

CD ROM  
MÉLTŐSÉGGEL

# MAGAZIN

OKTÓBER

III. ÉVF. 10. SZ. 1996. 695FT.



ECTS 96

12 oldal karácsonyi játékelőzetes!

Szenzáció! Paint Shop Pro 4.1 Shareware verzió és ECTS slideshow a legújabb játékok képeivel!

GamePort: Synnergist, Gene Machine (végigjátzás), AH-64D Longbow, Pandora Directive (végigjátzás), Pray for Death (speckó ütések), Triple Play 97 cikkek és cheat kódok. Játszható demók: Afterlife, Missionforce: Cyberstorm, Deadlock, Death Rally, Enigma, Eradicator, Gene Wars, Hellbender, Monster Truck Madness, Piranha, Rally Challenge, Shattered Steel, SWIV 3D, Syndicate Wars, Triple Play 97, Tracer, Warwind. Előzetes: Ace Ventura, Dungeon Keeper (új!) és RAMA. Dr. MIDI: válogatott film és TV-sorozat zenék MIDI formátumban. Mozi: Phenomenon, Spy Hard, Multiplicity, A Time To Kill. Mélyvíz: gyönyörű és tanulságos 3D Studio Max animációk, COMDIC Angol-Magyar számítástechnikai szótár, SWAG kincsesbánya Pascalban programozóknak, Microsoft Creative Writer és Magic Schoolbus működő demók. Shareware segédprogramok: antivírus, archiválás, kommunikáció, internet, grafika és hang témakörökben.





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

Novemberben a Pólusban mindenki 5% kedvezményt kap CD-ROM árainkból!

**Novemberben új exkluzív üzletünk nyílik a Pólus Centerben!  
 Az első teljesen magyar nyelvű játék!**

**Jön!**

# 3 SKULLS OF THE TOLTECS

**Fenimore Fillmore és a 3 koponya, a Toltecs kincsének megszerzése.**

A játékban Fenimore Fillmore-t irányíthatjuk kalandjai során. A történet 1866-ban, Arizonában a vadnyugaton játszódik. Tünetényes humor és feszült izgalom kíséri utunkon. Egyedülálló módon a játék teljesen magyar nyelven is játszható lesz. A hallható szöveg az eredeti angol marad, de a bekapcsolható feliratok magyar nyelven lesznek olvashatóak. Ezzel azok is száz százalékban élvezhetik a játékot, akik nem beszélnek olyan jól angolul. Ezzel a kétnyelvű játékkal játszva tanulhatunk angolul.



**Kaland, mágia, harc...**

# ALBION

66 oldalas magyar nyelvű kézikönyvvel kapható!

**Ennek a játéknak csak a képzelet szab határt!**

Felfedezhetünk egy ismeretlen világot, értelmes lényekkel és rejtett veszélyekkel találkozhatunk az év legigényesebb szerepjátékában.

A kalandozásunkat magyar kézikönyv segíti.



Virgin, Blue Byte, Disney, Warner termék magyarországi kizárólagos forgalmazója

- Szeptemberi újdonságok:**
- Deadlock (Warner Interactive)
  - Pandora Directive (Virgin Int.)
  - Hardline (Virgin Interactive)
  - Daggerfall (Virgin Interactive)
  - Command & Conquer egy év születésnap kiadás (Virgin Int.)
  - Albion (Blue Byte)

Vidékre csomagküldést vállalunk, ha megadja a címét, árlistát küldünk. Viszonteladók jelentkezését várjuk.

# ECTS

**U**almas már a PC-X, mi? Elvégre a harmadik CD-s számunk jelenik meg, s így már semmi érdekes nincs benne... Nincs?!?! Valamiért mégis megvetted, nem? Ebből arra kell következtetnem, hogy mégis van benne valami! Ugyanis:

**b**ár nem mértem, de mintegy 587.2 angol szárazföldi mérföldet gyalogoltam az ECTS kiállításon. A „sajtóböröndöm” 19 kiló volt. Ebből egyenesen következik, hogy a mostani PC-X és persze a CD melléklet is roskadásig zsúfolva van karácsonyi játékelőzetessel – tessék bátran kotorászni a CD-n, mert lóhalálában készült, így elképzelhető, hogy egy-két dolgot nem is említünk a tartalomjegyzékben.

**a**ki még nem hallott volna a fentebb is említett ECTS mozaikszóról, annak elmondom, hogy utam London-országba vezetett, ahol – mostantól már csak – évente, ősszel rendezik meg a Nagy Durranások Három Napját. Ide sereglik ilyenkor a játék- és multimédia kiadók többsége, s tudatják a nagyérdeművel, mely fejlesztés mikorra várható.

**m**ég egy izgalmas dologra hívnám fel a figyelmeteket, erre az aprócska hirdetésre, amelyet a 29. oldalon nagyobbban is megtalálasz. Várhatóan október végén indul az a több hónapon át tartó vetélkedő, amelyre minden játékos kedvűt szeretettel invitálunk. Ilyen fajta játékokban még tényleg nem vettél részt: három kategóriában (stratégia, 3D akció és autós) egyszerre kell helytállnod.

**Ú**gy érzed, jó vagy a Commandban, esetleg a Duke-ban? Gyere el, és mérd össze erődet a többiekkel – de ne számíts arra, hogy lazán lenyomod majd a többieket! Minden játékosnak helyt kell állnia az összes kategóriában! Harcra fel, lehet gyakorolni az említett öt játékot, mert a díjak fantasztikusak, ráadásul végre egy alkalom, amikor hálózatban mérheted össze tudásod az ország többi játékosával!

## NetGames Maraton

A PC-X és a SimStim támogatásával hamarosan újtjára indul

## Az Év Versenye!

Világméretű Warcraft II, Duke Nukem 3D, Doom II, Command & Conquer és Screamer hálózati bajnokság

A fődíj: 120,000 Ft

A bajnokság felől érdeklődni és limitált létszámban jelentkezni a 112-8848-as vagy a 06-20-210-244-es telefonozáson lehet.

# Siess! Fizess!

# Légy Sikeres!

## KEDVEZMÉNYES ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

### A COMPFAIR IDEJE ALATT

1996. OKTÓBER 22-26.

### A PAVILON 312/5. ÉS 103/2. STAND

#### PC-X Magazin

éves előfizetés esetén

4980 Ft

+ ajándék póló

#### PC WORLD

éves előfizetés esetén

5880 Ft helyett

5352 Ft

#### CW SZÁMÍTÁSTECHNIKA

éves előfizetés esetén

4500 Ft helyett

4116 Ft

#### ABCD

éves előfizetés esetén

4000 Ft

+ 1 példány a régi ABCD számok közül

**AZ AKCIÓ MINDEN ÚJ,  
HELYSZÍNI ELŐFIZETŐRE  
VONATKOZIK!**

## LÁTOGASS MEG BENNÜNKET A KIÁLLÍTÁSI STANDJAINKON!

 IDG  
HUNGARY

Posta cím:  
1537 Budapest, Pf. 386  
Web oldal: www.idg.hu

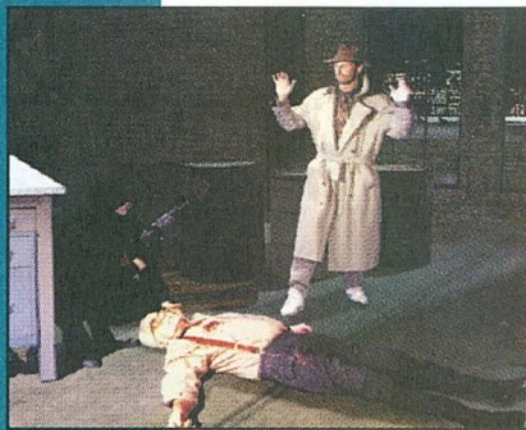
Tel.: 156-0337, 156-8291  
és 156-0691  
Telefax.: 156-9773

# TARTALOM

ECTS '96	6
beszámoló A-Z	
Pandora Directive	18
Hind	20
Gene Machine	22
Pray For Death	25
Afterlife	26
StrategiX	28
- Warwind	
- Deadlock	
- Waterloo	
Microsoft Hírek	30
MS Hellbender	31
Más-világ	32
HW Depo	34
3D Studio Max	38
Aréna	40

## Pandora Directive

„Az ACCESS software nem is olyan régen hallatott magáról, mikor kiadta az Under a Killing Moon című alkotását. Sosem felejttem el, talán az első full movie kalandjáték volt, amit volt szerencsém látni. S most alig két napja kaptam meg a folytatást, mely a Pandora Directive nevet viseli...”



18-19

## Afterlife

„— Hol a pokolban van a pokolom? Már megint a te szenteskedő angyalaid vannak a közép-pontban!  
— Mert te mindig csak a tüzes üstöddel törödsz, ahelyett, hogy az elkárhozott lelkeidet reinkarnálnád és bezárnád az egész részeges ördögökkel teli kőcerájt!”



26-27

## ECTS 96

„Előre bocsátom, hogy az idei ECTS minden eddigit felülmúlt, legalábbis méretben, így aztán ne csodálkozzatok, hogy a mostani Game Port javarészt ECTS Hotline beszámolóiból áll. A hagyományokhoz hűen és a könnyebb áttekinthetőség érdekében cégek szerint sorolom fel az újdonságokat...”



6-17

## Hind

„Aránylag kevés szimulátor foglalkozik a volt szovjet harci technikával. Kár, mert néha nem rossz egy kicsit átrándulni a másik oldalra...”



20-21

Következő számunk 1996. november 11-én, hétfőn jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzőngő: Spányik Balázs (The Richfielder);  
Művész Úr: (Süti) Süti István; Címlap: Kondákor László.  
Köszönjük barátaink segítségét!  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX  
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691  
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.  
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalvánnyon, 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, kötetés: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 96.0355  
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



## Rally Championship

„Sok rally jön ki mostanában, ezek közül – úgy tűnik – a Europress lesz az első, aki megjelenik. A – teljes nevén – Network Q Rac Rally Championship már tudja mindazt, amire régóta, tükön ülve várok...”



## Road Rash

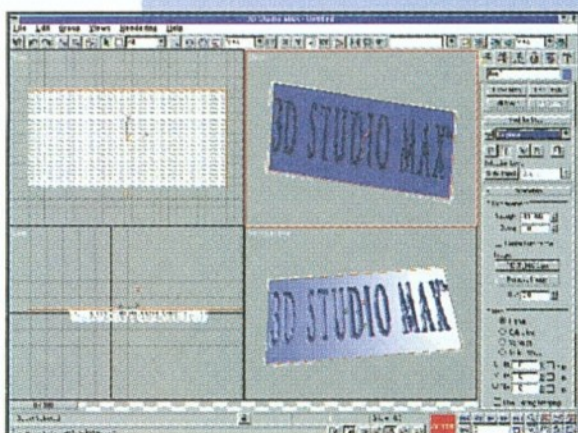
„Egy rendkívül érdekes és szokatlan motorversenyyel lepte meg a nagyvilágot az Electronic Arts. Feladatunk nem más, mint részt venni bivalyerős motorunkkal egy utcai versenyen, amelynek során minden tisztességtelen eszköz használatára is lehetőségünk van. A verseny (vagy bunyó?) alatt sűrűn használnunk kell az öklünket...”

## Genewars

A Bullfrog egyik nagy programja, a Gene Wars – melyben is telepesekből álló árdát kell hozzásejtenünk egy bolygó meghódításához – még az idén megjelenik. ehhez természetesen el kell építeni, majd fejlesztgetni ázisunkat...”



## 3D Studio Max



CD mellékletünkön 3D Studio Max animációkat, képeket is találsz – nézd meg, és leteszed a hajad! Mostantól fogva – sorozatszerűen – mindig felteszünk egy-egy 3D Max „tutorial” animációt, amiből megnézheted, mire is képes a Maxi...

## GamePort:

Synnergist, Gene Machine (végigjátszás), AH-64D Longbow, Pandora Directive (végigjátszás), Pray for Death (speckó ütések), Triple Play 97 cikkek és cheat kódok.

## Játszható demók:

Afterlife, Missionforce: Cyberstorm, Deadlock, Death Rally, Enigma, Eradicator, Gene Wars, Hellbender, Monster Truck Madness, Piranha, Rally Challenge, Shattered Steel, SWIV 3D, Syndicate Wars, Triple Play 97, Tracer, Warwind.

## Előzetes:

Ace Ventura, Dungeon Keeper (új!) és RAMA. Dr. MIDI: válogatott film és TV-sorozat zenék MIDI formátumban. Mozi: Phenomenon, Spy Hard, Multiplicity, A Time To Kill.

## Mélyvíz:

gyönyörű és tanulságos 3D Studio Max animációk, COMDIC Angol-Magyar számítástechnikai szótár, SWAG kincsesbánya Pascalban programozóknak, Microsoft Creative Writer és Magic Schoolbus működő demók.

## Shareware segédprogramok:

antivírus, archiválás, kommunikáció, internet, grafika és hang témakörökben.

...és még sok más...

Igen, itt a tavasz végre valahára, kisütött a nap, csicseregnek a... aa... na...  
Ja! Aha!

Na, most hülyét csináltam magamból, ez most az őszi ECTS volt, rossz template-et töltöttem be. Mindegy. Kicserélem a lemezt. Tehát, míg itthon szakadt az eső szeptember közepén, addig Londonban szikrázó napsütésben kóboroltam a teljesen fedett, a külvilágtól tökéletesen elszigetelt Olympia csarnokban, ahol immár ki tudja hányadszor rendezték meg a Karácsony előtti vásárt. Sajnos, illetve hál' istennek, nem lesz többet tavasszal ECTS. Sajnos, mert ezek szerint az előrejelzések beigazolódnak és Húsvét környékén kevesebb húsvéti nyuszi-program lát napvilágot, viszont hál' istennek, mert akkor az amerikai E3 még nagyobb érdeklődésre tart majd számot. Előre bocsátom, hogy az idej ECTS minden eddigit felülmúlt, legalábbis méretben, így aztán ne csodálkozzatok, hogy a mostani Game Port

javarészt ECTS Hotline beszámolóból áll. A hagyományokhoz híven és a könnyebb áttekintés érdekében cégek szerint sorolom fel az újdonságokat, ám „software-éhes” kollégáim is közbeszólnak majd egy-egy érdekesebb, hamarosan kiadásra kerülő játék ismertetésével. Akkor hát csapjunk a közepébe!

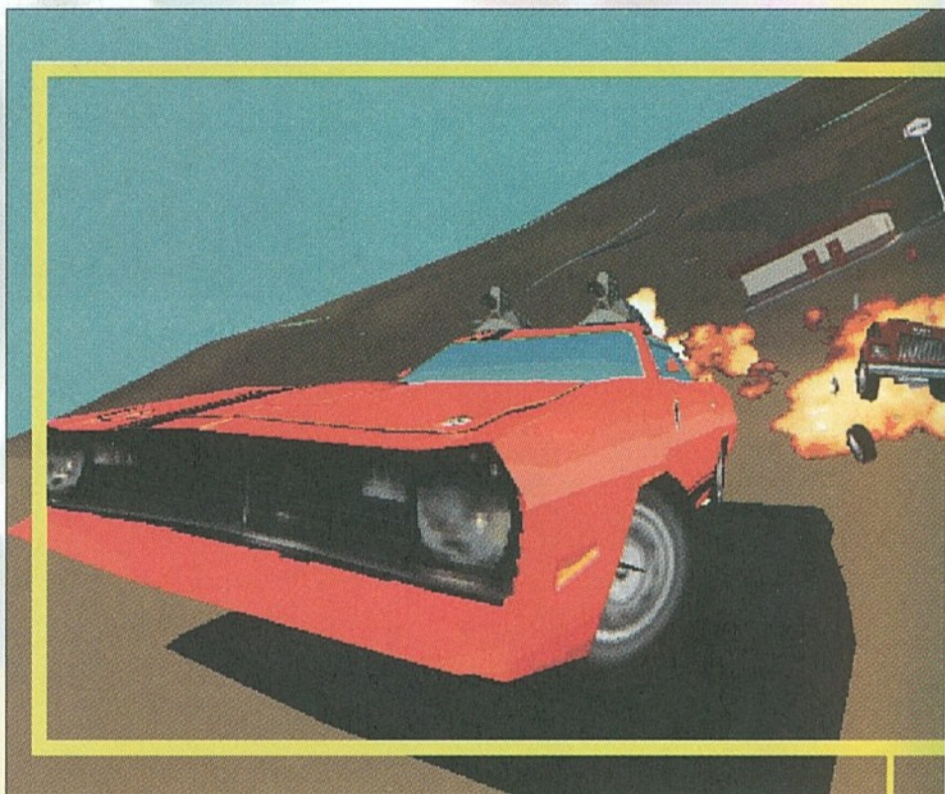
### Acclaim

Bár az amerikai óriás elsődlegesen a konzolpiacból él, PC-re is megjelentet egy-két érdekesebb dolgot. Elsősorban verekedős játékokat, melyben véres „eksün” közepette pofozhatod halálra az ellenfeledet, de tegyük hozzá rögtön, ezt a kategóriát szépen művelik. Egy a sok ilyen közül az **Iron & Blood**. Nem térhetünk ki a **Batman Forever** PC-s változata elől sem. A játéktermihez hasonlóan renderelt alakokkal viaskodhatsz. Na, még egy utolsó: **The Crow**. És most váltsunk kategóriát, jöjjenek a lövöldözősek! Talán már kapható is az **Alien Trilogy**, melyet a videójátékosok már jól ismernek. Totális akciójátékban kell a filmből ismert figurákat, nyáladzó szörnyeket, aljas kis fenevadakat májkrémme passzíroznod. A **Dragonheart**

sárkányok és hős királyfik korába vezet vissza, míg – végre, valami más! – a **Bust-a-Move 2** a Taito legújabb logikai játéka.

### Activision

Poraiból éledt újjá a softwarecég, amely Win95-re írt játékaival – utóbbi időben a Spycraft-tel, a Zork Nemeis-szel és a Mechwarrior sorozattal – újra belopta magát



a játékosok szívébe. Miért is hagyná abba? Jönnék a Mecek újra: **Mercenaries** alcímen. Állítólag az **Interstate '76** is elkészül novemberig (bár amilyen állapotban a kiállításon volt, aligha!); ez egy 70-es években történő, 3D vektoros, autós, üldözéses kalandjáték. Mindkettővel az Interneten keresztül is lehet játszani! A **Hyperblade** amolyan sportjáték-szerűség lesz, ahol egy arénában kell görkorival jéghokizni. Zűrös, nem is olyan szép, nem hiszem, hogy nagy durranás lesz. Gyönyörű és izgalmas viszont a **Muppet Treasure Island**, ahol a muppetekkel (lásd: Breki) vadászol kincsre. Több mint 2 millió angol fontot költöttek eddig a produkcióra, amit az egész család szórakoztatására szánnak.

### Blizzard

A kicsiny fejlesztőcsapat, amely olyan óriást készített eddig, mint a Warcraft I és II, most a **Diablo** befejezésén fáradozik. Szintén stratégiai, gyönyörű grafikával megáldott játékról van szó, melyet Interneten keresztül is lehet majd játszani. Még a tél beállta előtt ígérik a **Starcraft**-ot, amely a tőlük megszokott színvonalú, igényes straté-

giai játék lesz, csak éppen az űrben. Nagy erővel nyomulnak a Neten is: dolgoznak egy 24 órás játékszerver kiépítésén! Ha hozzáférsz, ugorj el a [www.battle.net-re!](http://www.battle.net-re!)

### Blue Byte

A német szoftverkiadó mostanra már jól „beüzemelte” angol irodáját is, így – talán – késedelem nélkül elkészülnek az angol nyelvű játékok. Novemberre ígérik az Archimedian Dynasty-t és a Settlers II küldetés-lemezt. Csak jövőre játszhatunk viszont a **3D Helicopter Shoot'Em Up**-pal (bár szerintem a név még változni fog, így elég „gagyi”), egy álomszép, hi-color, SVGA lövöldözős játékkal (a mellékelt képek NEM renderelt animációkból vannak, ez maga a játék!).

### BMG Interactive

Nem igazán ad ki olyan „hű-de-nagyon-baró” játékokat, inkább az igényesebb, intelligensebb, kultúraltabb közönséget célozza meg a BMG. Fiatalabbaknak szól a **Duck City**, ami hat játék egyben: aranyos, rajzolt grafikájú játékcsoomag, és persze mások is tervbe vannak véve. A **Lunar Gold** egy Holdon játszódó golf, míg a **Mass Destruction** igazi akciójáték. Ugyanők „atyáskodnak” a Berkeley Systems híres képernyővédője, az **After Dark** felett (hamarosan jön a 4.0-ás verzió), és szintén ők adják ki a **Web.Max** Internetes utilityket. Sajnos a hazai BMG, hogy úgy mondjam, magas ívben..., ezért csak elvétve találkozni a programjaikkal. Remélem a jövőben ez megváltozik, mert sok jó anyag jöhetne tőlük.

### Codemasters

Nos, a fiúk a bányában bizony alig-alig dolgoznak, tekintve, hogy PC-re mindössze két termék várható a közeljövőben. A jövő év elejére ígérik a **Sampras Extreme Tennist** és a **Micro Machines 3**-at. Mindkettőnek még idén elkészül a Playstationre írt verziója. Kösz, nem élek vele, bár a PSX örületes karriert fut be világszerte, s a kiadók is kedvelik e konzolt.

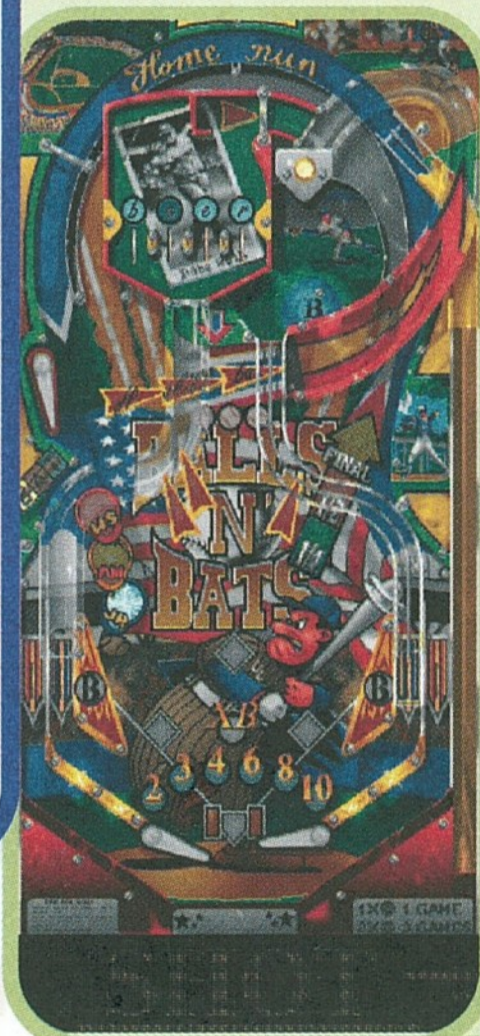
# Absolute Pinball

Már csak emlékeimben él a Pinball-ok őse, a Tristan, ami az azt megelőző időszak (mai szemmel már nevetséges) próbálkozásai után az első valóban flippernek nevezhető játék volt – igaz, „for Windows”. És ezzel meg is tört a Jég. A játégyártó klónok egymás után kezdték kiadni a tökéletesebbnél tökéletesebb flippereket, természetesen az ennek megfelelő hardware-igény, illetve méret növekedéssel. Ez utóbbi a CD elterjedése óta már nem nagyon okoz problémát, és a kapott minőség, élethűség igazán megéri az árát. Kiváló zenével és hangeffektusokkal szállítják a jobbnál jobb scrollozós vagy 3D-s játékokat, amikből nagyon nehéz lenne eldönteni, melyik a jobb vagy a szebb. Ezek közül került most egy újabb gyöngyszem demója a kezembe, mely típusát tekintve a scrollozós kategóriába tartozik. Kiadója a 21 Century Entertainment, neve Absolute Pinball.

Tulajdonképpen már a gyártó neve is garancia arra, hogy ismét egy kiváló flipperrel lettünk gazdagabbak – a játék használata után csak megerősíteni tudtam előzetes véleményemet. A program négy pályát tartalmaz, amelyek menüből választhatók a kurzor jobbra-balra mozgatásával (Dessert Run, The Dream Factory, Aquatic Adventure, Balls & Bats) – ezek közül a demo verzióban az első játszható, nagy bánatomra az is időlimittel (ezt sajna nem tudtuk feltenni a CD-re az audio trackek miatt, de biztos hamar kiadnak egy egyszerűbb, játszható demót is, akkor azt is közzé tesszük).

Szép, gondosan kivitelezett játék, tutira megtervezett hidakkal, ütközőkkel. Egy képzeletbeli Dakar Rally pályán játszunk az ide illő hangeffektusokkal és video-mode megjelenítővel. Ezen a megjelenítőn bonusként tankolhatunk vagy akár egy kis autóversenyt is rendezhetünk a pontokért, a golyó kilövés erejét pedig egy fordulatszámérő érzékelteti. Közben természetesen a CD-ről kellemes zene szól, fokozva az amúgy sem kellemetlen hatást. Az a fajta flipper, ami hagyja az embert játszani, nem kell állandóan a furán, erőszakosan leguruló golyó után búslakodni, mert a karok közötti hézag nem irreálisan nagy (magyarul: „kicsi” – a szerk.), így kevés gyakorlattal is csodát lehet művelni. A teljes verzió októberre ígérkezik, s a látottak alapján csak ajánlani tudom minden flipper mániásnak.

Jon



### Eidos Interactive

A név bizonyára ismeretlenül cseng még sokunk számára, ám itt az idő, hogy memorizáljuk. Az aprócska cégből pillanatok alatt kinőtt óriás kebelezte be ugyanis a Core Designt, a US Goldot és a Domarkot, hogy csak a legnagyobbakat említsem. Így hát hamarosan az Eidos gondozásában jelenik meg a **Tomb Raider**, a Core egyik legszebb fejlesztése: 3D kalandjáték páratlanul szép grafikával, sok akcióval. A **Blam! Machinehead** nem tetszik már annyira,

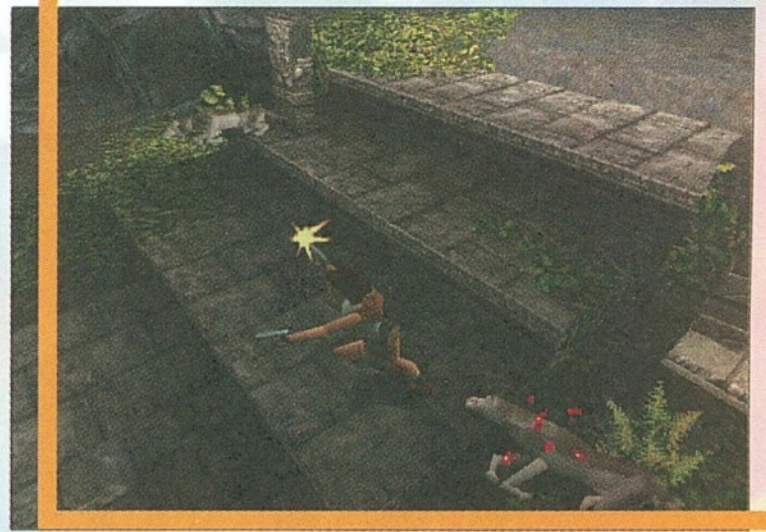
ez is egy hasonló, 3D lövöldözős game – csak április környékén jelenik meg. A **Jetfighter III** mi más lehetne, mint egy lélegzetelállítóan szép repülőgép szimulátor, az **Orion Burger** poénos, grafikus kalandjáték, hasonlóképpen a **Master of Dimensionhoz**, bár ez utóbbi inkább horror jellegű. A többi nagy szám már csak jövőre tehető, mint például

a **Terracide**, az Ian Livingstone alkotta **Deathtrap Dungeon**, a **Shadow Warrior** és a **Steel Legions**.

### Electronic Arts

Ugh, hol kezdjem? Bár az EOA csak a második piaci helyet birtokolja az Egyesült Királyságban, mégis úgy tartják számon, mint „A Királyt”. Sportsorozatának szokásos évi frissítését mostanában, még Karácsony előtt bocsátja útjára (**FIFA'97**, **NBA Live'97**,

**Madden NFL'97**, **NHL'97**). A PC-s verzió mellett nem hanyagolják a Playstationt, a Segát és a Ninendót sem! Új baseball játékok a **Triple Play '97**, amelynek demóját feltettük a CD-re. Az év durranása mégsem e játékok közül kerül majd ki. Privateer – ismeritek, ugye, kedves úrhajós-harc-szimulátor-őrültek? Nos, hát itt az idő a sorozat folytatására, jön a **The Darkening!** Mivel a Wing Commander sorozat nem folytatható már (Chris Roberts elhagyta az Electronic Artsot és saját céget alapított), kellett keresni egy hasonló, nagy sikerű játékot. A The



Darkeninget is az Origin készíti, s mint ilyen, garancia, hogy nagy (kassza)siker lesz. Még szeptemberre ígérték a **Crusader: No Regret**-et, ami természetesen a No Remorse folytatása. Ezen is kaszálnak majd egy kicsit a fiúk, épp úgy, mint a **US Navy Fighters**

97-es változatán (Trau, figyelsz?). A finomított változat Win95 alá készül, további video-hegyeket, fotókat, és persze sok

## Archimedean Dynasty

**A** XXVII. században vagyunk. A Föld a fél évezreddel korábbi barbár pusztítás nyomán kietlen pusztasággá vált. Az élet egyedüli lehetséges színtere az óceánok mélye lett, ahová a mindent túlélő (és túlélni akaró) ember leköltözött. A korábbi nemzetek helyét klánok foglalták el, akik azonban nem sokban különböznek elődeiktől, a hatalomra fáj mindegyikük foga, illetve arra, ami ezt megtestesíti: pénzre, levegőre, ritka ásványokra. Kegyetlen világ ez, melyben egy

magányos farkas, egy kereskedő küzd a túlélésért: pénzért vállal el különféle küldetéseket. Természetesen egyéb „világmegváltó” feladatokat is vállal (csak úgy magánszorgalom-

ból), mert a Föld sorsa is véletlenül az ő kezébe kerül... Aki ebből nem találta ki, hogy kit fogunk alakítani a játékban, az vegyen egy Poclairn márkájú földmunkagépet és ássa el magát jó mélyre!

