hanem „csak” egy speciális vetítőbe. James Cameron, az előző részek rendezője hamar elköltött néhány millió dollárt egy 3D térhatású T2-re: az újraforgatott jelenteket egy speckó 3D moziban nézheti meg a tisztelt nagyérdemű – persze valamiféle újszerű 3D szemüvegben, tök sötétben kuksolva. Három darab 15x7 méteres vásznon dübörög be Schwarci a Harley Davidsonján, miközben a mozi füstfelhő lepi el. A Terminator 2 alapjaira épülő, húsz perces filmben új, Silicon Graphics által renderelt „szereplőkkel” is találkozhatasz – persze csak ha kiutazol a tengerentúli, orlandói vidámparkba.

Mr. Chaos



ACCESS Software

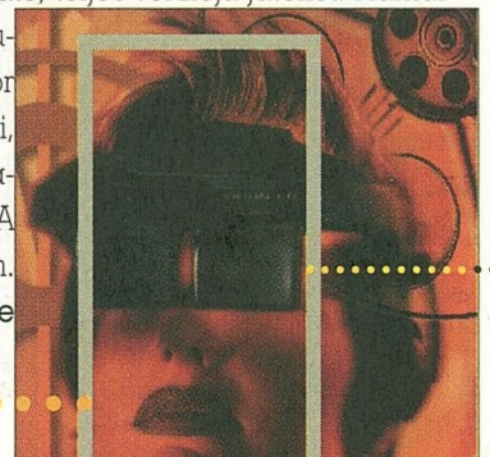
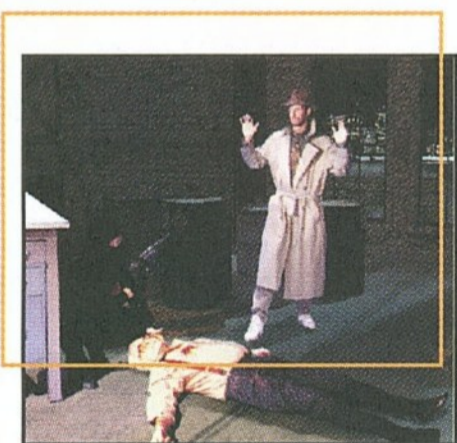
Majdnem két évi hallgatás után ismét hallat magáról az ACCESS Software! Elkészült, és hamarosan kapható az 1994-ben kiadott Under A Killing Moon folytatása, a Pandora Directive. A főszerepben ismét Tex Murphy, a lepusztult magán detektív, aki jó szokásához híven megint belekeveredik valamibe, amiből már csak az élete árán tudna kimászni. De ezt már hobby öreg barátunknál! Mint minden zűrös ügy, ez is egy egyszerű 500 dolláros megbízással kezdődik, s mire kiderül, hogy mi is történt 1947 július 6-án, mi az igazság roswelli UFO szerencsétlenség körül, és milyen összefüggésben van mindez a letűnt Maja civilizációval, már rég késő! Napvilágra kerül a kormány legféltettebb titka...

TRf

Virtual i-glasses

Be kell valljam, eddig csak kiállításokon láttam virtuális valóság eszközöket, ott is csak messziről, mert egyszerűen nem volt idegem kívánni a kilométeres sort. Nemrégiben azonban egy „tőkeerős” (nem rövid „ö”) ismerősöm azzal örvendeztetett meg, hogy kölcsönadta az „i-glasses!” névre hallgató csodáját. A szerkentyű három részre tagolódik (nem, nem fej, tor és potroh!), ezért kifejezetten nem sisak formájú. Az a része, amibe belenéz az ember, inkább egy jól megtermett napszemüveghez hasonlít, amiből még két kis hangszóró is kikandikál, úgy fültájékon. A harmadik darab egy lapos, fekete doboz, amelyben a szemüveg működéséhez szükséges csatlakozók kaptak helyet. Ami a szoftvertámogatottságot illeti, megkapjuk a Descent és a Heretic shareware változatát, illetve egy Ascent névre hallgató, teljes verziójú játékot. Hamar felfedeztem egy „Fly” című programot is a mellékelt CD-n, ami nem más, mint egy igen bu-tácska repülő-szimulátor, de arra kitűnően alkalmas, hogy visszaadja azt az élményt, amikor repülsz a géppel és szabadon bámészkodsz kifelé a cockpit-ból. Ami a benyomásokat illeti, hát... Nos, nem akarok fanyalogni, mert élmény kipróbálni egy ilyen cuccot, de elgondolkodtat, hogy vajon megéri-e egy igényes 15 hüvelykes, SVGA monitor árát egy ilyen eszköz, avagy sem.

Sam. Joe



Már réges-régen vártuk azt a pillanatot, hogy megpillanthassuk egy frissen érkezett tesztel-nivaló dobozán a Formula One Grand Prix 2 feliratot. Igaz, a cím első része elmaradt, de örömmiket ez sem tudta kisebbiteni. A játék lényege ugyan nem sokat változott, sőt, ha szimpla VGA-ban játszunk, akkor a kinézetben sem történt akkora ugrás. Viszont az erőmű-tulajdonosok számára már megjelent az igazi csemege: az SVGA felbontás (inkább nem írom le, milyen gépen fut gyönyörűen, teljes részletességgel: P133-on már élvezhető).

Az intró nem tetszett különösebben, csupán állóképeket rakosgat ki egymás után a képernyőre a gép. Egy ilyen kaliberű programnál szerintem már elkelt volna egy jó kis mozi, bár az is igaz, hogy nem ez a lényege.

A már megismert vezetési segédletekhez (automata fé-

kezés kanyarok előtt, automata váltó, visszaforgatás a menetirányba, sérthetatlenség, ideális ív, ajánlott sebesség) csatlakozott még egy hetedik is, amely elvileg leveszi a gázt, ha a hátsó kerekek kipördülnek. Azért mondom, hogy elvileg, mert ettől még nyugodtan lehet kipörgő kerekkel, füstcsíkot húzva elindulni. Viszont e nélkül szinte fizikai képtelenség menni. Egyszer feltétlenül érdemes kipróbálni! A játék szerintem jóval nehezebb az elődjénél. Egyik ismerősöm, aki az F1GP első részében, Ace szinten mindenkint 3-5 másodperccel vert teljesen irreális körrekordokat futva, itt a középső nehézségi fokon alig bírt lépést tartani a mezőnyel. Időmérőkön rendszeresen a 15-20. rajtkockáról indult. Ez nem azért volt, mert ezt a programot nehezebb lenne vezetni az elődjénél, hanem mert jelen esetben sokkal nagyobb szerep jut a kocsibeállításoknak. A kézikönyv például a brazil pálya egyik egyenesére 200 Mph végsebességet ír, én pedig bármilyen beállítással próbálkoztam, még a 195-öt sem sikerült elérnem.

A legtöbb problémám az irányítással volt. A legérdekesebb az, hogy a billentyűzeten nem lehet bármely billentyűt kiválasztani az irányításhoz, hanem csak azt a néhányat, amit a gép gondol (A, Z, Alt, Space) – igaz, a játékot bevallottan joystick-ra írták. Nosza, elő a hancúrbotot, gondoltam, majd sorra döntögetem a körrekordokat. Érdekes módon a kocsí úgy ugrált a pályán, mint szöcske a nyári réten. Nyikkant egyet a kerék, és máris egy méterrel arrébb találtam magam. Ez egyenesekben nem különösebb probléma, viszont egy-egy kiélezettebb kanyarban az a méterecke pont elég volt arra, hogy az egyik kerék a fűre kerüljön, és már cikáztam is a



gumiakadály irányába. Összesen három joyccal próbálkoztam, mindegyikkel ezt alkot-ta. Pellus gépén viszont tökéletesen működött. Nosza, hangkártya csere! Az új SB16-tal tökéletes, a régi GUS-sal nem – a fene se érti...

Ezenkívül lehet próbálkozni egérrel is, de nem tartom túl sikeres ötletnek. Az irányításhoz talán inkább a joyt ajánlanám, azon egyszerű oknál fogva, hogy finomabb. Igaz a billentyűzet gyorsabb, hisz' az egyik irányból sokkal hamarabb lehet átváltani a másikba (pl. S-kanyarban), ha csak az egyik ujjunkkal át kell lépni a szomszédos billentyűre. Ugyanez áll a gyorsítás/fékezésre. Viszont a billentyűzet nagy hátránya, hogy lassabban lehet vele elindulni, mert a kerekek pörögnek, és hamarabb kell elkezdni fékezni az 1-2-es sebességű kanyarok előtt, mert ha megcsúszik a kocsí a blokkoló kerekek miatt, akkor nem lehet vele kanyarodni.

A gépigényekről különböző felbontásokban már érkeztek kósza hírek. Ha mindent bekap-



prix 2

csol az ember, akkor egy P133-on kb. 9 frame/sec teljesítmény várható. Ez még élvezhető, de kissé lassított felvételnek érezzük. Az ideális úgy 15-20 körüli értéken van. Ezt aránylag könnyen el lehet érni még egy P100-on is, amennyiben nincsenek túl nagy igényeink a visszapillantót tekintve, és a kerítések, reklámtáblák stb. texture map-jéről is le tudunk mondani. De ezek csak a külső néző számára fontosak, a vezető úgyszem figyeli.

Mostanában kitört rajtunk a fordítási láz, már ami a kézikönyveket illeti. Ezt igen örövendetesnek tartanám, amennyiben a fordítások tényleg élvezhetőek. Az F1GP2 magyarítása az 576 Kbyte keze munkáját dicséri, bár néhány „fejrefordításától” sikoltozni tudnék, például a kört (lap) rendszeresen menetnek írták, mintha a vurstliról lenne szó, a pálya helyett meg futamot használtak (mész két menetet a futamon – borzalom), és még sorolhatnám. (Persze ezek nagyrészt csak a szőrös szívű, mindig kekeckedő tesztelőt zavarják, ám tény, hogy egy ilyen kaliberű program magyar kézikönyvvel sokkal élvezhetőbb – a szerk.) Ha már a könyvnél tartunk, feltétlenül meg kell említeni a benne lévő igencsak hasznos tudnivalókat. Hátról, a függelékeket érdemes nagyon gondosan áttanulmányozni. Minden pályáról találunk egy rövid leírást, ami azért hasznos, mert így lesz körülbelüli irányértékünk arra, hogy az egyes kanyarokat mekkora sebességgel lehet bevenni

előtte a könyv (bár szerintem Damon Hill sem gépkönyvből rója a köröket). A beállításhoz óriási segítséget nyújt a másik nagy újdonság: grafikonokon ki lehet elemezni a teljesítményt, különböző szempontok szerint: sebesség, gáz, fék, a kocsi magassága, felfüggesztés (ez utóbbi kettő minden kerékre külön) stb. Ennek már csak akkor van szerepe, ha elég stabilan jó köröket megyünk, és addig eltelik még egy-két nap. Ugyanitt, a függelékekben találhatunk még egy-két adatot a versenyzők és csapatok 1994-es évi teljesítményéről, de ez szerintem már csak a nagyon komoly F1 rajongókat érdekli.



A játék közben több billentyű nyomkodásával tehetjük színesebbé életünket. Legfontosabb az F1-F7, amivel a vezetési segédleteket lehet ki/be kapcsolgatni. Az O-val megnézhetjük a processzor leterheltségét. A gépkönyv azt írja, hogy ha ez tartósan 100% felett van, le kell venni a részletességi fokot. Őszintén szólva nem tudom, hogyan tud egy processzor 100%-os teljesítménynél jobban dolgozni (lehet, hogy még a kommunista időkből maradt proci a norma 200%-ot teljesíti?).

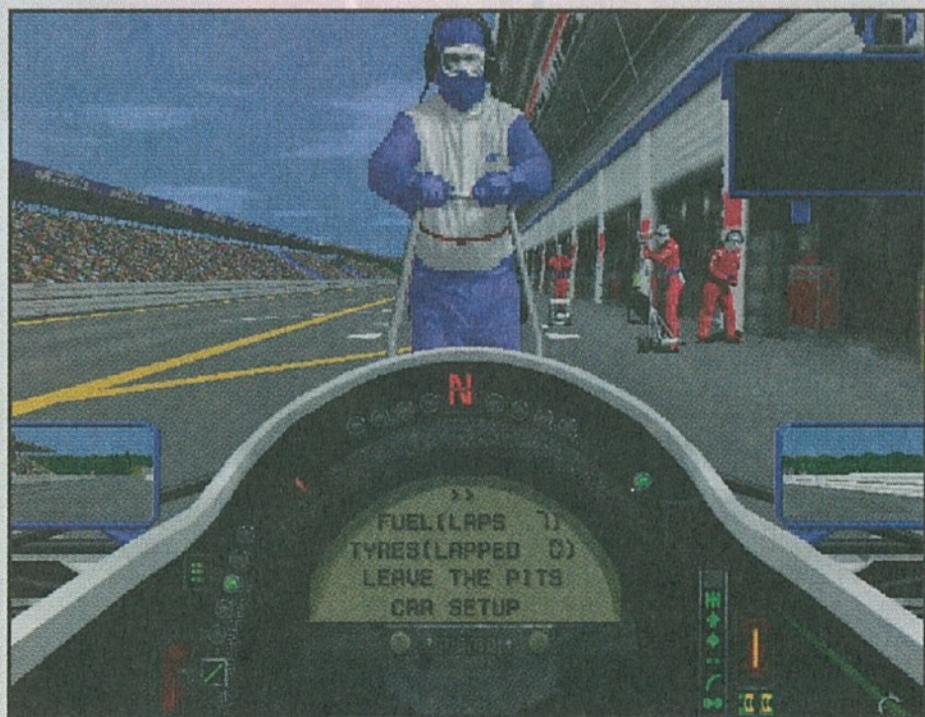
Próbálkozhatunk még az Alt-D-vel, ami a részletességi fokot állítja oly mó-

don, hogy egyes tereptárgyakat elvesz a képernyőről. Amennyiben a játékot a P-vel leállítjuk (joystickosoknál Space), akkor az R billentyűvel az utolsó 20 másodpercet új-

ra megcsodálhatjuk (akárhányszor). A Q-val az edzések és az időmérők folyamán visszatérhetünk a box-ba, amennyiben nincs kedvünk végigmenni a pályán még egyszer, az Esc-vel általában kiléphetünk a menübe.

A műszerfal is sokat változott az előző rész óta. Mondhatni teljesen átrajzolták, de még most sem oldották meg, hogy a kormány forogjon, ha kanyarodunk. A kormány felett balra kapott helyet a fordulatszám-mérő. Akkor érdemes váltani, ha már kigyulladt a piros lámpa. Mellette az aktuális sebesség kijelzője, ettől jobbra négy figyelmeztető lámpácska található. Balról jobbra haladva, az első, egy piros lámpa azt jelzi, hogy valami gond van a kocsinkkal, hogy pontosan mi csoda, azt kiírják az LCD kijelzőre. A második, szintén piros jelöli, hogy már csak két körre elegendő üzemanyagunk maradt, érdemes gondolkodni a boxba való kiálláson. A harmadik már sárga, akkor gyullad meg, ha részidő-mérés történt. A negyedik szintén sárga, a box valamilyen általános üzenetét jelzi.

A kormány mellett jobbra haladva egy kis zöld lámpa jelzi, hogy a saját kocsinkban ülünk, hiszen a fel/le nyilakkal ellátogathatunk máséba is (csak így nehéz irányítani a sajátunkat). A Home billentyűvel bármikor visszatérhetünk. Ez a lámpa egyébként sárgán villog, ha több játékos üzemmódban mindjárt elveszik tőlünk az irányítást (akárcsak az első részben). Ettől jobbra a vezetői segédeszközök kijelzői, a kocsi ikonja,



(sajnos mér föld/órában van megadva). Jó szolgálatot tesz még a kocsi beállításáról szóló rész is. A többit is érdemes egyszer elolvasni, de ezt a fenti kettőt vagy megtanulja az ember vagy állandóan nyitva van



amin a meghibásodásokat kísérhetjük figyelemmel és a box-kijelző kapott helyet. Ez utóbbi sárga, ha várnak minket a box-ba (Enter-rel lehet kapcsolgatni), piros X, ha a csapattársunk készül befelé (ha mi vagyunk az első számú pilóta, akkor egy Enter-rel mi mehetünk be elsőként).

A kormány bal oldalán a nehézségi szint, a részletességi fok és a többi kocs szintjének ('94-es szintek, minden kocs egyforma, tetszőleges) kijelzője látható. A kormány közepén az LCD kijelző található a köridőkkel, az üzemanyag mennyiségével és még sok minden mással. Fontos, hogy az időknél a BEST nem a legjobb köridőt jelzi, amit futottak, mint ahogy azt a TV-közvetítésekben megszokhattuk, hanem a saját legjobbunkat.

Sokan kérdezték (többek közt én is), hogy ha '96 második felében jön ki a program, miért nem sikerült a 95-ös szezon kocsijait belerakni? Nem tudom. Szerintem meg lehetett volna csinálni, de nem sok változást hozott volna a programba, ezért biztos úgy gondolták, nem éri meg a fáradságot. Mindent összevetve a program nagyon jó. Sőt mi több: szuper. SVGA módban annyira élethűnek tűnik a verseny, hogy még a kanyarokban is bedőltem egyes élesebb helyzetekben. És ahogy a kövek repülnek ki a kerekek alól a homokágyban...

Azonkívül, amiről eddig még nem esett szó, a hangok is fergetegesek, a játszhatóság meg egyszerűen fenomenális. Egyszóval minden ízében profi módon megírt program, megérte várni rá.

Pelace

Pellus-féle addendum

Kissé vegyes érzésekkel fogadtam a programot, amely az eddigiek közül a legkomplexebb és legélethűbb autoszimuláció. Ezek javarészt apróságok miatt ébredtek bennem, úgymint a P100-as látványos kínlódása SVGA módban, a lerobbant autó meglehetősen igénytelen eltávolítása a pályáról, valamint a gépkönyvben az autó beállításához adott gyér segítség. Ezen túl viszont tényleg igen jó a program: ugyan nem vagyok valami nagy ász a „szakmában”, de néhány profi haverom sem bírta elsőre legyűrni Schumachert (sőt másodikra sem!). A magyar gépkönyv is egészen tűrhető lett, csak a „menet” szót használták benne túl gyakran – legalábbis az én ízlésem szerint. Összefoglalva: szerintem megéri a pénzt, amit kérnek érte!

Mr. Chaos-féle addendum

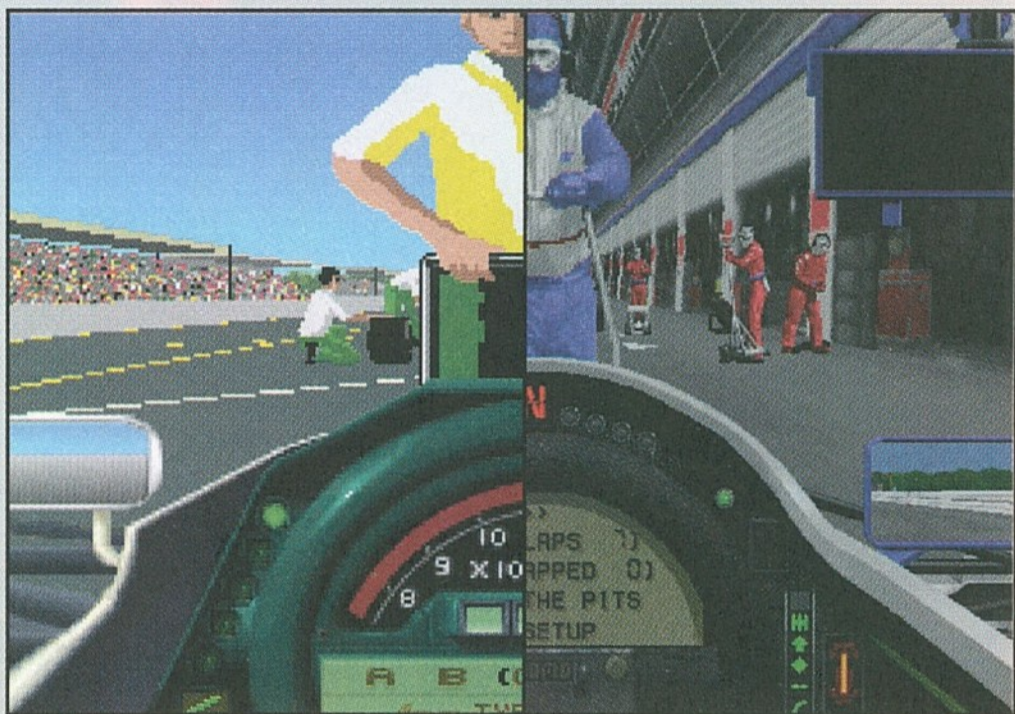
Ezt is megértük: befejezték, megjelent, kész, vége az örületnek. A Microprose elvégezte a munka oroszlánrészét, most már csak a mi dolgunk, hogy élvezzük is. Nem tudom, kiérződik-e szavaimból a keserűség, ugyanis hangyányit csalódtam. No, nem azt mondom, hogy nem tetszik, nem szép, nem kell – de nem erre szá-



mítottam. Az F1GP2 ugyanis fenomenális, ami a grafikát, a hangokat és a szimulációt illeti, de mégis sok olyan bosszantó tulajdonságot fedeztem fel benne, amelyek megmételtyezik felhőtlen játékkedvem. Ezek mindegyike a játszhatósággal van kapcsos-

latban, amelyeket, gondoltam, okulva az első rész hibáin, kijavítanak. Pelace már leírta, milyen szuper a program, ezekkel egyetértek, ám mégis vállalom a pesszimista bagoly szerepét, és elhuhogom, miért csapkodtam olykor önfeledten az asztalomat.

Ugyanaz az idegesítő tulajdonság megmaradt a játékban, mint az első részben: ha homokra, fűre fut a kocs (vagy kanyarban megcsú-



szik), és tövig nyomod a gázt, akkor ahelyett, hogy örületes motorbögés közepette kipörögnének a kerekek és felrobbanna a túlpörgetett motor, a kocs halk mormogással, szinte alapjáraton veszi az akadályt. Pelace egyébként nem hangsúlyozta eléggé, milyen fontos a kipörgés-gátló használata: ha billentyűzetről játszol, nem tudod szabályozni, milyen erővel nyomja a „sofőr” a gázt. Így kanyarokból kifelé állandóan küzdenem kellett, hogy ne törjön ki a kocs feneke – ha azonban bekapcsolod a kipörgés-gátlót, ennek veszélye minimálisra csökken.

Nem tetszik, hogy nem definiálhatom szabadon a billentyűzetet: utálok az A, Z, „.” és „,” gombokkal játszani, mert én egy kézzel szeretem kormányozni az autót, tehát a kurzorgombok esnek kézre.

Nem értem azt sem, hogy ha olyan klaszszul megcsinálták,

Pilométer

486 DX2-66, 8 MB RAM

9 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS

Microprose, (576 KByte)

Az F1GP2-nek lenyűgöző grafikája és hangja van – az „élő valósághoz” közel járó szimulátor. Igaz, akadnak apróbb idegesítő hiányosságai, de ezek eltörpülnek a játék fantasztikus mivolta mellett!



5

hogy a levegőbe repülhet a kocsi ütközéskor, akkor miért kell annak lassított felvételenként történni, nélkülözve a legkisebb „élet-hűséget” is?! Pentium 100-on egyébként is elvárnám, hogy ne kelljen SVGA felbontásban kikapcsolgatnom a textúrák felét...

Biztosan akad még más, idegesítő, ám megszokható apróság, ami most nem jut eszembe, ám voltaképpen ezek eltörpülnek a játék csodálatos mivolta mellett. Vedd meg az F1GP2-t, mert valószínű, hogy sokáig nem készül ilyen igényes autóverseny-szimulátor (a Psygnosis ígér egy hasonlót őszre, ami első ránézésre gyönyörű, ám még nem játszottam vele). Eltekintve az apróbb bosszantásoktól, ki kell jelentenem, hogy az év, sőt, megkockáztatom, az utóbbi öt év legjobb autóversenyével volt dolgom!

Megarace 2

„Nem a győzelem a fontos... csak az a fontos!”

„Sosem hallottál Lance Boyle-ról? Nem? Hol éltél az elmúlt pár évben? Lance Boyle a Virtual World Broadcast Television legsikeresebb műsorvezetője. Minden csütörtökön – hölgyeim és uraim – a VWBT jóvoltából, Lance Boyle és a... Megarace 2!”

Annak, aki egy kicsit is ért a játékokhoz, bizonyára ismerősen cseng a Megarace cím, hiszen 1993-ban – amikor még az úgynevezett „virtual reality” játékok épp csak gyermekcipőben jártak (egy 3D-s „0” betű kergetett egy scrollozó pályán egy ugyancsak 3D-s „W” betűt) – a Cryo Interactive Entertainment olyan grafikai megoldásokkal fűszerezett stuffal lopta be magát a teszterek és játékosok szívébe, melyhez foghatót addig még nem láthattunk. Majd jött a következő mérföldkő a (játék)intrók terén – a Lost Eden –, amit még mindig megnézek az eleje miatt, ha időm engedi. Teltek, múltak a hónapok, s felröppent a hír, készül a Megarace folytatása. Már akkor tudtam, fantasztikus lesz. Néhány héttel később pedig kezembe került az a preview, mellyel Ti is játszhattatok a PC-X júliusi CD mellékletén. Aztán, egy szép napon megkaptam az 1.9 Beta verziót, mely a mellékelt papír szerint már teljes, s valószínűleg szeptemberben már kapható. (Aki pedig nem ismerné a szóban forgó játékot, annak csak annyit, hogy sok-sok kisautó teljesen felfegyverezve kergeti egymást egy

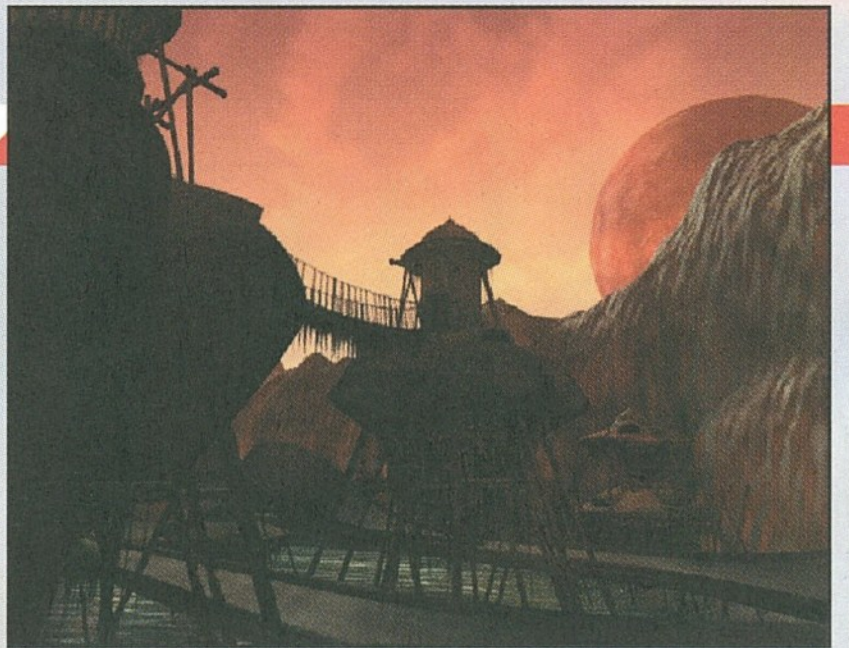
virtuális pályán, melyen a cél a túlélés s lehetőleg a győzelem.)