Ezt a környezetet találta ki a Blue-Byte legújabb küldetéses-akciójátékához. (Hogy a fenébe lehet elnevezni ezeket?

Szóval olyasmi, mint a Wing Commander sorozat...). Mellesleg ez az első ilyen típusú programjuk – ezek szerint nagyon sok mindennel foglalkoznak mostanában a programozók! Mindenesetre az Albion nem volt rossz kísérlet az RPG kategóriában és úgy látszik, ez sem lesz az! Egyelőre csak demo verziót kaptunk, de annyi máris egyértelmű, hogy a grafikusok és a zeneírók megint kitétek magukért, sőt a programozók is egész ügyes fickók lehetnek, mert az SVGA hicolor (65536 színű! – eljött hát a sokszínű játékok ideje is) grafika egész gyors, ami azt jelenti, hogy Pentiumon nem rángat. Sajnos hallottam olyan híreket, hogy néhány más cég a P166-ost célozza meg, mint alapkonfigurációt... Röhej!

Tehát ott tartottam, hogy ígéretesnek látszik a demo, bár még elég sok javítanivaló akad: például néhányszor átjutottam a felszín „túloldalára” (tipikus hiba vektorgrafikás programoknál – bár csak akkor igazán szomorú, ha a végleges verzió is produkálja), vagy a program úgy döntött, hogy nem támogatja tovább a „hírös” 32 bites oprendszer (mert persze mazochisták az alatt is játszhatják). Csak megsúgom: DOS alól egész stabil volt. Néhány olyan probléma is akad, amit szerintem nem fognak kijavítani a végleges verzióra sem, mert koncepcionális gondról van szó. A készítők például nem tartották szükségesnek a „sebességegyeztetés” vagy a „roll” funkciót (ld. pölö Tie Fighter). Per-

szé kissé rosszmájú vagyok, amikor ilyen összehasonlításokat teszek a Tie Fighter-ral, inkább a Privateer-rel kéne példálóznom, esetleg a Wing Commanderekkel. Ebben a játéktípusban tényleg van keresnivalója a programnak: a kerettörténet jó (persze ebből még nem sokat észlelhetünk pár küldetés alatt), gyönyörű a grafika, a sebességről már regéltem, a hang és a hangulat is jól eltalált. Bár új ötleteket nem nagyon találtam, de amit tud, azt a mai színvonalon tudja.



Pellus

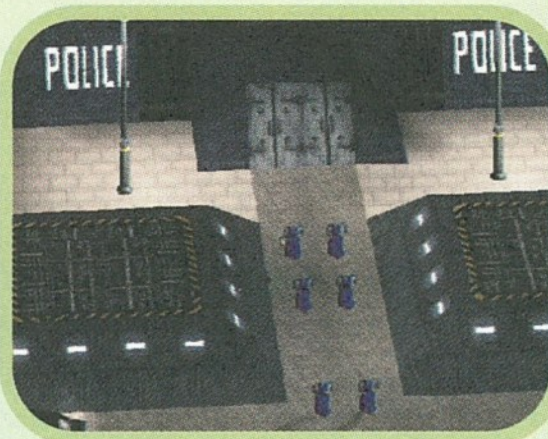
### Empire

A cég idei nagy csatatanása (ha le nem zuhan)



Kezdetben vala az Ökörbéka, azaz a Bullfrog, majd elhozta nekünk a Syndicate-et. Azóta sokan próbálták lemásolni stílusát, ötleteit, de utolérni valahogy senkinek sem sikerült. Utána lehúztak róla még egy rókabőrt: kiadtak egy küldetéslemezt, de ha ez még mindig nem lenne elég, most itt az újabb rész: a Syndicate Wars, amelyet az Electronic Arts forgalmaz.

A játék lényege szinte semmit sem változott. Ugyanúgy négy emberkével kell a különböző és



Battleground sorozat: a következő állomások **Shiloh** és **Antietam** lesz. Na, még két friss hír: **MiG Alley** néven 97-ben indít útjára egy újabb „repszimet”, **Age of Sail** néven pedig egy stratégiai játékot. Ja, és jön egy újabb rész a Pro Pinball-ből is (tudod, az az álomszép 3D renderelt flipper), ezúttal **Timeshock** címet figyeld!

### Europress

Nem sok mindent hallottunk róluk, mostanság inkább az oktató jellegű programokkal próbálkoztak (meg a Klick and Play és Create játék- és multimédia-fejlesztőprogramokkal). Most sincs ez másképp, telis-tele vannak gyerkőcöknek való anyaggal, ám előrukkoltak két egészen színvonalas autós programmal! **F1 Manager** néven egy Formula 1-es menedzserprogramot, illetve – Yesss!!! – **Rally Championship** néven egy fantasztikus rallyt (magyarul ugyan ralinak írják, de valahogy nem visz rá a

# Syndicate Wars



egyre nehezedő pályákat végigcsinálni, miközben embereink belső kibernetikus tagjai és felszerelési tárgyai is fejlődnek. Nem is ebben akartak újat alkotni az írók, egyszerűen megpróbálták a 96-os év igényeinek megfelelően a grafikát és a hangokat feltuningolni – ez többé-kevésbé sikerült is. Akad némely probléma is, például egyszerű VGA-ban a játék gyors, de ronda, míg SVGA-ban szép, de lassú

(P133-on!). A hangok is néha kiakadtak, de ezt, gondolom, a végleges verzió megérkeztéig kijavítják. A másik nagy újdonság, hogy a nézőpontot lehet forgatni, billegtetni (zoom-olni nekem nem sikerült). Mindez nagyon szép, de szerintem egy kicsit a játszhatóság rovására ment. Ne ess pánikba, csak első benyomásaimat teszem közzé, hisz a demo CD-n található egyetlen kis pályácska nem is nagyon adott többre lehetőséget (nézd meg te is: feltettük a CD-re.). Mindenesre azt el kell ismerni, hogy a grafika és a hangok sokat javultak, a játszhatóságot meg majd meglátjuk – mire lapunk megjelenik, állítólag már kapható.

Pelace

a **Flying Corps** lesz. Első Világháborús repszim, sok-sok lödözéssel, Fokkerekkel, amelyeket átpingálhatsz, csodaszép grafikával, intelligens ellenfelekkel, küldetésekkel, szóval olyan akciós repülőgépszimulátor a mai igényeknek megfelelő kivitelezéssel. Az Empire mindig is szeretett golfozni, most kitalálta, hogyan lehet egérrel golfütőt irányítani. A **The Golf Pro** szerintem nem túl szép, ám állításuk szerint az egyetlen, amelyet egérrel, a játékos ügyességének megfelelően lehet irányítani, szemben a megszokott körívvel, ahol az erőt, csavarást lehetett beállítani. (Ez persze nem igaz, most kezdi mindenki ezt a megoldást használni.) Tovább folytatódik viszont a



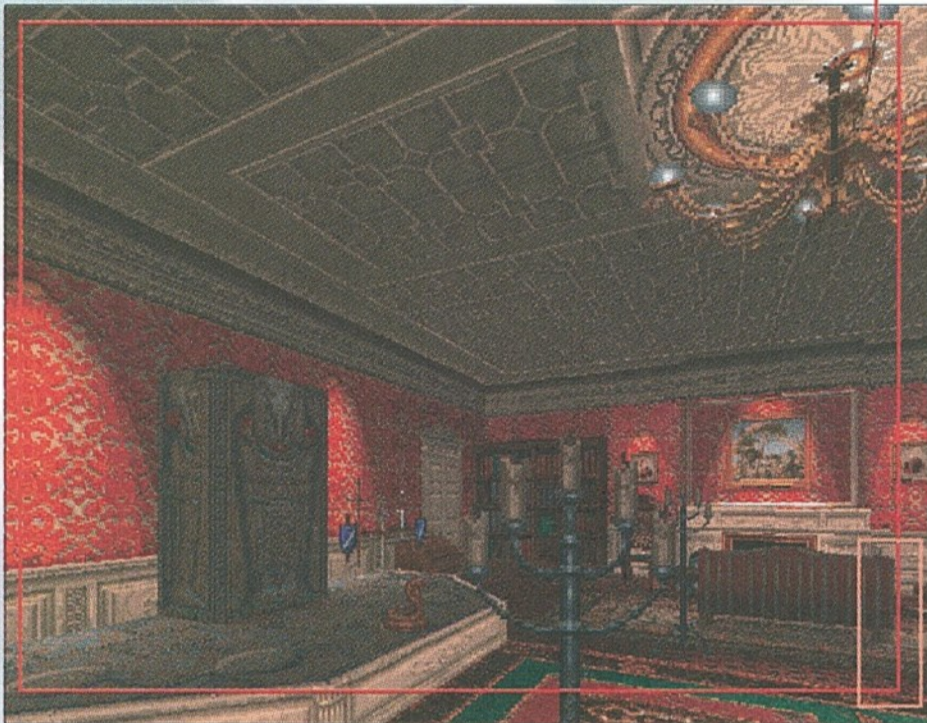
lélek, hogy leírjam így, egy 1-1-el). A lényeg, hogy szeptember 26-án egy mese-szép, kiváló hangú és grafikájú, jól játszható autóversennyel leszünk gazdagabbak – addig is élvezd a CD mellékletünkön található játszható demót, és olvasd el a részletesebb leírást valamelyik boxban!

## Gametek

Őket nem szeretem, mert nagyon hanyagolják szegény kis magyar újságírókat, ráadásul hónapok óta nem adtak ki semmi szépet (és ahogy hallom, nem is ment mostanság nekik jól, tetemes veszteséggel zárták a tavalyi évet – bár a statisztikák szerint javul a tendencia). Sebaj, most

lesz egy-két dolog: **The Art of Fly Fishing** pecásoknak, **Surface Tension** úrszimulátor sok lödözéssel, légi harccal és szép videókkal, **Mutant**

**Robotech** egyelőre csak Nintendo Ultra 64-re jelenik meg – ettől várják anyagi kiemelkedésüket a pocsolyából. Rájuk fér...



**Penguins** a platform játékokat kedvelőknek (aranyos a grafikája, de könyörgöm, ilyen hülye címet – kit érdekelnek mutáns pingvinek?!). Kicsit később, de még idén jön a **Battlecruiser 3000AD** űrrepülő szimu-

látor (egy kicsit „régimódi” még a grafikája, de sokan esküsznek rá), a **Net: Zone** (szép, renderelt 3D kalandjáték a jövőben) és a **Soul Hunt**, egy nagyon szép, 32K színű játék. A

látszik, a kóderek megemberelték magukat, így még idén megjelenik a PC-s verzió. Utolsónak hagytam a legnagyobb fejlesztést, a **Realms of the Haunting** című 3D kalandjátékot, amelyet számtalan jól fizetett filmszeplő segítségével igyekeznek feljavítani. Sötét, misztikus helyek, rusnya ellenségek, szóval tuti siker lesz.

## GT Interactive

Vagy 20 különböző dolgot adnak ki még ez évben (legalábbis most még azt hiszik), ezek közt sok az újramelegített anyag (**Final Doom, Mortal Kombat Trilogy**), de sok az érdekes fejlesztés is. Kezdem mindjárt egy magyarral(!), amelyet a **Digital Reality** csapat készít már jó ideje. Az **Imperium**



**B**izony-bizony, akármennyire fáj a kedves Nagyközönségnek, a 486-osok kora véglegesen letűnt. Ma már a software-gyártók 95%-a természetesen veszi a Pentiumot a vásárló gépében. Rohanó idő, gyorsuló hardverek... De félre a borongással, hiszen Mr. Chaos kb. 60 mázsa újdonsággal tért vissza az ECTS-ről, s ezek között volt mostani témám alapja, a Novalogic legújabb programjait ismertető sajtó-CD(!) is.

Bárcsak a CD 1/6-a írott, így egy-két AVI is elfért volna a korongon. Szóval megnéztem a CD-t, és utána sokáig keresgettem az állalam. Hiába, fejlesztgetnek a srácok odaát – 3 új játékról van szó, ezek screenshot-jait láttam, illetve leírásukat böngészttem át. Na, mi lehet ebből kettő? Hát persze, hogy a Comanche 3 és az Armored Fist 2.

Annak idején (és néha még ma is!) órákat töltöttem el a képernyő előtt, lövöldöztem az ellenséges helikoptereket, hajókat és harc-

kocsikat. Igaz, nem egészen szimulátorok voltak, hanem inkább „shoot'em up-ok”, azaz lövöldözős játékok, de igazi feszültség levezetést és kihívást jelentettek. Nos, megérkeztek az utódok, és a képek szerint nem sok okunk lehet majd panaszra. A cél nem változott, azaz mindent darabokra kell lőni magad körül, ami ellenséges. Természetesen a kor színvonalán álló grafikai megoldások jellemzik a programokat. Mindkét esetben a továbbfejlesztett Voxel Space2-es technológiát alkalmazták a készítésnél. Megszokott az SVGA felbontás is, három módban lehet majd állítani. Mindkét játéknál texture mappelt polygon objektumok láthatóak, és a cég ígérete szerint nem fog fellépni a régebben jellegzetesen „komancsos” pixelesedés a közeli képeknél. Hogy ne csak a szemnek, hanem a fülnek is legyen oka örömködni, a hangeffekteket Dolby Surround-ban, 16 biten lehet élvezni. Állítólag ekkor hallható lesz, hogy merről lő a gaz ellenség. Lassan természetessé válik a hálózati opció is, hiszen nincs szebb annál, mintha mondjuk kedves Süti M1A2-esét lövi igen apró darabokra az ember, egy emelettel lejjebb. Az Armored Fist 2-ben összesen nyolcan



**Galactica** – elfogultság nélkül állíthatom – csodaszép stratégiai játék. Őszintén szólva (bocs, Masell) nem is hittem, hogy képesek a honi fiúk ilyesmire. Végre, talán most nem vernek át „bennünket”, s megjelenhet egy igényes hazai fejlesztésű darab – támogasd őket te is, vegyél Magyar Árut! Jön egy Mirage fejlesztés is, a **Bedlam**, amely egy szép akció-stratégia, valamint az **Ice & Fire** nevezetű akció-kaland a Tetris fejlesztőinek agyából. A **Robotron X** Win95 alá készül, és egy régebbi „táblás” játék 3D-sített változata lesz, míg a „9” az első fejlesztés Robert De Niro cégétől, a Tribeca Interactive-től, és egy nagyon szép logikai-kalandjáték lesz.

### Interplay

Az Interplay szépen felcseperedett, számos új programmal rukkol elő 96-97-ben. Kezdjük Pellus kedvenceivel, az AD&D sorozattal! A **Blood & Magic** fantasy RPG és a **Descent to**

lehet garázdálkodni egyszerre. Majd kipróbáljuk! Azért nem csak egymás ellen, de cooperative módban is használható lesz a hálózat, de kíváncsi lennék esetleges Internetes dolgokra.

A Comanche 3 összesen mintegy 30 bevetést tartalmaz majd, ez első hallásra talán nem túl sok, de biztos vagyok benne, hogy nem „egynapos” játékról van szó. Az égen felhők szállnak majd, és ha kilőnek, roncsaik füstölgése a lehető leginkább élethű lesz. Egyszóval, jöhetnének már, hogy ne unatkozzak két vizsga között...

A szemfüles olvasó észrevehette, hogy adós vagyok a három új Nova Logic fejlesztésből még egyvel: az F-22 Lightning 2 az USAF legújabb és legmodernebb vadászgépének pilótafülkéjébe kalauzol minket. Feladatunk, hogy kivívjuk a légi fölényt az adott helyszínen (4 féle lesz: sivatag, dzsungel, szigetvilág és tengerpart), és precíz csapásainkkal megsemmisítsük az ellenfél állásait. Aki akarja, eköz-

**Undermountain** akció-RPG még az idén, október/november környékén várható. A csoport harmadik tagja – **Dragon Dice** – még várat magára, megjelenése csak 97 elejére datálható. Várható idén még egy harci-stratégia játék, a **M.A.X.**, egy vérbeli lövöldözős, az **MDK**, és egy gyönyörű filmszerű kalandjáték, a **Mummy**, amelyben Malcom McDowell játssza a főszerepet. A **Shattered Steel** afféle

Mech-típusú játék. Hogy méltó ellenfele lesz-e az Activision sorozatának, magad is eldöntheted, ha kipróbáld a CD-n található demót! Star Trek mániákusoknak is tartogat még valamit az élet: a **Starfleet Academy**-ben repkedhetsz az Enterprise-zal, no meg persze tettek bele mindenféle filmet, animációt, eredeti szereplőket.

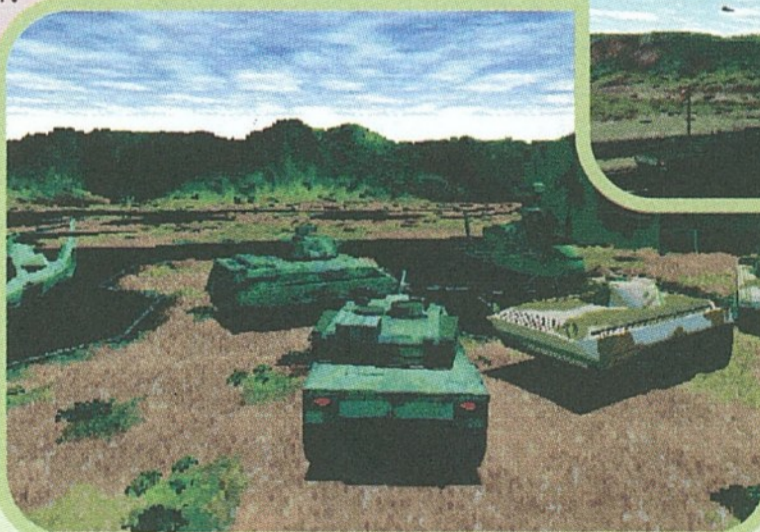
### LucasArts

Á, semmi érdekeset nem adnak ki, nem is foglalkozom vele...

### Microprose

Most aztán bajban van a játékfejlesztés

atyja, mert elhagyta őket eddigi aranytojáshoz tojót tyúkjuk, Sid Meier, többek közt a Civilization megalkotója. Így hát kénytelenek másféle programok után nézni: a **Falcon 4.0** ígéretesnek tűnik, a látvány alapján Traunak hosszú éjszakái lesznek – bár valószínűleg sírva fakad, ha megtudja, hogy Pentium 90 a minimum konfiguráció, de P166-ot ajánlanak... A **Magic the Gathering** Win95 alá készül, s a híres fantasy kártyajáték alapjaira épül. Az UFO mániákusok is szívükhöz kaphatnak: az X-Com legújabb epizódja, az **Apocalypse** is hamarosan célba ér. Szébb lett a grafikája (telegyömösölték 3D renderelt animációkkal, képekkel), s életszerűbbek a mozgások. Még mindig dolgoznak a **Master of Orion II**-n – ha



ben a tenger hullámait is megszámlálhatja (nem is nagy túlzás ez!). A grafika még sokkal szebb lesz, mint a Flight Unlimited-ben, pedig az sem volt semmi. Helyszínenként 8 bevetésben kell bizonyítani tudásunkat. A Multiplayer funkciók persze itt is élnek, összesen nyolcan lehetünk egyszerre az égen. A hangeffektek és zenék is Dolby Surround-ban élvezhetők, hasonlóan a két másik újdonsághoz. Az előzetes képek lélegzetelállítóak. Az egyik F-22-esen mintha egy kis hidraulikaolajat látnék elkenődve a bal futómű aknájánál...

Végül gondoltak a szegény Macintosh-tulajdonosokra is, amikor elkészítették a Werewolf vs. Comanche2 Mac-változatát. Itt PowerPC az alapkövetelmény, és a hírek szerint semmivel sem rosszabb a játék, mint a jó öreg PC-n. Azért megnézném, ahogy a grafikusok odaát, a másik emeleten vadul lövik egymást két levilágítás közben...

# Gene Wars



**A** Bullfrog egyik nagy programja, a Gene Wars – melyben kis telepesekből álló gárdát kell hozzásegítenünk egy bolygó meghódításához – még az idén megjelenik. Ehhez természetesen fel kell építeni, majd fejlesztgetni bázisunkat. Azért nem ilyen egyszerű a dolog, hiszen vannak különböző területekre szakosodott specialisták. Többek között ilyenek a genetikusok, akik felfedezik a bolygók élővilágát és meggyógyítják a különböző vadállatok által megtépázott embereink sebeit, botanikusok, akik a kajatermesztésért felelősek stb. Egyszóval lesz dolgunk elég, ha meg akarjuk előzni a többi fajt, akiknek szintén hűn óhajtott vágya a bolygó meghódítása, és a mi embereink kiűldözése. Mindezt 24 – gondolom egyre nehezedő – pályán csinálhatjuk majd végig hat fajjal, négy galaxison keresztül.

A demóban sajnos nem adják az egész játékot, de még az az egyetlen egy pálya is igencsak megizzasztott, tudniillik így is elég

sokszor kellett próbálkoznom, amíg nem ettek meg a szörnyek az első pillanatokban. Egy-két percnél tovább még nemigen jutottam, mert mindig többen jöttek, mint amit én vissza tudtam verni. Egyre csiszolgotam a technikámat és biztos sikerülni fog!

Nagyon aranyos grafikájú játék és a hangokra sem lehet semmi panasz. Remélem a teljes verzió lesz olyan jó, mint amennyire a demo alapján sejteni lehet – remélhetőleg ennek is birtokában leszünk még az ünnepek előtt.

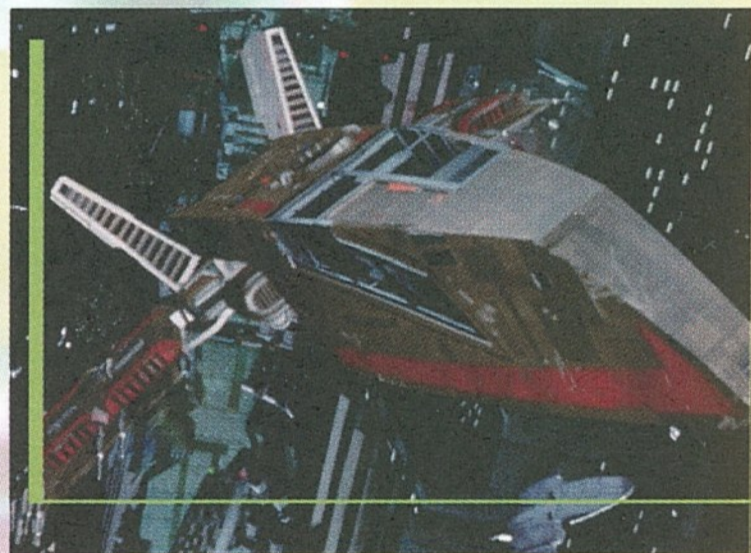


Pelace

32,000 színben mennek az animációk, míg a csodálatos 3D grafika SVGA-ban fut, telis-tele káprázatos fényeffektusokkal, árnyékokkal, texture mappinggel, gouraud shadinggel – nézd meg a képeket!

## LucasArts

Jó vicc volt, hehe... De legalább figyeltek! Ők ugyanis csupa szuper játékot adnak ki mostanában, illetve jövőre. Ilyen például a **Monkey Island 3.** része, sajna csak 97 első felében, és azoknak is várniuk kell, akik a **Jedi Knight: Dark Forces 2**-re fenik a fegyvereket (addig is gyönyörködjetek két új képen). Aztán talán még idén lesz nekünk **Outlaws**, egy vadnyugati (illetve nem annyira vad, a 60-as évekből) kalandjáték, ami egyaránt használja a kézzel rajzolt grafikus elemeket és a Jedi Knight „motorját”. Nem hagyják cserben Pellust sem, még ezen a télen befejezik az **X-Wing VS Tie Fighter**-t, aminek alapja a multiplayer. Most modemen vagy hálón át csapatnak össze az X-szárnyúak a Tie vadászokkal.



## NovaLogic

Rengeteg új szimulációt fejeznek be még ez évben, lásd Trau ömlengését! A CD-n pedig találsz egy nagy halom képet!

## Ocean

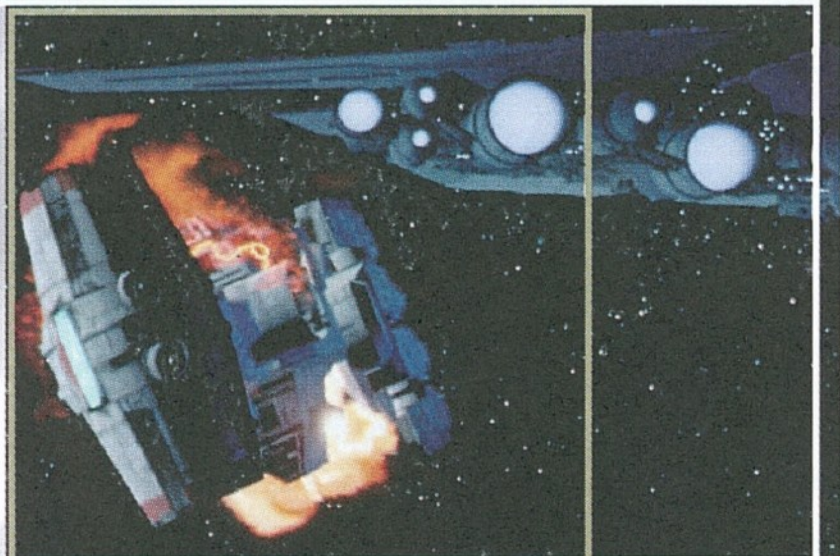
Jaj, meghalok, mennyi minden lapul a presskitben! Kezdjük egy Doom-szerű képződménnyel, a **Dawn of Darkness**-szel: szép a grafika, randák a kreatúrák, de kell még egy efféle undorító lövöldözés? Akkor már inkább újabb renderelt 3D hegyek, mint például a **Dreadnought**-ban: a játék alapvetően futurisztikus harc-szimulátor, de nem a stratégiai értelemben, hanem inkább sok akcióval. Azt hiszem, Trau életében nagy sokkot okozott az EF2000 repülőgép szimulátor, mert vehetett

hinni lehet a látványnak, akkor szinte egy teljesen új játékot kapsz hálózati lehetőséggel, szép grafikával. Dolgoznak a **Grand Prix Manager** második részén is, a **Star Trek** legújabb részén **Generations** néven (az eredeti szereplők hangjaival), az **Agents of Justice** (az X-Comhoz hasonló stratégiai játék lesz RPG és kaland elemekkel ötvözve), valamint az **1943: European Air War**-on, a II. Világháborús sorozat legújabb tagján.

## Mindscape

Nos, akad itt egy s más. Igaz, a Mindscape nem sok „igazi ász” adott ki mostanság, de úgy tűnik, lesz mire várunk – jövőre. Addig is jön a **Warwind** (Zong írt róla egy kis előzetest 28-29. oldalon, és a demóját is megtalálod a CD-n), a **Necrodome** (nem túlságosan 96-os grafikájú, autós, futurisztikus „sportjáték” – arénákban nyomoríthatod agyon a többieket), a **Star General** (a General sorozat űrbéli folytatása), a **Supersonic Racers** (amolyan Micro Machines-féle, poénos autóverseny „sokjátékos üzemmóddal”). Van

itt még valami, amiről már beszéltem, de leg hamarabb is csak jövőre lesz kész, a **Dark Earth**, amelyet egy francia csapat fejleszt. Kérem szépen, biztos minden újság ezt írja, de én még ilyen gyönyörűséget nem láttam:



RRR

egy nagyobb gépet, hogy játszhasson vele – jön hozzá kiegészítés **Tactcom** címmel (lesz benne például hálózati opció), és elkészítik Win95-ös változatát is **Super EF2000**-re keresztelve. Szintén a Digital Image Design keze alól kerül ki a **TFC: F-22**, ami mi más lehetne, mint egy F-22-es szimulátor, persze akár hálóban is lehet majd játszani. Készítenek, illetve kiadnak autóversenyt **GT Racing'97**, gyönyörű lövöldözést **Tunnel B1**, stratégiai szimulációt **Project Airos**, teniszt **Breakpoint Tennis**, 3D renderelt kalandjátékot **Guns'n'Garters**, futurisztikus repszimet **Shattered Reality**, focimenedzsert **Euromanager 96** és flippert **Ballistic** néven.