Hat különböző virtuális világot építettek fel (The Foundry, Tibet, Extra Terrestrial, Moonbase 9, Bayou és The Bronx) a verseny részére. Rengeteg elágazás, alagút van egy-egy pályán, melyen sikerülhet némi előnyhöz jutnunk. Természetesen nem egy olyan leágazás is van, mely hosszabb az eredetnél. Egy-egy verseny három fordulóból áll. A selejtezőben a nyolc indulóból az első hat jut tovább – a sorrend általában az ötödik kör végén derül ki. Az elődöntő is rendszerint öt körből áll, de csak az első négy jut be a döntőbe, mely véletlenszerű hosszúságú, egy-három vagy öt kör. A döntőben, ahol az első helyen kell végeznünk, nem lehet fegyvereinket használni, csupán az előző pár körben szerzett tapasztalatunk (rövidítések) és gyors kocsink segíthet a győzelemben. A selejtezőn az első hely 10.000, az elődöntőn 16.000, a döntőn 6.000 dollárt ér (sajna csak



virtuális \$). A két selejtező során rengeteg elszórt ládával, útterelő bójával találkozhatunk, de vigasztal a tudat, nemcsak én tudok nekimenni! A pályák egyébként gyönyörűek és félelmetesen reálisak, játék közben az Esc lenyomásával, majd a Replay ikon választásával húsz különböző jól sikerült előzést, robbanást, esetleg célba-érkezést örökíthetünk meg, ezeket vissza is nézhetjük a főmenüben.

Következnek a kocsik, fegyverek s egyéb hasznos holmik.



A VWBT jóvoltából 25.000 \$-ral kezdhethetjük a játékot, mely csak egy kocsira, pajzsra és némi fegyverre elegendő. A kezdet kezdetén csupán három kocsiból választhatunk, szerintem a legjobban a Viper típusal járunk. A későbbiekben nő a választható autópark, de nagyon nehéz félretenni azt a 25-30 ezer dollárt egy új kocsira úgy, hogy mellette a fegyverekből is bevásárolhassunk. Apropos fegyverek! Háromféle rakétakilövő rendszer létezik, s hozzá természetesen azok a fránya rakéták. Különség csak az árukban és névleges (!) sebzésükben van. Hátra olajleeresztőt vagy aknaki-eresztőt telepíthetünk, véleményem szerint ez utóbbi a leghasznosabb, főleg azért, mert ha előretörsz, csupán arra kell figyelned, hogy meg ne előzzenek. Kocsink állóképességét az 1.500 dollárba kerülő pajzs-szal növelhetjük, mindenképpen megéri a ráfordítást. Az esetleges sérüléseinket a Weapon & Repair Shopban megbúvó fel-le nyíllal korrigálhatjuk pénztárcánk kapacitásának megfelelően. Mindenképpen csak a legjobbakat mondhatom el a Mindscape legújabb stuffjáról, mely grafikailag és hanghatásaiban messze a legkidolgozottabb az eddig megjelent játékok között – s bár nem „igazi” autóverseny, mint a GP2, de gyönyörű és élvezetes game.

Port Game

3D AKCIÓ
leírás

QUAKE

1996. június 22-én az Interneten megjelent a régóta várt Quake shareware verziója. A türelmetlen játékosok ezrei valósággal megrohmozták azokat a szervereket, amelyekről a programot le lehetett tölteni. Először a 0.91-es változatot nyomta végig mindenki, de hamarosan követte a frissítés, az 1.01-es verzió is.

Természetesen én is a „rohamosztagosok” között voltam, miután barátom izgatott telefonjából tudomást szereztem a szinte hihetetlen hírről (pletykák szerint őszre készült volna el a full verzió, de talán a Duke hatására behúztak a fiúk). Nagy várakozással töltöttem be a programot, de megvalom, az első néhány órai játék után kicsit csalódozt voltam. A Duke 3D után azt vártam, hogy a Quake minden szempontból túlszárnyalja a trónkövetelőt, ehhez képest látszólag alig különbözött a jól ismert Doom környezettől. Hasonló grafika, egy hangyányit gyengébben megrajzolt fegyverek, de ezek is szinte ugyanazok voltak, mint régen. (Na azért ez „apró” túlzás, töltöttem már be 1996. júliusa környékén a Doom-ot? Összehasonlíthatatlan... – Mr. Chaos.)

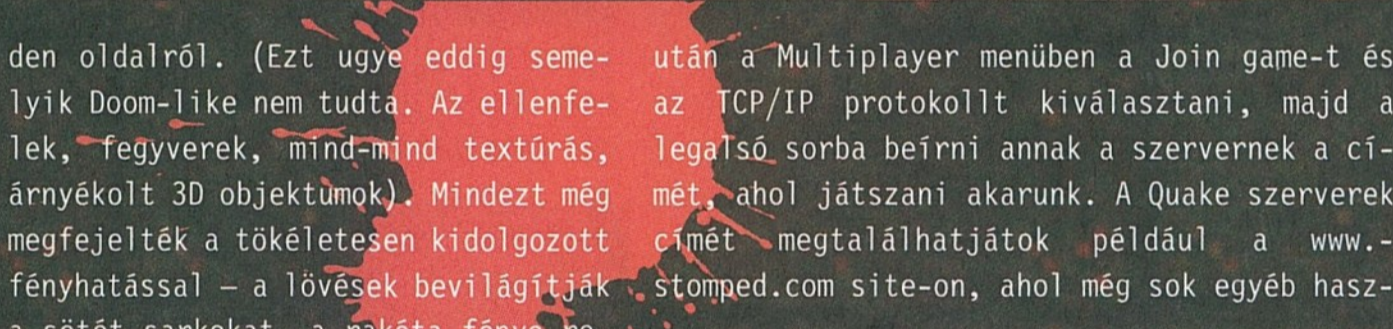
Amikor azonban jobban belemélyedtem a játékba és az apró finomságokat is észrevettem már, a véleményem is gyökeresen megváltozott. Szemben a Duke 3D harsány, színpompás, poénos világával, a Quake-et egy realiztikus 3D-s

grafika s utánozhatatlan hangulat jellemzi, melyek révén ismét bebizonyították az idSoft programozói, hogy azért még mindig ők (is) a királyok ebben a műfajban. A környezet teljes egészében háromdimenziós, minden tárgyat, ellenfelet körbejárhatunk min-

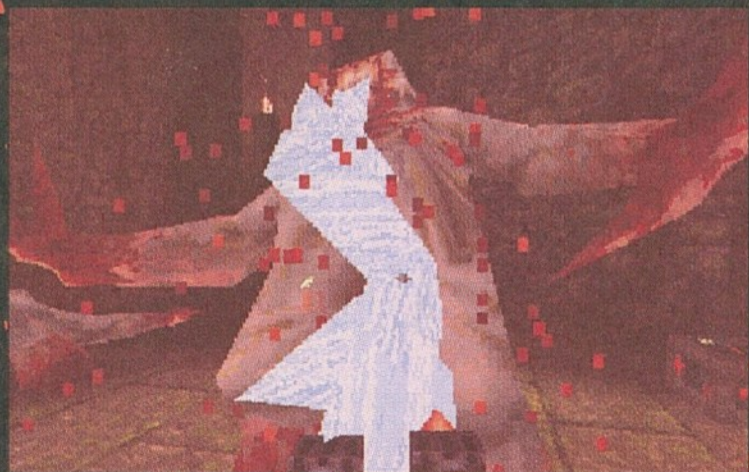
den oldalról. (Ezt ugye eddig semelyik Doom-like nem tudta. Az ellenfelek, fegyverek, mind-mind textúrás, árnyékolt 3D objektumok). Mindezt még megfejelték a tökéletesen kidolgozott fényhatással – a lövések bevilágítják a sötét sarkokat, a rakéta fénye repülés közben végigsuhan a falakon, ha beállunk egy árnyékos helyre, az alakunk is sötétbe borul, és még sorolhatnám a jobbnál jobb grafikai megoldásokat. Természetesen a hangeffektusok is a már megszokott magas színvonalúak, mindez együtt tökéletes hangulatot teremt a játéknak.

A Quake másik fő erőssége a több játékos funkció. Lehetőségünk van nem

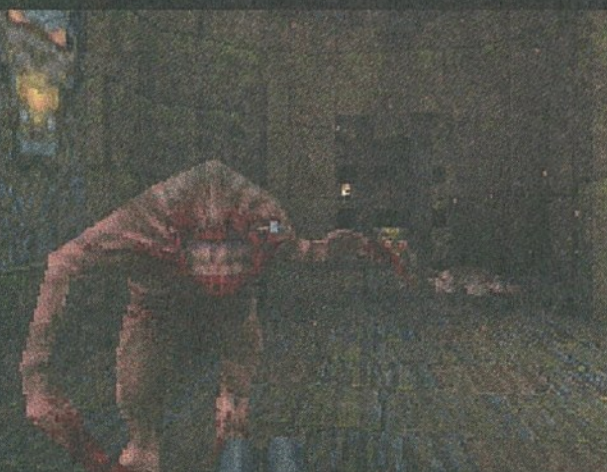
csak modemen vagy hálózatban játszani, hanem az Interneten keresztül lealázhatjuk más nemzet fiait is. Ehhez nem kell mást tenni, mint az Internetre történő (lehetőleg Win95 alól, így a legegyszerűbb, de DOS-os Internet-Quake-ezés is létezik, ez egy kicsit bonyolultabb konfigurálást igényel) bejelentkezés



után a Multiplayer menüben a Join game-t és az TCP/IP protokollt kiválasztani, majd a legalsó sorba beírni annak a szervernek a címét, ahol játszani akarunk. A Quake szerverek címét megtalálhatjátok például a www.stomped.com site-on, ahol még sok egyéb hasz-



nos információt is meg lehet tudni a Quake-kel kapcsolatban (az e havi CD-n rengeteg kiegészítőt, MAP-et, utilityt, szerver-listát találtok). Természetesen a kapcsolat nem mindig sikerül egy-egy szerverre, az is előfordul, hogy nagyon lassú az adott hely, de ki lehet tapasztalni néhány próbálkozás után, hogy hova érdemes elmenni. A sebességet az adott hálózatban a „ping” konzolparanccsal (szinte teljes konzolparancs-lista található



AKÉ

a CD-n!) lehet megnézni, ez minél kisebb, annál gyorsabb. Legideálisabb a 0, de sajnos ez a szerveren fordulhat csak elő, ha már 400 körüli értékem volt, akkor már baromi gyorsnak mondhattam magam. Kezdetben kicsit furcsa is a fáziskésés megszokása, mivel minden billentyűre néhány tized másodperccel később reagál (szerencsés esetben), de hamar meg lehet szokni, és a gyorsabb játékosoknak is meg lehet mutatni, milyen kemény ellenfelek a magyarok. Tapasztalataim alapján az amerikai szerverek a leggyorsabbak, de sajnos egyben a legtelítettebbek is, néha iszonyú nehéz bekerülni egy-egy jobb helyre.

Harc közben üzeneteket is küldhetünk egymásnak, amit a „T” lenyomása után gépelhetünk be. Ha egy üzenetet nem sikerült elolvasni, a konzol parancsoknál a PgUp és PgDn billentyűkkel megnézhetjük az előző szövegeket is. Természetesen normál hálózatban érdemes küzdeni, itt hasonlóan kell indítani, azzal a különbséggel, hogy az egyik gépen a Multiplayer után a New game-et kell indítani (régebbi verzióknál a „quake.exe -listen” parancssal kellett), s ez a gép lesz a szerver, a többiek az IPX protokollal Join game-et választva kapcsolódhatnak erre a gépre. Ebben az esetben a sebességek is teljesen normálisak lesznek. Ha shareware verzióval játszotok, a Start level-en a szerveren írjátok be a „registered 1” konzolutasítást, melynek hatására az összes epizód kapuja kinyílik és sok jó fegyvert lehet ezeknél összeszedni – csak a teleportba nem szabad belépni (kivéve az első epizódét), mert akkor menthetetlenül lefagy.

Érdeemes megtanulni az egérrel való fel-le-nézést, mert sokkal jobban lehet célozni, gyorsabban lehet megfordulni. Erre főleg a Ziggurat Vertigo (titkos) pályán van szükség, ahol a szinte nulla gravitáció következtében a levegőben lebegve kell lelőni a többieket. Még egy tanács a végére: a full verzióban újra végig kell játszani az első epizódot is, ugyanis minden epizód végén egy rúnát összeszedve (összesen 4) juthatunk csak el a negyedik rész végső összecsapásának helyszínére!

Összegezve a véleményemet, a különleges újítások és fantasztikus hangulata révén a Quake-vel ismét legenda született, és az idSoft megint bebizonyította, hogy ebben a műfajban a legjobb.

**Joker (thanx Birdy!)
és Mr. Chaos**



Egy kis kiegészítés, amivel megkönnyíted Quake-es életed.
A **Cheat**-eket a Console-ba pötyögd be (Jacky11 mestertől):

GOD – isteni mód
NOCLIP – átjárható falak
NOTARGET –láthatatlanság (a szörnyek csak akkor támadnak, ha beléjük kötsz)
FLY – repülhetsz
GIVE 1-10 – fegyverek (lőszer nem)
GIVE H x – életerő (x-re vált, max. 999)
GIVE S x – shotgun töltény (max. 244)
GIVE N x – szögek
GIVE R x – rakéták
GIVE C x – elektromos töltés
IMPULSE 9 – összes fegyver + lőszer
IMPULSE 255 – Quad Damage (ultra-pusztító-erő)
MAP ExMy – szintugrás az x epizód y pályájára
SKILL 1-5 – nehézségi-fok váltás
R_FULLBRIGHT 1 – maximális világítás
GAMMA 0-1 – fényerősség (tizedekben érdemes megadni)
SHOWTURTLE 1 – teknőc a kép bal felső sarkában, ha a framerate 10 alá esik
TIMEREFRESH – framerate teszt
CROSSHAIR 1 – célkereszt

Néhány fontosabb konzol parancs:

VID_MODE 1-10 – beállítja a felbontást
VID_DESCRIBECURRENTMODE – elmondja, milyen módban vagy
NOSOUND – ohne hang
PAUSE – na vajon mi lehet...
RECORD – felveszi a mozgásod demóba
SCREENSHOT – elmenti az aktuális képernyőt egy kép file-ba

Quake Shareware **titkos** helyek leírása a CD-n.



A Blue-Byte már előrukkolt jó néhány klassz programmal (nálam például a Battle Isle I. és II. volt nyerő), de RPG-t eddig nem nagyon láttunk tőlük. Most megtört a jég és elkészült az Albion, mint a kategória bemutatkozó darabja. Merem állítani, hogy az első próbálkozás nem is sikerült rosszul! Nem fogsz ugyan „szilikony grafiks” rendereléseket csodálni órakon át, viszont sikerült egészen jó történetet és megfelelő nehézségű játékot kreálni, amivel komolyabb szerepjátékosok sem fognak végezni egy-két nap alatt.

Ne várjuk a hagyományos elf, dwarf stb. szereplőket sem – teljesen új világról van szó. Ennek ellenére igen jól eltalált és nem kíván egy 1001. új szabályrendszert kitalálni, a cél csak egy jó játék keretének megadása volt. A cikk írásának pillanatában még nem mentem végig a játékon (sajnos a cikkleadási határidő a szerepjátékoknál komoly korlátozó tényező), de már a végső küldetéssel kínlok, így nagyjából látom a teljes menetét. Természetesen a szerkesztőségbe továbbra is lehet üzeneteket eljuttatni, ha valaki játszik a programmal és teljesen elakad! Addig is következzen a (majdnem) teljes leírás...

A történet kissé furcsán kezdődik – a Toronto nevű bányászúrhajó fedélzetén egy pilóta szerepében találjuk magunkat. Itt csatákat még nem kell vívni, így nyugodtan körülnézhetünk mindenhol. Tulajdonképpen a

szint csak az ismerkedést szolgálja: a háromfajta nézet közül megismerkedünk kettővel (az egyik felülnézet és a 3D nézet), megtanulhatjuk a tárgyak pakolászását és összeszedhetjük az alapfelszerelést. Egyetlen apró küldetést kell csak megoldanunk: a COM szobában történt rejtélyes balesetet egy kicsit meg kell vizsgálunk. Ehhez Joe – elektronikus szakértő barátunk – segítségét is igénybe kell vennünk és némi kapcsolónyomogatással bejuthatunk a kissé romos kommunikációs szobába (az ajtónyitás alapmódszereit – kapcsolós, robotos – érdemes megjegyez-



ni, mert amikor később mozgunk az úrhajón, már komolyabb fejtörők is lesznek!). Az egyetlen fontos tárgy jelen esetben egy lézerpisztoly (és a hozzávaló táruk), aminek 30-as sebzése igencsak durva a játék vége felé található fegyverekhez képest is. Sajnos, a biztonsági őrök nem szeretik a fegyverrel szaladgálót az úrhajóban, ezért némi cselhez kell folyamodnunk, hogy magunkkal viuessük a pisztolyt! Mintha lett volna egy szekrény a szervizfolyosón, amit az ajtók lezárása után is elérhetünk... Ha ide még egyszer visszamegyünk és zsebre vágjuk a stukkert, már nem kell motozástól tartanunk, nyugodtan feltankolhatunk a kávéban. Érdemes annyi kaját vinni, amennyit Tom elbír, mert később ezért már keményen fizetni fogunk. Ha elég felkészültnek érezzük

magunkat, eleget tehetünk a hangosbemondó felhívásának és elindulhatunk Albion bolygója felé...

Kicsit romos állapotban érkezünk Nakiri-daanira, ahol az őslakosok igen barátságosan fogadnak. Rainer barátunk igen lelkes, már némileg megismerkedett az őslakosokkal, így segítségével a nyelvet gyorsan elsajátíthatjuk. Első feladatunk a város felderítése lesz, de a beszélgetések során sokat megtud-

hatunk az Iskai nép történetéről is. Érdemes a boltban is körülnézni – legalább megismerjük a helyi árviszonyokat. A Hunter klán pincéjébe egyelőre ne menjünk le, mert az ottani csaták még eléggé megviselhetik barátainkat (várjuk meg, míg hárman leszünk, Drirr páncélzata már elégséges lesz a könnyű győzelemhez). Itt jegyzem meg, hogy a karakterképernyőn a baloldali

gombokkal válthatunk a tulajdonság-képernyők között. Az elsőn a legfontosabb összefoglaló információk láthatók (szint, HP stb.), a másodikon a tulajdonságaink részletesebb bontásban (ez főleg a varázstárgyaknál lesz hasznos, mert egy-egy tárgy felrakása és leszedése azonnal tükröződik majd a tulajdonságoknál). Ezeket nem írom le, mert elég egyértelműek, másrészt ékes angol nyelv-





ven ki is vannak írva (sajnos a renderelt grafikák hiányát a készítőik irgalmatlan mennyiségű párbeszéddel pótolták, így valamely világnyelv ismerete elengedhetetlen lesz – ha jól tudom, a német verziójú Albion már rég kapható). A harmadik képernyőn láthatók a különféle varázslatok hatásai (mérgezés, betegség, vakság stb.), valamint innen kezdeményezhető a csatában a harci felállítás beállítása. Erről annyit érdemes tudni, hogy a harc körökre lesz osztva és egy 6*5-ös mezőn zajlik. Minden körben mozoghatunk (eleinte csak egyet, később több mezőt is), harcolhatunk (eleinte szintén csak egyszer, később – szintjeink növekedésével – akár négyszer is), esetleg elmenekülhetünk. Mindezeket minden karakterre be kell állítani körönként! Mi csak a hátsó két sorban mozoghatunk, az ellenfél pedig a legalsó sor kivételével mindegyikben (vagyis, ha harcosaink arcvonala túl laza elöl, akkor bizony beállnak közéjük és csépelik a varázslókat). Az egész terepet scrollozhatjuk az „advance party” opcióval, ami főleg ellenséges varázslók ellen kell majd, akik előszeretettel maradnak a felső (hátsó) sorokban. Ha mindent beállítottunk, a leggyorsabb karakter támad (eleinte ezek nem mi leszünk!), majd szép sorban a többiek... Még egy utolsó jó tanács a csatához: mozgó célpontot nem fogunk varázslattal eltalálni (szerencsére ellenfeleink sem!), és minden ellenfél addig mozog, míg egy mozgásképes karakterünk mellé nem ér (esetleg átlósan). Csak az ilyen „megállapodott” ellenfelekre varázsoljunk, mert különben csak a manát pazaroljuk!

Szóval ott hagytam abba, hogy módszeresen felderítjük a környezetünket. Érdemes mindent összeszedni, ami pénzzé tehető! Néhány nap múlva esedékes látogatásunk a város vezetőjénél, ahol a barátságos eseményt egy váratlan merénylet szakítja félbe. Bonyolult családjogi szokások miatt (a merényletet egy ember követte el, és mi vagyunk a legközelebb ehhez a fajtához), minket bíznak meg ennek felderítésével. Szerencsére némi segítséget kapunk Drirr személyében, aki a talált páncéllal és pajzsral faltörő kosként fog szolgálni a csatában. Miután hiába hajku-

rásztuk a gyilkost a városban, el kell jutnunk a régi romokhoz a városon kívül. A pásztor egészen jól elmondja, hogy merre kell mennünk, bár én többször is elsétáltam a barlang bejárata mellett (a hídhöz egészen közel van, északnyugatra – klikkelgessünk szorgalmasan a képernyőn, előbb-utóbb meglesz!). Vigyünk sok fáklyát és bízzuk Iskai barátunkra a vezetést, mivel ő jobban lát sötétben. Ha végigvergődünk a dungeonon, megtaláljuk a bérnyilkost (illetve, ami megmaradt belőle), majd a bizonyítékkal visszatérhetünk a városba. Ne felejtsünk el sem itt, sem később alaposan átkutatni mindent – nemcsak a ládákat, de a szemétkupacokat is! Ha kedvünk tartja és pénztárcánk bírja, visszatérhetünk egy zenélő kristállyal, a jutalom nem marad el! Ismét visszatérve szembenézünk a megbízóval, aki némi

rek, páncélok, kaja stb.). Nem árt az sem, ha a varázslókat (jelen esetben Sirát) is tovább képezzük (itt még ez ingyen lehetséges!), ameddig csak a szintjük engedi.

A második szigetre könnyű megérkezni, a továbbjutás viszont némi nehézségbe fog ütközni: ehhez bizony főnöki engedély szükséges, amit csak akkor kapunk meg, ha hozunk az illetőnek egy erő-amulettet (jópofa a főnöki indoklás, hogy miért minket szemelt ki a feladatra!). Az ilyen tárggyal rendelkező druida viszont némileg meggondolatlanul – lement egy földalatti dungeonba és nem tért vissza. Természetesen a mi felada-



párbajozás után bevallja a meglepő igazságot. Ennek eredményeképpen egy újabb taggal, Sirával megerősödvé akár el is hagyhatnánk a szigetet. De itt (és a továbbiakban minden szigeten) igaz az alaptörvény, hogy nem szabad elkapkodni a dolgokat! Körülbelül akkor vagyunk elég erősek a továbblépéshez, ha annyi pénzt összeszedtünk a csatákból (figyeljünk arra, hogy ellenfeleink maradványait hol adjuk el, mert az árak nem egyformák a különböző üzletekben!), hogy MINDEN tárgyat meg tudunk vásárolni, amire szükségünk van (ebbe beleértendő a legjobb fegyve-

tunk lesz kihozni! A szerencsétlenül járt druida fia, a néma Mellthas is mellénk szegődik, aki gyógyító képességével nélkülözhetetlen tagja lesz csapatunknak. Itt jegyzem meg, hogy Sira is tud gyógyítani, de ezt a mutatványt ne vele végezzük, mert minden varázslatához elhasználna egy „Triifalai seed”-et, és ezekből bizony kifogyhatunk. Természetesen utánpótlás szerezhető Nakiridaanin, esetleg bokrokról is (éjsza-

ka villognak, így elég könnyű észrevenni őket). Sok szónak sok az alja – ereszkedjünk le Mellthas-szal a dungeonba! Itt viszonylag könnyű fejtörők és egyre keményebb szörnyek várnak. A legelső szinten bizony voltak olyan ellenfelek (rengeteg magas szintű Warniak – ezek persze állandóan megmérgezték, lebetegítettek stb.), akiket kikerültem. Itt fogunk találkozni először Krondirokkal, akik alacsony szintű karaktereknek bizony gondot okozhatnak, mert igen komoly a sebzésük. Mivel odafent a gyógyítás és a varázslattanulás ingyenes (amíg Berot keresük), érdemes gyakran fellátogatni. Természetesen pihenéssel is gyógyulhatunk, de ilyenkor mindenki elhasznál egy kaját (ha nincs az illetőnél, akkor nem lesz gyógyulás). Arra is ügyelnünk kell, hogy pihenés után 3 óráig nem fárad el senki, így újabb lefekvés sem lehetséges (persze lehet állni a sötétben, de unalmas, ennek ellenére néha szükséges lesz!). A druidáknál próbáljuk a varázstárgyainkat is azonosítani, mert itt ez elég olcsó! Miután Bero előkerült, már mehetnénk is tovább a harmadik szigetre, de szerintem érdemes kissé trenírozni, amíg a város körül őgyelgő szörnyek (Krondirok és Warniakok) már nem okoznak gondot a csapatnak, ráadásul anyagilag is jól járhatunk.

Csekély 200 aranyért áthoztak bennünket Mainire, ott is a legnagyobb város, Beloveno kikötőjében találjuk magunkat. A kontinensen három település található, amelyek között a „helyzet

egyre fokozódik". Természetesen kis csapatunk feladata lesz a rendteremtés és a gonosz viszálykodók rendbetétele. Először is kerekítsük ki kisdud csapatunkat (én Kounost választottam) és szerezzünk némi pénzt. Ha egy-két Danu's Light nevű karddal (ezek ára igen borsos, de megérik a pénzt, mert gyógyító varázslat van bennük, jó pár tulajdonságot javítanak, +5-tel védenek és egykezes kard létükre egész rendesen sebeznek is!) és a megfelelő páncélzattal bőklászunk, akkor akár 150-200 aranyat is összeszedhetünk naponta. A Kounosnál található barlangot is megvizsgálhatjuk. Itt találkozunk először olyan ellenfelekkel, akik elszaladnak, ha egyet megölünk közülük – érdemes az ilyen gyáva szörnyeket megjegyezni, mert ha másokkal csapatban vannak, akkor is



eltűnnek majd. A fontosabb információkat – mint minden játékban – vagy a kocsmában vagy a bordélyházban szerezhethetjük meg. Belovenoiban meg akarják gyilkolni Herrast, a város békés pártjának vezetőjét, míg Kounosban veszélyes vallásos irányzat kapott lábra egy Kontos nevű – valószínűleg kicsit bolond – druida vezetésével. A két eseménysor összefügg, amire a bizonyítékot megszerelve (két helyről szedendő össze: egyik Kontos barlangjában lesz, a másikat egy Iskai adja nekünk) elháríthatjuk a háború rémét. Természetesen a megalázott Kontos még megpróbál bosszút állni rajtunk, de 20-as szintű csapatommal szemben nem sok esélye van. A Kounos alatt lévő termekben ne hagyjuk ott az erő-amuletet, mert a későbbiekben csak úgy

bírtam cipelni a rengeteg tárgyat, amit összeszedtem, hogy egy ilyen lógott az egyik emberem nyakában (80 kilóval szaladgált és harcolt a drága – de még hogy!). Ezután már tovább is állhatnánk, de előbb vegyük igénybe a Kounost látogató tréner segítségét (sajnos a „critical hit” fejlesztése igen drága – 950 arany pontonként –, de erre bizony szükség lesz!). A közelharc tudást is érdemes fejleszteni: Drirr 90 ponttal és a Danu's Lighttal soha nem üt mellé! Ez igen kellemes tulajdonság, főleg mert körönként már négyszer támadt a...

Rövid pihenő következik Dji-Cantos szigeten, ahol ismét meggyógyíthatjuk kissé elfáradt embereinket – itt véletlenül ingyen. Varázstárgyainkat is feltölthetjük csekély díjazás fejében (szóval, aki kidobálta kimerült tárgyait, az most szívja a fogát!). Végül némileg megfogyatkozva, akár indulhatnánk a sivatagos Umajoba. „Teleportálós Harriet” heves tiltakozása ellenére én bizony elnéz-

tem még néhány boltba és felszedtem Sirrat és Mellthast (amikor elmennek, megmondják, hol találhatjuk meg őket) mielőtt nekifogtam volna az utolsó előtti küldetésnek. Az is tetszett, hogy nem vitték magukkal a cuccaikat, hanem felajánlották, hogy odaadják, amit kérünk. Végül is nem nagy dolog visszatölteni az állást – úgyis mindenki ezt csinálná –, de így sokkal elegánsabb a megoldás!

Végül azonban csak engedtem Harriet unszolásának és elmentem Umajoba. A sivatagos területen lakók hallottak

először a Toronto anyaúrhajóról, bár ők csak a kék égből aláereszkedő fémszörny néven emlékeztek meg róla! De mindegy! Végre! Csak sikerül hazatérni Tommal! Nos, egy vezető segítségével átkeltünk az átjutást dél felé elzáró sziklákon, de sok öröm nem volt a viszontlátásban: Tomot (vagyis minket) finoman szőlva óvatosan fogadnak és két fehérköpenyes, markos gyerek bevág minket egy bezárt szobába. Szerencsére vannak az úrhajón is ba-

Pilon méter

486 DX-33, 8 MB RAM

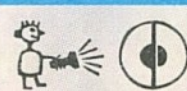
25 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS, Win 95

Blue Byte (Ecobit)

Tetszett a komplex, eddig nem ismert történet – végre egy játék, ahol nem a grafika és a hang van túlsúlyban. Találtam viszont apróbb grafikai és kezelési hiányosságokat a béta verziónál.





rátaink, akik közül Joe jön a segítségünkre (de miért szólították a barátnőnket Mrs.-nek!?). Több-kevesebb kínlődás árán kijutunk vele az űrhajóból, de sajnos a hajót vezérlő komputert nem sikerül ártalmatlanná tenni (Itt az utolsó ajtó kódjánál kissé elakadtam, mert a három cetliből egyet nem találtam meg! Figyeljünk azokra a kapcsolókra, amelyek egy fejtörő után is kapcsolhatók, illetve azokra a platókra, amelyek mások, mint a többi!) A szint végén az egyik nagy dumájú AI robot kifecsegi a központi számítógép terveit, így megtudjuk, milyen veszély fenyegeti új barátaink bolygóját. A három űrhajós és a bennszülöttek „központi tanácsa” új tervet kovácsol, amivel elháríthatjuk a veszélyt.

Két feladatunk van: a Kenget Kamulos varázslóktól meg kell szerezniük a nagy energiák irányításának módját (amit azok persze nem nagyon szeretnének odaadni). A másik feladat a Metalmakers Guildből a „fém varázslattal történő megmunkálása” titkának megszerzése. Én ide mentem először, de 30-as szintű partymat úgy verték le sorozatban, mint a pinty. Ezek után úgy döntöttem, hogy inkább a másik feladatot veszem előre. Itt némi unalmas várakozás után – Khunag javaslatára – úgy határoztam, hogy saját kezembe veszem a titok megszerzését, mintsem hogy a szinte biztos elutasító választ megvárjam. Röviden szólva: a kísérlet a börtönben végződött, ahonnan kitörve sikerült átverekednem magam rengeteg csapdán és ellenfélén, míg végül az utolsó ládában találtam egy „rendkívül” értékes infót, de sajnos nem azt a titkot, amit kerestem. Így aztán, most verkszem az egész Kenget Kamulos erőd ellen (mert persze aki meglát, az nekem esik), de



egyelőre nem tudtam eljutni a lényeges személyekig (legalábbis itt hagytam abba tegnap fél háromkor). Szóval, itt végig kell jutnom, majd megszerezni a fém titkát és eljutatni az űrhajóra...

Szerintem kiváló programot kaptunk a Blue-Byte-től! A grafika és a hangok is igen jők, de nem uralják túlságosan a progit, vagyis komoly erőfeszítéseket tettek a JÁTÉK megírására is. Egy-két apró hiba persze benne maradt (remélem nem emiatt akadtam el, sajnos ennek béta verzióknál megvan a veszélye, ha az ember letér a letesztelt ösvényről), de ezeket inkább nem írom le, mert valószínűleg kijavítják a végleges verzióban, másrészt eltörpülnek a játék pozitív tulajdonságai mellett.

Talán a leírásból is kiderül, hogy nem egy-két napos programról van szó – persze ehhez az is hozzájárul, hogy igyekeztem kevés poént lelőni. Aki csak akkor játszik, ha teljes leírást kap hozzá, az inkább bele se kezdjen – sokkal hamarabb ér el sikerél-

ményt a Sierra valamelyik játékával. Inkább megfelelően elkötelezett egyéneknek ajánlom, akik nem riadnak vissza attól, ha néha a fejüket is használni kell. Akiben még némi szerepjátékos beütés is van, az garantáltan jól fog szórakozni! A játék fejtörői egyébként nem olyan nehezek, mint a Wizardry sorozaté vagy a Realms of Arkaniáé – szinte mindenre rájöttem néhány perc alatt (íme Mr. IQ, az egyetemista – a szerk.), viszont meglehetősen sok ilyen fejtörőcske akad a programban! A legfőbb problémát az éppen szükséges információk beszerzése jelentette, amikre megpróbáltam utalni a leírásban! Így hát nem is marad más hátra, mint jó szórakozást kívánni minden bátor egyéneknek, aki nekikezd – nem fogják megbánni.

Pellus

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!

Vágd ki ezt a sarkot! 1000 Ft kedvezményt jelent klubtagsági vásárlásakor!



Vasárnaponként általában felugrom az edzőterembe egy kicsit gyúrni, izmosodni. Ez legtöbbször a kedvemtől függ, így néha az is előfordul, hogy elmegyek más napokon is.

Ilyen volt az a szerda is, amikor randevút beszéltem meg egy maffia nagyfőnökkel, Antonio Marcos-szal. Egy bizonyos filmről akartunk tárgyalni, mely mint komoly bizonyíték szerepelhet az ellene kezdődő perben, és ily módon sokat ér, esetleg életek is függnék tőle. A találkát az edzőterem szaunájában beszéltek meg, mert úgy gondoltam, hazai terepen nem érhet kellemetlenség.

Befelé menet megpillantottam testőrét, akinek (remélem nem sértem meg), de totál pszichokinézete volt. A falnak támaszkodott, a körmét reszelgette és nem úgy tűnt, mintha észre venne bármit is. A fülledt kemencében leültem Tony mellé, a szekrénykulcsomat lazán a padra vágtam (már volt ott egy kulcs), majd barátságosan elkezdtem regélni a szokásos szöveget a szegényedő újságírókról, meg a zsarolás fedezéséhez szükséges pénz fontosságáról és egyéb maszlagokról.

Miután látszólag uraltam a helyzetet, megengedtem magamnak azt a luxust, hogy lazán megveregessem a vállát. Nagyon letűdözhetette a forró gőzt, mert szép lassan az ölembe fordult. A nyakán fültől-fülig vigyor húzódott, nyitott nyelőcsövén egészen leláttam a gyomráig... Ijedtemben felkaptam a padról a kulcsot és elrohantam a szekrényemhez.

A zár nem nagyon illett a kulcsba, azaz, talán, ha a kulcsot próbálnám a zárba, pláne, ha a jó kulcsot hoztam volna el. Úgy tűnt, hogy a szomszédos zár jobban illik a kulcsba (valamit megint összekeverek?!), így inkább azt a szekrényt nyitottam ki. Szóval, ott álltam ismeretlen ruhákban, amik nem is illettek rám, kint pedig egy örült gyilkos várt rám tárt karokkal, bosszúszomjasan. Az egyetlen megoldásnak a futás tűnt, a nagyon gyors futás!

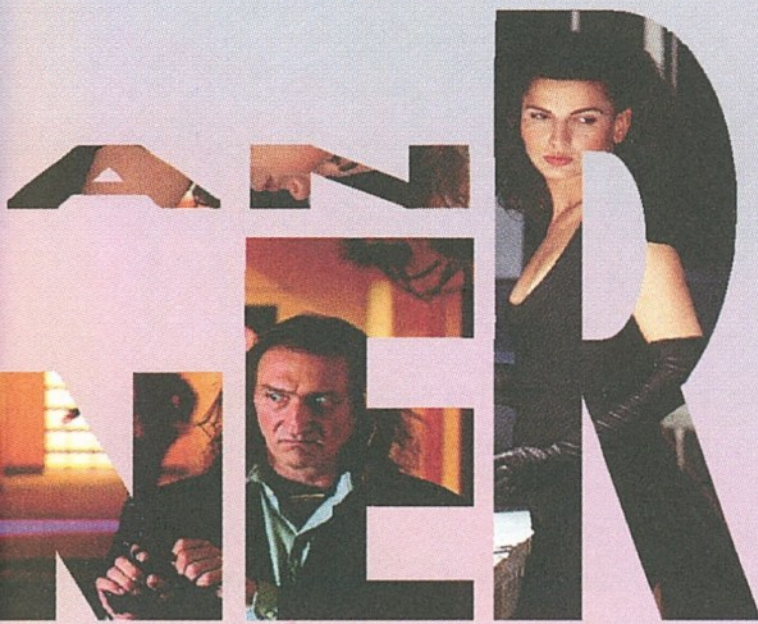
Futás... futás... futás... Nem lehet örökké futni! Ez a játék bebizonyította, hogy lehet. Méghozzá egy egész városon keresztül-kasul. Na, azért nem kell sportjátékra gondolni! Nem jószántunkból futunk, hanem mert a világ legveszedelmesebb triója üldöz bennünket, az ELITE. Legfőbb céljuk, hogy létrehozzák a tö-



kéletes emberi példányt. Az első számú tag Tony Marcos, akit a hős Max talál holtan egy szaunában. Tony volt a kísérletek vezetője az ELITE titkos laboratóriumában. Ő a titkizatos gyilkos első áldozata. A második egy politikus, Paul LaGrange, akinek az volt a feladata, hogy politikailag fedezze az ELITE mocskos tevékenységeit. A gyilkos harmadszorra Lev Kevork-ra csap le, ő volt a főkolompos, a szervező, az ELITE agya, aki irányítja az eseményeket. Ehhez a bandához csatlakozik Killer, a szervezet bérnyilkosa, aki a piszkos munkát végzi és még sokan mások, akik csak később kapcsolódnak be.

Történetünket ott folytatnám, ahol abbahagytam. Max, miután nagy nehezen lerázza a testőrt és Killer-t, továbbá megszerzi a filmtekercset,

felhívja a számítógépes kalóz barátját, DD-t, hogy beszámoljon az eseményekről. DD szívesen segít és rögtön nekilát, hogy dekódolja azt az adattömeget, ami Tony zakójában talált menedzser-kalkulátorban van. Max első dolga ezután, hogy elvigye a becses tekercset egy újságíró barátjához, Freddy-hez, hogy hivassa elő. További nyomok keresése közben találkozik a gyönyörű Adda-val, aki sokban segít neki. Mivel Adda eddig Tony Marcos szeretője volt, könnyedén bejutnak az irodájába és elhozzák az ELITE-ről szóló aktákat, melyek egy óra leírását, egy térképet a kutató intézetről és egy röntgenfelvételt tartalmaznak. Az utóbbi egy jobb kezét ábrázol benne egy mikrofilmet. Tehát minden ELITE tagnak van egy kis film a bőre alatt. Eközben a rendőrségtől Van Dale felügyelő, aki szintén tagja az ELITE-nek, teljes gőzzel megpróbálja elkapni Max-éket, most már két gyilkosságért, hiszen meghalt Paul LaGrange is, és hőseink ennél az esetnél is a közelben jártak. Max és Adda ugyanis be mentek a politikus bárjába, hogy nyomokat keressenek LaGrange irodájában. Mire Max bejut az irodába, már holtan találja LaGranget. Üldözőbe veszi Killert, de kicsúszik a keze közül. Pár nap szünet után megjelenik a rendőrség és el akarják kapni főszereplőinket. Miközben Max a szállodában igyekszik eltüntetni a nyomokat, Adda megpróbálja megszerezni az eközben elkészült képeket. A kislány nehézségekbe ütközik, mivel itt is megjelenik a felügyelő, de bravúros taktikát eszel ki: úgy tesz, mintha egy új titkárnő lenne és csak Freddynek a levelet vinné be. Csakhogy az egyik levélbe belecsempészte azt a papírt, amivel igazolni tudja, hogy Max nevében jött. DD ezután egy nagyszerű hírrel kecsegteti hőseinket. Egy bizonyos Dr. Dramish vizsgálta meg a halottakat, aki szintén ott lesz a délutáni temetésen. Gyorsan megbeszélik, hogy Max megpróbálja feltartóztatni a doktornőt, hogy Adda nyugodtan nyomozhasson a laborban. Max először kideríti, hogy melyik a doktornő kocsija, majd kiszúrja a hátsókerekét, aztán elkábítja Mrs. Marcos sofőrjét, hogy azzal a kocsival se tudjon hazamenni. Adda így már



nyugodt szívvel kutathatja át a laboratóriumot. Bejutnia nem nehéz, hiszen egy biztosítási levélből kiderül, hogy melyek a biztonsági rendszer hibái. Kinyitja a széfet a leírt utasítások alapján és kiveszi a mikrofilmeket. Mielőtt visszarakná, megvizsgálja a mikroszkóppal és megjegyzezi a ráírtakat – aztán lelép.

DD-nél találkoznak legközelebb. Adda és DD sétálni megy, Max hátramarad gondolkodni. A kocsikerekének nyikorgása és a lövések durranása riasztja fel. DD egy hatalmas vértócsában fekszik, Adda-nak csak a táskája van ott. Max felkapja és elrohan. Menekülés közben rájön, más szemmel kell néznie az Addával töltött időkre. Túl egyszerű volt a megismerkedésük – a tintafolt a kezén, mikor kijöttek a bárból, kifejezetten hasonlított arra, ami az áldozat kezén is volt. Hősünk betér egy étterembe, ahol kicsúszik egy kés Adda hátrahagyott táskájából, ami megszilárdítja abbéli gyanúját, hogy a lány a gyilkos. Meglepő dolog történik: őt keresik a telefonon. Egy bérnyilkos hívja fel, aki így tisztább célpontot kap. Max fedezékbe ugrik és (mint mindig) elfut. Rájön, hogy poloska van a szemüvegében, ezért gyorsan megszabadul tőle.

Pilométer

486 DX2-66, 8 MB RAM

4x CD-ROM

SoundBlaster kompatibilis hangkártya

Windows és Win95

Sierra

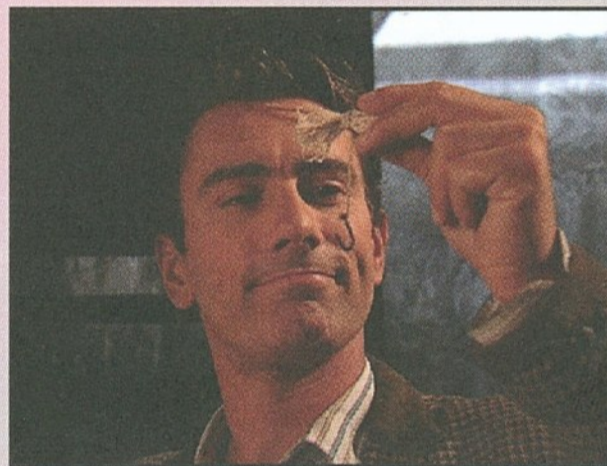
Csúcs jó, filmszerű akció, amit ráadásul profi módon filmeztek.

Nem tetszett, hogy néhol idegesítően naiv a történet – kinőttem már a „James Bond” történetekből...



Már csak a bosszú hajtja. Megint elmegy LaGrande bárjába, hogy fegyvert szerezzen, de a hátsó ajtónál egy fiatal „itt a piros, hol a piros”-t játszó „bűnöző” állja útját. Már majdnem el akar menni, amikor meglátja Marcos óráját, amiről a tervrajzok írnak. Három győzelem után sikerül megkaparintania az értékes aranyórát és megtisztítania az utat LaGrange irodája felé. Elmegy a titkos

laborba, és kinyír mindenkit, akit lát. Sajnos, Killer megússza egy váll-lövessel és lelép. Max kiszabadítja Adda-t, de rögtön össze is vesznek, így megint magára marad. Első útja az ELITE laborba vezet. Egy szobában rátalál Dr. Dramish-ra, aki éppen Kevork-kal vitázik. Egy időzítővel elvonja a figyelmüket és beront a szobába. Kést szegez Kevork torkának, hogy ezzel kényszerítse megadásra a doktornőt, aki azt állítja, hogy ő nem értett egyet az ELITE elveivel, csak a kutatásait akarta folytatni. Ekkor Kevork kiszabadítja magát Max kezeiből és lelövi a doktornőt. Max-nek még sikerült megértenie a doktornő utolsó

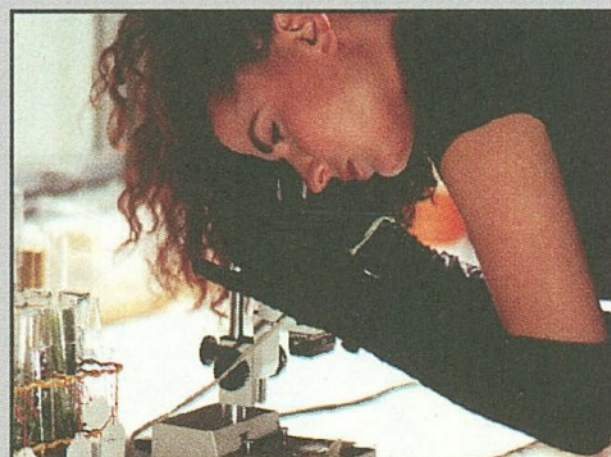


szavát, amit a padlóra rajzol: X. Kevork ekkor fogja a fegyvert és kirohan a szobából. De még mielőtt végleg eltűnne, beereszt a szellőzőkön keresztül egy kis ideggázt. Max már-már lemond életéről, amikor megjelenik Adda és kiszabadítja a gyilkos teremből. Mivel az ELITE maroknyi maradéka észreveszi, hogy Max eltűnt, azonnal üldözőbe veszi őket. Az első ajtót a tervek szerint aktivizált órával nyitják ki. Mikor bekerülnek a titkos terembe, Max leül a nagy számítógép elé és megpróbálja feltörni a biztonsági rendszert. Adda ezalatt valami védekező eszközt próbál találni. Mivel három agresszor akarja megostromolni a termet, három taktikára vagy fegyverre van szükség. Az első egy egylövetű lézer, ezt követi a rovarirtóval töltött poroltó. A harmadik fegyver már egy kicsit áttételesebb: egy távirányító, amivel a szomszédos szobák hőmérsékletét lehet állítani. Adda ezt az utolsót az A3-as teremre állítja. Hő-

seink készen állnak a fogadásra. Mikor Kevork bejelenti, hogy eljött a végső órájuk, Adda bekapcsolja a távirányítót. Nagy robbanás hallatszik. A következő pillanatban Killer lép be és fenyegetően lóbálja stukkerekét. Adda odafordul, és egyszerűen lelövi a lézerrel. Az utolsó „játékost”, a főkolompos Kevork-ot a poroltóval kábítja el – sajna, nem eléggé. Még pont marad annyi energiája, hogy lelőhesse a lányt, aki (választásunk szerint) holtan esik össze. Max, mint, aki jól végezte dolgát, szomorú arckifejezéssel lelép...

Természetesen az Urban Runner is egy interaktív Movie, de talán a jobb fajtából. Szép grafika és hangok, könnyű kezelhetőség. Sajnos a történet egésze és ezen belül egyes részei elcsépelet másolatok (a tökéletes ember létrehozása, a mikrofilm a bőr alatt stb.). A filmrészleteken kiválóan látszik, hogy mindegyiket "utánszinkronizálták", továbbá egyes helyeken a rendezés is elég elkeserítő. A játék eleje viszont fenomenális, fantasztikusan eltalálták az intróval a játék hangulatát, kár, hogy később leül a cselekmény. Mindenesetre egyszer mindenképpen érdemes végigjátszani. De azért senki ne fussa keresztül érte a várost!

El Capo & Júpi



Azok közé tartozom, akik szeretik, ha a garázsuk tele van tömve kocsikkal, természetesen különböző időjárás- és terep viszonyokhoz igazítva típusaikat. Szép időben nyitott sportkocsiban furikáznak, erdőben vagy hegyekbe a legalkalmasabb egy terepjáró, de kell egy városi kisautó is. Ez a játék legyen példa arra, hogy ezt a szenvedélyt is lehet túlzásba vinni. A Win95 alá írt Return Fire négy, nem akármilyen járművet kínál fel.

Az elsőszámú a helikopter. Annak ellenére, hogy az egyetlen jármű, ami képes elpusztítani az aknákat anélkül, hogy megsérülne, és a legerősebb rakétákkal rendelkezik, elég használhatatlannak találtam: irányíthatatlan, nem lehet vele normálisan célozni. Ezt még tetőzi, hogy minden találat megzavarja a navigálást, ezért gyorsan kilövik. A második, a rakétalövő vagy ASV (Armoured Support Vehicle) már sokkal jobb.

Sebességrekordokkal nem büszkélkedhet, viszont igen erős fegyverzettel van felkészítve a nehéz pillanatokra (szárnyas és láthatatlan). Lassabban lő mint a tank, több benzint fogyaszt, de 26 találat kell ahhoz, hogy felrobbanjon; és ki ne felejtjük a legfontosabbat, csak az ASV tud aknát lerakni. Bár nagyon alattomos fegyver, igen hatásos. Kellemes élményt szerzett számomra, sokszor végigsöpörtem vele a pályát. A harmadik egy tank. Gyorsabban mozog és lő, mint az utóbbi

gépezet, de nem annyira hatékony a lövedéke. A páncélzata sem túl erős (19 találat, aztán bumm), de 360 fokban tudja forgatni a löveg toronyát. Ha már elfogytak az ASV-k, mindig ezzel folytattam a háborút. A legutolsó a Jeep, ami a többihez képest egy békés kiskocsi. Igaz, fel van szerelve 16 gránáttal, mégsem nagyon ajánlatos ezzel kezdeni a pálya felderítését, ugyanis nincs páncélzata. Hatalmas előnye, hogy fel tudja fújni gumijait, annyira, hogy képes a mély vízben is mozogni, bár igencsak lassan.

Az előzőekből valószínűleg rájöttetek már, hogy ezeket a járműveket nem túrakocsikázásra vagy városnézésre tervezték. Feladatunk elég egyszerű: szerezzük meg az ellenség zászlaját, amit egy toronyban őriz a pályán! Utunkat különböző ellenfelek akadályozzák, melyeket az első három járgánnyal kell likvidálnunk, hogy az

utolsó, a Jeep sértetlenül el tudja hozni a zászlót. A pályán több torony is lehet, ezért előfordulhat, hogy teljesen hiába áldozunk rengeteg munkát és felszerelést egy torony felderítésére.

Valamelyik használható harci gépezettel induljunk el az egyik torony felé és lőjük ki minden ellenálló elemet! Tegyük fel, hogy a kiszemelt toronyban van a zászló: induljunk vissza a hazai bunkerbe, azon az úton, amelyen a Jeppet szeretnénk végigvezetni. Ha valaki még ránk lőne, azt azonnal likvidáljuk. Ezáltal biztosak lehetünk abban, hogy a Jeep épségén nem esik csorba. A Jeppel ezután el kell rohannunk a zászlóért, majd vissza a bázisra. Nagyon jól oldották meg a visszaérkezést: mivel a Jeppet nagyon nehéz megállítani, elég, ha hozzáérünk a bázis kapujához.

A pályák nagyon ötletesek és változatosak. A második szinten, a Chess 1 nevezetű ügy épült, mint egy sakktábla, a figurák pedig Gun turretekből vannak kirajzolva. Természetesen a zászló a királyban van elrejtve, ezért az összes „gyalogot” le kellett kaszabolni ahhoz, hogy hozzáférhessünk. A másik kedvencem a Minefield, ahol az egyetlen fajta jármű a Jeep. Amint kiemelkedünk a Bunkerből, hajtsunk rá az egyik aknára, ezáltal láncreakciószerűen felrobban az összes akna. Igaz feláldoztunk egy „dzsipet”, de nem kell többet aknákat kerülgetni.

A játék egyik pozitívuma a zene, ami az EMI-nak köszönhető. Szerintem a legjobban a Jeep-ét találták el (Rahmanyinov: Dongó). Kiemelkedő grafikájú, zenéjű játékkal állunk szemben, amely nemcsak jó célzást, de az irányítás teljes elsajátítását, a gépek ismeretét és egy csipetnyi stratégiát is követel. Végül pedig hab a tortán, hogy osztott képernyőn lehet egymás ellen is játszani.

El Capo



Örülhetnek a tisztelt hardware-forgalmazók. Újabb „lövöldözős” játékon verekedtem keresztül magam. Ez klaviatúracsere-t jelent...

Ha a Win95-től már megszokott install után nem indul be a prog, változtassunk beállításainkon a Help tanácsai szerint. Az így (elvileg) már működő játék intrója után a küldetést kell kiválasztanunk. A missziókat csak sorban, egymást követően végezhetjük el, amint sikeresen teljesítettünk egy feladatot, a játék elmenti. Mielőtt komolyabb csatározásba bonyolódnánk, nézzük, mivel robbanthatjuk szilánkdarabkákká ellenségeinket.

Vulcan Cannon (1): az alapfegyver. Ehhez a típushoz kapjuk a legtöbb lőszert. Annak ellenére, hogy elég gyenge, bátran használható földi és légi célpontok ellen is, hiszen az ágyú egy bizonyos szögig követi a célt.

Smallers (2): apró rakéták, kis sebzéssel. Földi és légi célpontokat is kiválóan lealázhatunk velük, igazán eredményesen anyahajókkal, illetve csatahajókkal szemben alkalmazható. Csak menjünk a nagy dög közelébe, s míg az bőszen próbál eltalálni minket, mi lényegesen gyorsabb és jobban manőverezhető hajónkkal körözzünk körülötte és eregessük bele a rakétákat. Pályánként változó a hozzá felszedhető muníció mennyisége.

Plasma Gun (3): közepesen erős, azonban nagy hatótávolságú fegyver. Főleg a gyengébb páncélzatú, de vadászgéppel védett épületeket

támadtam vele, gyors sorozatok erejéig. Használhatjuk bátran, akad hozzá muníció bőven.

Missiles (4): a legerősebb nyomkövető fegyverarzenálunkban. A rakéta lassúsága azonban lehetővé teszi manőverezését, és az ellenségbe történő „bevezetését”. Elég kevés helyen található utánpótlás ehhez a fegyvertípushoz.



Cannon (5): a kedvencem. Nehéz vele százszázalékos találatot elérni, de ha egyszer betalál, akkor a kisebb hajóknak egyből vége, a nagyobb darabok pedig komoly sérülés(ek)e)t szenvednek. Egyetlen – azonban komoly – hátránya, hogy lassan töltődik újra, ezért anyahajók ellen nem ajánlatos használata.

Grenade (6): kisebb méretű atombombával ér fel. Nem nyomkövető, egy adott (állandó) távolságra lőhetjük ki a hajótól, ahol kis késleltetés után felrobban. Épületek ellen tökéletes, ha jól eltaláljuk a távolságot, semmi sem marad épen a robbanás után. Hajók ellen alig ér valamit, hiszen nem követi azt, és nem elég gyors ahhoz, hogy kárt tehessen akár a fürgébbekben, akár a lomhábbakban. Időzítésre, nem pedig becsapódásra robban (visszapattan mindentről).