### Philips Media

Most már pillanatok alatt elkészül a **Down in the Dumps**, az a jöpofa kis kalandjáték, amely 3D renderelt animációból áll (de nem film!), és nagyon tuti lesz (kedves kis szörnyecskékkel kalandozhatsz! A **Nihilistben** egy űrhajóval manőverezel, és alapvetően az a



feladatod, hogy kicsináld a többieket, azaz kifejezetten deathmatchre találták ki. Nagyon ajánlották a **Q.A.D.** nevezetű – szerintem – förmedvényt, ami állítólag azért jó, mert gyors a grafikája. Na ja, de egyébként baromi ronda! A játék lényege egyébként a Terminal

Úgy tűnik, a Sierra mostanában elkezdi minőségi programokat csinálni. Megvallom, régebben a cég nem állt nálam a megbecsülés magas fokán, de az utóbbi időben ezen mutatójuk kezd pozitív irányba kilendülni. Ezt a tendenciát támasztja alá a novemberben megjelenő Rama is.

Magáról a játék történetéről annyit tudni, hogy a 24. században egy óriási űrhajó jelenik meg a Naprendszer határán. Minket is beválasztottak annak a csoportnak a tagjai közé, akiknek az a megtiszteltetés jutott, hogy felfedezték az űrhajó, vagyis a Rama világát, és a Föld történetében először felvegyék a kapcsolatot földön kívüli értelmes lényekkel. Arról, hogy a történet ne legyen mindennapos, olyan nevek gondoskodnak, mint Arthur C. Clarke (akinek 2001: Űrodüsszeia című könyvét – gondolom – mindenki ismeri, vagy legalábbis hallott róla) és Gentry Lee, volt NASA főmérnök. Állítólag Arthur bácsi még szerepel is a játékban (gondolom, nem mint földön kívüli), és néha tippet ad az eltévedett játékosoknak.

Sajnos játszható demo nem állt rendelkezésünkre, így csak a szépen renderelt grafikában gyönyörködhattünk. Meg kell mondjam, nem vagyok a teljesen renderelt programok híve, de lehet, hogy ezután meg fog változni a véleményem. Szép jeleneteket láthatunk a demóban, és TRf nem hiszem, hogy lehagyná a CD-ről, úgyhogy érdemes megnézni (jó nagy behemót – vagy 50 mega –, feltettük az előzetesek közé – a szerk.). Úgy tűnik, nagy durranás várható novemberben (ha nem tolódik el karácsonyig, esetleg 97-re vagy 98-ra vagy...).

Pelace



## PC Kuckó

### ALKATRÉSZEK ÉS KELLÉKEK BOLTHÁLÓZATA

#### MULTIMÉDIA TERMÉKEINK

MIDI Billentyűzet	21.600 Ft
Joystickok	1.920-tól 11.600 Ft-ig
Hangfalak	3.200-tól 7.600 Ft-ig
Mikrofon	1.480 Ft
Fejhallgató mikrofon	2.240 Ft
PC-TV tuner adapter kártyák	18.800-tól 39.200 Ft-ig

#### AKCIÓS TERMÉKEINK

SHAMROCK 15" Digitális LR, NI, GREEN monitor	54.560 Ft
DIALCOM belső modem 14.400 bps postai engedélyes, magyar dokumentációval	17.960 Ft
DIALCOM külső modem 14.400 bps postai engedélyes, magyar dokumentációval	18.960 Ft

#### TERMÉK SZOLGÁLTATÁS

**Számítógép vásárláskor kívánságra beszámítjuk régi gépedet, kedvező áron.**  
**Gépfelújításkor kívánságra beszámítjuk a gépedből kikerülő alkatrészeket, kedvező áron.**  
**SZÁMÍTÓGÉP VÁSÁRLÁS OTP RÉSZLETRE IS.**  
**Bizományi használt és új alkatrészek árusítása.**

#### PC KUCKÓ BOLTJAINK

Budapest VII. Thököly u. 32.	Tel.: 351-7980
Budapest VII. Damjanich u. 23.	Tel.: 267-9030
Budapest XIII. Jászai M. tér 5.	Tel.: 111-5468
Budapest XIII. Tátra u. 8.	Tel.: 131-5705
Debrecen Tímár u. 15-19.	Tel.: 06-52-415563
Debrecen Batthyány u. 10.	Tel.: 06-52-415563

Velocity-hez vagy talán a Hellbenderhez hasonlítható. A **Demon Driver** se lesz túl nagy szám, afféle rajzolt, poénos grafikájú autóverseny. Szép viszont az **UEFA Championship League**, hogy mennyire lesz játszható, azt majd TRf eldönti néhány hét múlva. Hála a jó égnek újra kiadnak egy **FX Fighter**-t, ezúttal **Turbo** kiegészítéssel. Ez már vagy a tizedik bunyós játék az ECTS leírásban, és még hol a vége! Ha szeretted a Mystet vagy a hozzá hasonló játékokat, imádni fogod a **Timelapse**-t: renderelt grafika, fejtörők, kalandozás. Kiadnak még idén további két, történelmi alapokra helyezhető játékot **Titanic** és **Qin** néven – ez utóbbi Kína múltjába vezet vissza.

## Psygnosis

A fene, azt hittem, mindjárt kész vagyok a cikkel, erre most jövök rá, hogy hátra vannak még a nagy ászok! E nagy múltú cég is csak úgy önti magából a termékeket. A kalandjátékok sorát kezdjük például a **The City of Lost Children**-nel – leginkább az Alone in the Darkra hasonlít. Jön a nem túl sikeres Discworld második része is, talán még novemberben. Az **Ecstatica 2**-nek nem ez lesz ugyan a neve, mindenesetre dolgoznak rajta a fiúk – hogy mikor készülnek el, még nem tudni, de idén már biztos nem. A **Zombiville 3D** renderelt animációkon alapuló akció kalandjáték lesz, várhatóan novemberben fejezik be. A **Fallen** szintén izgi, bár kissé bizarr, stratégiai elemekkel dúsított, a **Blue Ice** pedig logikai feladványokkal tűzdelt kalandjáték.

Egy rendkívül érdekes és szokatlan motorversennyel lepte meg a nagyvilágot az Electronic Arts. Furcsa ellentmondásként a játék elején olvasható figyelmeztetés szerint a programban szereplő akciók és személyek csak a képzelet szülöttei, de azért a következőkben már a program valóságszerűségére hívják fel a figyelmet.

Feladatunk nem más, mint részt venni bivalyerős motorunkkal egy utcai versenyen, amelynek során minden tisztességtelen eszköz használatára is lehetőségünk van. Talán épp ezért nem meglepő, ha indulás előtt nem csak az üzemanyagszintet, hanem kedvenc fa testápolónk (gy.k.: baseball ütőnk) állapotát is megvizsgálhatjuk. Természetesen a verseny (vagy bunyó?) alatt sűrűn használnunk kell az öklünket vagy bakancsunkat is. Versenyzőtársainkat sem kell féltetni, ők is eléggé felkészülten érkeznek a nagy megmérettetésre. Nehezítésként időnként feltűnik egy-egy motoros zsarú, őket különösen nagy élvezet lerugdosni a pályáról!

Az alapötlet a legnagyobb jóindulattal sem mondható eredetinek, viszont a játék megvalósítása valóban egyedülálló. Lenyűgöző grafika, dögös zene és humor, szuper videó bejátszások teszik élvezetessé és egyedivé a programot. A környezet igen részletesen megrajzolt, de ez cseppet sem befolyásolja a sebességet, még annak ellenére sem, hogy a játék Windows 95 alatt futtatható csak (íme egy ellenpélda, ami hál' istennek egyre kevésbé egyedülálló, s egyre-másra jönnek a jó és gyors játékok Win95 alá – Mr. Chaos).

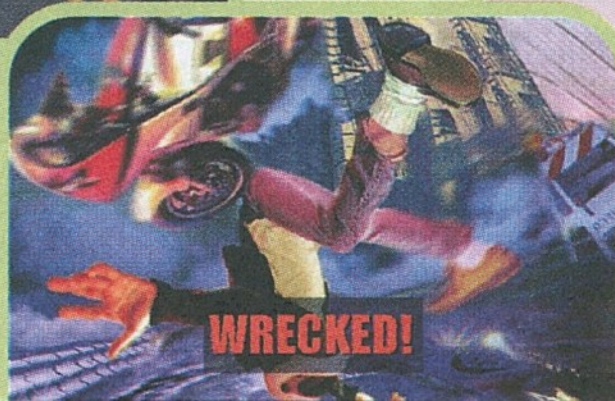
A hangulatot nagyban megdobják a karikatúraszerű alakok, illetve az animációk egy-egy bukás után, amikor a messzire elröpülő motorunkhoz csámpásan rohanunk, és igyekszünk ismét felpattanni a nyeregbe (ekkor te irányítod a motorost, s meg kell keresned az elszállt mocidat). Nagyon tetszett például az is, hogy a különféle opciók beállításához a háttérben egy igen elkeseredett képű WC pucoló fickó szolgáltatja.

A verseny során nemcsak az ellenfelek állnak utunkba, hanem a forgalmas utcákon felbukkanó autók és egyéb útakadályok is nehezítik dolgunkat.

Gondolom, az eddigiekből is kiderült már, hogy nem igazán észjáték a Road Rash, de kellemesen el lehet vele szórakozni, és akár hálózatban vagy modemen keresztül is kiélhetjük destruktív hajlamainkat. E

funkciót maximálisan kielégíti a játék, és mindezt az Electronic Arts-tól megszokott magas színvonalon.

**Joker**



Most jön az, amit igazán kedvelek: **Formula One** – a Psygnosis saját kis Formula 1-e, és nem is rossz! Inkább „arcade” jellegű akciójáték, mint szimulátor, s mint ilyen, sokkal könnyebben játszható, mint az Grand Prix 2. Elindítod, nyomod a gázt, a többi már csak az ügyességeden múlik. A másik cukorfalat a **Monster Trucks** – azokkal a bazi nagy kerekű óriáskocsikkal versenyezhetsz. A tény, hogy a Microsoft is pillanatokon belül a piacra dob egy hasonlót (bár az versenyzés, ez pedig inkább kapálózás egy húsdarálóban), csak felcsigáz, így legalább mindketten igyekeznek még egy kicsit finomítani a programot. Mazochista módon utoljára hagytam a legfinomabb falatot: **Destruction Derby 2!** Csak reménykedem, hogy a még szebb, gyilkosabb játék még idén megjelenik!

## Sales Curve Interactive

Három desszertnek beillő csodát mutat be hamarosan az SCI. A **SWIV** a régi, jó, Amigás Silkworm hangulatát kelti életre 3D-ben (bár megvallom, nekem az eredeti jobban tetszett – a CD-re feltettük, nézd meg). Régóta vajúdnak már az **XS** című készítményével, talán novemberben megszületik. 3D akciójáték lesz, de erősen tiltakoznak a „Doomosítás vagy Quake-esítés” ellen: intelligens ellenfelek lesznek, sokkal inkább bujkálós, taktikai harcokra épül, ráadásul elsősorban a hálózati játékokra hívják fel mindenki figyelmét. A harmadik érdekesség a **Carmageddon**, amely egyelőre meg lehetőségen kezdeti

stádiumban van, talán 97 első felére készül el a végleges verzió. Lényege, hogy autónkkal 3D-ben nyomulunk a pályákon, kimehetsz a mezőre, elcsaphatod a teheneket, a gyalogosokat, szóval cool!

## SEGA PC

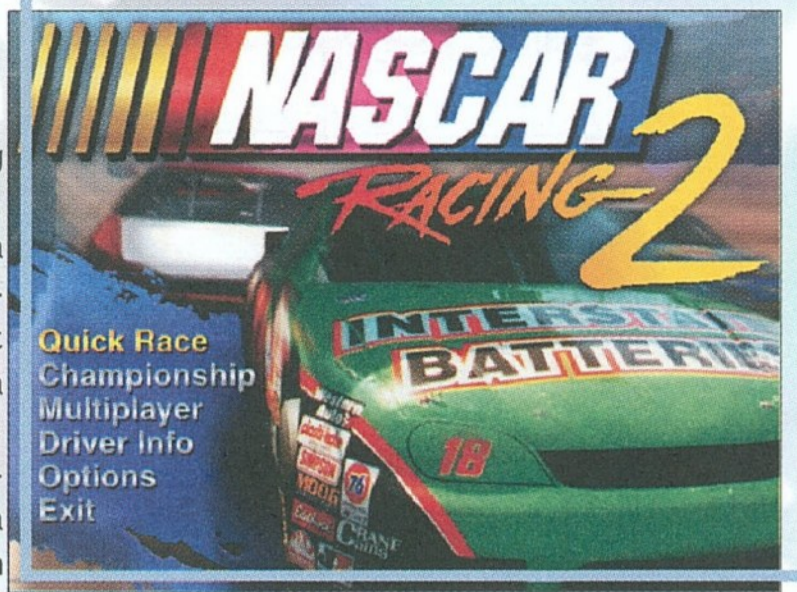
Már elkészült az első játéktermi gép PC-s változata, a **Virtua Fighter**, s még idén két további nyalánkság várja a szimulátorosakat: a **Sega Rally** és a **Daytona** (jaj, mikor lesz már december!): Hamarosan PC-sítik a **Virtua Cop**-ot is.

## Sierra

Szépen felcseperedett a Sierra On Line, hol vannak már a Leisure Suit Larry-s idők! Hol lennének, hát itt, hisz' jön Karácsony-



ra a **Larry 7**! És még persze egy halom más, mint például a **Lighthouse** (rendkívül szépen renderelt kalandjáték), a **Missionforce: Cyberstorm** (játszható demóját megleled a CD-n), a **Betrayal in Antara**, a **Lords of the Realm II**, a **Phantasmagoria II** (ki ne ismerné ezek első részét), a **Nascar II** (nem tévedés, a Sierra adja ki a második részt, és esküdznek, hogy ez már játszható lesz, nem kell hozzá Pentium Pro 200), és végül egy nagy fejlesztés, a **Rama**. A sztorit nem más, mint Arthur C. Clarke, a 2001: Űrodüsszeia írója szolgáltatja.



tarsolyukban 97-re egy **Slamtilt** (szintén zenész, azaz flipper Svédországból) és egy **International Aviation Manager** (egy repülőteret irányítasz a bőrönd-eltüntetéstől a repülőgép-szerencsétlenség kezeléséig), ez talán

Ösi civilizációkról, titokzatos atlantiszi rejtélyekről szóló kalandjátékot jelentet meg a GTE Entertainment – az ECTS-re kiadott demót néztem meg. A történet középpontjában az elveszett város, Atlantisz áll, melynek különös titkait ismerhetjük meg a játék során. A program jellegében nagyon hasonlít a Mystre, rendkívül szép grafika és a már megszokott logikai feladványok várnak ránk kalandozásaink során. A cselekményt lépésről lépésre ismerhetjük meg, ahogy előrehaladunk. Az irányítás teljes egészében egerrel történik, a környezetet is így deríthetjük fel, illetve amennyiben a kurzor kéz formává változik, akkor az egyes tárgyakat felvehetjük, használhatjuk is.

A Myst-tel ellentétben elég változatos tájakon barangolhatunk, amelyek szemet gyönyörködtető, rendkívül részletesen kidolgozott grafikai megoldásokkal vannak megrajzolva. A Time Lapse csak Windows 3.1 vagy Windows 95 alatt fut majd, illetve biceg egy kicsit. Nekem többször is lefagyott, bár lehet hogy ez csak a demo verzióknak köszönhető, remélhetőleg a teljes verzióban ez a hiba már nem fog előfordulni. Dicséretes viszont, hogy futtatásához nincs szükség a manapság már-már megszokott erőműre, egy átlagos 486DX2-66-os gépen is gond nélkül lehet vele játszani, s megelégszik egy dupla sebességes CD drive-val is. Persze a Win95 már finnyásabb, ugyebár, így ez a konfiguráció csak Windows 3.1-re igaz...

Összességében egész kellemes kalandjátéknak tűnik, s bár a nagy elődöknek nem kell tartaniuk a trónfosztástól, ennek ellenére színvonalában nemigen marad el a vetélytársaktól. Talán épp ezért bátran merem ajánlani mindazoknak, akik szeretik a Myst, Zork Nemezis jellegű játékokat.

Joker



## 21st Century Entertainment

Úgy tűnik, leáldozóban van a 21. századnak: ha nem találunk ki valamit nagyon gyorsan, eltűnnek a süllyesztőben. Hiába jön egy újabb, nem is olyan rossz flipper **Absoulte Pinball** néven, vagy egy flipper pályaeépítő, a **Pinball Construction Kit**, a Synnergist bukását egyhamar nem mossák le magukról. Akad még a

elég az átvészeléshez, de most már igazán kieszelhetnének valami furfangosat is!

## Virgin

A vége felé maradt a legnagyobb kiadó, aki az angol piacon messze a legerősebb, így a repertoárja is meglehetősen széles. Szeptemberi

Time Lapse

Az Úr 2132. évében járunk. Az űr felderítése s az emberi kolonizációk letelepítése mindennapos folyamattá vált. A népsűrűség az utóbbi 150 évben irracionálisan megnőtt. S ahogy az lenni szokott, két pártra szakadtak, így jött létre a Frontier World és a Core World.

Aztán megkezdődött az igazi hajsza a hataloméért, melynek első jeleként a Core hadsereg a Tarnok IV. bolygóra tette a lábát. Mindez még szép is lehetne, ha az említett égitestnek nem lettek volna lakói... Tehát a Core hadsereg tagjaként kell helytállnunk az Interplay legfrissebb „lőjünk-mindenre-ami-mozog-kivéve-azt-amire-azt-mondták-hogy-nem-kell” típusú „mech” stuffjában, a Shattered Steelben.

A tulajdonképpeni lényeg az, hogy egy jól felszerelt robottal össze-vissza rohangálva teljesíteni kell mindazt, amit küldetésnek hívnak. A játék "Wintavalrya" és DOS rendszerre lett írva, az előbbi esetben 12 mega RAM szükségeltetik, az utóbbiban megelégszik 8 megával is. A leírás szerint a Planet Runner (az a kis vacak, amibe be vagyunk ültetve) kezelése merőben hasonlít a jó öreg Doom irányításához, ám személyes tapasztalataim nem igazán ezt támasztják alá. Az options menübe bepillantva elállt a szemem, a szám stb. Egyszóval a progit a létező legtöbb dologgal vezérelhetjük, ásóval, kapával és mindenféle virtual kettyerével is. A grafikára sem lehet panasz, maximálisan a 640\*480-as felbontásban élvezhetjük a küzdelmet. A gépkönyv szerint nagyon jó a zenéje, nekem sajnos nem sikerült előcsalnom az áhított ütemeket... vagy talán észre sem vettem a harc hevében... igaz, csak a félkész demóval játszottam. Nem mondhatnám, hogy túl nagy választék áll rendelkezésünkre robotok és fegyverek terén, de ezt betudom az előzetesnek, és bizakodom, hogy a full verzió nem lesz ilyen szegényes. A demóban 5 küldetés játszható, normal fokozatban ez valamivel több mint 30 percnyi játék – kipróbálhatod te is, rajta van a CD mellékletünkön! A küldetések között ugyanúgy voltak olyanok, amiben konvojt kellett kísérni, mint olyanok, melyben bizonyos objektumok védelmét



Milestone Screamer 2-jéhez. Decemberre ígérik a Lands of Lore II-t, a Westwood Studios nagy sikerű játékának második epizódját. Jó hírem van a C&C tábornak, talán mégis időben elkészül a második rész, a Red Alert. A

Toonstruck egy Roger Rabbit

jellegű, csuda jó grafikus kalandjáték-szerűség lesz, ahol Christopher Lloyd (Vissza a jövőbe) játssza a főszerepet (persze, hogy ő nem rajzolt figura). RPG örülteknek is kedveskedik a Virgin: októberben közreadja a Bethesda Softworks Daggerfall című eposzát. Szintén ők dolgoznak a SkyNET-en, amia Terminator sztorin alapszik – 3D texture mappelt környezetben lődözhetsz. Már



97-re csúszik az X-Car autóverseny, ami meglehetősen egyedire sikerült: 16 féle jármű közül választhatsz, s ezeket tesztelheted akár többféle pályán is. 4-4-2, ez bizony egy taktikai felállást jelent, mégpedig fociban – most a Virgin is megpróbálkozik a műfajjal. További hír, hogy mostantól ők terjesztik Európa-szerte a Viacom programokat.

## Warner Interactive

Bár a Warner furcsa stratégiát folytat, ami a magyar sajtó ellátását illeti (közölte, hogy forduljunk a magyar disztribútorhoz – akik persze minden jó szándékuk ellenére sem képesek ezt a feladatot maradéktalanul ellátni), mégis szót érdemel néhány programjuk. Inkább érdekes, mint szép a közeljövőben megjelenő moto-cross versenyük, a MotoX. Akció fronton egy Ravage névre hallgató, szép, 3D grafikájú, multiplayer opcióval is feltuningolt darabbal készülnek. Hamarosan elkészül két grafikus kalandjátékuk is, a Safecracker és a 3 Skulls of Toltecs. Utób-



bízták rám (kecskére káposztát), de előfordult (szerencsémre), hogy egy adott számú betolakodót kellett szitává (ez szalonképes...) lőnöm.

Nem lesz az év játéka, de bízom benne, hogy a rengeteg Mechwarrior rajongó el lesz vele addig, amíg nem jelenik meg valami jobb... mondjuk az Activisiontól...

Jon

durrantásuk a Pandora Directive, amelyről szoltunk már az előző számunkban, most pedig a teljes végigjátszást adjuk közre. Szintén megjelent már a

Broken Sword kalandjáték; erről a következő számunkban olvashatsz. A Harvester-rel eddig a Merit próbálkozott, most már a Virgin adja ki; hasonlóan a Looking Glass British Open Golf-jához és az olasz

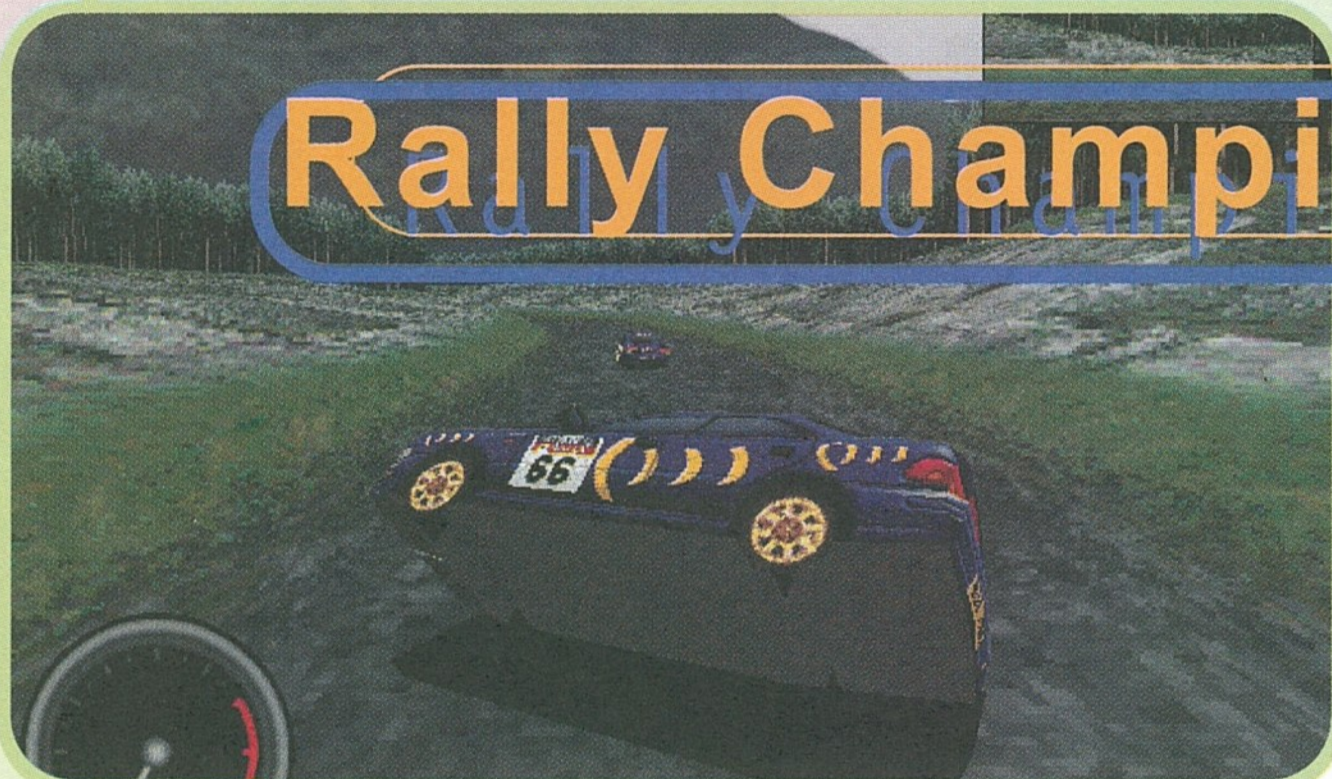


Sok rally jön ki mostanában, ezek közül – úgy tűnik – a Europress lesz az első, aki megjelenik. A – teljes nevén – Network Q Rac Rally Championship már tudja mindazt, amire már régóta várok: SVGA felbontás, texture mappelt autók, káprázatos tájak, élvezhető hanghatások, kitűnő játszhatóság. Ha végigjátszod a CD mellékletünkön található pályát, te is hasonlóképpen látod majd: vannak még ugyan apróbb hibák benne (például nincs mindig összhangban a motor hangja a fordulatszámérővel), de látszik, hogy profi lesz a program. Többféle időjárás közepette autózhatasz majd – esőben és hóban másképp viselkedik a kocsi (és, apám!, látszanak a hópihéék a szélvédőn!) – ennek irányítása meglehetősen nehézkes a kurzorgombokkal (mint minden autóversenyé), de ismeri a fontosabb joyokat, kormánykerekeket. A játék mindenestül tetszett, s bár még két-három hasonló programra számíthatunk idén, nagyon úgy fest, hogy már letettem a voksomat...

Mr. Chaos



# Rally Championship



bit, ha minden igaz, teljes egészében magyarítani is fogják. Még egy program ragadt meg emlékeimben, a YPA, ami voltaképpen stratégia, csak éppen teljesen 3D-ben, mintha Doomoznál! Gyönyörű, biztos nagy siker lesz!

Mr. Chaos  
(mrchaos@idg.hu)

## Akarsz egy magyar nyelvű könyvet a LightWave 3D

programról?

**Ha igen**, ne resteld hívni a 06-60/486-811 telefont.

Kiadja az  
**Aurum DTP Stúdió Kft.**  
5430 Tiszaföldvár, Pf.: 50.

# Virtual World

PC CD SHOP

**25 - 50 %**  
**árengedmény**  
**MINDEN CD-re**

Szeptember 23-tól október 11-ig órálás kedvezménnyel várjuk vásárlóinkat

**ÚJ ÜZLETÜNKBEN**

**Átrium mozi (volt Május 1), Bp., Margit krt. 55. Tel.: 212-5398**

A kínálatból: F1GP2, Z, Settlers 2 Duke 3D...

**TOVÁBBI VIRTUAL WORLD ÜZLETEK:**

Újpesti Centrum Áruház II. emelet. Tel.: 169-5155/61-es mellék

Újlaki Üzletház, 1036 Bp., Bécsi út 34-36. I. emelet.

Tel.: 250-5200/122, Fax.: 250-5200

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

# Port Game

INTERAKTÍV VIDEO

végigjátszás

Az ACCESS software nem is olyan régen hallatott magáról, mikor kiadta az *Under a Killing Moon* című alkotását. Sosem felejttem el, talán az első full movie kalandjáték volt, amit volt szerencsém látni. S most alig két napja kaptam meg a folytatást, mely a *Pandora Directive* nevet viseli. A főszereplő, Tex Murphy ugyanaz, az irányítás ugyanaz, de a hangulat sokkal jobb. A játékban ugyanúgy megjelenik a roswelli ufo-katasztrófa kiderítése, mint a Maja civilizáció érdekes virágzása és bukása. Mindez egy olyan fantasztikusan eltalált játékba „sűrítve” (6 CD), mely igazán méltó a PC-X Top kategóriához. A taglalása szerint hét lehetséges befejezése van a játéknak, ezek teljes leírása egy egész újságra rúgna, én igyekeztem tömör, s véleményem szerint a lehető legegyszerűbb betekintést nyújtani.