Léteznek még speciális dolgok is (dupla pajzs, elektromos sokk, pajzs visszatöltés), melyeket titkos helyeken találhatunk meg. Az eldugott vájatok, il-

letve a teleportok után a sziklafal szélén keresgéljünk. A Power up-ok megtalálása külön művészet, én is csak véletlenül akadtam rá egyre (egészen pontosan a Chaos Works Power Up-ra) a börtönből menekülő hajó üldözése közben. Minden lőszerből a maximum mennyiséget és azonnali pajzsfeltöltést eredményezett. Az ellent különféle szárazföldi ütegek is segítik, melyeknek két fajtája van: ágyúval, illetve rakétavetővel felszerelt torony. Óvakodni inkább az ágyútoronytól kell, mert a rakétákat ki lehet manőverezni. Mindkét típus ellen kiválóan alkalmazható mind a Grenade, mind a Missile.

A rakéták kikerüléséhez is szükség van a gyorsított üzemmódra (Shift), melyet ilyenkor állandóra is kapcsolhatunk (Caps Lock), vagy folyamatosan körbe-körbe repkedjünk vagy hirtelen rántsuk oldalra (Alt+irány) a verdát. Érdeemes szétlőni mindent, amit csak lehet, mert a megsemmisülés után a romok között még töltényekre is akadhatunk.

A játék nagyon jól sikerült, a grafika egyszerűen magával ragadó, egyedülálló a maga nemében. Ilyen szép lövöldözős játékot még nem láttam, a hangok pedig igencsak megdobják a játék hangulatát. Egymás elleni harcra is van lehetőség, soros kábeles és network-ös megoldást is támogat. A készítők minden apróságra figyeltek, alig van egy-két apró hiba a programban (melyet akár kukacoskodásnak is lehetne nevezni). Látszik hogy átgondolt, s tökéletesen koordinált munka folyt a programozók között, minek eredményeként egy olyan játék született, melyet bátran merek ajánlani bármely stílus kedvelőinek.

Zong



Port Game

AKCS Leírás

SPACE HULK

3 évvel ezelőtt jelent meg a Space Hulk első része, nem nagy sikerrel. Ezt a korábbi hibát igyekezett kijavítani az Electronic Arts a 96-os igényeknek és elvárásoknak megfelelően átdolgozott és feljavított új változat megjelentetésével. Talán épp ezért nem meglepő, hogy a program csak Windows 95 alatt fut.

A történet a távoli jövőben játszódik, amikor is a Delvar III. bolygó közelében gazdátlan űrhajókat fedeznek fel, melyek fedélzetén egy gyilkos faj található, a Genestaleerek, akiknek egyik kedvenc csemegéjük az útjukba kerülő űrhajósok. Ezek az Alienhez hasonlító lények rendkívül intelligensek és nagyon kemény ellenfelek. A harcot csak a speciális kommandó – a Blood Angel – tagjai tudják felvenni ellenük. A mi feladatunk a kommandó bevetéseinek irányítása, a szörnyek kiirtása. A küzdelmet csak egy speciális védőruhában lehet megvívni, amely különleges páncéllal borított és különféle nehézfegyverzettel is el van látva.

A küldetések elég változatosak, kezdetben egyszerűek (néhány stratégiai ponton lévő ajtó lezárása, egy-két szörny kiirtása, menekülés az ellenséges gyűrűből), később már sokkal összetettebbek és természetesen nehezebbek lesznek.

Az egyes missziók előtt egy térképen megnézhetjük a ránk váró feladatokat, melyekhez megkapjuk a szükséges instrukciókat. Ezt a küldetések alatt is bár-

mikor újra láthatjuk, ha rákattintunk a kérdőjelre.

Társainkat rádióon irányíthatjuk. Tulajdonképpen két részre oszlik a játék. Van egy ún. „Freeze Time”, amikor is egy adott ideig áll az idő, és ezalatt lehet a többieknek megadni a különböző utasításokat, ki hova menjen, mit csináljon stb. Ezenkívül van a valós idejű rész,



amikor az utasításokat végrehajtják az egység tagjai, illetve harcolnak az idegenekkel. Természetesen a „Freeze Time” nem csak egyszer vehető igénybe, hanem amíg el nem használtuk, apránként többször is megállíthatjuk az eseményeket és új parancsokat adhatunk.

Az utasításokat ikonokkal adjuk meg – egy embernek, egyszerre akár többfélét is. Ezek az alábbiak lehetnek: felvenni, eldobni valamit, kinyitni, ill. bezárni ajtókat, megvizsgálni a környezetet, kövételre utasítani, elmenni egy adott pontra, visszavonulni és végül, zárótűzzel történő fedezésre parancsot adni.

A harcok során a kommandó bármely tagjának bőrébe bújva nézhetjük az eseményeket, illetve aktívan részt is vehetünk benne. Menet közben természetesen szerint változathatjuk is, hogy kinek a szemszögéből játszunk. Nagy szerepe van a megfelelő stratégia alkalmazásának a küldetések során, nem mindegy kit, hova küldünk és mire utasítjuk. Az ellenfelek mindig igyekeznek a leggyengébben védett pontjainkat támadni, ezért ügyelni kell arra, hogy ne Doom-os módszerekkel harcoljunk. Mindig fedezük egymást, az egyes küldetésekben kulcsszerepet kapó társunkat soha

ne hagyjuk könnyelműen magára, mert ha elkapják, akkor már sikertelen is az adott misszió.

A megfelelő fegyverzet kiválasztása is döntő, nem mindegy, hogy ki, mivel van felszerelve, mindig az adott feladathoz szükséges fegyvereket vigyük magunkkal. Természetesen harc közben ne a láncfűrész társunkat állítsuk a csordában közeledő Genestaleerek elé.

Az ellenséget igyekezzünk már messziről leszedni (ha lehet), ha mégis közelharcra kerül sor, a Tab billentyűvel a másik fegyverünket használva el tudjuk intézni, bár ennek kimenetele sajnos már elég kétesélyes.

A játék grafikája ellentmondásos, a kicsit régimódi keveredik a mai színvonallal, a környezet leginkább a Wolfensteines időkre emlékeztetett a kocka blokkos elrendezéssel, de ennek ellenére a kommandósok és a szörnyek elég jól néznek ki. A zene és a hang viszont tökéletesen eltalált és félelmetesen jó hangulatot teremt. A rádióon folyó párbeszéd olyan, mintha igazi lenne, a hangeffektusok is fantasztikusak. Mindezek egy különleges atmoszférát teremtenek a játék során, az embernek olyan érzése lesz, hogy maga is részese az eseményeknek.

Összegezve a benyomásokat, azt lehet mondani, hogy nagyon jó stratégiai, taktikai játékot ismerhettem meg a Space Hulk-ban.



Azért vannak negatívumok is, a már említetteken kívül kicsit szegényesnek találtam a fegyverarzenált, s szerintem meglehetősen kevés fajtájú szörnyel találkoztam (összesen négyféle), s ez egy idő után kicsit egyhangúvá tette a játékot. Mindezek ellenére nem volt rossz a program, az Electronic Arts ismét megmutatta, hogy az ilyen jellegű stratégiát igénylő játékot, hogyan lehet úgy megvalósítani, hogy az valóban élvezetes legyen.

Joker

Meg kell hagyni, nincs furcsább, mint a „Homo Ludens"! Képes arra, hogy megalkossa egy nem létező faj kultúráját, történelmét, nyelvét úgy, hogy sok-sok más „játékos ember" mindezt érdekesnek találja! A Simon & Schuster Interactive (Viacom) által megjelentetett Klingon című kiadvány – újabb csemege a Trekkereknek – nézegetése közben ötlött az eszembe a fenti magvas gondolat.

Hogy kik is azok a klingonok? A Star Trek világának „vadmotorosai". Vadságuk és harci kedvük tekintetében igazán illő rájuk az említett jelző, de harcos lelküket és ősi kultúrájukat vizsgálva sokkal többek, mint mondjuk egy adag „Hell's Angels". Talán a következőképpen lehetne – szakácskönyv stílusban – bemutatni a klingonokat: „Végy ízlés szerinti mennyiségben középkori vikingeket – a nagyobb, szőrösebb fajtából –, vedd el a sisakjukat, gyúrd a homlokukat érdekes topológiai alakzatokba, add hozzá a kultúrájukhoz a szamurájok bushido-ját, az amúgy sem túl egyszerű nyelvüket kuszáld még összéb egy csomó sziszegő és torokhanggal, ültess őket rossz szagú, de a legerősebb fegyverekkel és a legfejlettebb álcázó technikával ellátott űrhajókba, és máris elkészült egy csapatnyi veszélyes klingon!"

Ennél a meghatározásnál sokkal pontosabb információt kapunk a Star Trek Encyclopediából: „Humanoid harcos faj, eredetileg a Qo'noS

bolygóról. Büszke, tradíció tisztelő nép. Legfőbb értékük a becsület, melyet agresszivitásukkal védnek meg..."

Nem csoda, hogy a Trekkie-k közül nagyon sokan heves érdeklődést tanúsítanak a klingonok iránt. A három CD-n megjelent újdonság a lehető legteljesebb mértékben kielégíti érdeklődésüket. A Klingon egy amolyan „Hogyan legyünk totál klingonok?" kézikönyv kezdőknek és haladóknak. Az el-



ső két lemezen digitalizált, interaktív történet vár ránk, hogy végigjátsszuk. Az események sorozata a holodeckben zajlik, ahol Gowron – a Star Trek szempontjából valódi, „élő" szereplő, a „Klingon High Council" (kb. a „Klingon Legfelsőbb Tanács") vezetője – mint holodeck karakter jelenik meg. Csupán érdekesség, hogy őt is a Next Generations sorozatból megismert színész, Robert O'Reilly alakítja; de ha már itt tartunk, a rendező nem más, mint Jonathan Frakes, aki az említett sorozatban William T. „Numer One" Riker-t, a hajó népszerű első tisztjét domborította.

Nos, visszatérve a történethez, a játékos egy ifjú klingont alakít, ezért ennek a karakternek a szemszögéből zajlanak az események. Nem is igazán akarok többet elmondani a teljes egészében digitalizált, élő személyekkel, „The Next Generations" díszletek között leforgatott interaktív mozi történetéből. Legyen annyi elegendő, hogy a játék egyes pontjainál a döntés ránk vár, és ha jól választunk, folytatódik a történet, ellenkező esetben jön Gowron és megfedd, hogy még mindig úgy gondolko-

dunk, mint egy ember, és nem mint egy klingon harcos. Ha ez utóbbi következik be, akkor néhányszor lehetőségünk nyílik rá, hogy a kritikus pontnál újra próbálkozzunk, de ha végképp nem jutunk eredményre – a végén már Gowron fegyverrel fenyegetőzik –, akkor visszarepülünk a játék elejére. Nekem úgy tűnt, a történet „egyirányú", azaz nincsenek benne elágazások, az előre megírt sémák szerint kell lepörgetnünk a cselekményt.

Nos, ne gondoljuk, hogy a Star Trek The Next Generations, esetleg a Deep Space Nine ismerete és a sorozatok megértéséhez szükséges angol nyelvtudás elegendő a végigjátszáshoz! Helyenként teljesen klingonul történnek a dolgok. Előfordul, hogy négy tál meglehetősen ronda kinézetű étel közül kell kiválasztanunk azt, amelyiket kéri tőlünk, vagy éppenséggel a klingon etikett szerinti legmegfelelőbb viselkedés az, hogy nem csinálunk az égvilágon semmit.

Nem szoltam még a harmadik CD tartalmáról: a Klingon olyan, mint a „vidálszasszonvassengő", azaz kettő az egyben! Ezen a korongon egy teljes klingon nyelvlecke terül el, magyarázó szövegekkel, képekkel, klingon írásjelek ismertetésével, tesztel, szóval tokkal-vonóval.

Dolgozik bennem a kisördög, és képtelen vagyok megállni, hogy le ne írjam: néhány komoly angol-magyar oktatóprogram a közelében sincs ennek a „csupán játék", „Klingon Language Lab"-nek!

Végezetül elmondható, hogy a játék igen igényes, a nemrégiben ismerttetett „Deep Space Nine Harbinger" után kellemes csalódás – sok apró részletében is „teljesen Klingon". Csak példaképpen: az installnál ránk dörög egy felirat: „Ha folytatni akarod, akkor kattints az „OK"-ra, vagy nyomj „Cancel"-t, ha Ferengi vagy."

Piló méter

486 DX2-66, 8 MB RAM

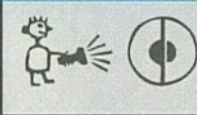
2x CD-ROM

Soundblaster,
Ultrasound

Windows, Win95

Viacom (Automex)

Igényes videók, hatalmas mennyiségű film- és információanyag kapott helyet a 3 CD-n. Kevés hiányosságot találtam a játékban – egy igazi Star Trek fan örök időre megőrzi magának és unokáinak!



PC-X TOP

Sam. Joe

„Támadnak, mindenhol
támadnak! Parancsnok csi-
náljon valam... AAAARRGGHH!
A harckocsi elkészült!
Szép lövés! A robotok
gyártása befejeződött!
Készítsd ki őket! Pa-
rancsnok, a támadást
visszavertük, bár nem
tudom meddig bírj...
AAAARRGGHH!”

Ez a pár sor csupán
rövid részlet volt
a frissen kiadott demo
egyetlen pályáján lezajlott
óriási mennyiségű akcióból.
Mondanom sem kell, hogy
az első alkalommal porig
alázott a gép, hiszen nem
igazán tudtam a játékra
koncentrálni. Csak figyel-
tem, ahogyan támadnak, s
egységeim segélykiáltások és
géppuskaropogások közepette
hullottak el. Mindenfelé
robbanások, és az ellen
kellemetlenkedő megjegyzései
hallatszottak. Az első pár
perc tétlensége eldöntötte
az ütközetet. Hosszas harcok
(a valóságban néhány másod-
perc) után végül az ellen-
séges hadoszlop eljutott
a főhadiszállásomig és külö-
nösebb gond nélkül berobban-
totta a számomra létfontos-
ságú épületet (hangsúlyozom,

nem elfoglalta, hanem a szó szoros
értelmében az égig robbantotta).

Másodszorra már tapasztaltabban
irányítottam csapataimat. Rögtön
hozzákezdtem a területek elfoglalá-



sához. Minden egyes területet az
épületekkel együtt az irányítja, aki
elfoglalja a rajta levő kis zászlót.
A gyárban csupán „néhány” fajta osz-
tagot lehetett gyártani (a demo ver-
ziónak köszönhetően): háromféle gya-
logost, kétféle tankot, egyfajta
dzsipet és kétféle ágyút, melyek
akár az épületek tetejére is tele-
píthetők. Az egységek okosak, nem
rohannak bele az ellenséges tűzbe.
Lőnek, majd visszahúzódnak, és meg-
próbálnak a támadó hatósugarán kí-
vülre kerülni. Mindegyik gyárban (az
alapnak számító gyalogosokon kívül)
más-más egység gyártására nyílik le-
hetőség. Az általam játszott pályán
például óriási harc folyt az egyet-
len, Medium tank elkészítésére képes
üzemért. A létesítmény falán kis
visszaszámláló jelzi, hány másodperc

van még hátra az egység elkészültéig. Sok-
szor komoly harcban álltam az idővel is, hi-
szen volt olyan eset, hogy a területért ví-
vott küzdelem után megmaradt egyetlen Light
tankkal loholtam a zászló felé, nehogy a tíz
másodperc múlva elkészülő Medium tank ellen-
séges színekben vágthasson ki a futószalagról.

Ezek után remélem, mondanom sem kell, hogy
a játék real-time-ban fut. Semmiféle nyers-
anyagot nem kell kitermelnünk, sőt még pénzt
sem kell különféle úton-módon szereznünk.
Minden ilyesfajta tényezőt felváltott az
idő. Ha elegendő ideig tudod tartani az épü-
letet ahhoz, hogy elkészítsék a kívánt egy-
séget, máris nyert ügyed van. Ilyen sűrű ak-
ció közepette nem is igazán lenne idő bármi-
lyen nyersanyag kitermelésére. Egy pillanat-
ra sincs csönd vagy netán nyugalom a játék-
ban. Nagyon ritkán előfordul, hogy pár perc
erejéig kisebb a zaj, de ez is csak amolyan
vihar előtti csendként fogható fel. Igaznak
látszanak tehát a híresztelések, tényleg ki-
rályt (még hozzá a játékok királyát) avatunk
majd valamikor augusztus végén a végleges
verzió megjelenésekor – de majd akkor dön-
tök, ha végigjátszottam a véglegest...

Zong

Chaos rálátása a dolgokra

Semmi kedvem képernyőn futkározó apró
pixelekre pazarolni a drága időm, hiába is
mondják, hogy az bizony a Settlers II egyik
templomépítő munkása. Közöm nincs az efféle
stratégiai játékokhoz, ahol órákon át bámu-
lod a képernyőt, figyeled, amint szorgos em-
berek néhány röpke óra leforgása alatt ki-





termelik az aranyat, amit seperc alatt elszednek a kereskedők, a kalózok, az örömlányok, vagy pillanatok alatt semmivé foszlik elsüllyesztett hajóddal egyetemben (ez utóbbi már három pixel méretű!). Szóval türelmetlen vagyok, gunyoros, így hát szóba se jöhet a gépemen a Command and Conquer, és mit érdekel engem, hogy mikor készül el a Read Alert...

A Z, azaz Zed, ahogy angolosan ejtik, azonban más! Hát emberek, itt akció van, nem afféle jövés-menés! Itt durrantanak, ordibálnak, anyáznak, lőnek, robbantanak! Jesszusom, hát már itt is vannak, lövik a bázisomat, takarodjatok nyavalyás kis kék pixelek, az az ÉN VÁRAM!

A Bitmap Brothers még C-64-en és Amigán tarolt elképesztően látványos grafikájú lövöldözős játékaival. Most az "eksünt" remekül ötvözték a "zászlószerzéssel", s így pergő menetű, a stratégiai programokra halványan emlékeztető játékot készítettek. A Z pompás grafikával megáldott, remek zörejekkel és dumákkal felszerelt, poénos, real time játék.

Leszakad a mennyezet, röhej, de várom a teljes verziót...

Júpínak is megdobogtatta a szívét

Nem dicsekvésképpen mondom, de elsőre én is kikaptam. Sőt, másodikra is. Jelenleg éppen a harmadik vereségem és egy jópár végignézett küldetés után a 77. új taktikán gondolkodom. Nincs még késő, lassan éjfél. Mára ki-

fogyott az összes ötletem, holnapra biztos akad új. Az viszont szép, hogy ez csak a tutorial pálya. Mi lesz később?! Az a legborzasztóbb, hogy mindig támadó taktikával indultam és még így is a végén védekezésre szorultam. Egy perc pihenés sincs a játékban, örökké scrollozni kell az egérrel a képernyőn. A gép minden irányból egyszerre támad, persze én mindig csak egy, esetleg két irányba tudtam figyelni. Már nem is az volt a lényeg, hogy több helyen

vesztésre állok, hanem hogy hol veszték kevesebbet. Olyan taktikai lépéseket vitt be ellenem, ami szinte már lehetetlen. Egy szál gyalogossal volt a Medium tankom el-

len, ráadásul a közeli gyár szintén az enyém és tíz másodperc múlva kijött volna az új tankom. Hirtelen odarakott egy lőtornyot, ezzel lefoglalta, sőt később lelőtte a tan-

komat. Az egy szál liberós gyalogosával pedig elhappolta az orrom elől a vadi új tankot, persze a gyárral együtt.

Amúgy tényleg egy kicsit komolytalan a játék, bődületes esztelenségekkel felszerelve. Olyanra pazaroltak pixelt, hogy a tankok nyoma meglátszik egy ideig a homokban, de már nem figyeltek arra, hogy ha a tankomat elirányítom valahova, akkor az összes útjába kerülő sziklát szétlövi, ahelyett, hogy megkerülné. Ez utóbbi általában gyorsabb is lenne. Egyelőre elég vegyesek az érzelmeim, de azért várom a teljes verziót. Mostani hangulatomban viszont, nem vagyok biztos benne, hogy csak ezzel játszom majd, ha a Red Alert, a Heroes2, vagy az Xcom2 megjön!

Júpí

SIMSTIM
NETGAMES

HA A SZÁMÍTÓGÉPED
MÁR NEM JELETT
KIHÍVÁST
NÉZZ SZEMBE VALÓVAL
ELLENFELEKKEL
EGY MÁR VILÁGBAN
AHOL MINDEK MEGTÖRTÉNHEK

1066 DESSEWFFY U.37.
TEL: 06-20-210-234
112-88-48

Támadás, Harc, Győzelem...

Microsoft Home

M VÍZÉY Z

Microsoft Home

CLOSE COMBAT

A minap érdekes dolgot találtam a szerkesztőségben. Szép arany színe volt, korong alakja és a Close Combat Final Beta Version címet viselte. Alatta pedig ez állt: Microsoft. Csak nem!? De bizony, egy játék. Sebaj, gondoltam, azért megpróbálom, hiszen II. világháborús stratégiai játék – csak nem rontották el? Aztán, mikor már három órája fel sem néztem a képernyőről, kissé meglepődve tapasztaltam: egy nagyon jó progit sikerült megkaparintanom.

A második világháború szerencsére elég kedvelt téma a játékkészítők köreiben. Miért is ne, hiszen nagy hadszíntereken, rengeteg ember és sokféle haditechnika harcolt egymás ellen, a sarkvidéktől a szavannákig. Így hát a Microsoft első stratégiai játéka is ezzel a témakörrel foglalkozik. Ezen belül is egy kiemelt részével, a normandiai partra-

szállással és az utána történetekkel. A lehető legjobb időpont és helyszín, legalább is szerintem.

Az installálás egyszerű (még szerencse, hogy a CC jól együttműködik a Win95-tel), a fotó is jó az Omaha Beach-ről. Ha sikerült, irány a főmenü! Nagyon ajánlom

az oktató bevetések végigjátszását, mert a játék kezdőknek elég nehéz. Szokásos módon választhatunk: egy csatát vagy a hadjáratot akarjuk vezényelni. A játékba US Army és Wehrmacht színekben nevezhetünk be. A ne-



hézségi szintet először Easy-re állítsuk, a Hard már nagyon kemény!

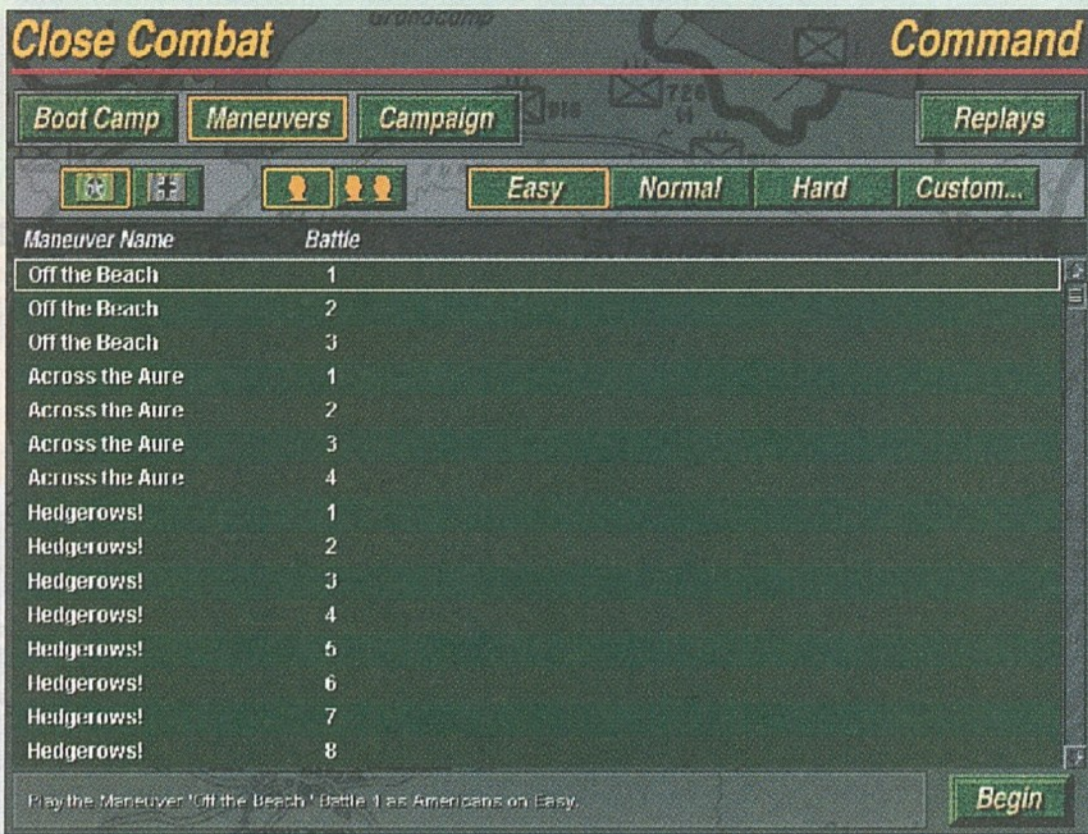
A stratégiai játékokban általában vagy nagy csapatokat mozgatunk (pl. Panzer General) vagy szakaszszinten harcolhatunk. A Close Combat ez utóbbiak körébe tartozik. Itt egy-egy aknavető vagy Panzerfaust elhelyezése is kulcsfontosságú lehet, és mivel nem egész ezredekkel támadunk, a kis veszteségek is nagy hatást gyakorolhatnak a vég-ső kimenetelre.

Vágjunk bele a csatába! A harcokat természetesen felülnézetből szemlélhetjük, a küzdelem real-time. Nagy jelentősége van a játékos áttekintő képességének. Igen fontos a csapatok jó elhelyezése, mert már Rommel sem volt soha mindenhol túlerőben, csak a front egy pontján. Ez érvényes a CC-re is. Egy-egy jól kivitelezett roham, helyi túlerővel és megfelelő támogatással a legtöbbször sikeres lehet. A megfelelő támogatást nem

InterNET (F3-IE3)

Midnight Madness!

Microsoft



mondhatni egyéni-sége lesz. Erre kíváncsi leszek! Az irányítás nem nehéz. Az egységre kattalva jelenik meg, hogy mit tudnak csinálni. Mozgásból kétféle van, nyílt terepen a Move Fast az ajánlott. A tüzelés helyét drag-and-drop módszerrel adhatjuk meg, azaz a jobb gomb folyamatos lenyomása közben a kívánt helyre visszük a kurzort. Az egy-

Lehetőleg irányítsuk csapataink tüzelését, mert így sokkal hatósabban nyírják az ellent, mint csak maguktól. Az összes elérhető fegyverből egyszerre, egy helyre tüzelve elégséges hatást érhetünk el.

Szóval, egy igen jó játék jelenik meg a közeljövőben. A grafikai látvány közepes, de mindezt kárpótol minket a pergő játékmenet, az izgalmas bevetések, a sikolyok. Remélem, minél hamarabb kiadják a teljes verziót, és ismét rám köszönt az álmatlan éjszakák és véres szemű reggelek hosszú sorozata.

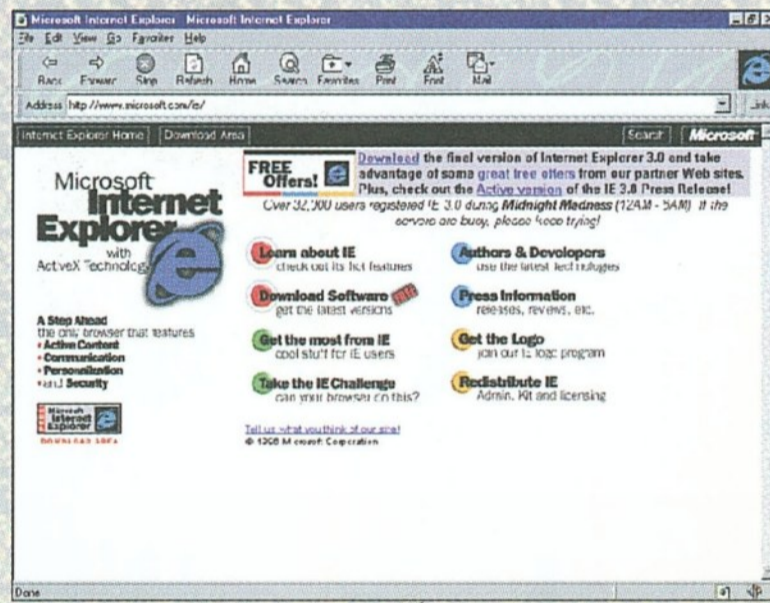
Trau

véletlenül hangsúlyozom. Igyekezzünk egyegy támadáshoz koncentrálni minden lehetséges tüzerőt! Lőjük rommá az épületeket, sövényeket, kerítéseket, aztán piszkáljuk ki a túlélőket. Szinte mindig igaz: ha valahova nem látunk be, ott van az ellenség – természetesen jól beásva. Az egyik legjobb gyalogosok elleni kombináció, amit találtam: néhány géppuska fedező-sorozata alatt, míg hátulról az aknavető szorgosan területtűzet lőnek a feltételezett vagy valós ellenségre, a csapatokat füstálca kíséretében előredobom. Ha már eléggé romos a terület, hátrébb helyezem az aknavető tűzkörzetét, egyrészt, hogy ne lőjek saját csapatra, másrészt, hogy megnehezítsem a menekülést. Ezek után rohamozás, a maradék ellenség eliminálása következik. Az elfoglalandó helyeket zászló jelzi, melynek színe az elfoglalásakor megváltozik.

A harcok jól használhatóak közvetlen támogatáshoz. Vigyázzunk azonban arra, hogy egy ablakon át kilőtt Panzerfaust vagy Bazooka hamar kilőheti, ezért egyrészt kísérjük gyalogsággal, másrészt, ha lehet, aknavetővel fedezzük. A páncéltörő gyalogság általában rejtekhelyről, nem várt irányból tüzel. Ezért ajánlható Rommel taktikája a II. világháború franciaországi hadjáratának idejéből: lőjünk mindenhova, ahol ellenséges csapatok lehetnek! A páncéltörő fegyverek a bunkerek és egyéb megerősített állások ellen is használhatóak.

A játékban az egységek emberekre lebonthatóak és irányíthatóak. Persze egységként is mozoghatnak. Az ígéret szerint a végleges változatban minden katonának saját tapasztalati szintje, tulajdonságai,

ségtől a kívánt pontig piros vonal húzódik. Ha ennek egy része fekete lesz, akkor az adott helyre nem tudnak rendesen lőni. Ekkor próbáljunk meg másik helyről tüzelni.



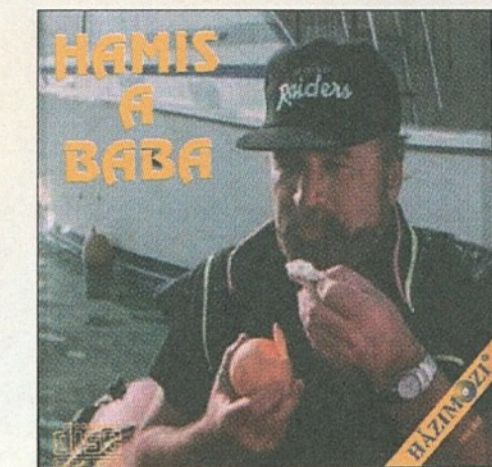
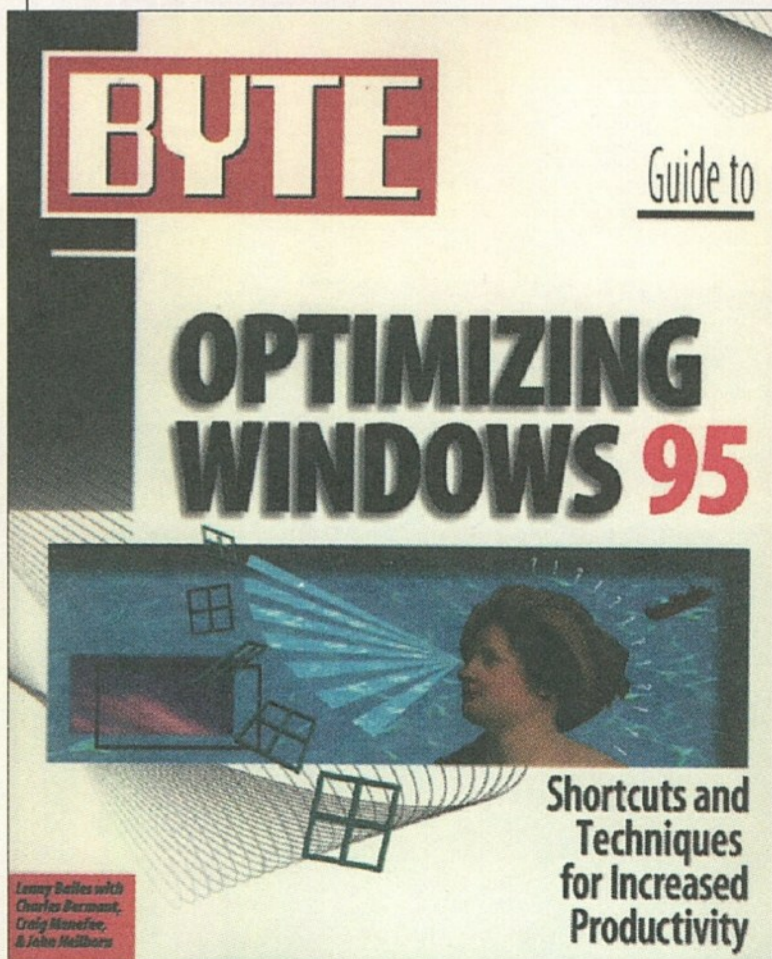
Internet Explorer 3

Microsoft augusztus 13-án éjfélkor, „Midnight Madness” örület közepette útjára bocsátotta internetes böngészőjének, az Internet Explorernek 3-as verzióját Win95 és NT alá. Utóbbi illetően, csak a július végén kiadott végleges verzió hajlandó működni, ami elég kiszúrás a béta-tesztelőkkel, akik esetleg még valamelyik Release Candidate változatot használják. A programcsomag háromfajta változatban jelent meg: a „minimum” (5,2 MB) csak a böngésző programot tartalmazza, a „tipikus” vagy „általános” (6,2 MB) tartalmazza a cég frissen fejlesztett levelező és hírolvasó rendszerét, az Internet Mail and News-t. A „teljes” változatban (7,8 MB) ezen kívül megtaláljuk az Active Movie és a HTML Layout Control kiegészítéseket (ez utóbbi, full verzió található CD mellékletünkön!).

A korábbi változatokhoz képest a legfontosabb újdonság, hogy végre több letöltést is el lehet indítani egy böngésző ablakból! Az új eszközsáv sokkal szebb (tényleg!) és ötletesebb, mint a régi, hagyományos. Átvették a Netscape Navigatorból már ismert quick link gombokat, amelyekhez hozzárendelhetjük öt kedvenc címünket. A legfontosabb újdonság viszont nyilván a sok „csicsa” támogatása: Javascript, ActiveX, VRML és persze frame-ek minden mennyiségben (TRf nem merte leírni: a Microsoft végre megcsinálta a Netscape-et MS színekben – de ez legalább tuti jó lett – a szerk.). Mindezek ellenére a 3-as verzió csak egy kis mérföldkő a Nashville felé vezető úton. S mi már inkább azt szeretnénk látni, de nagyon!

Könyvjelző

Márciusban már írtam egy Win95-ről szóló könyvről, a Jim Boyce által alkotott Inside Windows 95-ről. Azóta eltelt egy-két hónap, napvilágot láttak újabb remek és kevésbé nagy sikerű művek e témában. A BYTE könyve inkább az első csoportba tartozik. Érdekes módon a szerzők itt is azzal kezdik, hogy jól lehordják a Microsoftot: a Win95-öt egy nyúlfarknyi kézikönyvvel kiadni, több, mint felelőtlenség. Az ő céljuk, hogy ötletekkel és technikai leírásokkal segítsenek abban, hogy a legtöbbet tudjuk kihozni a programcsomagból. Főbb témák: átállítás és telepítés, az új rendszer titkai, memória-kezelés, régi DOS-os és windowsos programok futtatása, Control Panel belezés, fontok és nyomtatás, hálózatok és kommunikáció, internet, multimédia, hasznos programok más cégektől, hardware komponensek. A függelékben telepítési és konfigurálási tippeket, a Regedit részletes leírását és érdekes internet címeket találunk. Keressétek a Software Stationben (Tel.: 371-0704).



Magyar video CD ajánlat

Újabb, az eddigieknél témájában sokkal formabontóbb hazai Video CD látott napvilágot! A Fekete Doboz korongja válogatás a már régebben leforgatott „Black Box”-os anyagokból, és így az első politikai témájú ilyen képhordozó, ami határainkon belül megjelent. A hazai politikai események videói VCD formátumban kerültek a lemezre. A másik, könnyedebb érdekesség a Hamis a Baba. Aki még nem látta moziban a „Bujtor Csöpi” filmet, az vegye meg a ComSer Kft-től a VCD-t (Tel.: 371-0051).



Phenomenon

rendezte: John Turteltaub
főszereplő.: John Travolta

George Malley 37. születésnapjáig egy átlagos kispolgár életét éli. Ezen az éjszakán azonban különös dolgok történnek vele, élete kizökken a megszokott kerékvágásból. Halandó ember számára megmagyarázhatatlan, misztikus dolgok történnek: képes megjósolni a jövőt, pár perc alatt megtanul egy idegen nyelvet és érintésére lebegni kezdenek a tárgyak...

Independence Day

(A Függetlenség napja)
rendezte: Roland Emmerich
főszereplő: Bill Pullman

Július 2. Az Egyesült Államok nyomkövető rendszerei jelzik, hogy egy 550 km átmérőjű, hatalmas űrhajó közeledik a Föld felé. Rövidesen a TV Híradóban már a világ legna-

gyobb városai fölött lebegő, gigantikus űrhajóról tudósítanak.

Július 3. Mozgósítják az USA speciális alakulatát, amely az elnököt biztonságos helyre menekíti. A Washington D.C.-t ért támadást követően az egész országban eluralkodik a káosz, és az emberek kétségbeesetten menekülnek a városokból.

Július 4. Nyilvánvalóvá válik, hogy a hihetetlen erővel rendelkező látogatók célja a Föld totális megsemmisítése. A világ összes hadserege egy emberként készen áll, hogy felvegye a harcot a betolakodókkal szemben. Közös erővel meg kell menteni a bolygót a teljes pusztulástól, hogy ez a nap az egész földön a Függetlenség napja legyen.



Music City

Megváltozott újság, megváltozott zene-rovat. Ennek ellenére céloim változatlanul az, hogy kellő áttekintést nyújtsak a lemezpiac újdonságairól, felölelve majd minden stílust. Vádjunk is bele!

Kezdjük ezúttal **Robert Miles** új lemezével, melynek címe **Dreamland** (BMG). Érdekes irányzatot képvisel ez az olasz úriember – általában csak úgy hívják: soft-techno. Kellemesebb, hallgathatóbb, mint a lábdob alapú zene, melyet olyannyira nem kedvelek. Talán ezért is lett első a MAHASZ TOP 40-en. Arról, hogy mennyire igényes, ne beszéljünk. Ikertestvére, legalábbis hozzá hasonlatos stílusú a **Beautiful World** új albuma, mely a **Forever** (Warner) nevet viseli. Afrikai esőerdők illatát, a trópus báját próbálja Phil Sawyer belegyömmöszölni egynémely sequencer-ekbe. Örömmel jelentem, hogy sikerrel járt, így a világ ismét szaporodott egy Ethno-dance (?), World-Music Pop (?) kiadvánnyal.

Más vizekre evezve nézzük meg, hogy a rockzenei paletta milyen említésre méltó korongokkal szaporodott a nyáron. Legelőször egy érdekesség. A Rock and roll királya, **Elvis Presley** negyven éve készíttette el mindmáig nagy hatású felvételét, a Heartbreak Hotel-t. Ennek öröme a BMG kiadott egy **ELVIS56** című albumot, amelyen a király legnagyobb dalai digitálisan feljuttatva hallhatóak. Aki szereti ezt a stílust, az imádni fogja. Aki pedig nem, annak azért ajánlom, mert majd az összes mai zene gyökereit hallgathatja meg egy korongon.

Ha már szó esett a mai zenéről, akkor mindenkinek ajánlanék egy kanadai fiatalembert. Lendületes rockzenéjéről és kellemesen rekedtes hangjáról vált ismertté. Ő **Bryan Adams**, akinek új korongja a **18 til i die** (PolyGram) nevet viseli. Kellemeseket szoktam kacagni a szarkasztikus dalszövegeken (vagy lehet, hogy csak debilek?), és heves lábdobogtatással nyugtázom a lendületes, vidám rockzenét. Egyébként a Foci

EB dalát is Bryan Adams írta, új lemezén pedig hemzsegnek a slágergyanús dalok.

Bryan Adams után még egy régi motoros, bár Magyarországon kevésbé ismert. Az urat **Peter Wolf**-nak hívják és totálisan hamisítatlan amerikai gitárzenét játszik, illetve személyesen még herflizik is. Remélem, van akinek sokat mond, hogy Peter Wolf a J. Geils Band frontembere volt.

A rockzenei palettát vizsgálgatva jutunk el a **The Black Crowes - Three Snakes and One Charm** (BMG) című lemezéhez. A borító egyszerű design-ja is jelzi, hogy itt nem egy túlcifrázott, agyonhangszerelt zenéről van szó. Letisztult akusztikus rockzene, amelyet a Fekete Hollók immáron sok-sok éve játszanak. Tetszett, tetszett, de úgy éreztem, hogy ez csak egy következő lemez. Rajongóknak egyenesen kötelező!

Szintén roppant egyszerű zene a **Manic Street Preachers** legújabb korongja, az **Everything Must Go** (Sony Music). Kevésbé mániakus, mint azt a zenekar neve mutatja, de attól még kellemes. Kissé elgondolkoztató, alternatív rock.

Az előbb említett titulust mostanában egy magyar kiadvány is megérdemelte. **Katona Klári** új lemezéről, a **Fekete Gyöngyről** (Sony Music) van szó, melynek dalait Szakcsi és Katona Klári írta. Hölgyeknek vagy nagy menyiségű szépérzékkel rendelkező uraknak feltétlenül ajánlott csodaszép korong – egyből a szívembe lopta magát.

Következő áldozatom szintén hölgy, akinek titkai vannak. **Toni Braxton: Secrets** (BMG) című lemeze azonban nem annyira titokzatos, mint amennyire ő maga. A lemezborító belsejében csodaszép, titokzatos szempár tárja fel titkait, ahogy ezt ez a kiváló soul lemez is teszi Whitney Houston nyomdokain járva.

Ismert művésszel folytatom – valaha **Prince** néven jegyezték. Talán a nyár legkellemesebb meglepetését szerezte nekem **Chaos and Disorder** (Warner) című lemezével.

Lüktető funky, soul, blues és rock'n'roll. Zseniális, mint ahogy ez a nem túl nagytermetű fickó is az. Aki jól kidolgozott, dögös zenét akar hallani, vagy még nem rajong senkiért, de szívesen megtenné, az próbálja ki!

Ma még nem foglalkoztam táncos lábú olvasóimmal. Igazság szerint ez a nyár sem bizonyította be, hogy a lábdob alapú zene (amelyet emlegetni szoktam) különösebben jó vagy igényes lenne. Az viszont biztos, hogy a diszkókban, szórakozóhelyeken, bulikon jó érzés dübörögtetni az agyat, hagyni magunkat elsodorni a ritmus által. Nyár végi ajánlatom tehát azoknak, akik e stílust kedvelik: **Fiesta Macarena - Los Del Rio** (BMG) érdekes latin, dance-s, techno-s; **Lisa Moorish - I've gotta have it all** (PolyGram) egyértelműen dance lemez. Sajnos a tehetséges énekesnő ellenére is csak tucatszagú.

Alternatív rock? Igazán alternatív? Ha erre vágytok, ám halljátok ajánlatom: **FFF - FFF** (Sony Music). Franciák, harsogóak, életszagúan tehetségesek. Külön érdekessége az albumnak, hogy franciául énekelnek, ami (legalábbis itthon) elég ritkán hallható. **Grant Lee Buffalo - Copperopolis** (PolyGram). Hmm, mit is mondjak... Meghallgattam többször is, de igazán nem remegtette meg a szívemet, megmarad teljesen átlagos alternatív albumnak.

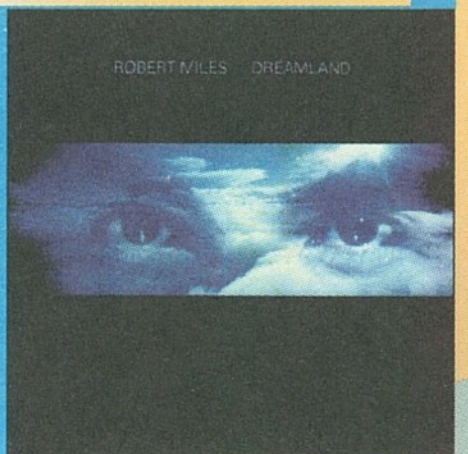
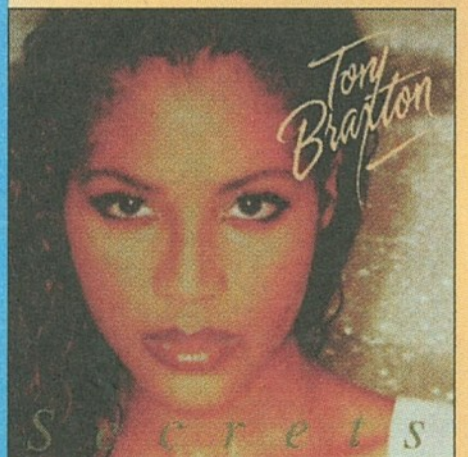
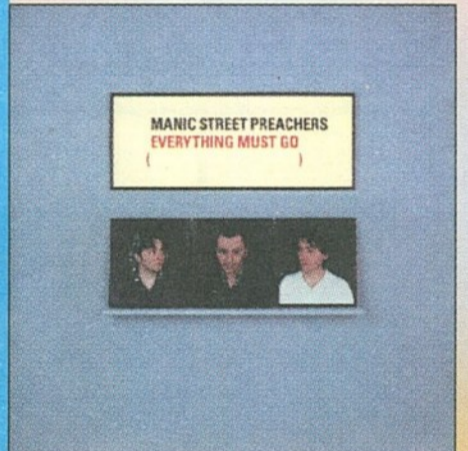
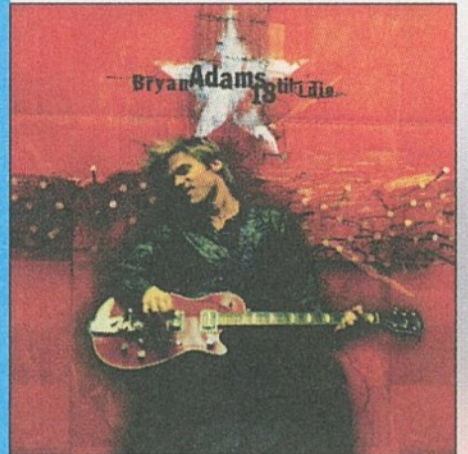
A cikk végére már csak két érdekesség: **Edda - Elvarázolt Edda Dalok** (Magneoton). Nagyon különös Edda feldolgozások, talán Sipos F. Tamás, Ákos és Somló Tamás a legkiemelkedőbb. Nekem egy dolog nem tetszett: az Animal Cannibals sárba tiporta gyermekkorom csavargó-himnuszát, a Minden Sarkon-t, és egy ősi foglalkozást űző hölgyekről szóló dalt fabrikált belőle. Kár, nagy kár!

A **Saxemble** című kiadványon (Warner) hat ismert saxofonos (például **James Carter**, **Frank Lowe** vagy **Cassius Richmond**) állt össze, hogy jól kiszaxizzák magukat. Nagyon érdekes, bár néha kissé tömény jazz élmény. Igényeseknek nagyon ajánlott.

Remélem, ez az új forma elnyeri tetszésedet és találkozunk októberben!

Gyu

THE BLACK CROWES THREE SNAKES AND ONE CHARM



VIDEOBITBudapest, XIII. Lehel út 18.
Tel.: 302-0988, Fax: 129-4644Sony Multimedia Studio
Számítástechnika, szórakoztató elektronika**Komplett számítógépek
számítástechnikai
szakkönyvek****Western Digital
winchesterek kedvező áron!****CD írás !**

SONY



WESTERN DIGITAL

**PC
Kuckó****BOLTJAINK:**

XIII. JÁSZAI MARI TÉR 5. TEL.: 1115-468

XIII. TÁTRA U. 8. TEL.: 131-5705

VII. DAMJANICH U. 23. TEL.: 267-9030

VII. THÖKÖLY U. 32. TEL.: 269-7981

QuickShot

joystickok, hangszórók, Midi keyboardok!

Squadron Kommander 11.600,- + ÁFA

Skymaster 5.720,- + ÁFA

Midi Keyboard 21.600,- ÁFA

Joystick Y kábel 560,- + ÁFA

Személyi számítógépek, részegységek, kiegészítők,
nyomtatók OTP részletre is. Bizományosi alkatrészek
árusítása, használt részegységek beszámítása.**MULTIMÉDIA - SZÓRAKOZÁS****WIZARD'S****HOL LEHET BUDAPESTEN
NYÁRON IS SIELNI?****UGYANOTT, AHOL AZ AUTÓ ÉS
MOTORVERSENYEKET IS RENDEZIK!****SÍ - AUTÓVERSENY - FOCI -
MOTOR- KOSÁR - HOKI - BOX****QUASAR**

ÉLŐ LÉZERJÁTÉK

A WIZARD'S SAJÁTVA SÍ-ÉS MOTOR-VERSENY

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A
FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON****EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR
1996. SZEPTEMBER 30-IG,
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S-BAN!****CD-ROM
LEMEZEK**

ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL

**MIÉRT PONT MI? 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****Kézpénzért és bizományba átveszünk**A múlt hónap legjobb vétele! **Jagged Alliance** bruttó 1500.-Ft

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

MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?...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 klubtagsághoz
féláron jutnak.**Szeptemberben a diákoknak 4500 Ft a klubtagság!**

RILLA E.C.

Caesar II. bruttó 4500.-Ft

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.

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

**Csak
klub-
tagoknak!**

910F

MULTI
MÉDIA

Monty Python & The
Quest for the HOLY Grail

Krisztus 932. éve.

„Artúr! Artúr! Angolok királya! Figyelj szavamra! Jaj, ne térdelj már le! Ezt utálok az emberekben, hogy mindig letérdelnek.”
„Bocsánat, Uram!” „És ne mentegetőzz! Mindig, mikor megpróbálok kapcsolatot teremteni egy halandóval, az rögtön rákezd, hogy bocsásd meg Uram ezt, felejtse el Uram azt, meg, hogy nem vagyok rá méltó. Ah! De most, nézd Artúr, ez a Szent Grál. Figyeld meg jól! Ez legyen életed célja Artúr, a Szent Kehely felkutatása! (Ha bármiben segítségedre lehetek, csak írd. A címem: god@heaven.com)”



Ilyen és ehhez hasonló humoros betétekkel gazdagították azt, amiről mind azt hittük, hogy ez a komédiák Non plus ultrája. Természetesen arról a remekműről van szó, amit a Monty Python, angol abszurd humor csoport készített még anno Gyalog Galopp címmel (The Quest for the Holy Grail). A történet ugyebár (ki ne ismerné?) a sötét középkorba repít, ahol Artúr király és a Kerek Asztal Lovagjai azon fáradoznak, hogy megszerezzék a Szent Grált, ami visszaállíthatja Angliában a rendet. Kalandjaik során sok új lovaggal gyarapodik a társaság, de találkoznak emberevő nyulakkal, pimasz franciákkal, akik azt sem tudják kiejteni, hogy „knights” és még sorolhatnám az ökörségek sokaságát...

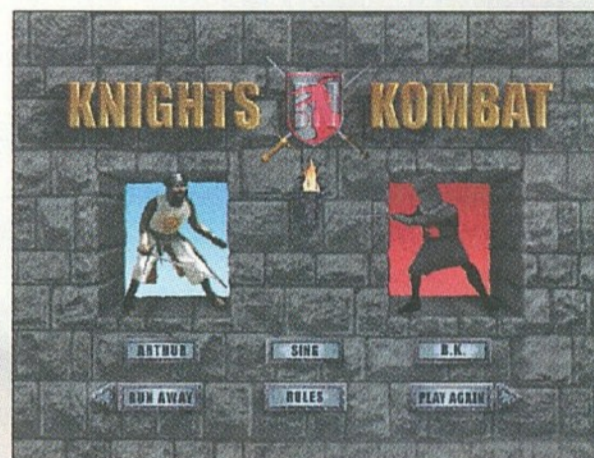
Ez a game kalandjáték szeretne lenni, a aki látta a filmet, annak semmi problémája nem lesz vele, bár nagyon sok újdonságot is belekevertek. Lehetőségünk nyílik játszani egy csomó, a film történetének vonalához kapcsolódó játékot. Példának okáért itt van a Knights In Kombat, ami egy Mortal Kombat parodizálás akar lenni. Ezzel akkor

játszhatunk, amikor a történetben elértünk egészen a fekete lovagig: csak két választható harcos van: Artúr király és B.K., azaz a Black Knight. Artúr oldaláról az összecsapás lényege, hogy megszabadítsa a Fekete Lovagot végtagjaitól, míg Black Knight oldalán harcolva szimulátort játszhatunk. Ez amolyan ‘lovag szimulátor’, amikor csak egy leeresztett rostélyon keresztül láthatjuk az ellenfelet, de belül a legspécibb radarokkal követhetjük Artúr lépteit. Természetesen mikor Artúr elérkezik az utolsó végtaghoz, egy mennydörgő hang szólal meg az égből: Finish Him!

Tárgyakat is gyűjthetünk, sőt minden pálya úgy ér véget, hogy egy kókusz cipelő madarat (csak nem egy ”tök”-etlen fecskét?!) kell lelőnünk. Ezenkívül még felszedhetünk virágokat, hamisított Szent Kelyheket és néha a díszlet nagy részét. Ezeket a tárgyakat általában a fegyverhordozó szokta hordani, bár nem egészen értem, hogyan.

A játék elején sok meglepő dologra bukkanhat a gyanútlan felhasználó. Az első ilyen, amikor megjelenik a megszokott, játék eleji menürendszer, mely három pontból áll: 1. Get the Holy Grail (Szerezd meg a Szent Grált!). Klikkeljünk rá! Dicshimnusz, harsona koncert fogad: „Gratulálunk, te nyertél! Reméljük élvezted a játékot, viszlát!”, aztán a Program Manager jelentkezik. Hogy is volt? Kezdjük előről! De most nyomjunk egyet a See the Film (Nézd meg a filmet) gombra! „Nahát, felrakták az egész filmet a CD-re?”