## Egy száraz tudnivaló:

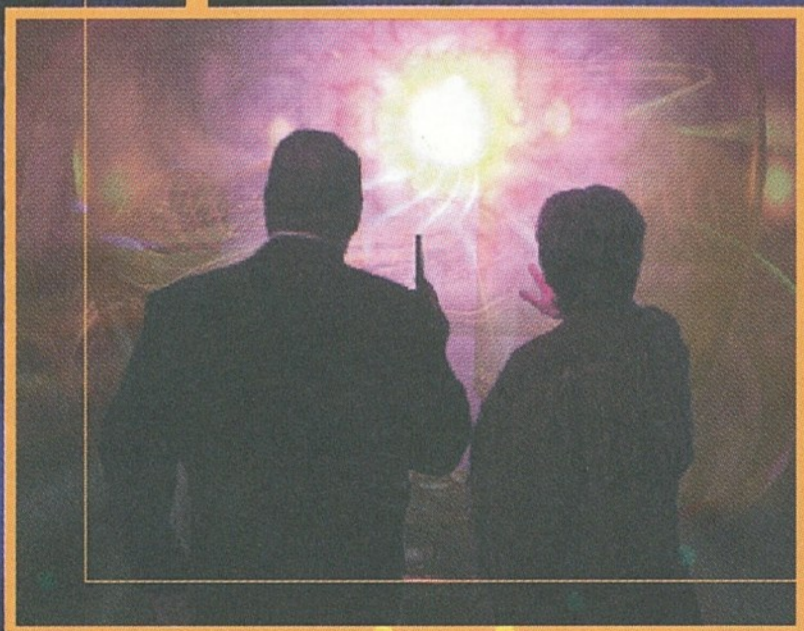
A menürendszer igazán említésre méltó: új játék kezdésekor meg kell adnunk nevünk, s nehézségi fokozatot kell választanunk (Entertainment – könnyű, ezt írtam le; Game Players – sokban bonyolultabb és nehezebb, de talán izgalmasabb). Játék közben kétféle irányításra van lehetőségünk, az

úgynevezett Movement mode során az egér mozgatásával járhatunk, illetve az Interactive mode-ban tárgyakat veszünk fel, körbenézelő-



dünk stb. A két mód közt space-szel vagy a középső egérgombbal válto-gathatunk.

**A funkciók nagyon leegyszerűsítettek:** nézni, felvenni, mozgatni,



nyitni, beszélni, illetve ki-be kapcsolni valamit. A képernyőn még szerepelnek a következő ikonok:

**Travel:** utazni valahova; megnyomva térképeket kapunk, innen választhatjuk ki utazásunk célját, legyen az a hotelbeli szobánk, vagy a San Francisco-i rendőrőrs;

**Hint:** ha valahol elakadsz, segítséget nyújt bizonyos pontszám elérében;

**Inventory:** mi van nálunk;

**Examine:** érdemes minden, az inventoryba kerülő tárgyat alaposan meg-

# THE Pandora DIRECTIVE

vizsgálni, nem csak a pontok miatt, hanem ekkor rakhatjuk ki a fejtörők nagy részét;

**Auxiliary:** töltés, mentés, kilépés, konfigurálás;

**Combine:** (kombiné... csipkés... trallala...) ezzel a kapcsolóval tudjuk tárgyainkat manipulálni, összekötni stb.;

**Use:** használni valamit;

**?:** a Help menüt indítja;

**A, B, C:** ha valakivel beszélgetünk, a lehetséges válasz-okat jelöli (nem előre elkészített szövegeket nyomsz, mint A – de jól nézel ki, B – csúnya vagy, C – én vagyok a szép, hanem A – hízelgően, B – gonoszul, C – diplomatikusan).

## És elkezdődik minden -

A nevem Tex Murphy. Sokan ódivatú magánnyomozónak tartanak... Lehet, hogy igazuk van. Tény, hogy kitűnő stílusommal, viselkedéssel a 2043. év emberei közül, de nem zavar. Régen volt már igazán nagy megbízásom, az utóbbi időben csak hűtlen asszonykát kellett szemmel tartanom, vagy kiderítenem, ki lophatta el a reggeli újságot. Egy szép, bár meglehetősen eső tavaszi estén végre valahára betoppant a Nagy Ügy.

Épp a Brew n Stewben vacsoráztam barátnőmmel Chelsea-val (persze megint ő fizetett), mikor be-

### Pilométer

486 DX2-66, 8 MB RAM

20 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,  
Ultrasound, Roland, Adlib

Windows 95 vagy DOS

Virgin

Csodaszép játék, ráadásul mélyebb betekintést nyújt az izgalmasabb, misztikus, megoldatlan rejtélyekbe. Kicsit vontatott, kockásra ültem a fenekem, míg kivártam a sok dumát (ez persze átgortható, de akkor nem érted a sztorit).



# 007 ACTIVE

lépett a Nagy Ügy, és egy whiskyt szopogatva leült egy távoli asztalhoz. Mikor Chelsea elment, a pincérnő szólt, hogy valaki engem keres. Nem hittem a fülemnek: a Nagy Ügy elegáns zakót, régimódi golfsapkát viselt, s közel járt az ötvenhez. Odaültem az asztalá-



hoz, s beszélgetni kezdtünk. Megkért, hogy ne Nagy Ügynek szólítsam, hívjam egyszerűen Gordon Fitzpatricknak. Ezen ne múljon – gondoltam, végre pénz áll a házhoz. Megalázónak éreztem már a sok-sok kifizetetlen számlát, s hogy mindig Chelsea fizet. Elvittem tehát Fitzpatrickot az irodámba, ott nyugodtam elmondhatta, miért keres. Mikor végighallgattam, azt hittem, leesem a székről... Ennyi? Találjak meg egy embert, akit dr. Thomas Malloynak hívnak? 4000 dollárért??? És ez csak az előleg??? Bár ha tudom, hogy mibe keveredek...

## Első nap

Miután Gordon Fitzpatrick magamra hagyott, kissé körülnéztem az irodámban. Az íróasztal fiókjában megtaláltam az elektronikus bolt utolsó fizetési felszólítását: az összeg 1230 dollárra rúgott. Az asztal mögötti polcon leltem rá kedvenc kombinált zsebkésemre – ezek után az utcára mentem a hátsó kijáraton át. Beszélgetni kezdtem Chelsea-val, s

miután a bocsánatát kértem a tegnapi este miatt, elhívtam vacsorázni. Nem kedvelem a vendéglőket, ezt éreztettem is, s örömmre szolgált, hogy Chelsea-nak jobb ötlete van: menjünk hozzá. Elbúcsúztam tőle, s a Ritzbe mentem. Nilonak kifizettem a

2100 dolláros lakbérhátralékom, s ezt még egy százassal meg is toldottam, ennek eredményeként hajlandó volt válaszolni a kérdéseimre. Nilonem tudott semmit Dr. Thomas Malloyról, de mikor megmutattam az újságkivágást, beugrott neki az arc, s elmondta, hogy ott lakott ugyan a szállodában, de – ezek szerint – álnéven. Felmentem az első emeletre és a jobb első szobába megpróbáltam behatolni. Az ajtón csak az elektronikus zár feltörése után mehettem át, a kódot viszont csak Malloy és Nilo tudta. Mivel csak ez utóbbi volt a közelemben, igyekeztem tőle megtudni a belépő kódot... 500 dollárért készségesen állt rendelkezésemre (4827), visszamentem a szobához. Beléptem, majd elsötétült előttem a világ...

## Második nap

Mikor magamhoz tértem, már reggel volt. Gyorsan körülnéztem a szobában, az egyik dobozban találtam egy könyvet „Airport of the Gods” címmel és egy úti leírást Mexikóról. A párna alatt egy névjegykártyára, egy fotóra, valamint egy légipostai küldeményre bukkantam. Benéztem még az éjjeliszekrény fiókjába is, ott egy „Pawn shop receipt” bújkált, az asztalon egy lefordítatlan levél akadt az utamba, melyet Malloy David Wrightnak írt. Felvettem az ágyon heverő sálát, és elhagytam a szobát.

Fantasztikus, elszúrta a randevút Chelsea-val! Kissé későn, de elmentem hozzá, hogy a bocsánatát kérjem, sajnos nem volt otthon. Tudtam, hogy Malloy valamit megrendelt Rook



boltjában, ezért felkerestem. 300 dollár ellenében sikerült némi információhoz jutnom a doktor fényképével kapcsolatban. Odaadtam neki a jegyet, amit a szobában találtam, de 250 dollárért akarta beváltani. Sajnos anyagilag már nem álltam olyan jól, hogy csak úgy kicsengessem az összeget, úgyhogy későbbre halasztottam. Most az Acme raktárépületet vettem szemügyre, s nem lepődtem meg, mikor zárva találtam. A régi színház mellett egy postaláda állt, előtte boríték, benne egy halom (kis halom) pénz rejtőzött. Feladjam, vagy ne (teljesen mindegy, mit csinálsz, úgysem tudod felhasználni azt az összeget...)? Irány David Wright lakása. Hatalmas felfordulás fogadott a házigazda helyett. A földön heverő papírlapok vérfoltokat (hop-pá!) rejtettek. A sarokban egy összegyűrt papírdarabot találtam, mely megoldást nyújthat valami CD feltörésénél. Nagyon jó... Hol a CD? Az egyik fiók rejtette – felmentem az emeletre, elmozdítottam a festményt, mögötte egy ajtónyitó elektronikus zárat találtam. Tudom, tudom... a megoldás bizonyára a CD-n található (így igaz, a cikk folytatását, a teljes végigjátszást is egy CD-n találod – a PC-X CD mellékletén...)



Aránylag kevés szimulátor foglalkozik a volt szovjet harci technikával. Kár, mert néha nem rossz egy kicsit átrándulni a másik oldalra. Ilyen szempontból hiánypótló a Digital Integration játéka.

Mint a címből is kitűnhet, ez alkalommal egy Mi-24 Hind-et kell



„terelgetnünk”. Végre egy kis változatosság! A gép maga kevésbé közismert, legalábbis nyugati kollégáihoz képest, ezért egy kissé körüljárom, mert ezek az információk később fontosak lehetnek.

A II. Világháborút követő regionális válságokban a helikopterek egyre nagyobb szerepet játszottak. Főleg a vietnami háborúban volt ez így, ahol gyakorlatilag a US Army nem tudott volna harcolni a UH-1-esek nélkül. Természetesen először a szállítóhelikopterek jelentek meg, de nem telt el sok idő, és a fedélzeten a fegyverek is jelen voltak. Itt szintén 'Namra hivatkoznék, ahol a csapatok tüztámogatását a felfegyverzett Huey-k, majd később az AH-1 Cobrák adták. A szovjet

konstruktőrök is figyelemmel kísérték az eseményeket, és végül a Miliroda kapta meg az első szovjet harci helikopter megtervezésének feladatát. A tervezésnél időhiány miatt a jól bevált Mi-8 Hip-re támaszkodtak. Az Mi-8-ről származtak a rotrok, a hajtóművek, a műszerek és még több fődarab.

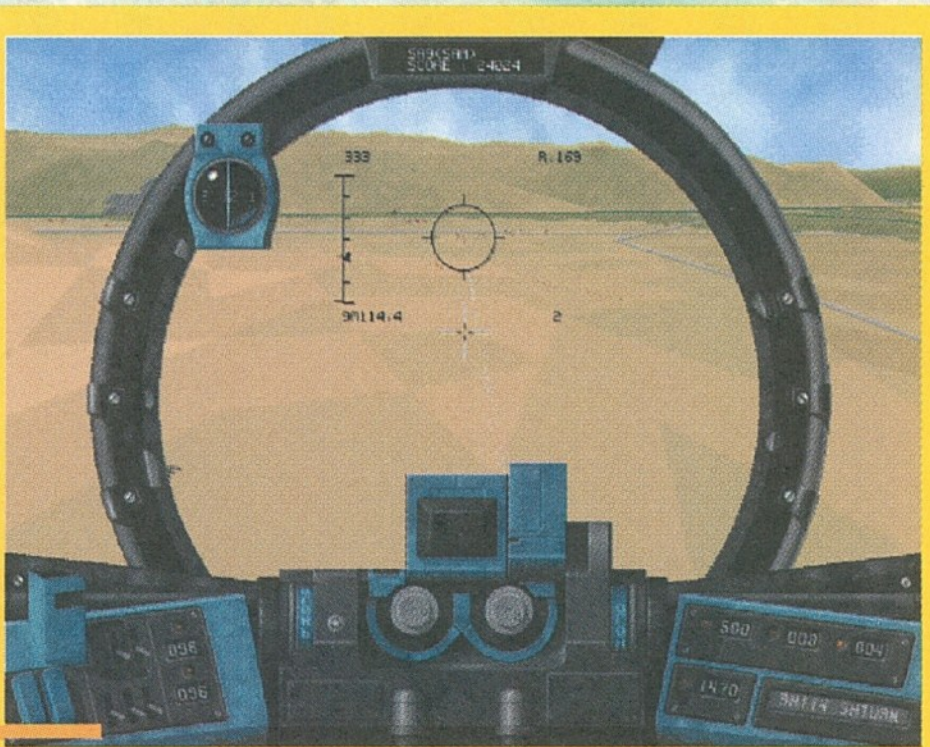
A helikopter alapvető feladata a szárazföldi csapatok harcának támogatása. Ehhez jelentős mennyiségű

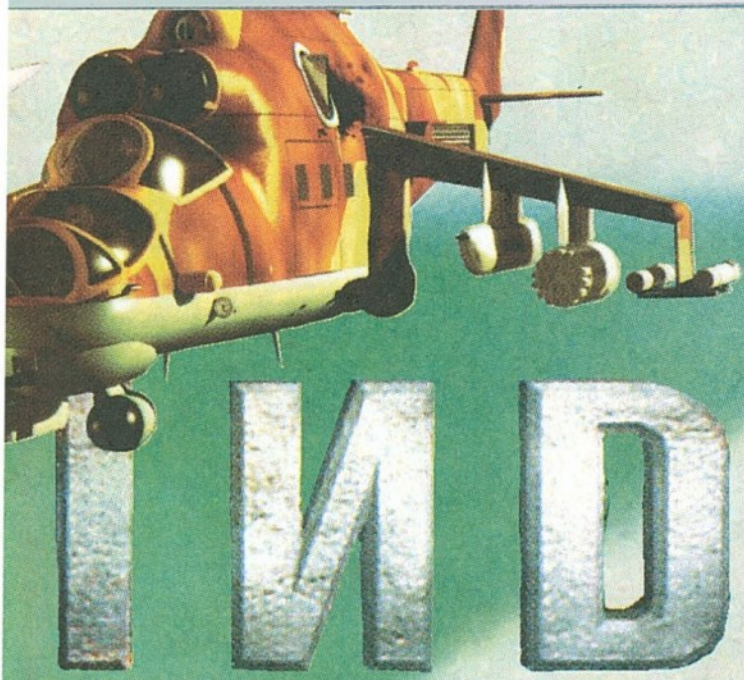
fegyvert kellett hoznia a kék szárnypilonon, ugyanakkor, eltérően a törzsében egy kabinban 8 fő részére van hely. Elméletileg az itt elhelyezett pótfegyverzettel is újra lehet tölteni fegyvereit. A Magyar Honvédségnél is szolgálatban van a D változat, ám a játékban az ennél modernebb, Hind-E változatot repülhetjük. A legfontosabb változtatás az újabb AT-6 Spiral (9M114) páncéltörő rakéta, melynek új vezérlőantennája az orr bal oldalának alján helyezkedik el. Ezenkívül felszerelhető AA-8 Aphid (K-60) infravörös önirányítású légi-harc rakétákkal a szárnypilonok végén. A pilótafülke és az üzemanyag-tartályok alulról páncélozottak, szóval gyakorlatilag egy repülő tank!

Ezek után talán kezdünk is bele! Rögtön az elején szemet gyönyörködtető a logó, a 24-es sem rossz. Az állítgatások gondolom egyértelműek, és persze egy

halom hangkártyát kezel (a program játszható demóját megtalálod előző, szeptemberi CD mellékletünkön). Joy-hegyek, pedálok, istennyila.

Yooooooooo reggelt, Kazahsztán! Nem tévedés, három helyszínen: Kazahsztánban, Koreában és persze Afganisztánban írthatunk ki ezt-azt. Hiába, fő a változatosság. Ha valaki kezdőnek érzi magát, próbálkozzon az Invincible móddal. Így persze vadkacsavadászattá alacsonyul a dolog, ami negatív – legalábbis szerintem. De hát valamikor mindent el kell kezdeni! Aki játszott az Apache-al, (gy.k.: Cobrától, a Hind elődje), annak illik legalább közepes nehézségi szinten kezdenie. Mint mondtam, 3 helyszínen lehet Campaign-t kezdeni, de természetesen egy-egy nekünk tetsző bevetést is kiválaszthatunk. Vannak igazán aranyos bevetések is, amelyek szokatlanok egy helikopter-szimulátornál: például sebesültszállítás, lőszerutánpótlás, csapatkirakás hegytetőn. A három helyszínen más-más haditechnika vonul fel ellenünk, nyugati és keleti egyaránt. A mi fegyverzetünk is változatos. Alapfegyverzet a négycsövű 12,7-es géppuska, 1470 lőszerrel. Ezenkívül szintén alapfegyverzetnek lehet tekinteni a 9M114 (AT-6 Spiral) irányított páncéltörő rakétát. Csoomagolhatunk még „uzsonnára” nem irányított rakétákat különböző kaliberekkel, KGMU aknaszóró berendezést (nem vicc!), UPK23/250





# HIND

ki. Afganisztánban a mudzsahedek a sziklák között bujkálnak, a Stinger eleresztése után a várható légi csapás elől azonnal eltűnnek. Kezdem átérezni az Afganisztán-szindrómát. Minden szikla engem akar lelőni, egy perc unalom sincs. A biztonságosnak

hitt utazórepülés is az utolsóvá válhat egy átköborolt mudzsahed rakétája miatt. Ez igen! Ezt nevezik tömény izgalomnak.

A gép is intelligensen irányítja segítőtársaimat. Nem támadunk összevissza, a szárnytársam magasabbról tényleg engem fedez, ha a szurdokban támadok. Persze ennek fordítva is működnie kell, ha eredményesek és túlélők akarunk lenni. A program egyik fő pikanté-

riája, hogy hálózaton képes együttműködni az Apache Longbow-val. Sajnos ezt időhiányában még nem volt alkalmunk kipróbálni (meg ki az az öngyilkosjelölt, aki géppuskám elé meri vinni Apache-tragache-ját...), de brutális lehet. Előbb-utóbb ez is kiveszésre kerül. Ja, és persze a HIND-dal is nyomulhatunk egymás ellen, ha kedvünk tartja. Tartaná, bizony, és ami késik, az nem múlik.

Aki egy igazán dögös szimulátor miatt akar heveny szívrohamot kapni („Vigyázz, rakéta balról!!! Mondom balról!!!!!! Zsu-23 előttünk, RAKÉTA INDUL... Sidewinder jön!!!! Rohadt F-16, aaaaaaargh...”) – egy

halott Mi-24 lövészének utolsó mondatai.), amint lehetséges, rohanjon és vegye meg! A program igazi nagy durranásnak ígért, és az is lett.

Trau



gépágyú-konténer, bombát, AA-8 Aphid légi-harc rakétát. Szóval, egy egész támaszpontot fel tudunk szántani.

Eléggé megdöbbentem az első felszállás alkalmával. Bekavartam Kazahsztánba, és elkezdtem a gépágyú-konténerrel lőni a lent álló Mi-24-eseket – majd hosszasan kerestem az állam. A következő történt: szabályosan megjelent a földön a sorozat nyoma (!), majd felrobbant a helikopter. Az éppen a 'kopter felé rohanó pilótát és társait leterítették a repeszek (!). Mikor kb. öt perc múlva visszatértem a helyszínre, még minden ugyanúgy volt: a testek, a „szántás” nyoma, minden... Mint a moziban. Arról nem is beszélve, hogy a területen elszórva lövöldözőgéppuskások találat esetén leroskadnak (nem elszáll!) a fegyverük mellé. A reptéren a teherautók mozogtak, felszálltak a gépek, leszálltak utánpótlásért, teherszállítógép érkezett, zajlott az élet. Az Apache szemmel láthatóan dobálta ki magából a zavarók tucatjait. Fel is robbantak a rakétáim, ahogy kell. Gyönyörű volt. Eddig számomra a Digital Integration Tornadója volt a csúcs, de máától fogva új mércével mérek mindent. A minőség és a játszhatóság egy olyan fokát érték el a DI-os fiúk, mint amit eddig sen-



Mostanában elárasztották a játékipiacot az interaktív mozik, 3D, renderelt animációkkal telis-teleltűzdelte filmek, melyek nem minden esetben hagynak az emberben maradandó emlékeket – a legtöbbször pillanatok alatt ráunsz a játékra, mert nem áll másból, mint animációból, filmrészletekből. Most végre itt van egy, a hagyományosan elkészített kalandjátékok közül. Fesztett hátterek, humoros történet és egy szemernyi önirónia – ezt mind nagy arányban megtalálsz ebben a remekműben. Nagyon várom a történet folytatását (ajánlom, hogy legyen!), mert a fejlesztők remek munkát végeztek – ha elolvasod a végigjátszást, neked is ez lesz a véleményed!

A Kékvérűek Klubja, London. Piers Fanshaw, a királynő legkiválóbb titkos ügynöke elnyújtózott a kényelmes bőrfotelben és nyugodt mosollyal kortyolgatta whiskeyjét. Éppen most érkezett vissza hosszú és fontos küldetéséből.

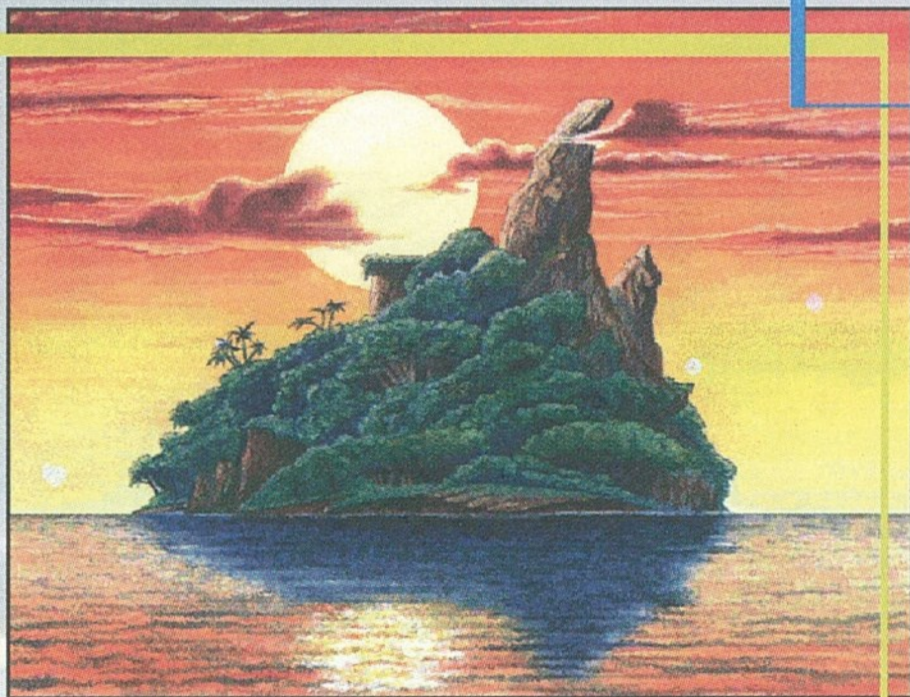
„Fanshaw” – vette ki szájából a vastag szivart az egyik előkelő klubtag.

„Most, hogy megnyerte a fogadást, mesélje el az egész történetet. Még most sem tudom felfogni, hogyan győzhetett ekkora hátrány ellenére. Igazán, ennyivel tartozik nekünk!”

Piers elégedetten vigorgott. Igencsak kockázatos fogadást kötött a klub tag-

jaival és mégis nyert – de ne vágjunk a történetek elé! Hosszú, feszült csend után Fanshaw nekikezdett furfangos sztorijának.

„Mint tudják, aznap érkeztem meg az Egyesült Államokból. Nagyon veszélyes küldetést kellett teljesítenem. Mikor befutott a vonatom, szóltam hűséges szolgálómnak, Mossopnak, szerezzen egy kocsit, hogy végre hazamehessünk. Mire kiértem, már ott is állt a taxi. Hazafelé menet rossz előérzet kerített hatalmába és mikor megérkeztünk, szóltam is a taxisnak, hogy várjon meg az ajtó előtt, hátha el kell mennem valahová. A házban nem várt vendég, csak egy macska. Közönséges utcai cicára hasonlított, de mégis volt benne valami rendkívüli. A hatalmas különbségre Mossop hívta fel a figyelmemet: tudott beszélni, még ha nem is ejtette helye-



sen a nevem! Miután esedezett a bocsánatomért, újból szóba álltam vele. Megrázó történetet mesélt: egy állítólagos Doktor Dinsey alakította át macskává a Gene Machinelt. Ez egy olyan szerkezet, amely két átlagos élőlényt egyé forraszt úgy, hogy az újonnan létrehozott teremtmény hordozza mindkét elődjének tulajdonságait.”

„Ez lehetetlen, Fanshaw, maga, hogy úgy mondjam, etet minket!”

„Ki kérem magamnak, élő bizonyíték a macska, amit majd történetem végén bemutatok önöknek. Ő volt a doktor 73. kísérlete, ezért hívják úgy,

hogy Hetvenhárom. Ezek után azt is elmesélte, hogy Doktor Dinsey szörnyetegeket akar létrehozni, hogy segítségükkel elfoglalja a világot. Ezért jött hozzám, Piers Fanshawhoz, mint a legbátrabb emberek egyikéhez.”

„Hm, persze...”

„Na, szóval én, mint az Angol Birodalom hűséges szolgálója, gondolkodás nélkül elfogadtam a feladatot...”

„De, Uram!” – szólt közbe Mossop – „az nem is úgy volt...”

„Jaj, Mossop, fogd be a szádat! Tehát, miután elfogadtam az ajánlatát, megkérdeztem tőle, hogy pontosan hol van a sziget. Sajnos, ezt már nem tudta megmondani, csak annyit, hogy egy bizonyos Nematode kapitánynak van némi sejtelve arról, merre találok – ehhez a kalandhoz pénz is kellett. Mint szolgálómtól megtudtam, hajó bérlésére nem volt elég pénzünk. Így hát nekiláttam, hogy a szükséges összeget összeszedjem. Az asztalon találtam egy szivartartót, a kanapén pedig a Sporting Times egy régi számát. Gondoltam, mindkettő jó szolgálatot tehet majd. A dolgozószobám íróasztalából előszedtem házam tulajdonlevelét, az egyetlen tárgyat, ami elegendő pénzhez juttathat, és egy kis szobrocskát, ami nagyon értékesnek látszott (de nem volt az). Ezután elkövettem leghibásabb lépésem az egész történet folyamán...”

„Mi volt az, Piers! Ne csigázzon, mondja már!”

„Bementem Mossop szobájába!”

„Jesszusom!”

„Higgyék el, én is megbántam! De muszáj volt. Nagyon hasznos dolgokat vettem bent észre: egy üveg whiskyt és egy fiola hashajtót. Mikor indulni készültem, az ajtóban egy levélbe botlottam. Mennyasszonyom, Mirabella de Camembert írta nekem. Biztos voltam benne, hogy szerelmes levél, hiányzom neki, mennyire vár engem. De sajnos tévedtem, csúnyán megszidott, hogy hogy mertem elmenni nélküle Amerikába – rögtön tudtam, azonnal meg kell látogatnom, ám úgy döntöttem, hogy mivel a világ sorsa fekszik a kezemben, ide indulok, a klubba. Arra számítottam, hogy önök majd megértéssel fogadják problémámat és örömet adnak nekem kölcsön egy hajót vagy

# OB NE HINE

némi készpénzt. Újból csalódnom kellett, de hosszas vita után végül is sikerült egy önökre nézve kedvező fogadást kötnünk. Pontosabban sikerült volna, ha az a nagypofájú senkiházi Kingpeace ide nem tolja a képét és meg nem nehezíti a dolgomat. Önök valamifajta biztosítékot követeltek tőlem, valamint egy olyan fogadást, amiben majdnem biztos, hogy önök nyernek.

Biztosítékként azonnal felajánlottam a házamat, amit „kegyeskedtek” elfogadni. Igen ám, de akkor még nem rendelkeztem fogadási ajánlattal, amiért önök odaadtak volna nekem egy hajót. Kifelé menet beleütköztem a szolgába, és egy mocskos ötlet jutott az eszembe. Elővettem a hashajtót és beleöntöttem Earl italába, utána szóltam a szolgának, hogy vigye be. Miután szegény Earl kétségbeesetten kirohant a W. C.-re, felvettem a névjegykártyáját. Ezt azért tettem, mert be kellett jutnom a királynéhoz. Azt is tudtam, hogy őfelsége nagyon érzékeny a pontosságra, márpedig találkozóm csak a következő hétre volt megbeszélve. Ezért valahogyan ki kellett adnom magam valamilyen előkelőségnek, hogy beengedjenek. Szerencsére az örököt könnyen átvertem Earl névjegykártyájának felmutatásával. Tervem sikerrel járt, így nyugodtan bejutottam Victoria királynőhöz. Elmagyaráztam neki a helyzetet és ő megértően bölintott, majd megkérdezte, mire lenne szükségem. Elsőként a hajózási tilalom felbontását kértem tőle, amit meg is adott, másodikra pedig az áldását. Kegyesen nem csak áldását adta, hanem egy levelet, mellyel bárhova bejuthatok, ahol Victoria neve szent. Mély meghajlással köszöntem meg adományait és távoztam. Ahhoz, hogy hajót kaphassak, egy fogadást kellett találnom. És hol találhatok legegyszerűbben egy olyan fo-

gadást, amivel könnyen elhitethetem önökkel, hogy győzni fognak?"