Pontosan! Csakhogy kétszeres sebességgel és akkora méretben, mint maga az ikon. Roppant hu-



moros! Akkor nem marad más hátra, mint a Register Now ikon. Itt 125 kérdésre kell válaszolnunk, olyanokra mint például: „Miért?” meg „ratatata-bummbumm-brek-brek?” Szerencsére az első kérdés után már nem muszáj folytatni a válaszolást, és nekiláthatunk a nagy kalandnak.

Lényegében tehát tipikus Monty Python multimédiás show-t kapunk, ami követi a Gyalog Galopp hagyományait. Minden galopposnak szívből ajánlom!

El Capo



Aréna Levrov

Rekord! Ennyi levél még ősszel a levélhulláskor sem jön össze. Úgy látom, kezd mindenkinek megjönni a kedve a levelezgetéshez, vagy csak a szabad agykapacitások kerülnek ilyen formán elő? Hmm?

Sok levélre nem tudok mit válaszolni, mert nincs mire. Mindenki gratulál az új lap, a CD, az olcsó ár, meg ilyenek miatt. Köszönjük, igyekszünk meghálálni, és továbbra is ilyen tuti jó ötleteket kiagyalni...

Elhiszem, hogy nehéz a sulis, a munkahelyi mindennapos rohangálás, s most, mikor szünet, illetve szabadságolás van, nem tudunk mit kezdeni a jobb kezünkkel (balkezesek értsék úgy, ahogy kell...). Igen! Ön nyert, én is végigmustráltam a CD mellékletet, nemcsak Király Péter, Gyálról. Egyébként, Péter, nem tudom pontosan mi baja a gépének, de ahogy a leveledből gondolom, a Win95 installálással van gond. Az tud olyat okozni, hogy a serial link elveszti a fonalat és lebont, illetve az ethernet kártya is hülyül; de az, hogy a kisfloppy-meghajtó nem létező alkönyvtárakat gyárt, már több, mint érdekes. Javasolnék egy alapos vírusirtást.

Hello PC-X! (A francba ezzel az ékezetes betűváltogatással!)

Igen! Előfizetek! Küldjétek a csekket! (ugye még mindig 2688Ft.) Más. Nagyon örülnék neki, ha mostanában leadnátok egy leírást a software-es 3D engine-ekről, kiemelve a sebességüket!

(Tudjátok: VoxelSpace2, 3D Realms Engine, etc.)

Hát ennyi...
Kiss Ákos.

A 3D engine-k elemzése jó ötletnek tűnik, bár úgy érzem, hogy a PC-X nem fog ennyire elmerülni a Mélyvízben...

Visszatérve a levélesőre, kutatni kezdtem a rengeteg iromány okát, mert ugye magától nem szaporodik ennyire meg a számuk, és arra a következtetésre jutottam, hogy a többség a CD melléklettel és a rovatok fontosságával foglalkozik – nagyrésztük be is küldte a kérdőívet. Természetesen mindenhol szerepel az előfizetés problémaköre, mármint, hogy csodálkoztok az alacsony áron. Akkor is tessék elhinni, ennyibe került, de ez a csoda csak egyszer van egy életben. Sajna vége, de ha jók lesztek, és a Posta meg a Lapterjesztés is, akkor végre előállhat az a helyzet, hogy időben, mindenki sé-

rülés nélkül megkapja az újságját. Ha valakinek megsérült a postázás közben a CD-je, küldje vissza, és mi kicseréljük (IDG Lapkiadó, Terjesztés, Pf. 386, 1537 Budapest). Most pedig egy FÉLREÉRTÉST szeretnék MEGELŐZNI!

Alaptétel: a CD-X megszűnt, illetve átalakult PC-X-be és viszont. Magyarul összevontuk a kettőt, mert ennyi felé nem tudunk szakadni, így hát inkább készítettünk egy:

**olcsóbb,
jobb minőségű,
igényesen válogatott CD-s lapot.**

A PC-X ezentúl havi CD-melléklettel jelenik majd meg, a CD-X előfizetők kérhetik a hátralevő befizetett pénzük átcsoportosítását a PC-X előfizetésre, vagy visszafizetjük az előfizetést. Persze erről már mindenkit tájékoztattam a terjesztésünk.

No, lassan a végére értem az Aréna e havi engedélyezett bitmennyiségének, átadom a szót TRf-nek. Megyek még egy kis pötynyaralásra... Ja, az Independence Day című filmet nézzétek meg, nagyon jó... A CD-n találtok erről, az Eraser-ről, a Cable Guy-ről és a Mission: Impossible-ről is egy csomó videót, képet, hangot is! Cool!

Vlagyimír Levrov. Pá!

JÚNIUSI SZÁMUNK NYERTESEI:

BMG: (5)

Bálint Kálmán,
Zalaszentgrót
Nagy Livia, Bp. II.
Pálos István, Bp. XII.

PolyGram: (Kill 'Em All)

Arami Gergely,
Székesfehérvár
Szeredy István, Bp. II.
Zemplény János, Bp. XX.

Warner: (Life)

Gerse József, Bp. VII.
Hegedűs László, Óhid
Ress Nándor, Bp. XVI.

EMI-Quint: (Youssou N'Dour)

Hirth Tibor, Bácsalmás
Straub Gergely, Érd
Zahemnszky András, Eger

Intercom: (Elemi ösztön)

Barabás Tibor, Bp. I.

Sulya Bálint, Aszazó

UIP Dunafilm:

Jurcsák Tibor, Bácsalmás
Lukács Albert, Budaörs

Empire: (Flying Corps, Down Patrol)

Lambert Miklós, Bp. IV.
Tar Krisztián, Bp. XVII.

Duke Nukem 3D:

fődj: Dörögdi András, Bp.
Duró Márk, Hejőkeresztúr
Gyarmati Balázs, Győr

Cyber World PC CD Shop

Huber Center Labirintus Üzletház – VII. Erzsébet krt. 37. (az udvarban)

Nyitva: H-P: 10-18; SZ: 9-14. Irodai telefon: 2020-722

- bármelyik CD-t korlátlan időre elviheted kipróbálni (egy hét: a bruttó ár 10%, tagoknak 0-7,5%-a)
- vásárlás esetén klubtagoknak 10-15% kedvezmény!
- ha nem indul, vagy nem fut a nálunk vásárolt program a gépeden, mi a helyszínen ingyen installáljuk.
- ha megadod a címed, havonta küldünk Hírlevelet + árlistát!

Nézz be hozzánk: a legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!

Minden vásárlónak MEGLEPETÉS!!!

Nos, nem számítottunk rá, hogy ekkora kalamajka keveredik az első CD-s kiadvány kapcsán. Az alábbiakban megpróbáljuk összeszedni a tipikus problémákat és az arra adott megoldásokat.

1. probléma: A CD-ROM sérülten, összetörve érkezett meg.

Megoldása: vissza kell nekünk küldeni! Ahogy megkaptuk, postafordultával küldünk

egy másikat, reménykedve, hogy az épségben odaér. DE! A panaszos levelekkel sajnos nem tudunk mit kezdeni. Nem tudjuk elfogadni azt sem, hogy „megjött, össze volt törve, kidoztam, kérek másikat”, mert ez olyan „falvédős trükknek” tűnik. Csak akkor küldünk másik CD-t, ha a levélben mellékelitek a romokat, azaz a ROM-ot.

2. probléma: Rossz a CD.

Megoldás: Nos, ezzel a problémával nem igazán tudunk mit kezdeni, mert számtalan különböző formában lépett fel. A legdurvább az volt, ahol a CD-ROM olvasó egy bitet sem tudott leolvasni az amúgy épnek tűnő CD-ről. Ezzel nincs is semmi gond, ugyanaz vonatkozik rá, mint a tört CD-re: vissza kell küldeni! A gond akkor van, ha a szerkesztőség két, etalonnak kikiáltott olvasója viszont nem talál rajta hibát! Ebben az esetben hiába cseréljük ki CD-t, hiszen ebben az esetben nyilván nem a CD hibás, hanem a kedves olvasó olvasója. Megnyugtatóan közöljük, hogy ez a július-augusztusi számban mindössze 4-5 esetben fordult elő (11000-ból), ráadásul erre a hibajelenségre külön felhívtuk a gyártó figyelmét – ettől függetlenül ne vegyetek meg mindenféle „gagyi” CD olvasót, mert így senki nem garantálja, hogy el is olvassa majd az összes CD-t.

2.1. probléma: „Rossz a CD, nem megy róla a PCXMENU!”.

Nos, ha ez véletlen amiatt van, mert tényleg rossz a CD, akkor lásd fent. Ha viszont nem, akkor ugye jön a szőrözés, általában a VESA-val. Százszer elmondtuk már, de álljon itt 101. alkalommal is: a VESA az a meghajtó („magyarul”: driver), amelyen keresztül a PCXMENU megpróbál kommunikálni a grafikus kártyával. Ha egy-két éven belül vetted a kártyadat – s nem valami ezeréves, régi darab –, akkor 99%, hogy a kártya már magától tudja. Ellenkező esetben a megoldás: elővenni a driver lemezeket, megkeresni a DOS-os változatot, és megnézni, hogy van-e hozzá

VESA driver. Kell, hogy legyen, mert már az 1991-ben gyártott Trident 8900-ashoz is volt. De ha még sincs, akkor ott van a CD-n az UNIVBE (SDD52) nevű program, amely minden kártyára képes ráerőltetni a VESA-t.

3. probléma: Hogy lehet elindítani egy RAR vagy egy ZIP file-t?

Sehogy! Ez a „visszajelzés” azért is nagyon kedves szívünknek, mert a CD-n legalább két helyen olvasható, hogy hogyan kell „elbánni” a RAR és ZIP file-okkal. Elmondjuk még egyszer:

RAR esetén: rar x akármi.rar ide:\csomagolom, ahol a „rar” a program neve, az „x” a kicsomagolás jele, az „akármi.rar” a file, amit ki akarunk csomagolni, az „ide:” annak a meghajtónak a betűjele, ahova ki akarjuk csomagolni, a „csomagolom” pedig az alkönyvtár, ahova a kicsomagolt állományok kerülnek (hasznos, ha ezt előre létrehozzuk!). A RAR egyébként önállóan is fut, hasonló a kezelőfelülete, a Norton-éhoz).

ZIP esetén: pkunzip -d akármi.zip ide:\csomagolom, ahol a „pkunzip” a program neve, a „-d” a könyvtárstruktúra kicsomagolásának jele (nem érdekes, a lényeg, hogy így használd), a többit pedig már fent elmondtuk.

Nem ér azt mondani, hogy nincs RAR és ZIP program, mert rajta vannak a CD-n! A szeptemberi példányon két helyen is, az !EZKELL!\TOMORITO alkönyvtárban és a SHUTILS\ARCHIVE alkönyvtárban.

TRf

**SIESS!
FIZESS!
LÉGY SIKERES!**

**KEDVEZMÉNYES ELŐFIZETÉSI AKCIÓ
A BNV IDEJE ALATT 1996 SZEPT.20-26
D pavilon 102/2. STAND**

PC-X

éves előfizetés esetén
4.980.-Ft + ajándék póló

PC WORLD

éves előfizetés esetén
5.880.-Ft helyett 5.352.-Ft

CW SZÁMÍTÁSTECHNIKA

éves előfizetés esetén
4.500.-Ft helyett 4.116.-Ft

ABCD

éves előfizetés esetén
**4.000.- Ft + 1 példány
a régi ABCD számok közül**

**LÁTOGASS MEG BENNÜNKET
A KIÁLLÍTÁSI STANDUNKON!**

**Az akció minden új,
helyszini előfizetőre
vonatkozik!**



IDG
HUNGARY

Lapkiadó Kft.
1012 Budapest Márvány u. 17.
Tel.: 156-0337, 156-8291
Fax: 156-9773

M
VÍZÉLY

Hardware Depo

A nyár "uborkaszazon" a számítástechnikában is, a lehető legritkábban jelenik meg bármilyen újdonság ebben az időszakban. Nem lévén tehát érdekes, új téma, átlapoztam a régi cikkeket, hátha találok valamit, amiről még nem esett szó. Találtam! Egy elég fontos témakörrel nem esett meg szó, mégpedig azokról az eszközökről, amelyek elengedhetetlenek a számítógép működéséhez. Ezek egyike a billentyűzet. A PC-k alapvető beviteli egysége ugyan az olcsó kategóriába tartozik, de nélkülözhetetlen, hiszen már elindulni sem hajlandó hiányában a gép! De milyen billentyűzetet vegyünk? Egyáltalán hogyan tehetünk köztük különbséget?

Nézzük először a formai szempontokat! Eleinte a szögletesség uralkodott. Egy hagyományos kialakítású példányon a billentyűk gondosan egymás mellé ültetve, kissé a felhasználó felé döntve helyezkednek el. Persze kiderült, hogy ez így nem egészséges. Ortopéd szakorvosok kimutatták, hogy gyakori és hosszantartó gépelés mindenféle elváltozást és betegséget okoz, mivel az emberi kéz számára nem kedvező az egyenes elrendezés. Ennek hatására megjelentek a borsos árú, úgynevezett ergonomikus kialakítású billentyűzetek, ahol a központi billentyűk középen kettéosztva, szélesen terpesztett V alakban terülnek el. Valóban kényelmes rajtuk a gépelés, ám csak azok számára, akik képesek az úgynevezett tízujjas technikával dolgozni.

Másik vevőcsalogató módszer, hogy a hagyományos funkciók mellett egyéb extra szolgáltatásokkal szerelik fel a billentyűzetet. Így

például találkozhatunk – általában trackball formájában – mutató-vezérlő eszközökkel, valamint számtalan abszolút nem odaillo eszközzel, kezdve az aktív hangszóróktól, a napelemes számológépig.

A típus szerinti besorolás egyik szempontja a gombok száma. A kezdeti időszakban 84 gombos típusokkal lehetett találkozni. Ezeken a bal oldalon kapott helyet 10 funkcióbillentyű, mellettük volt a központi alfanumerikus rész, majd a sort a numerikus pad zárta. Az idő előrehaladtával azonban súlyos kezelési nehézségek léptek fel. A táblázatkezelő programokban például, a gyors adatbevitelre és a kurzor mozgatására egyaránt a numerikus billentyűket használták, csak közben nem győzték nyomkodni a Num Lockot, hogy hol számok, hol meg a nyilak legyenek érvényben. Ezt kiküszöbölendő születtek meg a 101, illetve 102 gombos billentyűzetek. A funkcióbillentyűk kibővültek 12-re, átmentek vízszintesbe és felköltöztek a kasztni tetejére, de a fő újdonságot az új billentyűzet csoport jelentette, amely beékelődött az alfanumerikus billentyűk és a numerikus pad közé. A szürke nyilakról és azok hat "testvéréről" van szó, amelyeket ma már teljesen természetesen használunk a kurzor mozgatására. Így kiváltották a folytonos Num Lock nyomkodást, ám a numerikus pad kétfajta funkciója azonban megmaradt, talán hogy ezzel könnyítsék meg az átszokást a régiről típusokról az újra.

Az alfanumerikus billentyűcsoportot vizsgálva is többféle típusal találkozhatunk. Elrendezésük, akár csak az írógépek esetében, nyelvenként eltérő lehet. Megkülönböztetésükre az első betűsor, első hat betűjét használják. Ez alapján léteznek QWERTY, illetve QWERTZ típusú példányok. A 102 gombos fajtákon eggyel több gomb található. Ha ez a billentyűzet magyar feliratozással készült, akkor általában a hosszú "í"

látható rajta. A nyugati változatokon vagy üresen van hagyva, vagy a "macro" felirat olvasható.

Egy újabb megkülönböztetési szempont a kommunikáció. Ez, illetve a csatlakozó típusa alapján háromféle billentyűzetet különböztethetünk meg: az XT, az AT és a PS/2 típusokat. Bármilyen is az adott példány, egy önálló mikroprocesszorral rendelkező egységgel állunk szemben, amely soros (speciális) vonalon keresztül tartja a kapcsolatot a számítógéppel. Ezen keresztül a billentyűzet processzorra kódokat (keyboard-scan kód) küld minden egyes billentyű lenyomásáról, illetve felengedéséről. Lényeges eltérés, hogy az XT típusok esetében még csak a billentyűzet tudja átadni a kódokat. A PS/2 és AT típusú billentyűk esetében már a számítógép is kiadhat utasításokat a kijelzők állapotára, a gépelési sebesség és üzemmód beállítására vonatkozóan, valamint a gép képes a billentyűzetet letiltani, illetve állapotát vizsgálni. Az eltérés a PS/2 és AT billentyűzetek között a csatlakozó méretében és lábkiosztásában jelentkezik. A billentyűzetről érkező jelek értelmezése (a scan kódok feldolgozása) a számítógép feladata, hisz figyelembe kell venni a funkció váltók aktuális állapotát és az érvényes billentyűzet állapotot is. A különböző típusok nem kompatibilisek! Pár évvel ezelőtt még egy kis kapcsolóval gyártották a billentyűzeteket, amelyen ki lehetett választani a gép típusát (XT/AT), ma ez is kezd kimenni a divatból.

Érzékelés szerint csoportosítva, két módozat elterjedése figyelhető meg. A megbízhatóbb és drágább módszer a mikrokapcsoló alkalmazása. A gomb egy kapcsolóra van ültetve, leütésre jellegzetes kettős kattánót ad. A másik, melynek nagyon sokféle változatával találkozhatunk, a gumiharangos megoldás: a gomb egy kis gumipogácsával egy fémlapocskát szorít egy másikhoz, így adva meg a jelet a processzornak. Hátránya, hogy a gondatlanul tervezett vagy szerelt daraboknál hajlamos a leragadásra, a sokat használt gombok mechanikájának széthullatására. A jobb darabok itt a középáras termékek között találhatók. Beszerzésnél célszerű elgondolkodni, hogy megéri-e az olcsóbbat választani, hiszen ez a PC majdhogynem legtöbbször használt alkatrésze. Természetesen vannak eltérő megoldások az érzékelésre, mint például az érintőgombos felület, amit ipari (szélsőséges körülményeket is jól tűró) PC-k esetében használnak, de nem valószínű, hogy ilyenekkel összefutnánk.



S3 alapú grafikus kártyák tesztje

Ennyit a különböző típusokról, nézzük meg a billentyűzet, mint lehetséges hibaforrást. A billentyűk meghibásodása lehet elektronikus vagy mechanikus jellegű. Előző esetben teljes leállítás következik be, vagyis semmiféle billentyű lenyomását nem érzékeli a számítógép, illetve bekapcsoláskor billentyűzethibát jelez. Ilyenkor a leg gazdaságosabb megoldás a komplett egység cseréje, hiszen relatív olcsó alkatrészeiről van szó. A hibafeltárás és alkatrész beszerzés költségei könnyen felülmúlhatják egy új billentyűzet árát. Igen jellemző a mechanikai alapon keletkező, érzékelési hiba is, mely csak egy, esetleg néhány billentyűre terjed ki. Amennyiben a gomb lenyomásra semmilyen körülmények között nem reagál, akkor az érzékelő ment tönkre. A mikrokapcsolós daraboknál még van esély a javításra, egyéb megoldásoknál az új billentyűzet beszerzése a kifizetődőbb. Előfordulhat még a mechanika szétesése (nem tudjuk lenyomni vagy nem ugrik vissza a gomb) is, ekkor csak helyre kell tenni a kiugrott rugót vagy rudat. Mivel ez kopásból adódó jelenség, az első alkalom után megjelenése folyamatosan gyakoribbá válik, és bizony hamar unalmas lesz minden egyes Enter leütése után fél percig "legózni".

Az összes, billentyűzettel kapcsolatos hibák közül szerencsére a leggyakoribb az elkoszolódás. Akkor gondolhatunk erre, ha a gomb néha érzékel, néha nem, esetleg hajlamos a „leragadásra”, vagyis hiába engedjük fel, a gép mégis nyomva tartottnak érzékeli. Ekkor a javítási eljárás mindössze a tok felnyitása, a gombok és az érzékelők megtisztítása a ráakódott szennyeződéstől.

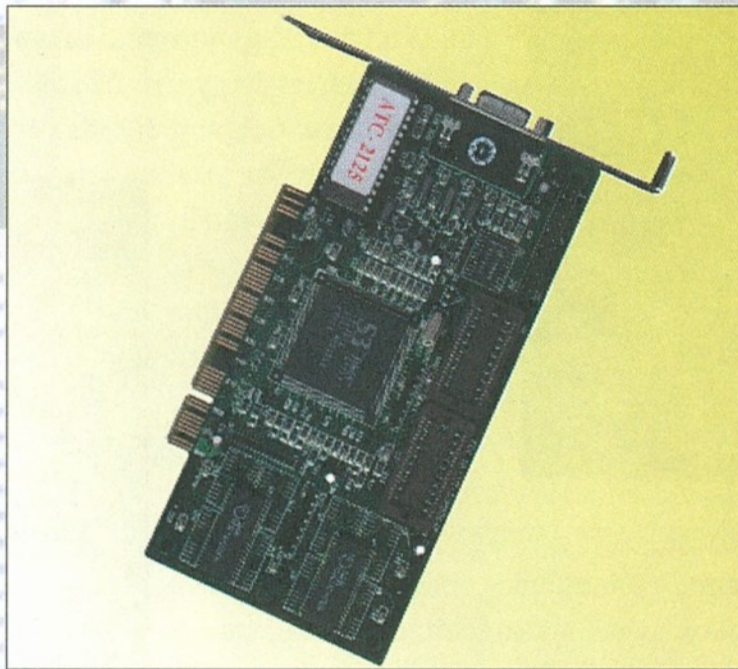
Veszélyek!

Helytelen csatlakoztatás – legyen szó bármelyik típusról –, csak az illesztő fizikai károsításával lehetséges! Egy dologra mégis nagyon fontos figyelni: csak kikapcsolt állapotban szabad a billentyűzetet csatlakoztatni vagy kihúzni! Ellenkező esetben könnyen végzetes zárlat keletkezhet, akár a billentyűzet processzorban, akár az alaplapi vezérlőben! Egyenlő esélyekkel jöhet létre bármelyikben, de – a tapasztalatok alapján, és már csak azért is, hogy Murphy-nek igaza legyen – szinte mindig a nagyobb anyagi kárt okozó alaplapi zárlat fordul elő.

A külső szennyezés is okozhat problémát, hiszen a billentyűzet általában mindig az ember keze ügyében van, könnyű tehát beleborítani a kávéval, lehamuzni és hasonló aljasságokat – akaratlanul is – elkövetni.

Schuerue

Manapság, ha körülnézünk a népszerű, PCI buszos VGA kártyák piacán, akkor az S3 alapú kártyák „egyedulalmával” találjuk szembe magunkat. Összegyűjtöttünk közülük egy „csokorra való”, s megnéztük, hogy mire képesek egy ma átlagosnak mondható konfigurációba helyezve.

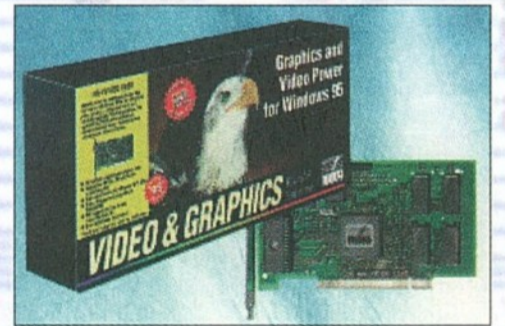


A teszt konfiguráció egy 486GA alaplappól, illetve AMD DX4/100-as CPU-ból állt. Azért egy viszonylag kisebb konfigurációt választottunk, mert arra voltunk kíváncsiak, hogy egy ilyen gép milyen grafikus kártyát igényel, illetve, hogy mi az a határ, ami fölé már nem biztos hogy érdemes menni. A sebességet két

	Expert Color S3 Trio64	PC Partner Trio64	A-Plus Trio64
640*480*256			
Wintach:			
Word processing:	23.56	22.92	25.88
CAD / Draw:	67.54	70.94	67.5
Spreadsheet:	44.5	41.3	49.44
Paint:	42.06	37.86	41.66
Overall:	44.42	43.26	46.12
Wubench:	66.1	65.7	66.4
640*480*16K			
Wintach:			
Word processing:	34.08	33.4	40.68
CAD / Draw:	118.72	140.64	133.68
Spreadsheet:	51.04	49.44	60.92
Paint:	68.8	67.76	78.32
Overall:	68.16	72.81	78.4
Wubench:	48.6	61.4	52.3
800*600*256			
Wintach:			
Word processing:	30.71	29.81	35.06
CAD / Draw:	77.4	86.09	73.21
Spreadsheet:	52.15	49.03	59.78
Paint:	54.18	48.93	55.87
Overall:	53.61	53.47	55.87
Wubench:	64.1	73	62.1
800*600*16K			
Wintach:			
Word processing:	37.43	36.12	48.5
CAD / Draw:	135.31	146.37	145.43
Spreadsheet:	46.43	43.37	62.06
Paint:	74.31	70.25	88.12
Overall:	73.37	74.03	86.03
Wubench:	34.7	38.6	38.6
Speed200 (DOS):	16115	15855	16115

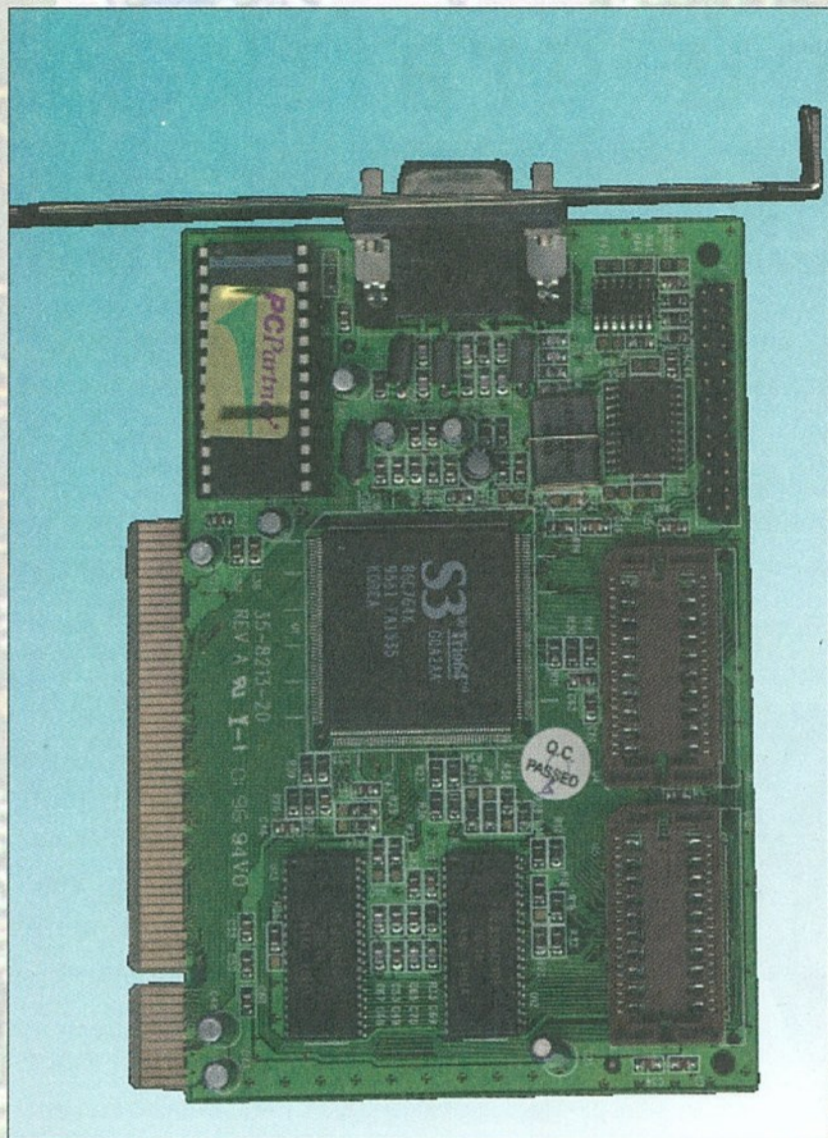
különböző környezetben teszteltük: DOS alatt karakteres átvitelt mértünk a „Speed200” nevű programmal (ez a fajta üzemmód egyre jobban háttérbe szorul, így sok esetben a VGA kártyákat úgy tervezik meg, hogy inkább a multimédia – Windows – támasztotta követelményeknek feleljenek meg), illetve Win95 alatt a Wubench és a Wintach segítségével grafikus átviteli sebességet mértünk. A „Wubench”-ben van egy opció, ami háromszori mérés átlagát adja meg, mi ezt az üzemmódot használtuk.