„A lőverseny!"

„Pontosan! Máris elrohantam újságért a vonatállomásra. A majdnem friss Sporting Timest odaadtam önnek és egy totálisan lehetetlen fogadást kötöttem. Erre elvitettem a régi és az új Sporting Timest egy hamisítóhoz Whitechapelbe, a nyomornegyedbe. A hamisítót a Crab and Sailorban találtam. A kocsmába lépve négy férfit pillantottam meg. Az első valamilyen munkás ember lehetett, ugyanis igencsak piszkos volt. Felajánlottam neki kendőmet, hogy megtörülközhessen, nehogy fertőzést szedjen össze. Továbbmenve megtaláltam a keresett személyt. Sajnos, csak fizetség ellenében volt hajlandó elvégezni a munkát. Honnan szerezzek még pénzt? – ez volt a nagy kérdés. Mirabella gyűrűje! De hogyan szerezzem meg tőle, hisz annyira szereti – kénytelen voltam újra cselhez folyamodni. Meglátogattam a lakásán, éppen a kertben tartózkodott, s persze megint csak morgolódtam, hogy egyedül kellett megírnia az összes esküvői meghívót. Amikor megkérdeztem tőle, hogy hány embert hívott meg, majdhogynem hanyatt vágódtam. Több mint ezer vendég! De most ezzel nem tudtam többet foglalkozni, meg kellett szereznem azt a gyűrűt. Megkérdeztem tőle, hogy nem vágyik-e valamire. Az a drága humorosan azt felelte, hogy egy nagyobb gyűrű nem ártana, de most megelégszik egy szimpla teával. Rögtön beszaladtam a házba, hogy szóljak Gertrude-nak, készítsen egy kis teát az úrnőjének. Szegény Gertrude, már annyira szenilis! Kapásból nőnek nézett, és azt se tudta, hogy ki az a Mirabella. De azért addig eljutott, hogy csinált egy teát. Mikor kiléptem a házból, egy érdekes növényt pillantottam meg a fűben. Felismertem, mert egy könyvben már láttam a képét. Azt írták, hogy a macskák nagyon szeretik. Máris kiteptem és hazarobogtam. Hetvenhárom éppen egy kiségeret próbált



meg elkapni: pontosan erre volt szükségem! Gyorsan felmutattam Hetvenháromnak a növényt – szemében furcsa fény villant, és mielőtt észbe kaptam volna, már a padlón ült és boldogan majszolta a virágot. Pár pillanatra rá furcsán elkezdett dülöngélni, aztán kábán elterült. Az egér szerencsére még mozgott annyira, hogy ijesztő legyen. Legújabb zsákmánnyal tértem vissza szerelmemhez, ahol már ott állt az asztalon a tea és egy sütemény. A tea jéghideg volt, a süti pedig olyan száraz, hogy szivarnak néztem. Az az ötletem támadt, hogy talán más is beleeshet ugyanebbe a csapdába, ezért beleraktam a szivaros dobozomba. A teáscsészét is elvettem, de mielőtt odaadtam volna Mirabellának, összekentem a piszkos kendővel. Mikor átadtam neki az olajos, sáros, jéghideg teát, megkérdezte, hogy mi ez. Erre mindenféle örültséget válaszoltam, például, hogy ezt használja a királyi család is, új indiai recept stb. Erre boldogan elfogadta. Amint kezébe vette a csészét felmutattam az egeret. Természetesen úgy megijedt, hogy mindent eldobott a kezéből sőt, még a gyűrű is leesett az ujjáról. Sűrű bocsánatkérések közepette a kijárat felé hátráltam, de persze a gyűrűt nem felejtettem ott. Egy kis büntudatom támadt, de gyorsan elhessegettem a kellemetlen érzést



és a kocsisnak megadtam a whitechapei címet.

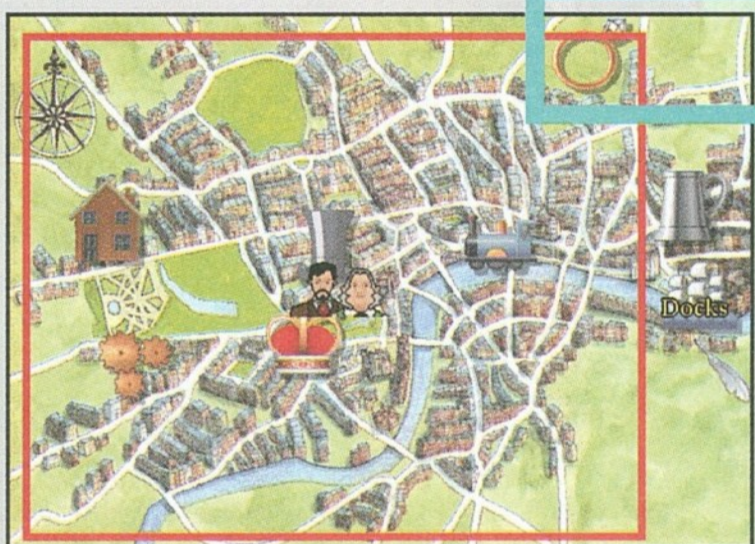
Amint átnyújtottam az értékes jeggyűrűt, a hamisító lázas munkába kezdett, és azt mondta, jöjjenek vissza egy kicsit később, addigra elkészül. Így is tettem: megparancsoltam a kocsisnak, hogy tegyen egy kört a városban. A körutazás ott végződött, ahol kezdetét vette: a hamisítónak azonban már csak a hűlt helyét találtam, viszont ott hevert az átírt újság. Rögtön visszajöttem

a klubba, ahol ön kénytelen volt átadni nekem a hajójának tulajdonlevelét – hiszen megnyertem a fogadást!

A következő feladat, felderíteni a sziget helyét. Rögtön a kikötőbe mentem, ahol megtudtam, hogy Nematode csak legenda, s állítólag egy mechanikus hallal közlekedik a víz alatt. Egész életét arra áldozta, hogy megtalálja Atlantis városát, de hogy miért, arról fogalma sincs senkinek sem. A kikötő-igazgató azt is elmondta, hogy egy férfi térképet készített Atlantis helyéről. A rajz leginkább egy párducra hasonlított, annak is a szemében van az elveszett város, viszont azt, hogy hol ez a párducforma, senki sem tudja. Megköszöntem segítségét és elindultam a tudományos akadémiaira, hátha ott valamilyen professzor tud erről valamit. Mikor megérkeztem, a teremőr nem volt hajlandó beengedni: csak akkor léphetek be, ha bebizonyítom, hogy igazi kutató vagyok. Rögtön átadtam neki a kis szobrot a dolgozószobámból. Fontoskodó arccal megáll-

pította, hogy főníciai, majd bocsánatot kért és beengedett.

Bent éppen hatalmas vita folyt. A tudósok többsége körülvevett egy alacsonyabb professzort, aki arról érvelt, hogy mennyivel több értelme lenne a Holdra jutás tervét pénzelni, mint a számítógépét. Persze azonnal lehurrogták. Odaléptem a géphez és kivettem egy kártyát, amin furcsa lyukak voltak. Állítólag ezek segítségével lehet irányítani ezt a masinát. A kártyával hazatértem, és felajánlottam Hetvenháromnak. Látják milyen hasznos ez a macska: az előbb fogott egy egeret, most meg széttépte a papírt."



„És ez mért olyan nagy öröm?”  
„Azért, mert így, mikor bedugtam a gépbe a kártyát, teljesen tönkrement. Ezért kénytelenek voltak elfogadni a kis professzor, Tipple tervezetét. Tipple ezután hozzám fordult és melegen megköszönte a segítségemet, továbbá meghívott egy utazásra a Holdra, amit boldogan elfogadtam. Ugyanis azt terveztem, hogy a Holdról készítek egy felvételt a Földről és ezen a képen megkeresem a Párduc Szemét. A délután folyamán felkerestem a professzort a lakásán. Azt mondta, mivel jelentkeztem az asszisztensének, össze kell szednem egy csomó cuccot, mielőtt felszállunk. Először is szüksége volt vitriolra, aztán egy távirányítóra, amivel a robotját, Robertet lehet irányítani és végül egy kis ebédre. A vitriolt és a távirányítót könnyen megtaláltam, de a vacsorával voltak problémák. A kocsmáros nem volt hajlandó nekem adni kaját, mivel nem vagyok igazi melós. Be kellett neki bizonyítanom igazamat! A feladat az

volt, hogy igyak egy förtelmes italból, ami olyan erős, hogy összeszorítja a szívet, a gyomrot, a tüdőt egyszerre, aztán... nem is részletezem. A lényeg az, hogy sikerült legördítenem belőle egy korsóval. A kocsmáros ezután a „hőstett” után már nyugodtan nyújtotta át az ételt. De még nem indulhattunk el, hiszen nem volt semmilyen fényképezésre alkalmas eszközöm. Whitechapelben van egy... hát... ööö... ház... ami, ööö..., hogy úgy mondjam nyilvános. Szóval kupi. Na, ezen a helyen készítenek olyan képeket, amelyeket aztán kiadják az újságok, hogy megszegyenítsék az illetőt. Undorító! Arra gondoltam, hogy mi lenne, ha innen szerezném be a szükséges be rendezéseket?

Már rögtön a bejáratnál nehézségekbe ütköztem. A recepciós nem volt hajlandó beengedni, miszerint csak klubtagok mehetnek be. Felmutattam neki őfelsége levelét, mire szívélyesen betessékelt. Felszaladtam a felső emeletre, ahol egy fiatalasszony állt egy fényképezőgép mellett. Beadtam neki mindenféle maszlagot, hogy mire kell a gép, mire ő kölcsönadta. Szükségem volt még egy kis villanó porra. Szerény kémiai tanulmányaimból annyira még emlékeztem, hogy ha púdert keverek alkohollal, abból robbanóanyag készül, de elég kis erejű. Ezért hát a klubban talált púdert összelöttyintettem a whiskeyvel. Most már felszállhatunk. De az utazás messze nem volt olyan felhőtlen, mint amire számítottuk. Elsőként az volt a gond, hogy a professzor csak két ember súlyával számolt, mikor kikalkulálta az út pályáját a Holdra, tehát el fogjuk téveszteni. Tudtam, hogy Mossop a hibás! Hála gyors problémamegoldó képességemnek, ezt is megúsztuk: az űrhajón talált kalapács-csal kiütöttem egy rudat a helyéről, beállítottam a karrokkal azt a pályát, amivel egyenesen a Holdra érkezünk...

#### El Capo

A játék további, teljes leírását megtaláld a CD-n a TARTALOM alkönyvtárban: GENEMACH.DOC és GENEMACH.TXT!

### P i l o m é t e r

486 DX2-66, 8 MB RAM

20 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,  
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS

Virgin

Vissza a gyökerekhez. Szuper grafika, zene. Humoros, ironikus történet, igazi kalandjáték. Talán nincs is negatívuma, amit fel kellene rónom a készítőknél. Nagyon tetszett – s bár az elején nehezen indult be a történet, napokig nem tudtam abbahagyni, míg végig nem játszottam!



PC-X TOP



# Port Game

A K C I Ó

l e i r á s

# Pray for Death

„Are you ready to Die?”

A múlt havi PC-X lemezmellékletén található egy programot, mely a Pray for Death nevet viselte. A Virgin szrencsére nem törődött a nyárral és a vele járó „uborkaszézonnal”, kiadta az év legjobb és legszínvonalasabb verekedős játékát. Nem akarok senkit sem untatni a műszaki részletekkel, inkább ugorjunk egyből fejest az egészbe.

A játékot bármelyik Microsoft rendszeren futtathatjuk, legyen az Dos vagy Win95. Elsősorban a Dos-os installálást javallom, mert kisebb teljesítményű gép esetén ebben a módban fut a lehető leggyorsabban, nem beszélve arról, hogy megelégszik 8 mega RAM-mal.

A kerettörténet szerint a Halál gondolt egyet, s egy dimenziókapun keresztül visszahozta az életbe a letűnt korok jó néhány neves harcművészt. A dolog érdekessége, hogy valami hasonlót tapasztalhattunk a Warriors című műnél is, de tulajdonképpen senki sem várhatja el, hogy egy verekedős játéknak valami mélyebb mondanivalója legyen. Na, lássuk!

Egy játékos üzemmódban a főmenüből a One Dead opciót választva juthatunk tovább, majd a cselekmény izgalmas fordulatot vesz, háromfelé ágazik.

**Story mode:** a lehető legegyszerűbb megközelítés.

A Mortal rajongóknak bizonyára ismerősként köszön vissza a megjelenő fastruktúra, aminél alulról felfelé haladva mindenkit el kell gyepálni, majd a főellenfelet, a Halált kell lejártni alattvalói előtt.

**Tag team:** rendkívül érdekes. 3-5-7 szereplőt kiválasztva kell felaraszolni a fán, a lényeg:

- ha kikapsz, a következő, általad kiválasztott karakter folytatja a küzdelmet,
- ha megnyered a meccset, a következőben a megmaradt energiáddal állsz ki. (Hogy érthetőbb legyen: ha perfektre vered az ellenfe-

led, akkor a következő meccsen is teljes energiád van, ha pedig félig elverték – de győztél –, akkor a következő viadalban fél energiával állhatsz ki.)

**Death mode:** csak akkor választhatod, ha Demon erősségű fokozatban (erről később) végigverted a társulatot. Ebben a módban a Halált személyesítheted meg.

Két játékos kedvű egyén esetén hasonlóképpen alakul a választási lehetőség.

**Vs mode:** egymás ellen durr bele.

**Team mode:** mindketten kiválaszthatok 3-5 vagy 7 embert, majd a főgyőztes az, akinek több részgyőzelmé van.

**Tag team:** lényegében ugyanaz, mint egy játékos módban.

feltétlenül szükségesek:

**Zoom:** minél közelebb vannak egymáshoz a küzdők, annál nagyobbak a képernyőn, cool!

**Blood:** hányingered van, nem bírod a vért? Akkor kapcsold ki!

**Shadows:** árnyékolás, lassabb gépnél nem árt kiiktatni.

**Numbers of rounds:** 1, 3, vagy 5 menetes lehet egy küzdelem.

**Time:** 30-60-90 másodperces, vagy időlimit nélküli lehet a mérkőzés.

**Credits:** vereség esetén hányszor akarod folytatni?

**Difficulty:** nehézségi fokozat, választhatasz Dead (könnyű), Ectoplasm (normál), Zombie (kemény), Demon (nagyon kemény), Entity (hű, de nagyon kemény) közül.

Ennyi lenne tehát az, amit a legfontosabbnak tartottam. Ha a képek, vagy a demo alapján megtetszett a játék, kukkants be CD mellékletünkre, ahol a Cikkek között speckó ütéseket, kivégzéseket találsz – vannak dögivel. Ha tudom a teljes listát, természetesen közreadom.

Véleményem szerint nagy előnye a proginak, hogy sokféle zajkártyát ismer, s érdekes színfolt a mostanság elterjedt stratégiai játékok által keltett számítástechnikai szürkeségben. A teszt-példányt az Automextől kaptuk, s az ára sem túl veszélyes: 7192 Ft. Biztos vagyok benne, hogy olyan nagyon gyorsan nem fogja senki sem unalmasra játszani, úgyhogy... sok sikert!

Jon



De mi van akkor, ha házibuli lenne, de meghalt a CD-lejátszó? No music, unalom, esetleg elfojtott „zörejek” a másik szobában. Erre nyújt megoldást (nem a „zörejekre”) ez az opció:

**Tournament:** egymenes bajnokság, melynél 16 emberi játékos küzdhet egymás ellen, kieséses alapon.

**Double death:** kétmenetes, maximum 8 személyes buli, véletlenszerű kijelöléssel. Aki kétszer vesz, az mehet át a másik szobába...

**Final league:** maximum 10 személyes tömegbunyó, elsősorban a pontszámok a mérvadók (erről is később).

Még egy kis segítség a játékhoz, bár erre magad is rájöhetsz. Az Options menüből csak azokat az állítási lehetőségeket említem, melyek





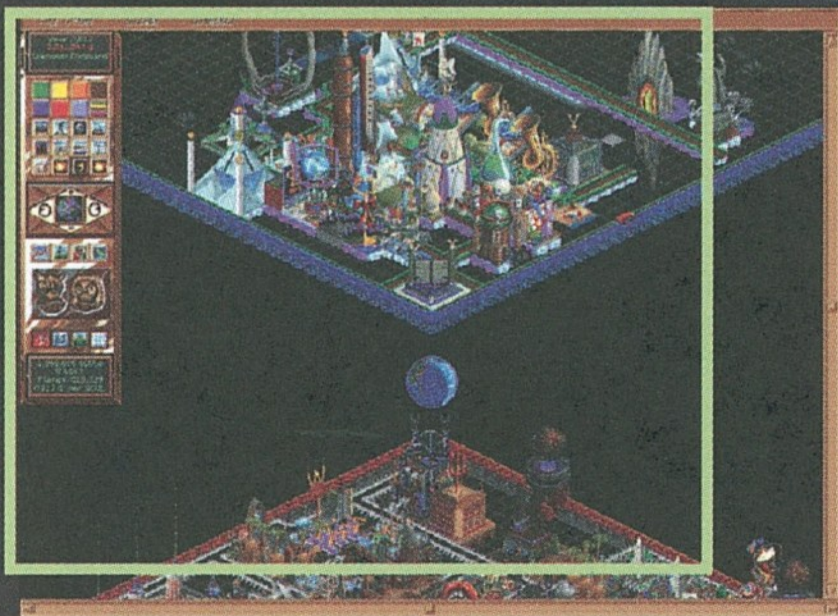
„– Hol a pokolban van a poklom? Már megint a te szenteskedő angyalaid vannak a középpontban!

**M**ert te csak mindig a tüzes üstöddel törődsz, ahelyett, hogy az elkárhozott lelkeidet reinkarnálnád és bezárnád az egész részeges ördögökkel telj kóceráját!

– Mint mindig, szavaidból most is a féltékenység búze árad, Júpi. De tehetsz bármit, a bolygón élők hetven százaléka ugyanis a pokolban hisz.

– Nagyképűséged is mutatja, hogy méltán kaptad meg a legkénkövesebb pokol vezetője címet. Bár szerintem a bélpoklos név még inkább illene rád. Egyébiránt azon a hetven százalékon könnyen segíthetünk! Click!

– Lucifer verjen meg, mit csináltál, lelkeket veszték! Még szerencse, hogy hatékony büntetésem vannak, és így jóval több pennyt kapok minden egyes kárhozatra ítelt lélekért, aki átlépi birodalmam kapuját. Többek között az alvilág bejáratá-



nál legalább nem egyesével kell a szerencséseknek bejutniuk, ellentétben veled, az egérlyukad mennybe illő, nevetséges mérete miatt.

– A szavaidba rejtett udvarias célzást hűvös nyugalommal fogadom. Ne feledd, fentről minden jobban látszik. Például azt a találó feliratot is régóta látom, ami neked úgy látszik elkerülte a figyelmed: „... hagyj fel minden reménnyel!”

– Mindig tudtam, hogy a te „komm-gyalaid” állnak a dolog mögött. Nem baj, már intézkedtem az ügyben, telepítettem néhány újabb démonképző központot, megnövelve ezzel a kapura vigyázó ördögök számát. S mint az köztudott, angyalasszony katonáid elrepülnek harcedzett „gonosztevőim” elől.

– Nálatok a meleg, úgy látszik, az agyatokra is káros. Nem elég, hogy az angyalaim AQ-sabbak (Angyal hányados), mint a DQ-talan (Démon hányados) sátánpalántáid, ráadásul még te is elfelejtetted, hogy a kapu mellé nem ártana úgynevezett – hallottál már eme intézményről? – Limbot, sörözöt építeni. Az aljanépnek kell a sör a munkához. Erről jut eszembe Zong, hozzáal be magadnak a frigóból egy dobozzal, és láss munkához.

– Ne hergelj fel, mert nem állítom le a kiképzést, s a vérszomjasságtól túlfűtött ördögök ketchupot csinálnak a Paradicsomodból. Bár ahogy a lelkek számát elnézem, még egy zóna-adag spagettire sem lenne elég...

– Ne füstölögj, elég ha a poklod krátereinek okádják a füstöt! Ebből is látszik, hogy démonjaid még egy épkezláb tüzet sem tudnak rakni.

– Gyere csak le, majd megtudod, milyen forró is lehet a lábad alatt a talaj!

– Nem mehetek, hiszen én az angyalok vezére vagyok, nem támadhatlak meg. Gyere te fel, legalább megtisztulsz bűneidről. Van gyökérkefének és szappanunk, és a melegvízellátás sem akadozik.

– Szappan. Hmm? Mi az? Ezen nem fogunk összeveszni. Támadáás!!!



„– Ennyit sikerült megmenteni az EMBO-k bolygóján megmaradt fekete-fehér doboz tartalmából, ó mindenek felett álló sötét erők vezére! Küldjünk oda rendfenntartó erőket?”

– Nem, Jasper. El-mehetsz! Nos, mi a véleményed mindenek felett álló jó erők vezére? Szerinted helyesen döntöttem?

– Nem, szerintem meg kellett volna akadályozni a szükségtelen démonhullást.

– Miért, talán azt hiszed, az angyalok kerekedtek felül?

– Ki más?

– Természetesen a démonok!

– Ugyan már, ezzel a hathatvanhatos DQ-val? Nevetséges.

– Mintha a héthetvenhetes talán sokkal több lenne...

– Jaj szállj már le rólam!

### Pilométer

486 DX2-66, 8 MB RAM

8 MB HDD, 2x CD-ROM

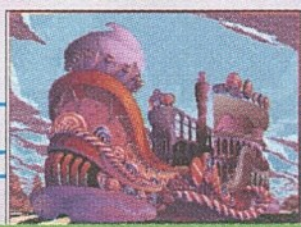
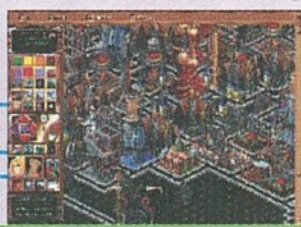
Soundblaster,  
és ismertebb hangkártyák

DOS 6.0 és Win 95

Lucas Arts (Mixim)

Hál' istennek hosszú a játékmélet, ráadásul szép a grafika is, sok benne a poén. Az egészben a legjobb az alapötlet, amit profin dolgoztak ki. Minden tetszett benne, sehol semmi kifogásolnivaló...





# RELIFE

*Azt hiszem, az előző párbeszédből kiderült, hogy a progi igencsak különös feladatot állít a játékos elé: a mennyország és a pokol vezetését (Júpí: no igen, a menny került előre... Zong: ne kezd megint!). A kezelés elsajátítása nem fog gondot okozni. Egyrészt nagyon hasonló a Simekben és a Ceasar II-ben megszokotthoz, másrészt a játék profi és humoros tanító résszel segít – igaz, nem könnyű, így a helyet inkább a tippeknek tartjuk fenn!*

**M**indegyik épület bocsát ki jó és rossz hullámokat. A mennyben a jó hullámok pozitívan hatnak az épületek fejlődésére, míg a pokolban negatívan és természetesen ez fordítva igaz a rossz hullámokra.

- A kapuk (gates) és a reinkarnációs állomások (karma station) a pokolban jó, a mennyben rossz hullámokat sugároznak.
- Az ördög/angyal képző központok (trainig center) és szállások (topia), pozitívan hatnak az épületek fejlődésére.
- Az épületek igazából, szín szerint, jutalom és büntetés típusok. Létezik egy kevert szín, mely mindenki számára lakható s olcsóbb, azonban kapacitása a legfejlettebb változata esetén is csak töredéke a többinek. A bekerülő lelkek csak meghatározott épületbe mehetnek, azaz csak meghatározott jutalmat kaphatnak, vagy büntetéstől tisztulhatnak meg.
- Míg a mennyben a rövid és kanyargós, addig a pokolban a hosszú és egyenes utak a hatékonyabbak.
- Az alvilág lelkei nem szeretik más típusú lelkek társaságát, míg a Paradicsom (lásd még: ketchup – Zong) lakói kifejezetten kedvelik azt. Ez úgy valósítható meg, hogy lent, a nagy színterületeket utakkal elválasztjuk egymástól, míg fent színpacnikat keverünk egymáshoz.
- Az „Erő Mely Kezdetből Fogva Létezik” minden egyes, a kapun átlépő (!) lélek után bizonyos összeget fizet. Ez független a lélek színétől, azonban nagyban függ az épületek átlagfejlettségétől. Minél fejlettebbek az épületek, annál több pennyt kapunk.
- A kiképző központban befolyásolhatjuk, hogy a jelentkezők hány százalékát „vegyék fel”. Minél jobban válogatnak, annál okosabbak, „szakmabelibbek” (magasabb DQ,

illetve AQ) lesznek szolgálk. Munkájuk eredményesebb végzése a létesítmények kapacitásának növekedéséhez vezet.

– Az importált dolgozók intelligenciája kilencven körül mozog.

– Kezdekor az angyalokat is importáljuk. Ezek lényegesen többbe kerülnek, mint a hazaiak, tehát érdemes átállni az utóbbiak kiképzésére.

– Bizonyos lélekszám (50e, 500e, 5 millió, 50 millió, 500 millió) után speciális épületeket kapunk. Ezek nagyon jó/rossz hullámokat terjesztenek, s megakadályozzák a véletlen katasztrófák környéken történő károkozást.

– Az 1,000,000,000 lélekszám elérésekor lehetőségünk nyílik az Omnibolge, illetve Love Dome megépítésére. Ez az épületfajta újabb 1 milliárd lélek minden igényét kielégíti (beleértve a reinkarnációt is).

– Minden egyes alkalommal, mikor fejlődik az EMBO-k civilizációja, nő az alvilág és a menny területe is.

– A véletlen katasztrófák nagyon bosszantóak és sok kárt okoznak, de kikapcsolhatóak.

– Utolsó tipp: az „afterdos.ini”-ben a resolution átállítható!

Végezetül egy példa az elinduláshoz, angyal szemszögből. Első lépésben leraktam egy kaput. Ezután bekötöttem a Karma Stationt a reinkarnálóba. Mikor ez kész volt, utakkal felosztottam a területet, lehetőség szerint szabályos téglalapokra. A felosztásnál arra kell gondot fordítani, hogy a pályán található kövek lehetőleg belekerüljenek az általunk elkerített részbe. Ezek a kövek energiát szolgáltatnak, igaz, előbb szifonokat kell rájuk telepíteni úgy, hogy egyszerre több kő is foglalt legyen. A felosztott részen elkezdtem keverni a színeket, kb. 3x3 kocka volt egy szín. Ezután a megépíthető épületekkel foglalkoztam – tapasztalatból mondom, hogy érdemes



középszintűvel kezdeni, bár ez több pénzbe kerül. A kapu mellé leraktam egy söröző depót azoknak a lelkeknek, akik a helyhiány miatt várnak. Persze ez csak vésztartalék, mindig legyen felesleges lakórész minden színű léleknek. Ezt a grafikonok segítségével (!) igen hatékonyan figyelemmel kísérhetjük. Innen már minden gyorsabban halad, főleg, ha a space-szel elindítjuk az időt. Ígérem, lesz olyan is, hogy másodpercenként egymilliót kaszálunk és minden épületünk teljesen fejlett lesz!

A játék nagyon jó, bár eredetileg a poklot és mennyországot párhuzamosan kell vezetni és nem ellenségek. Egyedül a két segítőnk veszszeszik, akik mindig jó tanáccsal látnak el minket, persze mindegyik a saját birodalmát segíti és fúj a másikra. (Ez utóbbi főleg az ördögökre igaz – Júpí.) Hosszú időn át is igazán élvezhető a játék. Csak ajánlani tudom.

„– Tudjuk, Júpíkám, többes szám, közösen írtuk!”

„Jó van na, szállj már le a billentyűmről, agyonnyomod az angyalkáim!”

„OK, most feldühítettél, „Kecsap-Akció” indul, B-terv!”

„Zooong, az igazság ideát van!”

Zong és Júpí

## Deadlock

– Több TARTH kolonizáló is landol a Cyclone IV-en, parancsnok. A többi idegennek eddig semmi jele, de a bolygó scan-  
nelése még nem ért véget. Vigyázzanak!

– Nyugalom, majd felkészülten várjuk őket...

Nagy vonalakban ez a ke-  
rettörténete a Accolade  
stratégiai játéknak,  
melynek alapvető célja eltér  
a megszokottól, hiszen a  
megnyeréséhez nem feltétle-  
nül szükséges minden ellen-  
felet megsemmisítenünk.

Elég, ha megépítjük a játék  
kezdetén meghatározott meny-  
nyiségű városközpontot (City  
Center). A help (tehát a  
programozó gárda) azzal az  
egyszerű ténnyel indokolja  
ezt a furcsa újítást, hogy  
ehhez az épülethez

szükséges a legna-  
gyobb mennyiségű  
és legtöbb fajta  
nyersanyag. Érde-  
mes odafigyelni a  
gépi ellenfelekre,  
mert ők egyértel-  
műen a városköz-  
pontok megépítésé-  
re törekednek.

A kezdeti beállít-  
ásokhoz tartozik  
még a faji hova-  
tartozás kiválasz-

tása is: mindegyik néppel  
másképpen ajánlott játszani,  
hiszen valamennyiüket külön-  
féle speciális tulajdonságok  
segítik a túlélésben. Egyi-  
kük több nyersanyagot ter-  
mel, a másik erősebb kémhá-  
lózati kiépítésére képes, a  
harmadik pedig pusztán a  
fizikai erejével emelkedik  
ki a többiek közül. (Ők a  
Tarthok, a kedvenceim.)

A landolási zóna kiválasz-

tása után (érdeemes sík területeket  
választani, mert itt lényegesen több  
lehetőség van az élelem és fakiter-  
melésre is) szemünk elé táruló koló-  
nia nem kecsegtet sok reménnyel. A  
játék legnagyobb sajnálatomra nem  
real-time rendszerű, hanem körökre  
osztott. Ebből következően, miután  
végeztünk a feladatok kiosztásával,  
tovább kell adnunk a kört a követke-  
ző játékosnak. Egységeinket a térké-  
pen, míg a kolónia életét a kolónia  
madártávlati képén irányíthatjuk.  
Kezdetben csak néhány munkás áll  
rendelkezésünkre, melyeknek száma a  
lakóházak mennyiségével és a felhal-  
mozott élelemmel egyenes arányban  
nő. Az, hogy egy épület elkészült,  
nem jelenti azt, hogy azonnal el is  
kezdí áldásos tevékenységét: munká-  
sokat kell beosztanunk, hogy dolgoz-  
zanak a létesítményben. Ezt egészen  
egyszerűen úgy tehetjük meg, hogy a  
bal gombbal megfogjuk a grabancukat,  
és folyamatos nyomva tartás mellett  
áthelyezzük a kívánt objektumba. A  
piros aurával körülvett emberek lá-

hegységekben, illetve a mocsaras területeken  
kevesebb (4000-4500 fő).

Nem árt, ha minél hamarabb elkezdünk áldoz-  
ni a tudományos fejlesztésekre, mert segít-  
ségükkel sok gondunk megoldódik majd. A na-  
gyobb helyet foglaló épületek (pl.: univer-  
sity, factory) összemennek, s végül már csak  
egy kockát foglalnak el. Hatékonyságuk megnő  
és sebezhetőségük csökken (persze csak a to-  
vábbfejlesztés után). Fejlettebb bányáink  
már a mélyebben elhelyezkedő nyersanyagot is  
képesek kitermelni, valamint a korszerűbb  
gyáraknak a Holocaust tank legyártása sem  
okoz majd gondot. S végül, de nem utolsósor-  
ban a fejlettebb vízi, szárazföldi, és légi  
egységek is csak a megfelelő technológia ki-  
fejlesztése után kerülhetnek a gyártósorra.

A grafika sem tartozik ugyan az első osztá-  
lyúak közé, de azt hiszem, ebben a  
kategóriában nem is ez a fő cél. Számomra  
mindenesetre kellemes színfolt volt a mosta-  
ni stratégia próbálkozások között.

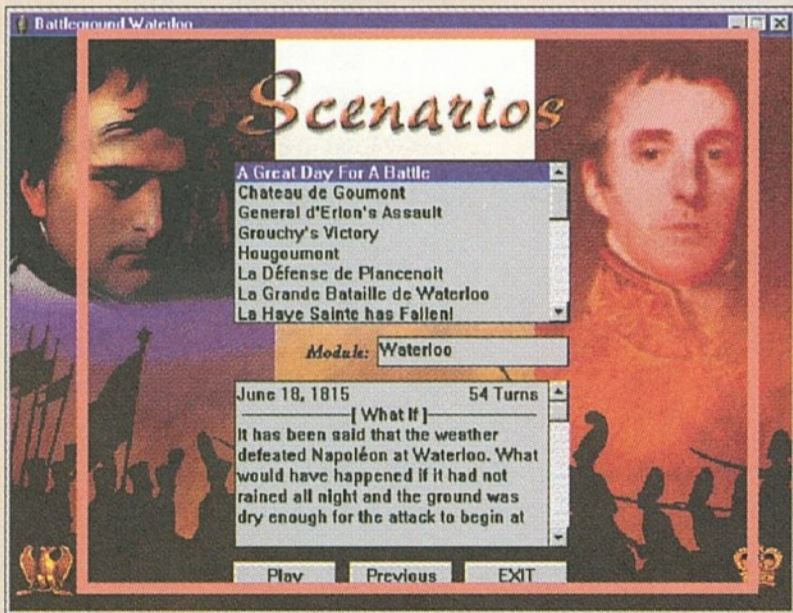
Zong

## Battleground – Waterloo 1815

Mint ígérték, nem sokkal az első két  
részt követően, megjelent az Empire  
Interactive Battleground sorozatának  
harmadik tagja, amely Napóleon legutol-  
só és egyben leghíresebb csatáját dol-  
gozza fel.

Mint ismeretes, 1815 márciusában Napóle-  
on megszökött elbai száműzetéséből, és  
partra szállt Franciaországban. Gyorsan  
sereget gyűjtött és a belgiumi Waterloonál  
megütközött az angol-porosz-holland seregek-  
kel. Hajdanán ez a csata Napóleon vereségé-  
vel végződött, és ezek után száműzték Szt.  
Ilona szigetére, ahol 1821-ben meghalt. (Pe-  
dig még azt sem lehet mondani, hogy esélyte-  
len volt, tudniillik ő volt túlerőben.) Na,  
ami akkor neki nem sikerült, most valóra vál-  
hat: Waterloot kipróbálhatjuk mi is, vagyis  
földbe taposhatjuk Wellington seregeit.

A PC-X júniusi számában (12-14. oldal) már  
volt szó az előző két részről. Mivel a keze-  
lőfelület szinte ugyanaz, mint a Gettysburg-  
ben, teljesen felesleges még egyszer leírni  
az egészet, legalább is én annak ismeretében  
egész jól elboldogultam a programmal. Néhány  
apróság változott csupán, pl. hogy a gyalo-  
gosok felállhatnak négyzet alakba is, védve



zadók, az ő dolgoztatásukra nincs  
lehetőség. A rebelliseket megfékez-  
hetjük újabb múzeumok építésével,  
művészeti tárgyak készítésével (ame-  
lyet az Art Complex-ben adhatunk pa-  
rancsba), vagy sokszor szimpla vára-  
kozással. A módszer nagyban függ at-  
tól, hogy a morál éppen növekvőben  
vagy csökkenőben van-e. Ezt a fenti  
ikonok egyikével nézhetjük meg. Egy  
területen legjobb esetben is csak  
ötven munkás, tehát ötezer ember  
(vagy éppen nem ember) élhet. Ez a



magukat minden oldalról stb. Arra sem emlékszem előzőből, hogy korábban a menekülő csapatok külön rajzot kaptak volna, amikor eldobják a puskáikat és fejvesztve elrohannak. Egy szó mint száz, aki az előző részeket élvezte, ezt sem hagyhatja ki. Stratégia-őrülteknek feltétlenül ajánlott. Ez a cikk is csak azért íródott, hogy figyelmeztessen minden érdeklődőt: a legújabb darab kapható már a boltokban...

**Pelace**

## War Wind

*„Valahol messze, ott, ahol még a fény is ritkán jár, létezik egy gyémánt: Yavaun. Különös, távoli világ, a misztikum, az idegen szépség és a tökéletesség birodalma. Négy faj lakja, amelyek szinte mindenben különböznek egymástól. Eddig, a Tha' Roon császárok uralma alatt, viszonylagos béke honolt. Ám mint minden diktatúra, ez is megdőlt, s kitört a lázadás. Most a bolygó szinte forrong, minden lény felkészült a döntő harcra, melynek tétje nem kisebb, mint önmaga és fajtájának léte és fennmaradása.*

A közönyös Obblinoxok, akik rejtett barlangrendszerek mélyén titkon ismét visszanyerték hajdani erejüket, egykoron a Tha' Roon haderő gerincét alkották. Most volt haduraik ellen kell felhasználni-

uk régi és újonnan szerzett harci tapasztalataikat.

A régi birodalom urai alatt rabszolgaságban sínylődött, növényyszerű Eaggraák az ezeréves láncok szétépéséért harcolnak. Hatalmas tömegekben gyülekeznek, bízva abban, hogy félelmetes állóképességük és a föld kitűnő ismerete által meg tudják állítani az ellenfél katonáit.

A hatalmas varázslatok és a nehezen elsajátítható, ám halálos harcművészeti tudományok talán elegendőek lesznek, hogy megvédjék a Shama' Li népet a bolygón folyó örüllettől. Végső céljuk nem csak a gyengék védelme, hanem a négy populáció kibékítése, s együttélésének elérése, egyenlőségben és testvériszeretben.

S végül, a kígyóféle Tha' Roon-ok, az egykoron tündöklő civilizáció utolsó leszármazottai. Kimagasló harci tudásuk segítségével próbálják meg újraépíteni császárságuk omladozó romjait.

Mind a négy populáció megpróbálja a lehető legjobban kihasználni adottságait, hogy végül a zűrzavarból ő kerüljön ki győztesen. A kin-



csek, a legendás hősök, s a biológiai felfedezések mindmind ennek a célnak elérésében segédkeznek..."

A játék első ránézésre a Warcraftra hasonlít, bár kezelése nem olyan egyértelmű. Ez először el is vette a kedvem attól, hogy komolyabban belemerüljek a War Wind világába, ám ahogy olvasgattam a készülőben levő kézikönyv vázlatait (ugyanis ezt is elküldték az előzetes béta CD mellé) egyre inkább készletet éreztem egy kis játékra – nem is rossz!

**Zong**

**WAR WIND**

# NetGames Maraton

**A PC-X és a SimStim támogatásával hamarosan útjára indul**

# Az Év Versenye!

**Világméretű Warcraft II, Duke Nukem 3D, Doom II, Command & Conquer és Screamer hálózati bajnokság!**

**A fődíj: 120,000 Ft**

**A bajnokság felől érdeklődni és limitált létszámban jelentkezni a 112-8848-as vagy a 06-20-210-234-es telefonszámon lehet.**

# M VÍZÉLY

# H Í R E K

## Microsoft Home

Hamarosan megjelenik a jó néhány Microsoft HOME termék új kiadása. Mivel az itt felsorolásra kerülő programok mindegyikéről írtunk már, sőt némelyikről többször is, ezért most csak a legfontosabb újdonságokat, érdekességeket szeretném bemutatni.

A programokkal kapcsolatban közös jellemzőként lehet megemlíteni az egyre intenzívebb kötődést az Internet-hez. Az Encarta 96 Encyclopedia, a Cinemania 96 és a Music Central 96 ugyan már megtette az első lépéseket a Hálózat felé azzal, hogy a legfrissebb híreket havonta, csokorba kötve letölthették és így aktualizálhattuk az adatbázisukat, de a '97-es kiadások még ennél is tovább mennek egy lépéssel. Az Encarta 97 Encyclopedia cikkeinél

tésekkel, de ezenkívül egyes filmek, illetőleg lemezek esetén találkozunk egy Cinemania/Music Central Connections gombbal, amelyre kattintva további információhoz juthatunk a Hálózaton keresztül. Végül, de nem utolsósorban meg kell említeni, hogy a könyvespolcra felkerült egy új könyv, az Internet Directory, vagy teljes nevén a Microsoft Bookshelf Internet Directory 1996-97 Edition (ennek papírváltozata kicsit több mint 700 oldal), amely 77 témakörbe csoportosítva több ezer Web oldal, ftp-site, gopher és newsgroup címét tartalmazza, rövid leírásokkal együtt. Természetesen ez a lista rendszeresen bővíthető, aktualizálható.

A **Bookshelf 1996-97**-ről sok újat nem lehet elmondani, hozza a szokásos formáját. Bezzeg az Encarta 97 Encyclopedia! Először is kinőtte a CD-jét, immáron két teljes lemezt foglal el, legalábbis a hozzám eljutott



A **Cinemania** és a **Music Central** egy kicsit látványosabb lett (a két program kinézete teljesen azonos). A játékokból megszokott intró után az eddigieknél sokkal szebb és érdekesebb főmenüben találjuk magunkat, amely minden indí-

táskor más és más. Minden alkalommal más-sik csoportra, együttesre, művészre, túsára hívja fel a figyelmünket, illetve más kérdést tesz fel a filmekkel, a zenével kapcsolatban. Túrát említettem, amely nem más, mint a tavalyi Encarta Encyclopediában megismert körút, azaz egy-egy témát jár körül egy ismert személy vezetésével. Szinte mondanom sem kell, hogy ilyen túrákat a későbbiekben az Intertnetről is letölthetünk.

Giraffe



a More Information gombra kattintva többek között megtudhatjuk, hogy milyen új, frissített információ tartozik a témához (Yearbook), milyen kulcsszóval érdemes keresni a Microsoft Network Online könyvtárban, illetve az egyes témákkal mely Web helyek foglalkoznak részletesebben. A Cinemania 97 és a Music Central 97 – és természetesen az Encarta 97 Encyclopedia – adatbázisai továbbra is bővíthetőek a havi frissí-

Deluxe Edition (nem tudom lesz-e más vagy csak ez). Nemi átfedés (elsősorban szöveg) azért van a két lemez között, de csak azért, hogy ne kelljen annyit cserélgetni. A már említett bővített online lehetőségen túl az Encyclopedia tartalmaz még néhány újdonságot. Az egyik ilyen a 360° View, egy olyan kép, amelyet az egér segítségével körbe tudunk forgatni 360°-ban, sőt még fel és le is „nézhetünk“ (27 ilyen található a CD-ken, pl. Esztergomról vagy egy kínai kerékpártárolóról). A másik említésre méltó novum a kollázsok gyűjteménye. Ezek a kollázsok – 20 „darab“ van összesen – egy-egy témát dolgoznak fel, összegyűjtve és látványosan tálalva a témához kapcsolódó cikkeket és kiegészítő információkat.

Az **Encarta 97 Atlas** sokkal több multimédiás kiegészítőt (szöveget, képet, hangot, videót stb.) ad a térkép mellé, így az egyes helyekről jóval többet tudhatunk meg. Másrészt, az előző változattal szemben a '97-es Atlas több, közel egy tucatnyi térképfajtán képes bemutatni Földünket vagy annak egy részletét. Így például találunk politikai, tektonikus, domborzati vagy műholdszerű térképet is.

## Microsoft játék

A mellékelt kérdések a hamarosan megjelenő Microsoft Magic Schoolbus Explores in the Age Dinosaurs programból lettek válogatva. Ha helyes megoldásokat küldesz be, Microsoft Home programot és egéralátétet nyerhetsz!

- Mit jelent, ha egy állat hidegvérű?**
  - Nehéz kihozni a sodrából.
  - Az életfunkcióikhoz szükséges energiát a Nap sugaraiból meríti. Éjszaka csak lassan tud mozogni.
  - Vérének hőmérséklete mindig 20 Celsius fok alatt marad, még kánikulában is.
- Hány éven át „uralkodtak“ a Földön a dinoszauruszok?**
  - 1,6 millió
  - 16 millió
  - 160 millió
- Milyen leletről híres Bajorország?**
  - fészkeben lévő tojásokon ülő dinoszaurusz
  - Archaeopteryx kövület, amiből arra következtettek, hogy a madarak a dinoszauruszok leszármazottai a legrégebbi,
  - 228 millió éves dinoszauruszleletet

3D Akció  
Hellbender

M  
VÍZÉLY

# HELLBENDER

Microsoft Home

Emlékszel? Nem is volt olyan régen, hogy a Független Bolygók Koalíciója kifejlesztett egy fajt, amely arra volt hivatott, hogy agresszivitása révén megvédje a Koalíciót. A Bionok, akik pár nap alatt képesek voltak lenyomni akár egy teljes bolygót is, öntudatra ébredtek és rátámadtak a Koalícióra. Igen, igen, ekkor jöttél te, s amikor már minden veszni látszott, kihúztad a csávából a világot: hosszú és keserves harc végén leromboltad az utolsó és legerősebb Bion erődöt a Fury bolygón. Sajnos maradtak túlélők, pár nappal ez előtt egy Bion eredetű bomba lerombolta a Koalíció Vadászpilóta Akadémiáját a Sebek bolygón. Mindenki odaveszett. A Koalíció azonnali mozgósítást rendelt el. Újra csak Te vagy az egyetlen reményünk!

Bizonyára már mindenki sejti, hogy a Hellbender a Fury3 folytatása. Annak a Fury-nak, amely egy időben jelent meg a Terminal Velocity-vel, s amelyre úgy hasonlított, mint egyik tojás a másikra. Mint később kiderült, ugyanaz a fejlesztő csapat állt mindkét játék mögött, csak a kiadó volt más. Az új kategóriát (repülő szimulátor és shoot'em-up keverék) teremtő korai elődök összehasonlításáról olvashattatok a PC-X 1995 szeptemberi számában.

Mi változott egy év alatt? Technológiai szempontokat figyelembe véve, időközben kifejlődött és már második változatánál tart a DirectX, minden Win95-ös játék alapja. A Hellbender is erre épül, így futtatható alacsony, 320x200-as felbontásban is (ha visszaemlékszünk, a Fury éppen azért maradt

alul a Terminal Velocity-vel folytatott versengésben, mert nem volt alacsony felbontású üzemmódja, nagyfelbontásban pedig totálisan játszhatatlannak bizonyult egy 486-oson.) Azt is rögtön hozzá kell tennem, hogy már tavaly is mindkét játék Pentiumot nevezett meg minimál konfigurációnak, ami engem akkor nagyon felháborított, ma már elfogadható! Én most is egy 486 DX4-120-on voltam kénytelen tesztelni (már nem sokáig – a szerk.), bár ez közel azonos teljesítményt nyújt egy P75-tel. A tapasztalatok meglehetősen vegyesek. Ezen a gépen a játék igazából csak 320x200-as felbontásban játszható, így viszont érthetetlenül csúnya a grafikája. Magasabb felbontásokban a minőség sokat javul, csoportos összetűzé-



sek során azonban a sebesség iszonyatosan visszaesik, ezzel teljesen tönkretéve a játszhatóságot. Ez azért sajnálatos, mert az elmúlt év során számtalan játékfejlesztő cég bebizonyította, hogy a DirectX segítségével nagyon szép, nagyfelbontású (!) grafikával rendelkező játékok lehet készíteni, amely ráadásul kiválóan futt a fenti konfiguráción is (például a Fire Fight, amelynek leírását az előző számunkban találjátok). Az is igaz viszont, hogy képes kihasználni a grafikus kártya 3D gyorsító képességeit, amelyek segítségével biztosan jobb eredményeket ér el.

A történet folytatásában egy új vadászgép – a Hellbender – prototípusával repülünk, melynek belső felépítése természetesen eltér a korábitól. Mindenkire rábírom, hogy eldöntse, milyen funkciót tölt

be az elnagyolt „műszerfal” előtt botkormányt rángató kar, s hogy megéri-e ezért feláldozni a képernyő nagy részét (szerencsére ki lehet kapcsolni). A kezelése is bonyolultabb, közel 30 billentyűzetkombinációt kell fejben tartani annak, aki uralni akarja a teret, de legjobb beszerezni egy joysticket (Microsoft Sidewinder 3D Pro javasolt). Az igazi újdonságot a fedélzeti számítógép, E.V.E jelenti, aki Gillian Anderson (Scully ügynök az X Aktákból) hangján szólal meg. Továbbá a Hellbender energiaszintje megosztható a fegyver és a pajzs között, bár ennek működése számomra még nem egészen egyértelmű.

A játékot többen is játszhatják, sőt, a DirectX-ben rejlő lehetőségeket kihasználva akár az Interneten keresztül is. Előtte azonban próbáljátok ki a játszható demót, amely a Microsoft másik új játékával, a Monster Truck Madness-szel együtt meg-



található CD mellékletünkön. Utóbbi egy autóverseny, ahol csupa óriáskerekű járgány (Big Foot!) vesz részt (wow, hegyvölgyön száguldozhatsz, fejre állhatsz), s a novemberi számában bővebben is szólnunk róla.

TRf  
(TRf@idg.hu)

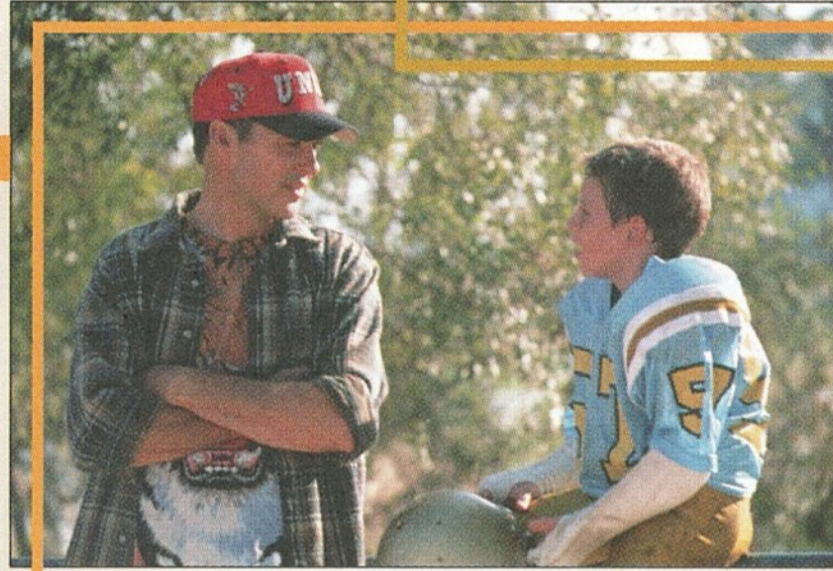


## Közös többszörös (Multiplicity)

rendezte: Harold Ramis  
főszereplő: Michael Keaton, Andie MacDowell  
írta: Chris Miller és Mary Hale

Doug Kinney-n (Michael Keaton) már szinte csak a csoda segíthet, hogy megoldja komplikált életét. Egyre nehezebben tudja összeegyeztetni a dolgait. Életének két nagy szerelme imádnivaló felesége (Andie MacDowell) és a munkája. Sajnos egyszerre két helyen, mint odaadó férj és családapa és mint megszállott üzletember, nem tud helytállni. Már az idegösszeomlás határán áll, mikor egy szeniális genetikusnak fantasztikus ötlete támad: klónozással kettőzzék meg Kinney-t! Ez a megoldás tökéletesnek tűnik, de arra senki sem számít, hogy ezzel az eredeti ember problémái is egyenes arányban növekedni fognak...

nyát. A fájdalomtól indulatában uralkodni nem tudó apa (Samuel L. Jackson) lelövi a gyilkosokat és börtönbe kerül. Az eset nagy port kavar a kisváros eseménytelen életében. A vádlott fiatal védőügyvédje, Jake (Matthew McConaughey) hamar rádöbben, milyen veszélyes ügybe keveredett. Álláspontja mellett ennek ellenére is következetesen kitart, még akkor is, ha tudja, ezzel saját, sőt családja életét teheti kockára. A kérdés az, mit tehet a törvény embere egy olyan vidéken, ahol az előítéletek uralkodnak és a lakosság egy része rokonszenvezik a Ku-Klux-Klannal, mert a két áldozat fehér ember volt - a vádlott pedig fekete...



rid

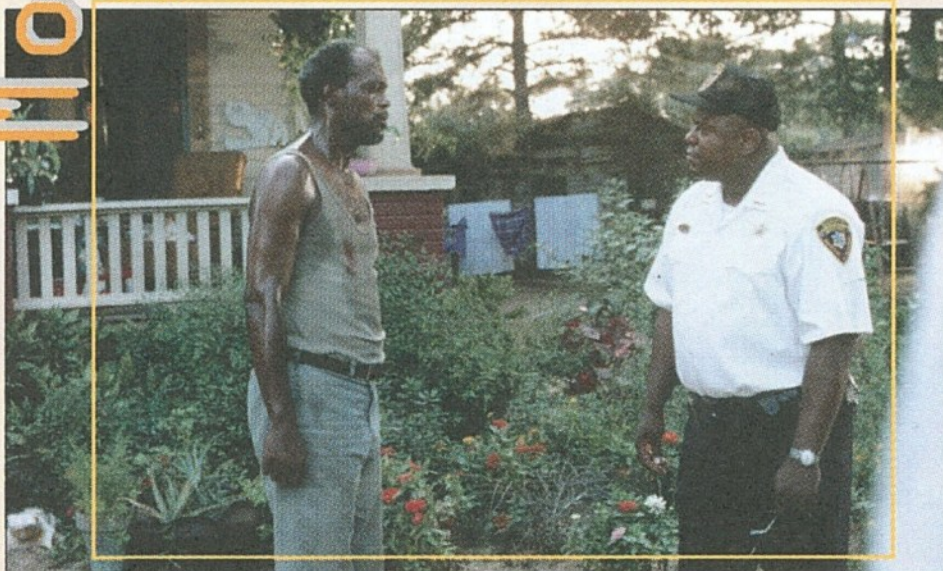
## Ha ölni kell (A Time to Kill)

rendezte: Joel Schumacher  
főszereplő: Matthew McConaughey, Sandra Bullock, Samuel L. Jackson  
írta: Akiva Goldsman

Egy amerikai kisvárosban két férfi brutálisan meggyilkolja egy munkás tízéves kislá-



Movie



PROGRAM-LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE  
ALAPALGORITMUSOK  
ELJÁRÁSOK ÉS FÜGGVÉNYEK  
ÖSSZETETT ADATSZERKEZETEK  
FÁILKEZELÉS  
DINAMIKUS ADATSZERKEZETEK  
RENDEZÉSI ÉS KERESÉSI ALGORITMUSOK  
NUMERIKUS MÓDSZEREK  
OBJEKTUMORIENTÁLT PROGRAMOK  
ANIMÁCIÓ, ÜTKÖZÉSI FELADATOK

PROGRAMOZÁSI FELADATOK ÉS ALGORITMUSOK

# TURBO PASCAL

NYELVEN

COMPUTERBOOKS

Levél cím:  
1253 Budapest, Pf. 71. Telefon: 175-1564  
Bp., XII. Tartsay V. u. 12. Telefon/Telefax: 175-3591



# MUSIC CITY

Ahogy a világ változik, úgy lüktet a zenei stílusok széles skálája is, hiszen divatok jönnek-mennek, eltűnnek s visszatérnek. Ezek közül mégis akad egy-kettő, amelyek állócsillagként állnak a zenei kínálat egén. Elsőként emliteném a soul-t, amely talán a könnyűzene egyik legrégebbi stílusa, de folyamatos fejlődés, korszerűsödés mellett mind a mai napig meghatározó szerephez jut. Egy egészen kiváló soul korongról szeretnék szólni: **The Tony Rich Project - Words** nagyon kellemesen ringató, kiváló hangulat-teremtő zene, mely titokban segíti a baráti vagy alkalmi látogatókat, hogy néhány percen belül otthon érezzék magukat. Külön kiemelném a fantasztikus hangulatú **Ghost** című dalt.

Stílusváltás következik: a **Deep Blue Something - Home** édes testvére a Trash Can Sinatras nemrég megjelent lemezének. Friss, brit rockzene. Az album egy fantasztikus instrumentális dallal indul, majd a megérdemelten nagy sláger, a **Breakfast At Tiffany's** következik. A hangzás elég egyedi, a gitár torzitása az űs öreg **Shadows-t**, míg az ének nagy progresszív bandákat idézi - a zene mégis könnyen emészthető.

A két eddig említett BMG kiadvány után következnek egy harmadik. **Enrique Iglesias** debütáló korongja ismét bizonyítja, hogy az alma nem esik messze fájától, hiszen az előadó a híres Julio Iglesias fia. A félig olasz, félig spanyol album kellemes, bár az biztos, hogy a papa sikereit Enrique nem fogja elérni. Lírai dallamok, romantikus hangulat.

Ha már latin, akkor **Carrapicho - Fiesta De Boi Bumba**. Jó kis brazil zene, a szamba és a népzene találkozásából származó, populáris world music. Afrikai, indián és portugál vér keveredésének eredménye dobgépek és lábdobok nélkül. Csak igényeseknek!

Apropó Afrika! Hadd említsem meg **Neneh Cherry-t**, aki

miután egy gyönyörű gyermeknek adott életet, készített egy nagyon jó albumot. Újra elhangzik a nagy-nagy sláger, a **7 seconds**, amelyet férjével Youso N'Dor-ral ad elő (ez az úr az afrikai kapcsolat). A korong címe egyszerűen csak **Man**.

Megjelent a **Pet Shop Boys** legújabb, **Bilingual** című korongja. Az együttes a **Go West** című Village People dalból himnuszt faragott, és új stílust teremtettek a videoklip-scenen is. A **Bilingual** is hemzseg a zenei ötletektől.

Könnyű zenei földindulást okozott a **Snap! Attack**. **Power** című dalukat szerintem minden halandó hallotta már. Most két albumuk jelent meg: egy **Best of...** válogatás és egy dupla remix-album.

Populáris és talán ezért világsiker (három hete a Mahasz TOP40 élén) a **Fugees**. A kimagasló **Killing Me Softly** mellett a **Bob Marley** által is előadott sirtó-himnusz, a **No Women, No Cry** a lemezen négy verzióban is megtalálható.