Közös volt a kártyákban, hogy mindegyik PCI buszon kommunikál, egy kivételével 1MB DRAM memóriájuk volt, illetve valamilyen S3-as processzor dolgozott rajtuk. Azt is el kell mondanunk,



hogy a tesztelt kártyák egy része támogatta a software-es mozgókép visszajátszást – ezt pongyola módon „software MPEG lejátszónak” nevezik, annak ellenére, hogy egyaránt gyorsítják az összes mozgókép formátum lejátszását (AVI, MOV, MPG stb.). Sajnos, mivel nem tudtunk semmiféle objektív módszert kifundálni az ilyen jellegű tesztre – várom az okos ötleteket –, a kártyák ilyen irányú képességeit nem vizsgáltuk.

A tesztelt színmélységek és felbontások azok, amiket mi a leggyakrabban használtuk véltünk. Nagyobb színmélységet azért nem teszteltünk, mert a



találunk – olcsók, de meglepő módon állták a sarat a neves vetélytársakkal is. Érdekes, hogy az „Expert Color” és az „A-Plus” kártya megszólalásig hasonlóan nézett ki, de az „Expert Color”-on 256KB-os RAM-okból volt felépítve a memória. Valószínűleg ez volt az oka, hogy lassabbnak bizonyult „testvérénél”. Driver ellátottságuk változó volt, Win3.1-es meghajtót mindegyikhez mellékeltek, a Win95 pedig automatikusan felismerte, hogy S3 Trio 64-gyel van dolga; OS/2 driver nem volt az összeshez, és a frissítési frekvenciákat beállító program is hiányzott, vagy csak Win3.1/Win95-höz mellékeltek ilyeneket.

Win95 32 bitesen kezeli az S3-as chipet, s az egy megás kártyák nem tudnak True Colort megjeleníteni.

Az „Expert Color”, a „PC Partner” és az „A-Plus” kártyák mindannyian a távol-keleti gyártók üzemeiből kerültek ki, és abszolút névtelennek számítanak. Mindhárom S3 Trio 64-es chipet

mind a Diamond igen jól csengő név a videokártyák műfajában, driver ellátottságuk kiemelkedően jónak mondható, nem is létezik olyan elterjedt alkalmazás, amihez ne bírnának ilyenekkel. A csapat „Benjáminja” a Miro Crystal 12SD volt, mivel rajta csak S3 Trio 32-es chipet találunk, de állta a versenyt a „noname” gárdával, hiába voltak azok izmosabb chip-pel szerelve.

A Diamond Stealth 64 meglepően hasonló adatokat produkált, mint a szintén S3 Trio 64-el ellátott, de „noname” kártyák. Bizonyos vagyok benne, hogy egy gyorsabb konfigurációban erősen rávert volna a névtelen konkurenciára, de az igazán bőséges software támogatása, dokumentációja messze lepipálja azokat.

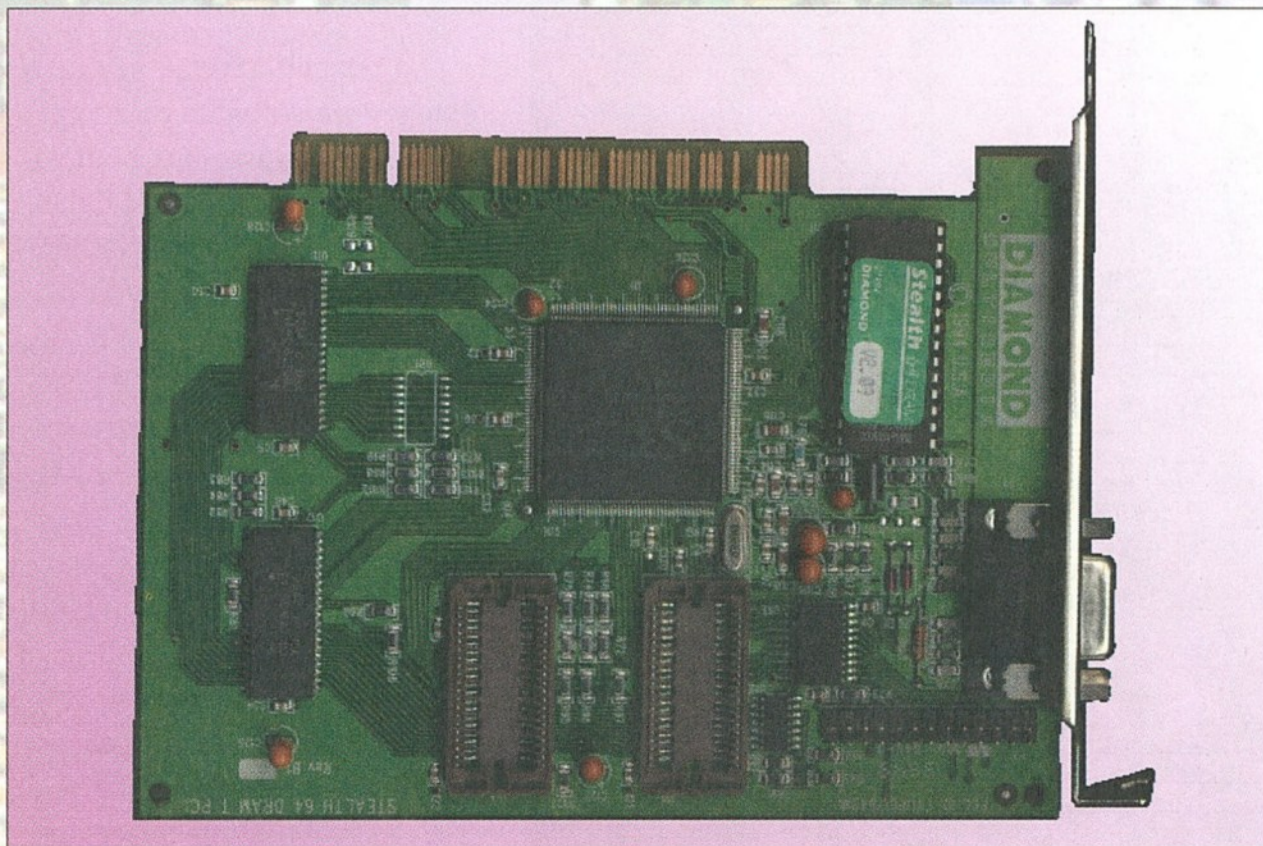
A Miro Video 20SV minden tekintetben kilógott a sorból. Nem csupán teljesítményben, hanem árban is a mezőny többi tagja fölé magasodik. A ráintegrált S3 968-as chip 2MB VRAM-ot dirigál, és egy ilyen felépítés szinte sír a gyorsabb környezet után, tesztgépünkben képtelen volt „kifutni” magát. Mint egy rövid szárra fogott versenylő...

	Diamond St.64 Trio64	miro Crystal 12SD Trio32	miro Video 20SV S3968
640*480*256			
Wintach:			
Word processing:	23.98	26.42	28.74
CAD / Draw:	68.18	69.54	66.88
Spreadsheet:	41.86	39.24	54.6
Paint:	40.26	38.82	43.68
Overall:	43.56	43.51	48.48
Wubench:	64.5	62.6	82.9
640*480*16K			
Wintach:			
Word processing:	38.04	37.08	54.2
CAD / Draw:	127.52	128.68	129.92
Spreadsheet:	52.96	39.48	77
Paint:	72.69	59.76	77
Overall:	72.79	66.25	84.53
Wubench:	48.1	49.7	67.2
800*600*256			
Wintach:			
Word processing:	33.46	36	41.68
CAD / Draw:	82.71	80.31	78.5
Spreadsheet:	50.56	46.5	70.09
Paint:	52.96	49.62	57.21
Overall:	54.92	53.11	61.87
Wubench:	59.1	69.9	75.1
800*600*16K			
Wintach:			
Word processing:	43.12	39.18	78.18
CAD / Draw:	143.43	123.62	149.37
Spreadsheet:	50.81	34.87	98.56
Paint:	79.68	57	106.68
Overall:	79.26	63.67	108.2
Wubench:	36.4	29.3	57.2
Speed200 (DOS):	13845	15603	13107

A mellékelt táblázatban a teszt során mért adatokat olvashatjátok – a számok magukért beszélnek!

A Miro kártyákat az Axico Kft., míg a „no-name” kártyákat és a Diamondot a Pilot-Comp és a Tamex Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. A Diamond hivatalos forgalmazója a Pixel.

Sam. Joe



M
VÍZÉLY

Dr. MIDI

Nagyon fontos művelet a dinamika-kompresszió! A dolog szükségességének lényege abban rejlik, hogy a felvételkor arra figyeltünk, hogy a hangminta rögzítése során a kivezérlés csúcshintje még éppen bent maradjon a túlvezérlésen belüli tartományon (amit 0 dB-vel szokás jelölni, csak ezt nem minden program írja ki) – igen ám, de a felvétel hangosságát nem a csúcshintek, hanem az átlagszint határozza meg.

Lehetséges például, hogy egy felvétel végig viszonylag egyenletes hangerősségű, aztán egyetlen egyszer jön egy igen hangos, mondjuk az átlagszintnél kétszer hangosabb dobütés. Ennek az egyetlen ütésnek is be kell férnie a túlvezérlési szint alá, így a zeneszám egészének a lehetséges hangerő felén kell szólnia. Ha a dobütés az átlaghangerő négyszerese, akkor csak a negyedén szól az anyag, ezzel párhuzamosan pedig nő a zaj, az első számú közellenség. A cél tehát az, hogy minél hangosabban szóljon a felvétel egésze, tehát jó lenne a nagyobb csúcshinteket „lenyesegetni”, hogy a teljes anyagot egyszerre hangosíthassuk a maximumra (ez a normalizálás – a következő lépés). A nyesegető eszköz a kompresszor. A nevét működéséről kapta, hiszen összenyomja, kompresszálja a hangzó anyag dinamikáját, ami ugyebár a leghangosabb és a leghalkabb rész arányát jelenti – a hangos részek ezáltal kicsit halkabbak lesznek, nem lógnak ki az átlagból. Magától azonban ez nem megy, ugyanis a hanganyagtól függően néhány paramétert be kell állítanunk. Meg kell mondani azt a jelszintet, ami alatt a kompresszor nem működik, az arányt, amennyivel a szinteket vissza kell halkítani (pontosabban, amennyivel kisebb mértékben fog hangerőben növekedni), meg kell adni egy visszaesési időt, amivel a kompresszor a halkítás után visszatér normális állapotába, és típusától függően, még akad néhány speciális paraméter is. Például Steinberg Wavelab című programja ilyen tekintetben egy álom: kétdimenziós koordináta-rendszerben, törött vonalú görbével adhatjuk meg, hogy mekkora szinthez, milyen csillapítást végezzen a

program. Vigyázat! A kompresszor használata érzékeny művelet, nagyon könnyen el lehet rontani (ilyenkor mindig legyen kéznél Undo!). Szerezzünk benne gyakorlatot minél hamarabb, utána menni fog!

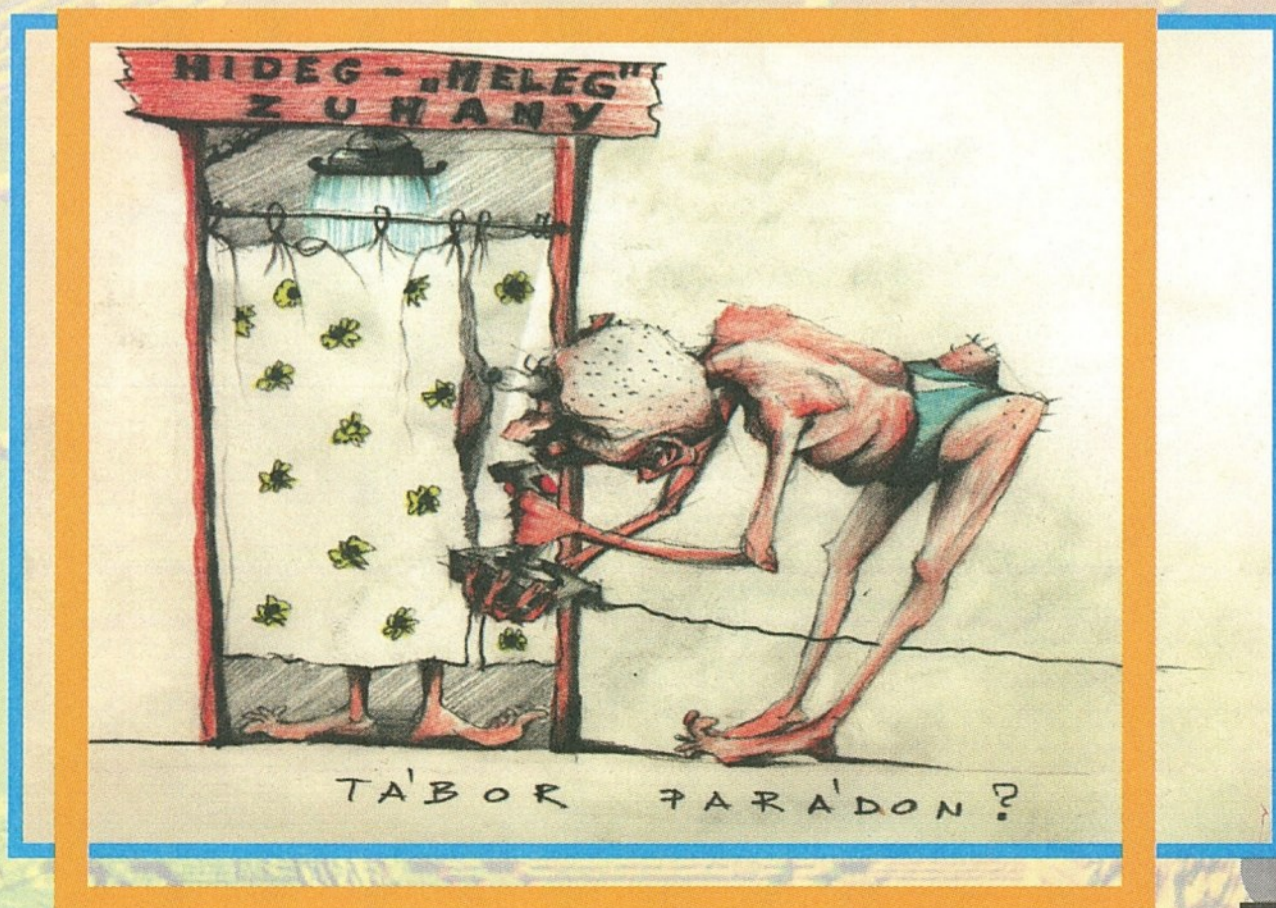
Ha kész a kompresszió, jöhet a normalizálás. Ez a művelet szintén a hangosság jegyében történik: ha jó felvételt csináltunk, a maximumszintek valamivel a túlvezérlés alá kerültek, melyen az esetleges kompresszió tovább csökkentett. Van tehát némi tartalék a túlvezérlési szint alatt, amit vétek lenne kihasználatlanul hagyni – éppen erre való a normalizálás. Ha elindítjuk, a program gyorsan végigszalad az egész file-on, és kiszámítja, hogy mekkora az a tartalék, amennyit torzítás nélkül még hangosítani lehet, majd el is végzi. Ezzel ugyan nemcsak a hasznos hang, hanem a zaj is hangosodik, de ez csak a 16 bites tartomány legalsó bitjein érvényesül, amelyeket a 8 bitre konvertálás után nyugodtan elfelejtethetünk.

A konvertálás becsapós ügy. Sokan azt gondolnák, elég az, amit a legtöbb program kínál – Save As, aztán beírjuk az új frekvenciát, az új bitszámot és már mentjük is. Na, nem! Ennél azért több kell. Kezdjük a mintavételi frekvencia konverziójával. Ha az egyszerű módszert választjuk (ld. az előbb), az úgy megy végbe, hogy a program a file-nak minden második hangmintáját elhagyja; ekkor viszont fellép az úgynevezett aliasing-hatás, amit a legegyszerűbben a mozifilmen visszafelé forgó kocsikerekkel szoktak magyarázni. Ott ugyanis a film mintavételi frekvenciája, 24 képkocka/másodperc kisebb, mint a kerék fordulatszám, aminek az a következménye, hogy hamis fordulatszámot fogunk látni. Ugyanez a helyzet a hangokkal is:

egy 44 kHz mintavételű file bőven tartalmazhat pl. 15 kHz-es audio-komponenst, és ha ezt csonkítjuk, pl. 22 kHz-re, abba már nem fér bele (az átvitt maximum itt ugye 10 kHz), úgyhogy a 15 kHz-es jelből valamilyen hamis frekvencia lesz, 10 kHz alatt. Ez mindenképpen elkerülendő, tehát alkalmazzunk olyan programokat (Wavelab, Sound Forge), melyeknek külön mintavételi frekvencia-konverterük van, mert ezek átalakítás előtt megtisztítják a hangfile-t azoktól a komponensektől, amelyek zavart okozhatnak. Hasonló, de nem ugyanaz a helyzet a 16-ról 8 bitre konvertálásnál. A legtöbb esetben itt sem az egyszerű csonkítás a célravezető, hanem az úgynevezett dithering vagy a zajformálás. Ezeket sajnos csak hosszabban lehetne ismertetni, amit helyszűke miatt nem tudok vállalni, akit érdekel, megtalálja például a fél éve kiadott: A PC-k hangja című könyvben. Ditheringet tudtommal csak a Sound Forge programmal lehet végezteni, de lehet, hogy mire ez a cikk megjelenik, már lesz rá más alternatíva is.

Hát ennyi lenne a tudomány dióhéjban. Slusszpoénnak annyi, hogy a Hi-fi, mint szabvány, minimum 48 dB dinamikát követel meg, amit – ha ügyesek vagyunk – elvileg kihozhatunk 8 biten is!

GG

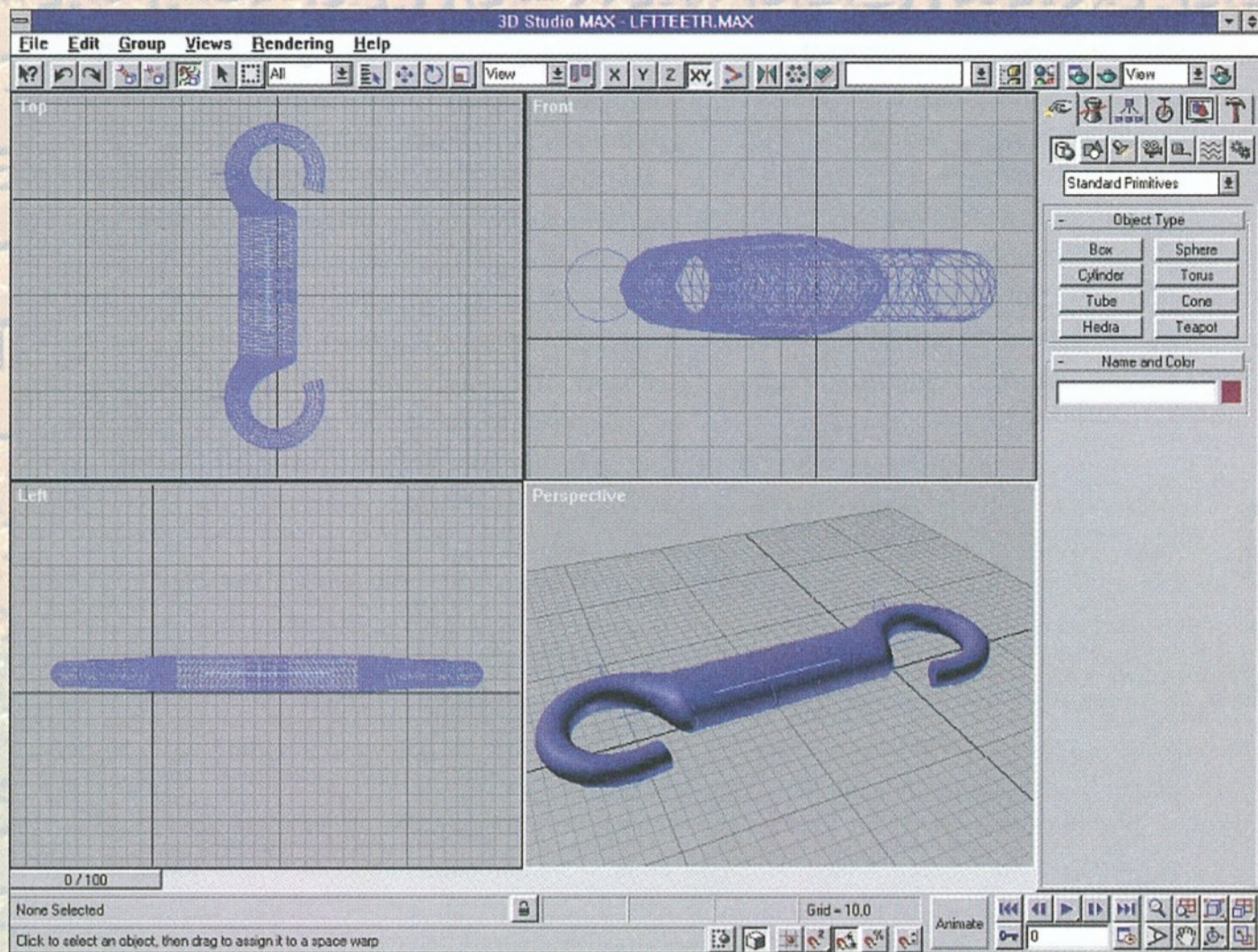


M VÍZÉLY

3D Studio Max

Nézzük, most már tényleg csak röviden, mi maradt hátra a kezelőfelület taglalásából. Jobb oldalon, nem teljesen fent, kartotékrendszerhez hasonlóan helyezkednek el hét csoportban az eszközök: Create – létrehozás, Modify – módosítás, Hierarchy – hierarchia, Motion – mozgás, Display – megjelenítés, Utilities – eszközök. Szisztematikusan fogjuk végignézni az összes funkciót, néha azonban megesik, hogy egy-egy szükséges eszköz kedvéért előreugrunk, ha nem is az időben, de a tematikában biztosan.

Kezdjük a Create és a Modify elemeivel. Az alapértelmezésben jobb oldalon elhelyezkedő kezelőpanel használata egyszerű, és általában hatékony. Előfordulhat, hogy valamit nem találunk meg azonnal, pedig a múltkor valahol arra láttuk kóborolni – oda se neki, előbb-utóbb előkerül. A keresésben két dolog lesz a segítségünkre, sőt a Help-pel együtt három. Először is a funkciók, eljárások logikus és viszonylag hamar



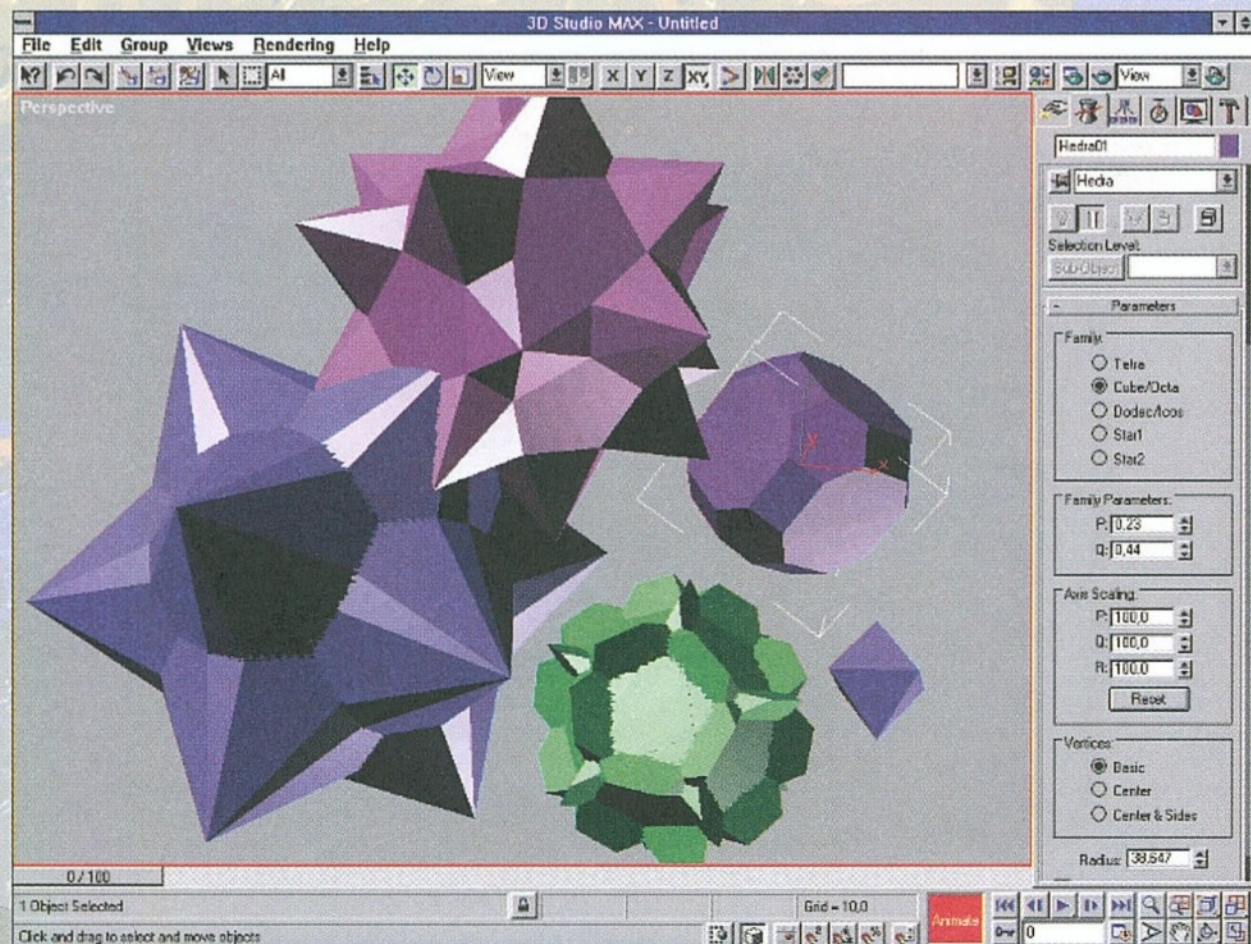
megszokható hierarchiába szervezettek, másodszor pedig az egyes eljárások nem változtatják helyüket a meglévő felépítésben.

Régebben elhangzott, a Perspective ablak Smooth + Highlights állításának „hogyanémikéntje”. Kattintunk a Create „kartotékra”, itt alapértelmezésben

nyolcféle alapobjektum létrehozására van lehetőség, a Geometry/Standard Primitive kategóriában. Amennyiben egy testgeneráló Plug-in-hez jutunk, s ezt a későbbiekben telepítjük a MAX-hoz, akkor az annyira belesimul az egészbe, hogy egy újabb kapcsoló lesz a meglévő nyolc mellett.

Készítsünk Hedra-t!