Eddig nem említettem a hónap kemény srácait, a rockereket, akik két albummal képviseltetik magukat a lapokon. Az egyik a torz, hamiskásan reszelős **The Smashing Pumpkins** új lemeze, a **Zero**. Igaz, jómagam nem estem hanyatt tőle, de Nirvana rajongók bizonyosan kedvelni fogják.

A **Pearl Jam** tagjai két Neil Young lemez között készítettek egy saját albumot is. A borító ismét fantasztikus, szeniális, új, különböző, forradalmi, izgalmas, tele ötletekkel, felfedezésre váró részletekkel. Magában is egy igazi művészi alkotás. A

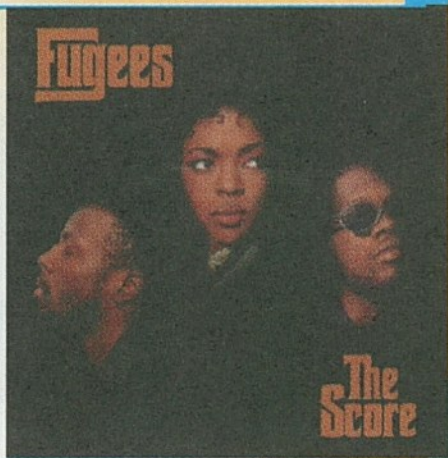
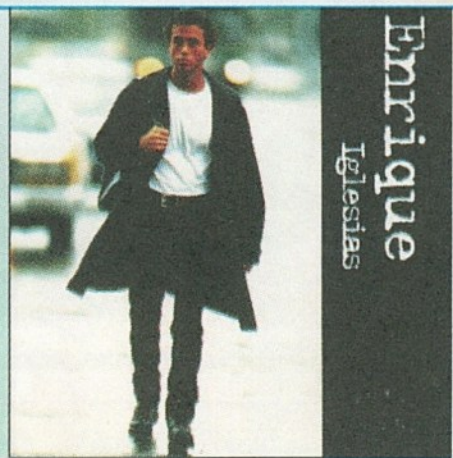
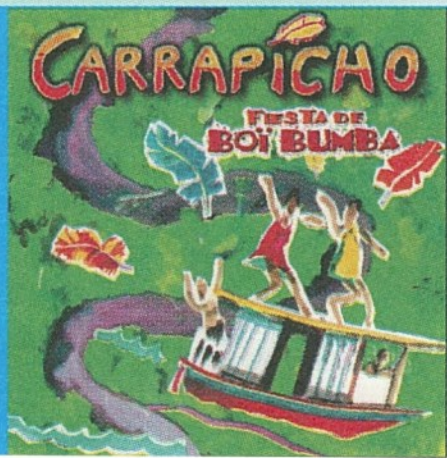
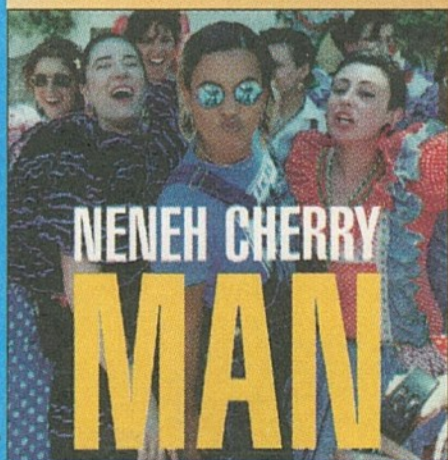
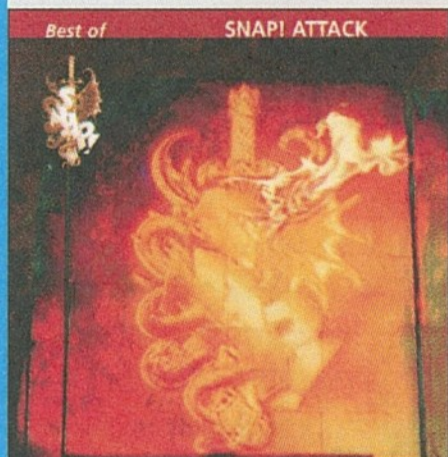
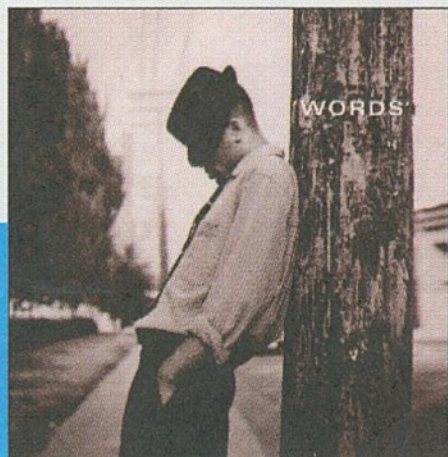
zene hamisítatlan Seattle-i rock, az ellentmondást nem tűrő, lázadó stílus legjobb jegyeit magában hordozó lüktetés...

A kissé borúsabb amerikai előadók után következnek egy nagyon vidám magyar énekes: **Sipos F. Tamás**, aki ezúttal jól besorózott. Albumának producere és zeneszerzője kiváló barátom, **Pierrot**, aki ezúttal is nagyot alkotott. Élvezetes, vidám albumot készítettek Sipivel. Természetesen most is reggae és dub elemek teszik vidámmá és napsugarassá szomorú napjainkat. Akit ez az album nem vidít fel, forduljon pszichológushoz. Érdekes meglepetés az **Azt Ígérted** és az **Arcok**, amelyeket akár **Pierrot** is énekelhetne.

E havi második magyarrunk a **Slam** zenekar. Megnyugtattak arról, hogy a magyar rockzene nem is olyan borzasztó, mint amilyennek néha gondolom. Az album nagyon tetszett, emlékeztetett az egykori **Griff** zenekar egyetlen korongjára, amelyet kedveltem. Jól kimunkált kórusok, kellemes szőnyeghangzások jellemzik a tehetséges csapat bemutatkozó korongját, **Csordás Levente** hangja pedig igazán rockos.

Ennél jobb magyar zenekart mostanában csak egyet hallottam: a **Ki Mit Tud-on** „felfedeztem” a szegedi **Berlin Blau-t**. Magyar viszonylatban hihetetlen, hogy egy amatőr zenekar ilyen jó legyen. Ha én hanglemezkiaadó lennék...

Gyu



# M

## VÍZÉLY

### Hardware Depo

A múlt alkalommal az alapvető beviteli eszközök ismertetését kezdtem meg, hiszen ezek nélkülözhetetlen részei bármely számítógép konfigurációnak. Az pedig, hogy a számítógépek összetevői között az alacsonyabb árkategóriát képviselik, nem azt jelenti, hogy mindegy a választott darab minősége. Éppen ellenkezőleg, kevés bosszantóbb dolgot tudok elképzelni, mint azt, hogy egy pár ezer forintos alkatrész alkalmatlansága miatt a komplett gép használata válik körülményessé.

A hegyi beszéd után evezünk át e havi témánk óceányi vizeire: most a mutatóvezérlő eszközökről, azokon belül főként az egerekről lesz szó. A téma valóban óriási méretű, hiszen rengeteg variációval találkozunk, s a legtöbb alkalmazás elképzelhetetlen mondjuk egér nélkül.

#### Az egér – úgy általában

Népszerűségét könnyű kezelhetőségének és alacsony árának egyaránt köszönheti. Mindkét előnye abból a tényből fakad, hogy viszonylag egyszerű elv alapján működik (mindössze két irányt figyel, s ezek változása határozza meg pozícióját). Az egér a soros porton át kommunikál a géppel – a PS/2 csatlakozótípus érdekel még szót, működésében teljesen megegyezik a soros vonallal, de itt a jelzések kötöttek, hiszen nem egy tetszőleges meghajtó program értelmezi azokat, hanem a BIOS-ba beépített rutin.

#### A gép egér (mechanikus)

A mozgást két mechanikai érzékelő jelzéseiből számítja ki a kezelőprogram. Az érzékelőknek végtelenített pályán kell futniuk, ellenkező esetben a mozgási terület erősen korlátozott lenne... A végtelenített pályán egyenletesen történő mozgásra az emberiség már régen megtalálta a megoldást, amely nem más, mint a kerék. A kerék azonban csak két irányban mozog, ami az egernél nem elég, hiszen a sík minden irányában el kell mozdulnia, így a megoldás egy gömb alkalmazása. A gömb felületéhez két érzékelő csatlakozik, melyek egymáshoz viszonyítva derékszögben vannak, ennek köszönhetően pontosan mérhető a mozgás irányvektora. Ezen szerkezet működtetéséhez nem szükséges

más, mint egy sima felület, melyen a golyó csúszásmentesen tud haladni.

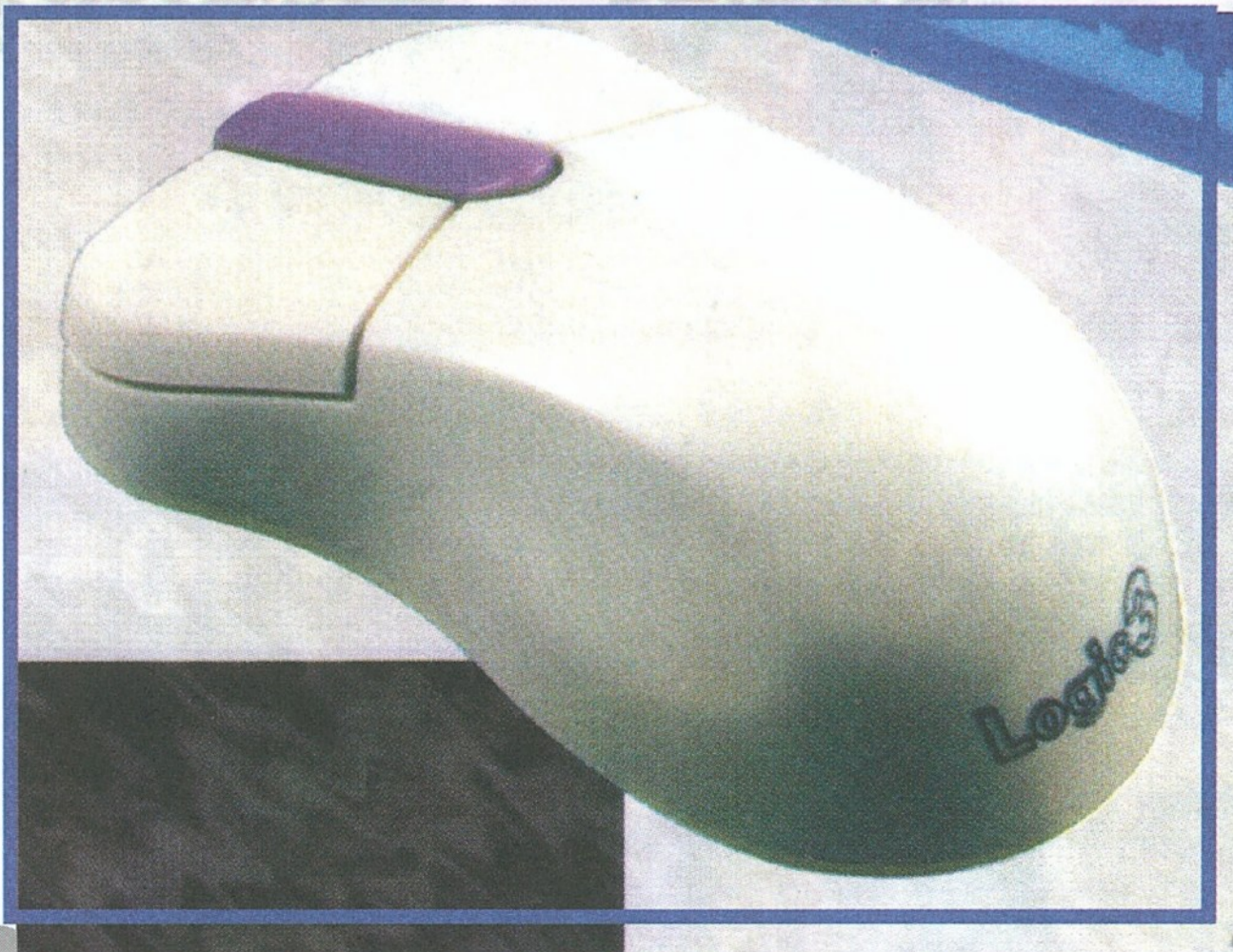
Általános „meghibásodásnak” tekinthető a mechanikus egereknél az elkoszolódás; havonta egyszer nem árt megtisztítani a gömb és az érzékelők felületét. Javasolom, hogy valamiféle antisztatikus tisztítófolyadékot használj, de a gyógyszerári alkohol, esetleg sebbenzin is megfelel. Papír zsebkendőt tilos használni, leváló szálai ugyanis rátekeredhetnek az érzékelők tengelyeire és tönkretesznek azokat – egyébként is „szöszöl”. A tisztítás során ügyelni kell arra is, hogy a túlzott mennyiségű folyadék az eszköz belsejébe jutva zárlatot okoz, a tisztítókendőt ezért éppen csak megnedvesíteni szabad. Remélem egyértelmű, hogy ennek veszélye miatt csak kikapcsolt állapotban végezzük a tisztítást.

#### A látnok egér (optikai)

A mozgás irányvektora ennél a típusnál nem mechanikai, hanem optikai úton szerzett információkból számítható ki (tehát nincs benne görgő alkatrész), vagyis valamilyen fénysugárral dolgozik (infra-, lézer- vagy mezei látható fényel). A fénysugár visszaverődési tulajdonságát használjuk ki, tehát az optikai egereknél az egérpad felülete tükröződő. Működéséhez mindenképpen speciális (adják az egér mellé) padra van szükségünk, ez alól csak az úgynevezett opto-mechanikai típusok képeznek kivételt. Ezeknél is egy golyó fut a felületen, az optikai érzékelők pedig erről kapják meg a szükséges információkat. Az optikai alapon működő egerek általános jellemzője a sajnálatosan magas ár, cserébe viszont megbízhatóbb eszközt kapunk. Az elkoszolódás sem jelent hibaforrást, mozgó alkatrészek hiányában csak az érzékelők, vagy a visszaverő felület karcosodása okozhat hibát.

#### A hanyattegér (trackball)

Az egerekkel szoros rokonságban álló eszköz, valójában nem más, mint egy megfordított egér, aminek megnövelt méretű labdáját nem egy lapon mozgatjuk, hanem ujjunkkal görgetjük. A berendezésnek kivételesen frapáns magyar nevet is sikerült adni: hanyattegér. A hanyattegér „normálisan cincogó” társaihoz képest jobban ki van téve az elkoszolódás veszélyének, hiszen futófelülete folyamatosan kapcsolatban áll az ember kezével. Hogy ne kelljen állandóan tisztogatni, a gyártók kénytelenek olyan anyagokat hasz-





fel, hogy meg kell szereznem az új BIOS-t az alaplapom gyártójának WWW site-járól, vennem egy új E-PROM-ot, beégettetni valahol, majd kicserélni az alaplapban. Aztán elkezdett derengeni valami arról, hogy létezik egy Flash E-PROM nevezetű varázslat, és amikor előszedtem az alaplap leírását, kellemes meglepetés ért.

másik példa a Plug & Play szolgáltatás. Nem kell ecsetelnem azoknak, akik már próbáltak egy gépben egyszerre működésre bírni mondjuk egy modemet, hálózati kártyát, meg még egy hangkártyát is, hogy ez néha mekkora szenvedéssel jár. Mennyivel is kellemesebb, amikor az ember bedugja az új kártyát a gépbe és az „magától elsikálja” az IRQ, DMA, hexacím beállításokat! Ez pedig igazán megér egy kis pepecselést. Örömmel az örömben, hogy a teljesen „no name” lapok hiába képesek elvben arra, hogy a BIOS tartalmukat ilyen módon megváltoztassuk, nagyon valószínű, hogy lehetetlen hozzá az upgrade-et megszerezni.

Esetemben az SP3-as típusú alaplapom gyártója, az AsusTek példás módon segíti az upgrade elvégzését. Egyrészt az alaplap leírása oldalakon át tárgyalja a folyamatot, illetve a laphoz mellékelt

lemezen megtalálható az átírást elvégző program. Arról nem is beszélve, hogy

Internet site-jukon könnyedén hozzáférhető a legújabb verziójú BIOS, a legfrissebb Flash E-PROM programozó software és egy tonna leírás, amiben pontosan, részletesen és érthetően elmagyarázzák a mikénteket és hogyanokat. Ezzel a kb. 300KB-os pakettel – aminek a beszerzéséért külön köszönet

nálni, melyhez kevésbé tapad szennyeződés, de mégis csúszásmentesen futnak rajta az érzékelők. A drágább anyagigény miatt a jobb minőségű hanyattgerek ára magasabb, s elterjedésük is ennek megfelelően korlátozott. Leginkább akkor találkozhatunk velük, ha nincs hely az egérmozgatásra: notebookok, játéktérmi gépek vagy információs konzolok használják előszeretettel, de természetesen léteznek asztali PC-k részére gyártott változatok is.

Szokás szerint kifutottam a helyből, remélem azért sikerül tördelőszerkesztőnknek bepasszíroznia. Legközelebb folytatom, és ezt vehetitek fenyegetésnek is!

Schuerue

## Flash E-Prom

Amikor a fejembe vettem, hogy az alaplapomban csücsülő AMD DX4/100-at lecserélem egy 133-asra, akkor azzal a problémával találkoztam, hogy a BIOS-om nem képes kezelni az új procit, s újabb kiadású BIOS-ra volna szükségem. Arra készültem

lik a lapjaikat, amiknek a tartalmát a felhasználó képes mindenféle külső hardware eszköz – értsd: E-PROM égető – alkalmazása nélkül megváltoztatni. Hogy ez miért jó és fontos egy „hétköznapi” felhasználó számára? Csak két példa: a közelmúltban jelentek meg 486-os alaplapba illeszkedő, de akár Pentium teljesítményt nyújtó CPU-k. Ezek kezelésére elvben alkalmas alaplapok sokasága működik számtalan felhasználónál, de a BIOS nem ismeri még ezeket az új processzorokat. A



## 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...

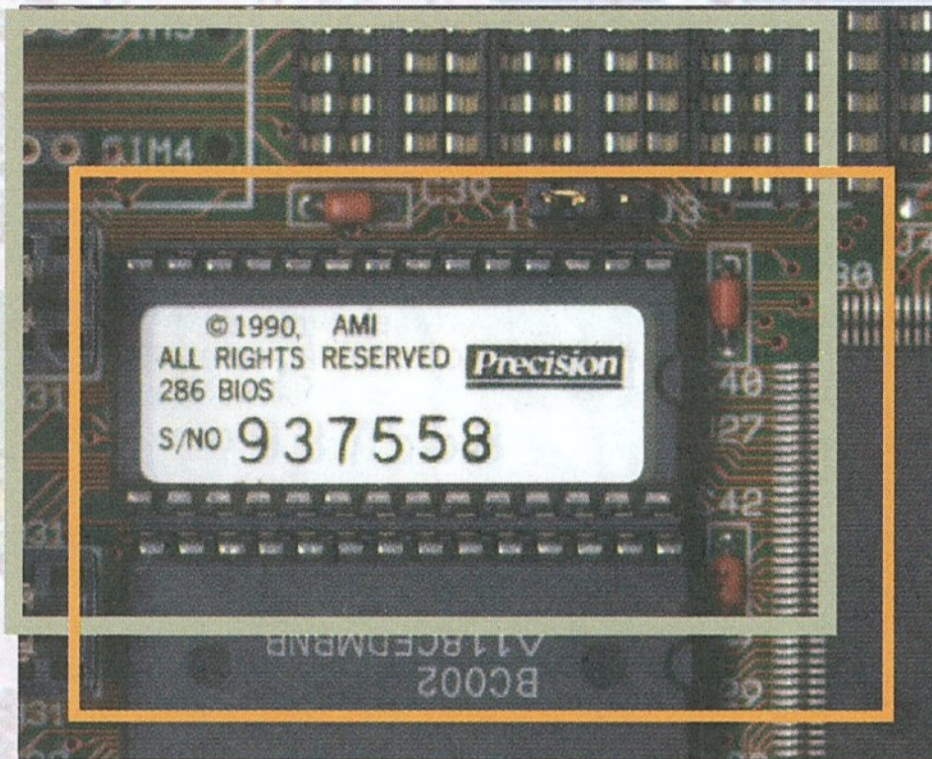
Afterlife	9 800	Pandora Directive	11 800
Bermuda Syndrome	10 800	Quake	9 800
Command & Conquer	8 800	Settlers 2	8 800
C&C Covert Operations	3 800	Space Hulk 2	10 800
Formula One Grand Prix 2	9 800	Tilt	3 800
Need For Speed Spec. Ed.	9 800	Z	9 800

**A COMPAIR IDEJE ALATT TOVÁBBI ÁRKEDVEZMÉNYEK!**

illeti Tom a Hawk-ot és Lgaby-t –, könnyűszerrel megcsináltam az upgrade-et, s így szerzett tapasztalataimat szeretném megosztani a tisztelt olvasóval!

Nagyon fontos, hogy nagy körültekintéssel végezzük a Flash E-PROM programozását, mert ha valamit elszúrunk, akkor az alaplapunk nem lesz képes bootolni, és így nincs rá módunk, hogy a hibát saját erőből korrigáljuk! Már most szólok: ez tényleg az a munka, aminek hibás végzése komoly következménnyel lehet a gépünk lelkivilágára, illetve a pénztárcánk vastagságára! Ha nem vagyunk bizonyosak magunkban, akkor bízzuk szakemberre a dolgot. Arról ne is álmodjunk, hogy a nem pontosan az alaplapunkhoz készített BIOS működni fog! Tehát nem válik valósággá az „ez is Award, az is Award, majd csak működik” álom. Például az SP3-as lapon belül is volt két olyan chipset verzió, amely nem képes kezelni az AMD-

X5-133ADW procit, hiába ugyanannak a gyártónak, ugyanolyan típusú lapja! Ezzel el is érkeztünk a leginkább időrabló művelethez, azaz az alaplap verziójának azonosításához. AsusTek-ék pontosan leírták, hogy mit kell keresni és hol, tehát ezzel sem volt sok bajom.



Miután meggyőződtem, hogy az van a birtokomban, ami kell, és mindenki kompatibilis mindenkivel, neki láttam a „hardware-telenítéshez”. Mielőtt komolyan

piszkálni kezdtem volna a küttyüt, mindenféle memória managert nélkülöző lemezről bootoltam – az „égető” program nem állja őket –, és a már említett programmal csináltam egy másolatot a gép aktuális BIOS-áról, biztos, ami biztos alapon. Csak ezután jött

az, hogy a gépről lekaptam a fedelet, és azt a két jumpert, ami az alaplapon a BIOS átírását engedélyezi vagy tiltja, írási pozícióba tettem. Két ilyen pozíció volt, az egyik 5V-on, míg a másik 12V-on végzi ezt a műveletet. A leírás azt a tanácsot adta, hogy próbáljam először az 5V-ot, aztán ha nem megy – a program szól, ha baja van – próbálkozzak a 12V-tal. Így is tettem. Szólt is, a 12V-ot szerette. Számomra meglepő gyorsasággal elvégezte az átírást – nem egész egy perc alatt –, majd felszólított, hogy kapcsoljam ki a gépet, és bootoljak újra. Jól idomított felhasználó módjára lelöttem a szerkentyűt, a jumpereket visszaállítottam eredeti, a BIOS írását tiltó módba, majd kissé félve újra be-

használó módjára lelöttem a szerkentyűt, a jumpereket visszaállítottam eredeti, a BIOS írását tiltó módba, majd kissé félve újra be-



# SEPTOWIN

Integrált Ügyviteli Rendszer  
AZ ÜGYVITEL SZINFÓNIAJA



Sowah Hungary Kft.

1134 Budapest, Lóportár u. 9.

Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532

**LIBRE** – pénzügyi és számviteli program: folyószámla nyilvántartás, ÁFA-feldolgozás, banki és pénztár-feldolgozás, tárgyi eszköz nyilvántartás, mérleg-eredménykimutatás.

**NAS** – Nagykereskedelmi Anagnyilvántartó és Számlázó program: készletmozgatási folyamatok kialakítása, raktárkezelés tetszőleges számú raktárban, számlázás, bizonylatkészítés, leltározás.

**BMP** – Bér és Munkaügyi Program: arcképes személyzeti nyilvántartás, tetszőleges kifizetési és levonási jogcímek kialakítása, dolgozónként definiálható bérszámfejtési képletek, tetszőleges típusú nyomtatványok kitöltése.

**TNT** – Titkársági Nyilvántartás: iratkezelés-iktatás, feladatok nyilvántartása, dolgozónként és típusonként.

**GUN** – Gépármű ÚtNyilvántartó program: a személygépkocsik használatának és a használattal kapcsolatos költségek nyilvántartása.

**AGY** – Vezetői Információs program: jelentéskészítés a LIBRE, NAS, BMP, TNT, és GUN modulok adataiból.

**REP** – Adatbázis karbantartó program: az áramkimaradásból vagy géphibából adódó adatsérülések helyreállítása.

Egerek és Emberek

Flash E-Prom

Amiga Emulátor

kapcsoltam – tökéletesen működött. A BIOS az összes beállítását elfelejtette – mondjuk ez várható volt, úgyhogy bizti, ami bizti, az eredeti BIOS beállításokat hasznos lehet feljegyezni. Felismerte a HDD-ket, számos új opció tűnt fel, szóval minden szépnek és jónak látszott. Csak amikor a gép indult, akkor írogatott ki olyanokat, hogy nem képes az „ESCD” beállításokat bejegyezni.

Viszonylag hamar rájöttem, hogy a bibi ott keresendő, hogy nem engedem neki, hogy visszaírjon a BIOS-ba. Az alaplap leírása, ami kb. hatszor rám szól, hogy a programozás után tegyem vissza a jumpereket, még nem ehhez a BIOS-verzióhoz készült. Visszapakoltam a jumpereket, és azóta – kopp-kopp-kopp, lekopogtam – fájntosan működik is, például a Win95 észrevette, hogy Plug & Play lett a SIS chipsetes lap!

Végezetül álljon itt néhány jó tanács:

– igazi ok nélkül „csak, hogy a legújabb legyen meg”, nem biztos hogy érdemes piszkálni a BIOS-t. Elég egy rövid kis áramszünet – hello Mr. Murphy – a programozás közepén, és máris búcsút inthetsz a gépednek, és lehet Flash E-PROM-ot égető céget

keresni. Akkor láss csupán neki a dolognak, hogyha komoly indokod van a cserére!

– mindig készíts másolatot az eredeti BIOS-ról, mert lehet, hogy az új BIOS verzió nem lesz tökéletes. Nekem például egy másik SP3-as lapban nem volt hajlandó működni az új BIOS, vissza kellett tennem az eredetit, és így jó szolgálatot tett a biztonsági másolat.

– mielőtt nekilátsz, pontosan győződj meg arról, hogy az alaplap és az új BIOS tartalom összefér, avagy sem! Csakis tutira menj!

Sam. Joe

## Amiga Emulátor

Csak egy apróka hír, ami valószínűleg érdekli a HW Depo olvasóit: elkészült – vagy legalábbis készülöben van – az első tuti Amiga emulátor PC-re. Az Ultimate Amiga Emulator (UAE) látványra tökéletesen emulálja az Amiga működését – a nálunk lévő verzió még csak a 0.63-as, így alig van túl a félidőn. Ettől függetlenül működik, még ha lassan is: Pentium 90-en, 16 mega RAM-mal sem haladja meg egy normál 500-as Amiga sebességének – mondjuk a tizedét. Csigalassú, ahogyan frissíti a képernyőt, s ha arrébb húzol egy ablakot,

látod, amint a keretet vonalakkól húzza – szóval még nem az igazi, de kezdetnek nem rossz. A lemezeket és a hard drive-ot egyaránt file-okból szimulálja, azaz az emulátor indításakor meg kell adnunk, melyik drive-ba melyik lemezt szeretnénk „berakni”. Érdekes, hogy az emulátor DOS-ban mintegy 3-4 percig töltődik, míg Win95 alatt (igaz, task-ot ne akarj váltani) feleannyi idő alatt végez. Pellus már a Fate-et nyúzza rajta, bár egyelőre hang nélkül. De azért ez nem semmi!

Mr. Chaos

```
SCOPEX UTILITY BOOT V 1.0
DRIVES ARE: ON MEMORY IS: ON
F1 MEMORY OFF F2 TOGGLE DRIVES
F3 MEMORY ON F4 INSTALL BOOT
F5 HARD RESET F6 TOGGLE FILTER
F7 KILL VIRUS F8 EXIT TO CLI.

NO VIRUS HAS BEEN DETECTED!
CODED BY N.O.M.A.D OF SCOPEX
```

# 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.

Kézpénzért és bizományba Minden CD-t átveszünk

A múlt hónap legjobb vétele! Terminal Velocity bruttó 1900.-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 klubtagságihoz féláron jutnak.

Szeptemberben a diákoknak 4500 Ft a klubtagság!