Annyi a dolgunk, hogy a Hedra kapcsolóra kattintva, a szerkesztő ablakok valamelyikében megadjuk a méretet, folyamatosan nyomva tartva a bal egérbillentyűt. Elég egyszerű dolgot kaptunk. Nézzük meg a paramétereket, amelyek idetartoznak: öt eltérő típus, a többi pedig biztosan belefeledkeztünk. Felhívnam a figyelmet arra, hogy a Perspective ablak adja a legjobb rálátást. Szaladjunk előre és kattintsunk az Animate kapcsolóra, lépünk az utolsó képkockára és változtassuk meg a Hedra paramétereit, mondjuk azt, hogy lejátszás. Ha jól választottunk, messzemenő következtetéseket vonhatunk le. A 3D Studio MAX szinte minden paramétere animálható. Ebben a konkrét esetben ez azt jelenti, hogy nincs szükség a kiindulási és végső fázisok objektumainak elkészítésére, majd „átmorfolására” (ahogyan az R4 ese-



3D Studio Max

tében ez szükséges volt). A Modify lehetőség máris előkerül, mert az objektum létrehozása után, a későbbiekben ehhez a kartotékhoz kell nyúlni, ha a kijelölt objektum bármely paraméterét módosítani szeretnénk. Próbáljuk ki! Lépünk a huszadik képre és módosítunk, lépünk a negyvenedik képre és így tovább. Az Animate legyen bekapcsolva!

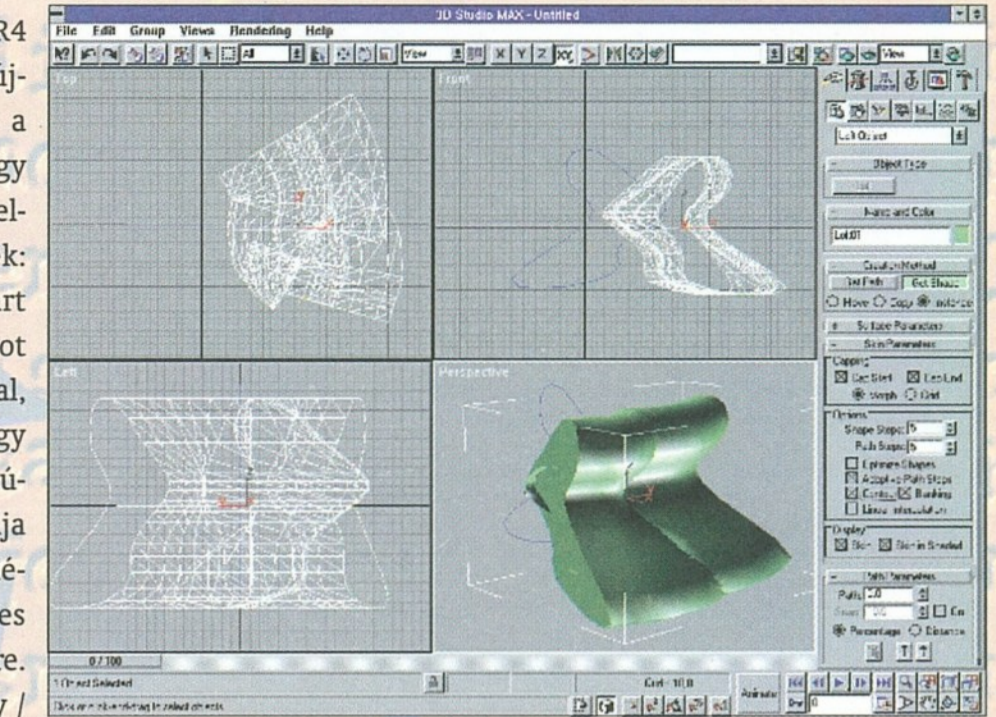
Próbálgassuk ki az összes tárgy létrehozási eljárást. A Teapot (teáskanna) generálása volt sok ember első megépített objektuma egy-egy új modellező megismerésekor, most csak egy-két klikk és kész is. Lehet, hogy valamelyik Plug-in fejlesztő jóvoltából, ilyen módon találkozunk majd az Eiffel-toronnyal.

Amíg az Animate bekapcsolt állapotú, addig minden akciónk egy kulcsfázist generál. A Standard Primitives alatt még ott lapul a Loft Object, a sokat sejtető Patch Grids, a titokzatos Compound Objects és végül a híres Particle System.

A Loft Object az R4 kezelőknek nem újdonság, talán csak a környezet idegen egy kissé. A szokásos kellékek szükségesek: egy vagy több zárt görbe, mely az alapot adja és egy útvonal, mely lehet nyílt vagy zárt, és az alap „kihúzási” útvonalát adja meg. Ezek a kellékek a Create/Shapes alatt hozhatók létre.

A Create / Geometry / Loft eljárás csak a Shape és a Path megadását kéri. Egy praktikum: ha látni szeretnénk drótvázban is, mit csináltunk, akkor aktiváljuk a Parameters / Display / Skin kapcsolót. A görcsberándulás ellen a Parameters / Options / Contour-t kell hatástalanítani. A Patch Grids létrehozása után, a Modify/Edit Patch segítségével változtatható, szintje pedig a Sub-Object bekapcsolódása melletti lebomló listából választható: pont, él vagy patch.

Sok kísérletezés után biztos mindenkinek tele lesz a verem – a Modify / Modifier Stack alatti első sorra gondoltam. Ez egy olyan kacat-tasak, amiben az összes módosítás összegyűlik az idők során és semmi sem vész el belőle. A veremben műveleteket is végrehajthatunk, vagy egy késő esti feltárás során, teljesen a mélybe bukva, a legelső réteget leporolva még néhány módosítást elvégezhetünk, például: megváltoztathatjuk a kiindulási paramétereit a legutóbb nyúzott patch hálónak. A program által néha kiírt figyelmeztetést – ilyen mélyrétegű áskálódásnál kiszámíthatatlan hatásokkal találkozhatunk a felsőbb rétegekben – figyelmen kívül lehet hagyni, de nem mindig egészséges. A kínai fogalmazás csak az első három olvasásra furcsa, a negyedik előtt érdemes a Modifier Stack-et előkeresni és tanulmányozni.



rendelkezésünkre a rajzoláshoz: vonal, görbe, fánk, kör, körív, spirál, sokszög, négyszög, ellipszis, csillag, szöveg. A Start New Shape aktív állapotban mindig új Shape-et (2D zárt görbét) eredményez. Paraméterek hegyekben. Nézzük a text funkciót! A kapcsolóra kattintunk, utána pedig a szokott módon, a szerkesztő mezőben megadjuk a méretet, ekkor láthatóvá válik a MAX Text felirat, mely átírható a panelon található mezőben, továbbá betűtípust és más egyebeket is választhatunk. Kipróbáltam, a betűtípus nem animálható ebben a verzióban, ami egyébként Release 1.

Most jöjjön egy kis előzetes a következő anyagból, melynek témája az objektumok létrehozása és változtatása.

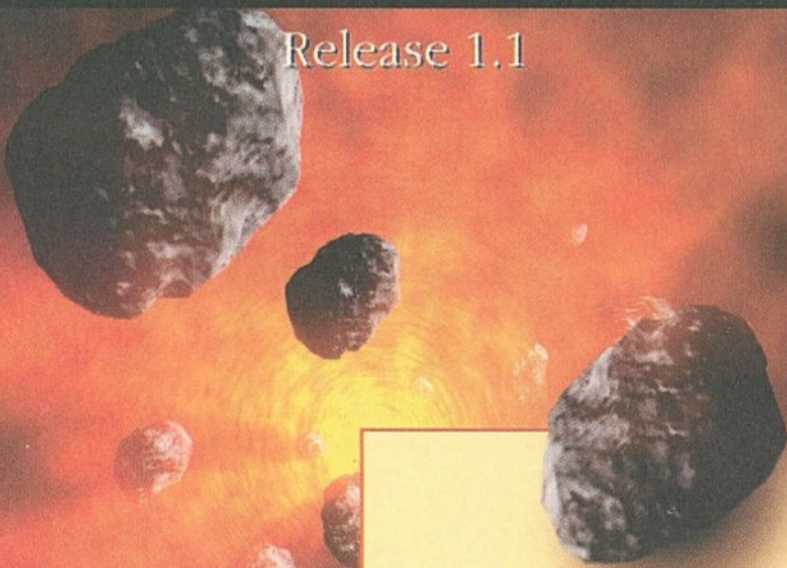
Próbáljuk meg a lehető legegyszerűbb módszerrel elkészíteni a képen látható lila kampót. Amennyiben teljes a tanácstalanság, úgy töltsük be a File/Open segítségével a LFTTEETR.MAX file-t.

Kísérletezni lehet, ha valaki nagyon elakad, próbálja a Helpet vagy a leírást böngészni, illetve várjon a következő PC-X-re.

Amennyiben sikerült már valami szépet létrehozni, és kedvet éreztek arra, hogy elküldjétek floppylemezen a szerkesztőség címére, tegyétek meg! Jó mulatást mindenkinek!

3D STUDIO MAX

Release 1.1



Megjelent a
3D STUDIO MAX R1.1

Előadások szept. 10-12. között az Autodesk Expo ideje alatt. Információkkal, animációs eszközökkel mindenkit várunk a Vajdahunyad várban, az 1-es standon.



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

Autodesk
Multimedia Dealer

M VÍZÉLY

MetaTools

Ej, mi a GOO...?

A GOO-val játszani könnyedséggel gyárthatsz és „cseppfolyósíthatsz” képeket, bármilyen felvételt tuti módon megGOOzhatsz. A program másik, „Fúzió” része képes, mondjuk két akármilyen portré bármelyik részéből egy új arcot kreálni.

Még egy lehetőség: ezt animációként is lejátszhatod. A GOO-ért Kai-n kívül a Trans-Europe-ot illeti köszönet (Tel.: 267-1864).

Lássuk először előbb a GOO-t, aztán a FUSION-t. A program mezőkre tagolódik, ezeket úgy aktiválhatod, ha a bal felső sarokban a nevükre kattintasz. A MAP mezőből elnavigálhatsz a

többire. Először is kell egy megdolGOOzni való kép (az IN mezőben keresd), a GOO mezőn bontakozz ki, majd ha teljesen feldobott az eredmény, az OUT területen elmentheted. A CD-n 11 könyvtárban találsz képeket és néhány „GOOzifilmbe” is belekukkanthatsz. A képtárban fiúk, lányok, nők, férfiak, jópofa fintoak, politikusok és állatok, mindenféle verdák és zászlók tanyáznak. Persze használhatod saját képeidet, betöltheted a Photoshopból, akár .PICT és .BMP formátumban vagy digitális kamerából is.

Na, szedjük egy képet a CD-ről: kattints a könyvtáron, válassz egy képet valamelyik témából és boing – máris nyakig vagy a GOO-ban, nyomd meg az egér gombját és GOOzd... Na, komolyan... Kattints a bal felső szivárványon, a gombok behajóznak középre. Az elsőben effektek lakoznak, oda ecseteled őket, ahova akarod. A másik készlet a teljes képen serénykedik a bal alsó „sebváltóval” befolyásolható módon. Ha a nagy gombokra „lépsz”, világítanak. Válaszd például a GROW/SHRINK gombot, kattints az aktuális kép szemén és az óra járása szerint húzz egy kis kört körülötte: a kép a kis körön belül elkezd lassan zsugorodni. A következő négy GOOmb a képet folyóssá változtatja, kedvedre kavargathatod. A MOVE-től olyan, mint a hideg méz (csak akkor jó, ha zümmögve csinálod). A SMEAR inkább olaj vagy víz.

Az effektek mérete szerint a MOVE széles „ecset”; torzítás nélkül eltologathatja az arcrészleteket. Próbáld meg többször meg-



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

Software Station - '96 őszi újdonságok, érdekességek

223036# 3D Studio Max	449,800	2372916# Light-Rom 3 (3 disc set) CD Rom (Graphic Detail)	7,800
223033# LightWave 3D v5.0!	265,800	2373198# Linux Developer's Kit (10 CD Set!)	5,800
2379001# Caldera Network Desktop	19,800	2373205# Linux Games ++	3,800
2379002# Caldera WordPerfect & Motif for Linux	29,800	2373209# MPEG Internet Archive (MPEGIA)	4,800
2379003# Caldera Internet Office Suite	56,800	2373056# Official Red Hat Linux v3.0.3 (Red Hat Sw.)	6,800
2373218# Applixware for Red Hat Linux (Red Hat)	75,800	2373007# PC Intern, 6/E w/CD-ROM (Abacus)	9,800
Borland OEM™ CDk (C++4.5; dBase 5; Delphi 1.0)	9,800	2372617# Red Hat's Motif for Linux (CD+Book)	24,800
2373082# Components Library (OCX, VCL, VBX)	4,800	2372281# Slackware Linux '96 (4 CD Set)	4,800
2373187# Delphi Power Tools / Super Library	3,800 / 3,800	2372074# Tex (2 CD Set; InfoMagic)	4,800
2370999# Dr. Dobb's CD v4.0 ('96 July)	11,800	2372954# Windows 95.com (2 CD Set) (InfoMagic)	4,800
2373146# Dr. Linux, 4/E (Red Hat)	5,800	2372807# Windows NT Super Library (C.W.I.I.)	3,800
		2373208# X11 R6.1 (Pacific HiTech)	4,800

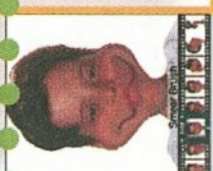
1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704 ☆ Email: sws@xco.hu
A termékek előtt látható azonosító majd egy kettős-kereszt (#) beütése után a kívánt ismertetőt megkapja faxon!
* OEM termékek csak Hardware-rel együtt vásárolhatók! (ajánlatunk: CD drive, hard disk, processor, JAZ/ZIP drive)

fogva „tovapöcögetni“ a választott részt: nem ugyanolyan, mintha egyszerre tennéd odébb. Ha kis köröket vonszolsz a MOVE-val, egészen finom kis elforgatásokat érhetsz el vele (mandulavágású szemek vagy spániel tekintet). A SMUDGE és NUDGE is finom vagy közepesen erős változásokat okoz, a SMEAR ellenben annyira „híg“, gyorsan „folyik“, akár durva átmeneteket is eredményezhet. Megszelídítheti az elharpódzott művészetet a SMOOTH. Ne aggódj, nem fogja elmaszatolni (a pixeleit kérjük, hagyja a ruhatárban). A MIRROR TOGGLE minden akciót szimmetrikusan végrehajt jobb és baloldalon. A SMEAR-rel mosolyt... a MOVE-val nagy szemeket... tanulságos, hány milliméterre van a sellőtől a sárkány... Ejtsünk szót az UNDO-ról, ha netán hibáztál volna. Három eljárás létezik, a sima katt a RESET-en, ez minden GOO-effektet megszüntet. A baloldali csúszó-(mászó)kapcsoló fokozatosan állítja helyre az eredeti állapotot, az UNGOO visszafelé gombolyítja az effektust, ha mégis szeretnéd eredeti formájában látni.

Foglalkozzunk a program második felével. Irány a MAP mező, FUSION. A megoldandó kép közepén fog elterülni, mint a GOO-nál. Két forrásképből kavargathatod elő az eredményt. Helyezd el a kiválasztott képeket és már csipegethatsz is a darabkáikból. Szemet jobbról? Kattints rá és már húzhatod is a célképen – ahová csak akarod. Mogyoró a sütire: ha bevonszoltál valamit a célképbe, az külön rétegben fog lebegni felette, használhatod rajta a PAINT-et. A PAINT „+“ egyre többet és többet hozzátesz, a PAINT „-“ viszont visszarádír részeket, amiket még mindig külön réteggként kezelhetsz. A színvonalas munka titka: a lebegő réteg széleit nagyon durván és/de nagyon finoman, simán is illesztheted. (Technósoknak: 48 bites szín, 16 bites alfacsatorna.)

Mulass jól! A CD számos mintapéldáján csodálhatod meg a GOO meglepő felhasználásait (szemforgató, csücsörítő majom, ugráló autók, lobogó „lobogó“...). Isteni szórakozás házibulin, tökéletesen belebolondítja nagyanyót a számítógépbe, és a kölkek is konstruktívan elvannak vele anélkül, hogy ordítva porig rombolnák a házat. Amúgy hatalmas munka, komoly technológia van a program mögött – melleleg a '96-os CEBIT-en elnyerte a CHIP Magazin software-nagydíját.

Taa



MI SENKIT NEM VISZÜNK AZ

ERDŐBE

HÁLÁS GUCC



SUPRA EXPRESS

(28800 faxmodem, belső, V34, VFc, MNP2&5, 3 év garancia)

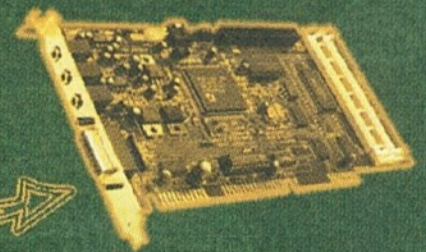
23 900 FT

Árvalék @ 25% ÁFA-ó nem tartalmaztáki

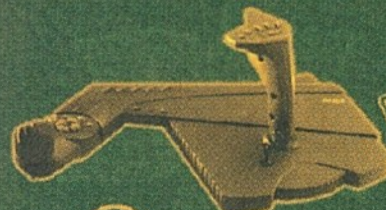
ULTRASOUND PLUG'N'PLAY

(Ajándék 1MB RAM-mal, tulli bulli)

23 900 FT



GUS CLASSIC 9 900 FT



GRAVIS PHOENIX 9 900 FT

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1088 BP., RÁKÓCZI ÚT 13.
TEL.: 266-6059, 118-1595



MULTI MÉDIA

JERUSALEM

Interaktív séta a szent városban

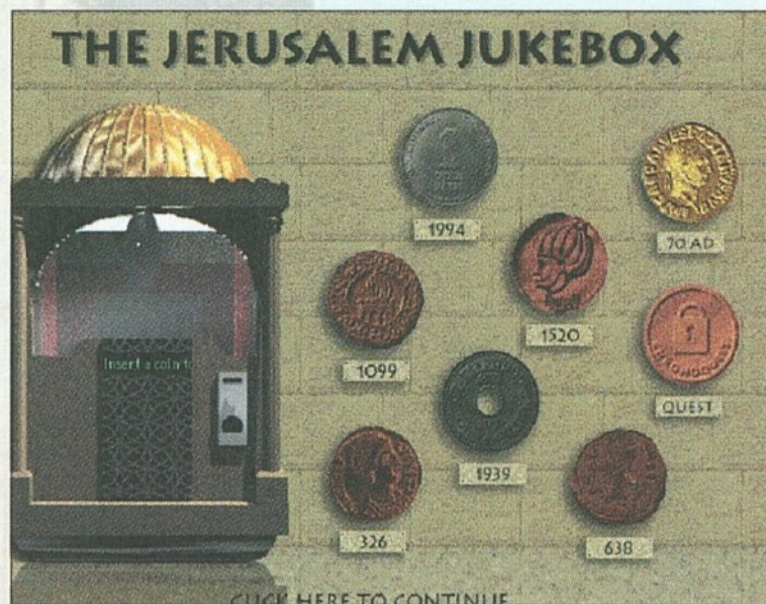
Jeruzsálem a világ egyik legszébb, legerdekesebb, legréjtélyesebb városa, talán nincs is olyan ember, aki ne hallott volna róla. De vajon hányan ismerik magát a várost, a történetét, a történelmét? A Tyrell Multimedia Creations Ltd. által készített program megpróbálja bemutatni a Szent Várost Jézus korától napjainkig.

Atöbb mint 2000 éves város sokat változott fennállása óta. Éppen ezért a program hét nagy korszakra bontja a két évezredet és ezen korszakok térképein barangolhatunk. Így megte-

a Nagy Szulejmán, Allenby tábornok (az angol megszállás) alatt, illetve hogy néz ki napjainkban. A hét térképen közel száz helyszínt, épületet jelöl kis villogó pötty, amelyekre rákattintva a kiválasztott objektumról rövid leírást olvashatunk, illetve meghallgathatunk egy pár perces ismertetőt, esetleg megtekinthetünk néhány képet vagy jobb esetben egy videó-részletet. Ha nem valamilyik pöttyre kattintunk, hanem a nagyítóra, akkor a program az adott kort, időszakot mutatja be röviden.

Természetesen egy Jeruzsálemről szóló műből nem maradhat ki híressé vált lakója, Jézus. Az „Eyewitness to Jesus” részben egy 21 színből álló történet (mondhatni a stációk bővített „kiadása”) apropóján tekinthetjük meg a Bibliából is ismert események eredeti helyszíneit, szereplőinek különböző ábrázolásait. Szinte mindegyik helyszínhez (kettő kivételével) tartozik néhány képsorozat, esetleg egy rövid film. Csak néhány szín a teljesség igénye nélkül: a templom, ahonnan Jézus kiűzte a kufárokat, az utolsó vacsora, a gyötrődés éjszakája, Júdás árulása és Jézus őrizetbe vétele, a tárgyalás, Jézus megkorbácsolása, az első és a második elesés a kereszttel, a keresztre feszítés, a feltámadás, a mennybemenetel.

Az egyes helyszínek, épületek, történetek keresését szolgálja a nagyon szép bőrkötésben található index jegyzék, amelyben mindent megtalálunk, ami rajta van a CD-n. Megtekinthe-



tünk egy zenés, képes városnézést is a mai Jeruzsálemben, illetve egy nagyon érdekes zenegépen meghallgathatjuk a különböző korok zenéit.

Végül, de nem utolsósorban pedig játszhatunk is, mégpedig nem is akármilyen játékot. Az Igazi Kereszt megmaradt részeit kell megtalálnunk térben és időben – ez az a kereszttel, amelyre Jézust feszítették, és aminek eltűnése a mai napig Jeruzsálem legréjtélyesebb titkainak egyike. A ChronoQuest segítségével bebarangolhatjuk a 2000 éves Jeruzsálem minden zegézugát. A játék elején Francis barát elmeséli a Kereszt történetét, és elmondja, hogy mi lesz a teendőnk. A poént nem akarom lelőni, már csak azért sem, mert mire valaki megtalálja a Szent Kereszt darabjait, addigra szinte jobban fogja ismerni Jeruzsálem történelmét, mint a saját lakóhelyét – már csak ezért is megéri végigjátszani.

Giraffe



kinthetjük, hogy milyen is volt Jeruzsálem Heródes, Heléna, Omar szultán, I. Baldwin kereszteseinek,

Cyber Vision

1114 Budapest, Eszék utca 2.
Telefon/Fax: 161-3361
Hétfő – Péntek: 13-18h
Szombat: 10-13h

Cyber Street

1144 Budapest, Ond vezér útja 25.
Telefon: 06-30-526-524
Hétfő – Péntek: 13-18h
Szombat: 9-13h

WWW.DATANET.HU/CYBERVISION

Fantasztikus PC CD-s játékok mindenkinek

7 napos kipróbálás a legjobb játékprogramokra

Használt CD-k bizományosi adás-vétele

A legfrissebb külföldi szaklapok nagy választéka

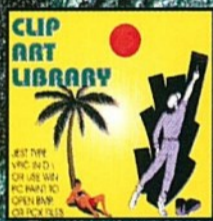
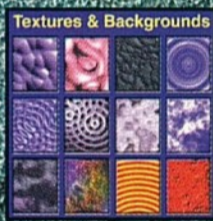
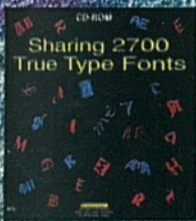
CD-ROM Games, Computer Gaming Review, Electronic Games Monthly, PC Gamer, PC Format, PC Player, Edge, PC Answers, PC Guide, PC Plus, Yahoo, GamePro...

Afterlife	9 800	Silent Hunter	9 800
Command & Conquer	8 800	Space Hulk 2	10 800
C&C Covert Operations	3 800	Tilt	3 800
Formula One Grand Prix 2	9 800	Warcraft 2	9 800
Need For Speed Spec. Ed.	9 800	WC2 Expansion Set	4 800
Settlers 2	8 800	Z	9 800

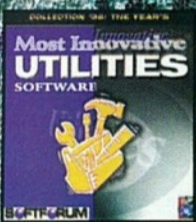


A TV-es könyvvilágban is jól ismert Szemtanú sorozat tagjait most CD-ROM változatban ismerhet meg a Dorling Kindersley től megszokott exkluzív kivitelezésben. A sorozat rendkívül részletességgel mutatja be a világ csodáit.

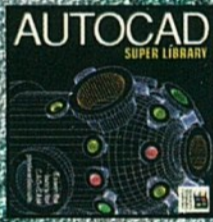
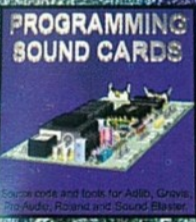
Clipart-ok, grafikus hátterek, betűkészletek, foto CD-k



Felhasználói- és segédprogramok, shareware gyűjtemények



Programozói segédletek, forráskódok, minta programok



Bad Teacher
DUPLA BAJBAN

Az első magyarul beszélő kalandjáték

Bud Takker

a Professor



Dikk Telyi

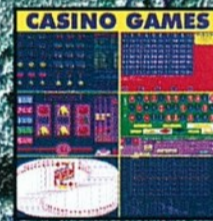


Hamarosan megjelenik!

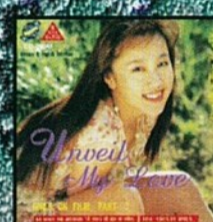
Full Throttle, Sam & Max, Day of Tentacle stílusában készült szellemes, magyogó grafikájú és hangulata játék. Az excentrikus Professor kitalálmányát, a duetonikus replikátort a sötét Dikk Telyt és gonosz emborát teszik magukéva. Emiatt hősünk, Bud Takker problémáit is megkészszerződnek, mert vissza kell szereznie a gépet.

BNV '96 D pavilon 202/1

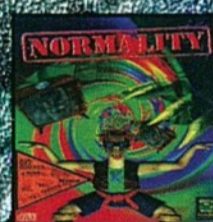
Játékgyűjtemények



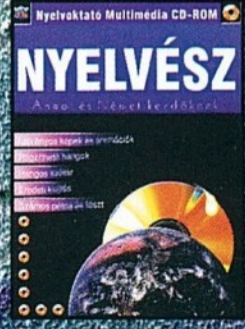
Büfékintés az erotika világában



VILÁGPREMIEREK



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



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

ASTORIA ÜZLETHAZ
1072 Bp. Rakóczi ut. 4-6.
Tel.: 351-5015, Fax: 351-5016

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



E-mail: automex@mail.datanet.hu

Friss információk a TXT. 682. oldalon.

Tolnai VILÁGTÖRTÉNELEM

Magyarország első beszélő hypertextes nagylexikona – bővített kiadás

A magyar közönség széles rétegeiben élénk érdeklődés él az emberiség története iránt és örömmel nyújtja oda kezét annak, aki hozzáértéssel tudja végigkalauzolni az emberiség történetének nagyszerű, látványos palotájában.

- 20 kötet teljes anyaga CD-ROM-on
- Hypertextes kezelőrendszer
- Kereszthivatkozási kezelőrendszer
- A teljes anyag felolvasása
- Időrendi gyűjtés
- Esemény szerinti csoportosítás
- Több ezer kép és ábra
- Külön előhívható képgyűjék
- Szövegszerkesztőbe illeszthető
- Kinyomtatható szöveganyag
- 32 bites, gyors kezelőprogram

Megjelenés: 1996. szeptember 20.

bruttó ár: 15.990,- Ft

CSAK a 100. BNV ideje alatt:

bruttó **8.790,- Ft**

1996. szeptember 20-29.-ig csak amíg a készlet tart. Keresse a BNV kiállításon, a számítástechnikai üzletekben, könyvesboltokban.



Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogot fenntartunk!



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 nyelvoktató 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 hangszóró 3"-os, 40W PMPO	5.600
J-511 AV aktív hangszóró 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.