**r** DARK FORCES bruttó 3750.-Ft Csak klubtagoknak!  
RILLA E.C. Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a /közel a Nyugati p.u.-hoz/ Telefon : 302-5172

# PIXEL

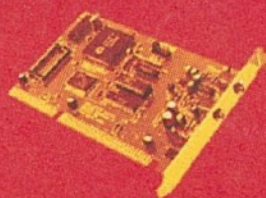
7500-ÉRT  
MEGKAPHATOD



HA TUDOD A  
VÁLASZT?!

KÉRDÉS: MI A JELSZÓ?

ULTRASOUND ACE



6 900 FT

AZ ÁRAK A 25% ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK!

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

000  
ULTRASOUND  
CLASSIC  
9 900 FT

000  
ULTRASOUND  
PLUG'N'PLAY  
23 900 FT

000  
FIREBIRD JOY  
11 900 FT

000  
GRIP GAME  
SYSTEM  
14 900 FT

000

# M VÍZÉLY

# 3D Studio Max

Itt az ősz, itt van újra... Először essünk túl a legutóbbi feladványon. Csikó lép balra, futót üti, nem világos?! Na jó, nem csigázlak, lássuk mit is ígértünk legutóbb: objektumok létrehozása és változtatása.

Alaphelyzetben tíz funkciót látunk, ha a 3D Studio MAX betöltése után legalább egy object szerepel már.

A More segítségével további módosító rutinok aktiválhatóak, illetve max. 16 lehet elől. A More-t nem tudjuk majd elkerülni, mivel már induláskor több eljárás van, mint 16. A későbbi kiegészítések zöme is itt fog felbukkanni, szolidan belesimulva a környezetbe.

Válasszunk ki egy objektumot, vagy ha nincs, akkor a Create / Geometry / Standard Primitives / Teapot segítségével, fáradságos munkával, egy mozdulattal készítsünk egy teáskannát. Hopp, sikerült! Állítsuk be az összes nézetet, hogy jól láthassuk, ha valami történne. Válasszunk ki a Modify / Bend (hajlítás) kapcsolót. Az első képre állva aktiváljuk az ANIMATE kapcsolót. A Bend Axis Z mellett a Bend Angle-t állítsuk be 13-ra, majd menjünk a középső képre és az Angle-t állítsuk 13-ra, az utolsó képen pedig ismét 13-ra. Volt már róla szó, hogy ami paraméterrel állítható, az általában animálható is, azaz kulcsfázisok hozhatóak létre a paraméterek állításával. Játsszuk le a mozgást úgy, hogy a Perspective nézetben

Smooth+Highlight legyen. A bólogató teáskannát nyakatekert mozdulatokra is bírhatjuk, ha az Axis-ok közül másikat választunk, vagy a Direction értékét is megváltoztatjuk. Ez utóbbit néhány esetben 90-re vagy 180-ra kell beállítani, ha nem a kívánt irányú a test elhajlása. Szükség esetén határértékeket is beállíthatunk.

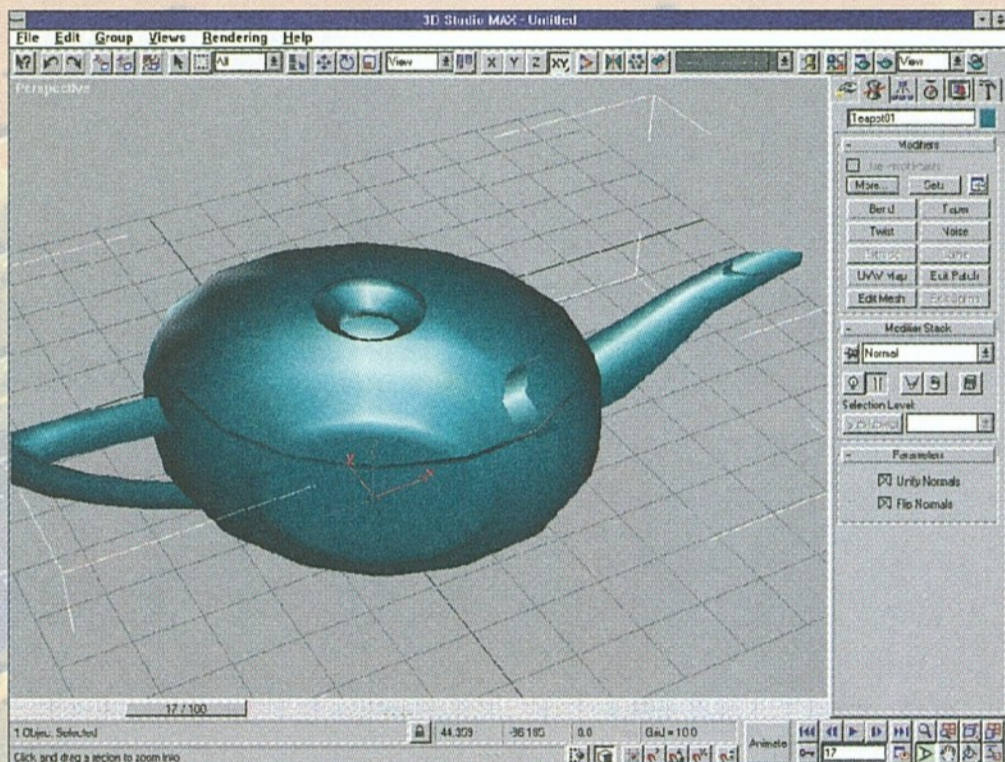
Szinte minden ilyen alapszintű műveletnél létrejön egy Gizmo, ami általában egy narancsszínű befoglaló doboz. Nézzük, mi történik akkor, ha a Gizmot akarjuk animálni, jelen esetben ez elmozdítás, elforgatás és nagyítás-kicsinyítés lehet. A Gizmot akkor érhetjük el, ha a Modify / Modifier Stack / Sub-Object be van kapcsol-

lemllett hatást, úgy a Modifier Stack-ből eltávolíthatjuk a felesleges elemet, amit csak ki kell választani, majd az alatta lévő szemetes kukára kell kattintani. Ez a három eljárás már ismert volt a 3D Studio R4-ből is. A Noise viszont teljesen új, segítségével ütöttkopott teáskannát kaphatunk. A Noise (zaj) paraméterei is természetesen animálhatóak, elég sok paraméter segítségével. Amíg a Strength 0-án áll, addig semmi érdekes nem fog történni.

Az UVW Map a testre feszítendő textúra vetítési irányát és módját határozza meg. Az egyes tengely irányú „kitöltési” értékek növelésével a pepita sűrűsége változtatható.

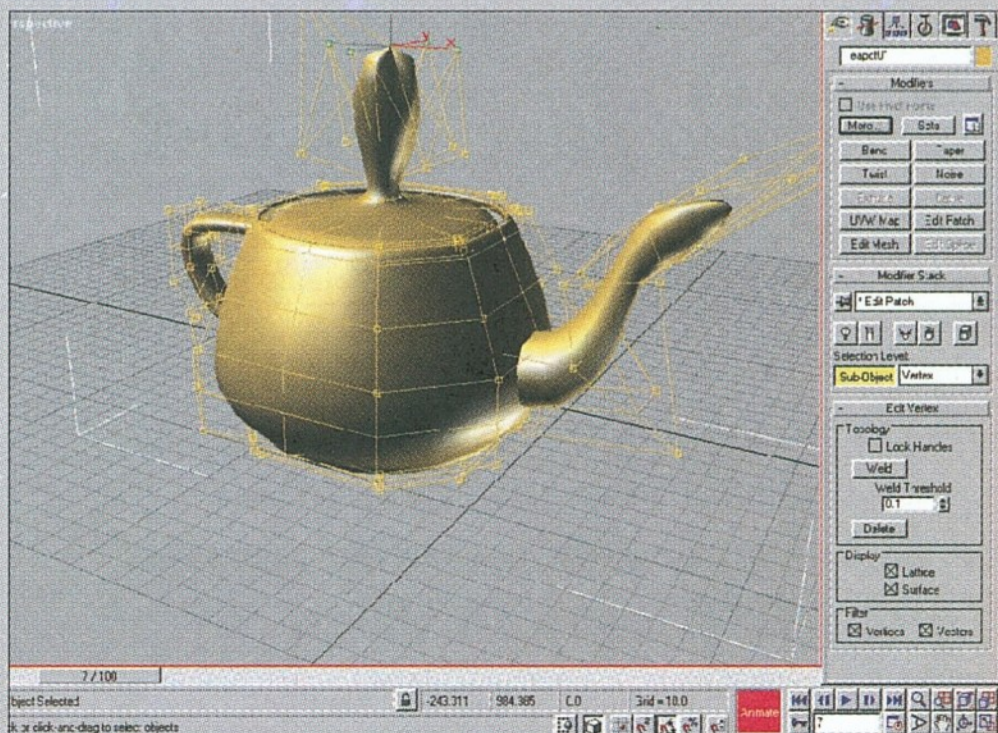
Az Edit Patch bekapcsolásával a kiválasztott test köré egy háló feszül, melynek hálópontjait mozgatva a test pontjai is elmozdulnak. Sajnos az 1.0 verzióban az elmozdítás nem animálható, viszont az 1.1-esben a FreeForm Deformation egy korlátozott csomópontból álló háló segítségével képes akár kockáról-kockára változtatni a csomópontok helyét, illetve vele együtt a test alakját is. Az Edit Mesh a kiválasztott test pontjait, poligonjait teszi módosításra elérhetővé. Általában az ilyen nem animálható változtatásokat érdemes a Modifier Stack-ben a Collapse segítségével egybeolvasztani, ugyanis így sok memória felszabadul és gyorsulnak a további műveletek.

Látható, hogy néhány funkció inaktív a teáskanna esetében. Például az Extrude, Lathe és az Edit Spline csak egy shape esetében vá-



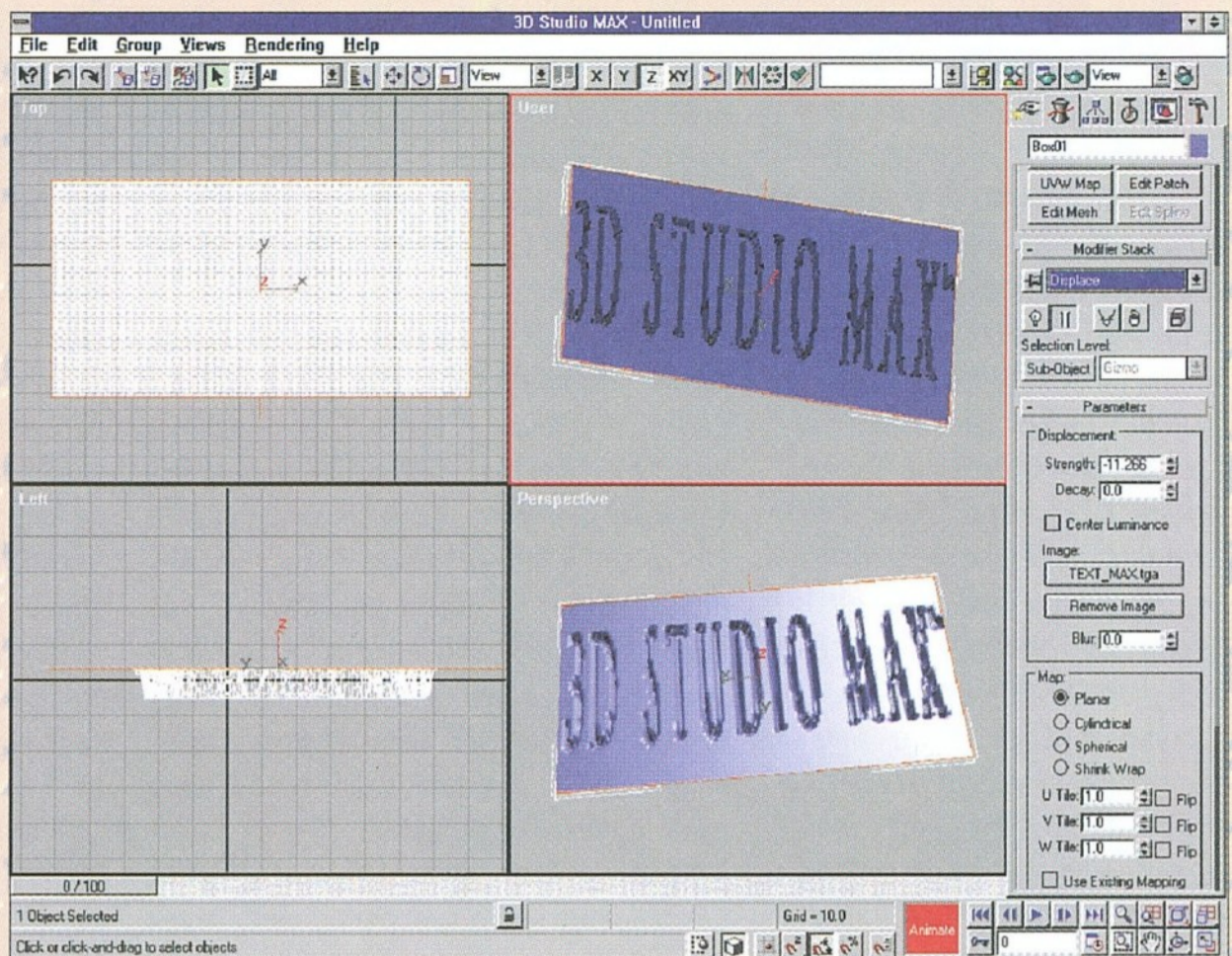
va. Mozdítsuk el, majd 20 képpel később ismét. Játsszuk le az animációt! Nagyon hatásos és érdekes effektet hozhatunk így létre.

A Taper valami hasonlóra képes (trapéz formájúvá torzít), de itt választhatunk egy elsődleges és egy másodlagos tengelyt is – itt is találkozunk Gizmoval. A Modifier Stack-ben pedig gyűlnek az események. Mutatós rángások készíthetőek, ha elég sűrűn és megfelelő mennyiségű ilyen effektet használunk. A Twist (teker) segítségével teáskannánk riszálni kezdi magát. Az értékeket és tengelyeket megfelelően beállítva akár hidegleges mozgást is kiválthatunk. Mindeközben, ha sokalljuk az eddig felgyü-



# 3D Studio MAX

lik aktívá. Az Extrude hasonló a Loft eljárás-hoz, de itt nem adható meg a kihúzás útvo-nala. A Lathe forgástestek generálására szol-gál. A test típusa is választható Patch vagy Mesh – a Patch könnyebben deformálható a későbbiekben. Az objektumok létrehozásánál legtöbbször lehetőség van a Mapping koordi-náták létrehozására is, érdemes ezt választani, mert az UVW Map nem mindig ad pontos felület követést a textúra ráfeszítésekor. A Displace eljárás nagyon érdekes, olyat képes tenni a kijelölt testtel, mint a „bump” az anyag editorban, azzal a különbséggel, hogy itt nem csak a kép kiszámításakor mutat be-mélyedés-kidomborodás hatást, hanem a megadott kép sötét-világos árnyalatait figye-lembe véve az object felületi pontjai is ki-emelkednek-süllyednek. A vetítési irány itt is négyféle lehet, a kitöltési ciklus szám pedig szintén megadható. Figyelem: amíg a Strength 0, addig semmi nem fog történni!



Nézzük meg vajon még mi található a More... alatt! Keressünk további ismerős funkciókat, Wave és Ripple! A 3D Studio R4-ben hasonló paraméterek szolgáltak hullámkeltésre, mint itt, az eredmény azonban most azonnal látszik. Az ANIMATE kapcsolót aktiválva beál-lítunk egy kezdeti paramétert, majd néhány tíz képpel tovább-lépve változtassunk azokon. Ezek a hullámok bármilyen objectet el-boríthatnak, azonban van egy másik lehetőség is hullám(ok) kel-tésére (erről majd a következő részben).

ilyen csoport, míg a téglatest ese-tében, ha az éleket nem akarjuk eltüntetni, akkor hat csoport ke-ltezik, amit akár az Auto Smooth segítségével is meghatá-rozhatunk. A Threshold-nál kell megadnunk, mi a küszöb-szögme-redekség, ahol már különböző cso-portba fognak tartozni az elemi háromszögek által alkotott ido-mok. A MeshSmooth új funkció az 1.1 változatban. Hasonló plug-in már készült annak idején a R4-hez is: mint neve is mutatja, nem csak az árnyalást befolyásolja, ha-nem a modelleket is. Jó példa erre egy letört élű kocka: a megfelelő pontok elmozdításával kb. 5 perc alatt készíthetünk egyet, míg a MeshSmooth segítségével ez kb. 5 másodperc.

A Normal funkciónak valószí-nűleg a felület láthatóságának irányvektorához van köze, ami azonnal ki is derül, ha kipróbál-juk. Miért van erre szükség? A legtöbb esetben zárt testekkel van dolgunk; ekkor elegendő, ha csak az egyik irányból (a néző szemszögéből) láthatóak a hatá-roló sokszögek. Egy test esetében ezt a vektort a Unify segítségével tudjuk egységesíteni, azaz egy irányba fordítani, illetve a Flip Normals segítségével a vektort meg is tudjuk fordítani. A Flip Normals furcsa hatást tud kelteni, ha rosszul van beállítva. A Smooth is ismerős, ennek segítsé-gével rendelhetők egy csoportba az árnyalás szempontjából azo-nos kategóriájú elemi háromszö-gek. Egy gömb esetében elég egy

A hátralévő eljárások majd leg-közelebb kerülnek terítékre. Addig is, akinek van kedve, tűnődjön el azon, hogyan pörgetne meg egy pénzérmét? Na nem otthon az asztalon, hanem a 3D Studio MAX segítségével. Segítségképpen adva vannak a következő tárgyak: a pénzérme, egy spirál és egy golyó. Aki pedig kitalált már valami szé-pet a 3D Studio MAX-szal, küldje be a szerkesztőség címére! Várom a leveleket, kérdéseket!

TLac

## 3D STUDIO MAX

RELEASE 1.1

Már megjelent az R1.1-es változat!  
Továbbra is akciós árak!

Tanfolyamok, bemutatók, szoftverismertető  
3D Studio MAX R1.1, Character Studio,  
Plug-In-ek, Elsa videokártyák, Wacom  
digitalizáló táblák, Kodak digitális kamerák,  
Intergraph számítógépek, PVR, PAR,  
Q-Motion videofelvevő és lejátszó  
cszközök. Szkennerek, plotterek.  
Grafikai stúdiók tervezése,  
építése, szaktanácsadás.

**BETAMIX**

Betamix-Budapest Kft.  
1064 Budapest, Podmaniczky u. 49.  
Tel/Fax: 111-4249  
Tel.: 06-30-525-650, 06-30-418-707  
E-Mail: betamix@mail.datanet.hu  
<http://www.agria.datanet.hu>

**Autodesk**  
Multimedia Dealer

*Íme a világtörténelem első Arénája, amit elfoglaltsága miatt nem Newlocal, a vad és ádáz oroszlán körmöl és karmol. Az igazat megvallva nincs is nagyon elfoglalva, csak Amerikaszerzte barangol a piszok. Elküldte ugyan néhányszor élménybeszámolóját e-mailen, ám a technika ördöge jól tökön rügött bennünket az utolsó pillanatban: az ékezetek minduntalan megsemmisültek, aztán meg Newlocal tűnt el a ködben. Remélem él még, mert már vagy 5 napja nem adott hírt magáról – biztos befalatozta egy grizzly, ráült a McDonaldsban egy amerikai „Really-Fat Burger-Eater-Guy”, esetleg eltévedt a Sziklás Hegységben és véresen, kifacsart lábakkal, arccal égnek meredve fekszik a sziklák közt... utolsó szavai is az Arénát szólítják. Sebjaj, mit veszünk, ugyebár...?!*

Szóval most én ragadtam magamhoz mind a 101 gombot, és megpróbálok reagálni a Nagy Őrületre. Ugyanis mióta elkészítettük fenomenális első CD-s számunkat, mázsaszámra, kifogyhatatlanul érkeznek a levelek, bömbölnek a telefonok, az e-mail figyelmeztetőm 5 percenként elordítja magát, hogy „Mailmaaaan” (© 2 Stupid Dogs), s már negyedszerre üvegeztetjük a 7. emeleti irodaablakot, mert a postagalambok állandóan beverik a csőrükkel. Válaszok hát a fontosabb kérdéscsoportokra, elosztatom a kételyeket, megoldom a

problémákat, meggyógyítom a sántákat, helyrehozom a gazdaságot, és végül, ám tényleg utolsó alkalommal visszafizetem a teljes államadósságot.

Mindenek előtt szeretnék elnézést kérni. Mindenkitől, még tőled is. Lehangoz, hogy elégedetlen olvasókkal telefonálok, akik még nem kapták meg piciny ajándécsomagjukat a CD-vel, klubkártyával és internetezéssel – már postázzuk, de akadt egy kis problémánk a mennyiséggel (a fene számított a Nagy Őrületre), de már megoldottuk. Úgyhogy várd a postást, aki talán most csak egyszer csenget.

Elnézést kérünk azoktól is, akik már régebbi előfizetőink. Sok, évek óta hűséges előfizetőnk panaszolta, hogy őket kihagytuk az évszázad akciójából (ilyen például Hirth Tibor, Bácsalmásról). Tulajdonképpen igazatok van, de általában az akciók – nem titok – újabb előfizetők megszerzésére irányulnak, így a miénk is ezt tűzte ki célul. Tudjuk, hogy a régi előfizetők most picit csalódottak, de jártatjuk az agyunkat, hogyan tudnánk valamiféle igazi, mindent elsöprő, összes előfizetőnket érintő akciót kezdeni.

Attól a sokaságtól is szeretnénk elnézést kérni, akik amiatt hőzöngtek (Pércsi Szilárdhoz hasonlóan, Földesről), hogy alig pár órával maradtak le az akcióról – higgyétek el, több tucatnyian ostromolnak hasonló problémával. Most mit tegyünk? Ez van, tessék jobban figyelni a dátumra (jó, augusztus 23-a éjfél után viccnek szántuk, illetve eddig adhattad fel a levelet, de nem gondoltad komolyan, hogy éjfélig itt ülünk a dróton?!). Valahol határt kell szabnunk, és ha azt nem tartjuk be következetesen, akkor hol áll majd meg a vonat?!

A sérült CD-kről már esett szó előző számunkban is, de még egyszer elmondjuk: ha eltörött, vagy nem olvassa az CD-ROM meghajtód (azért próbáld ki egy haverodnál is), küldd vissza a **Terjesztésre (Pf. 386, 1537 Budapest)**, küldünk he-

lyette másikat, de azért dádázd meg a postás bácsit is a nevünkben... Az októberi számnál 40-50 CD-t megfertőzött a peronoszpóra, és olyan kis ragasztópöttyök ütöttek ki rajtuk (nyugi, nem fertőz, így a meghajtód sem kaphatja el!). Ezeket természetesen kapásból kicseréltük, a felelősöknek, akik felmondtak a felelősöknek, felmondtunk.

Ha már az előfizetéseknél és ezzel kapcsolatos reklamációknál tartunk, könyörögünk, esdeklünk, please, ha telefonáltok, ne a szerkesztőséget keressétek, mert bedilizunk! Szétszakad az agyunk, ha cikkolvasás és cikkjavítás és cikktördelés és tesztelés és telepítés és... ööö... összezavartak már megint, mert csörgött a telefon! Szóval meghülyülünk, ha előfizetési problémákat kell orvosolunk, mikor erre megvannak az „célemberek”, lásd **„Terjesztés, 321-es és 322-es mellék”**. Apropos, új telefonrendszert vezettünk be: mostantól felejtsetek el a 156-3211-es központi számot, az nem él már! Ehelyett hívjátok a **156-0337, 156-8291 vagy a 156-0691-es telefonszámot** – itt tone-os telefonnal magad kérheted a kívánt mellékeket. **Terjesztéssel, előfizetéssel, rossz CD-vel, pizza rendeléssel, atomháború bejelentésével kapcsolatos kérésekkel a 321-es vagy 322-es mellékletet kell kérned.** Ha a szerkesztőséggel akarsz beszélni, mert nem fut valami a CD-n, nem tetszik TRf új, hippis frizurája, vagy épp le akarnál ugrani az Erzsébet hídról, és még szeretnél Csillával egy utolsót csevegni, akkor a 316-os számot kell bepötyögnöd.

Sokan kérdezték, mi lesz most a CD-X-szel? Semmi, a CD-X-et megdöglestettük, illetve összevontuk a PC-X-szel, hiszen e két remekmű összekovácsolásából lett a PC-X CD melléklet: ezt olvasod most, és CD-X-szel már nem találkozol többet. Igyekezünk az összes hasznos tulajdonságát átplántálni a CD mellékletre, úgy hisszük, sikerült, hiszen éppoly széles programválasztékot nyújtunk, ráadásul most már havi frissítéssel.

Még pár apróság: a júliusi CD mellékleten két (ismétlem, a 600 megából mindössze két, nyavalyás, kicsinyke, icurka-picurka) progit nem futott: a Gender Warst és a Virtua Fightert újra megtalálod a szeptemberi CD-n (a VF makacs egy dög, de ebben nem mi vagyunk a ludasak, a Gender Warst pedig csak a root-ből lehet telepíteni). A szeptemberi számban is ellátogatott hozzánk Mr. Murphy: a Synnergist telepítésekor nézi, hogy mi a lemez neve (label). Mivel nem va-



gyunk hajlandók a PCX\_CD3 label-sorszámot elhagyni, TRf megtalálta a megoldást: ezt az e havi CD-n olvashatod. A Witchaven II demót pedig szándékosan lakoltattuk ki a CD-ről (csak egy szövegfile-ban hagytuk benne – a fene!), helyére a Z(ed) költözött az utolsó pillanatban. Nem tesszük fel most sem, egyrészt, mert nem olyan nagy durranás, másrészt mert olyan hatalmas, hogy inkább több kisebb játék foglalja el a helyét – most, az ECTS után van miből selejtezni! A problémákra meg TRf azt javasolta, indítsunk egy rovatot „Mi nem futott az előző CD-n?” címmel, mert biztos, hogy mindig becsúszik egy-egy baki. Ha mást nem is, ezt tutira garantálhatjuk, mert bizony a 600 mega az nagyon sok csintalan byte-ból áll...

Mr. Chaos

## Akinek nem inge...

Csak jöttek, jöttek a kérdőívek. Ti már rég a hasatokat süttettétek a vízparton, mi meg itt izzadtunk a szerkesztőségben, és azzal „múlattuk” az időt, hogy a napi 30-40 borítékot bontogattuk, szortí-

roztuk. A felében előfizetések, a másik felében kérdőívek voltak. A boríték bontogatás közben pedig furcsa gondolatai támadnak a szerkesztőnek. Íme, közzé tesszük a postabontók 7 pontját:

**1.** Miért kell kivágni a kérdőívet az újságból? Tied, azt csinálsz vele, amit akarsz, de hát ennyit számít a munkánk? 600 forintért vetted, azért az nem kis pénz! Nyugodtan fénymásold le legközelebb, vagy írd le az értékeket és X-eket egy papírlapra, és úgy küldd el!

**2.** Oké, az osztályozásnál mi is tévedtünk, hiszen a mennyiséget nem lehet egyértelműen osztályozni. De aminőséget azért lehetett volna, kedves barátaim! Az 1-től 5-ig történő értékelésre gondoltunk, ahol az 1-es a legrosszabb, az 5-ös a legjobb – Magyarországon így szokás, nem?

**3.** Többen telefonáltak, hogy küldhetik-e véleményüket faxon. Persze, miért ne? De ne essünk túlzásba! Nem írom ide a Kft. nevét, pedig megérdemelnék! Ugye nem tetszenek azt gondolni, hogy ez így tisztességes a többiekkel szemben? Mert hát több mint 10, ugyanolyan kérdőív jött egy helyről – jusst se fogyott ki a faxból a papír!

**4.** A 3. pont egyenes folyománya az az „embertípus”, aki többször, külön levélben küldte el „csontra ugyanazt” a kérdőívet – feltehetően az ígért nyeremény reményében, mi másért? Győztesünk egy szegedi versenyző 8 „pályázattal”, 8 borítékkal, 8\*akárhány forinttal.



**JÖN...JÖN...JÖN!**

**10 világsikerű CD-ből álló fantasztikus kollekción!**

STEEL PANTHERS  
THE RIDDLE OF MASTER LU  
ALLIED GENERAL  
DRUID - DAEMONS OF MIND  
LEGEND OF KYRANDIA III  
(MALCOLM'S REVENGE)  
MANIC KARTS  
DEATH GATE  
PINBALL 3D  
ACTION SOCCER  
AL UNSER ARCADE RACING

Te sem hagyhatod ki az életedből ezt a hatalmas durranást! Keresd szaküzleteinkben szeptember közepétől az alábbi neveltséges áron (biztos lehetsz benne, hogy ez nem nyomdahiba):

**1680,-**

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099  
1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800  
Nyitvatartás: hétfő-péntek 9-18, szombaton 9-13 óráig  
<http://www.mixim.hu>  
Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

### GVC faxmodemek

GVC 1114 belső (14.400bps)	12.800,-
GVC 1114 külső (14.400bps)	15.900,-
GVC 1128 belső (28.800bps)	26.900,-
GVC 1128 külső (28.800bps)	29.900,-

Minden készülék rendelkezik postai HIF-engedéllyel!

### Kiváló minőségű, igény szerint kialakított R&M 486-os és Pentium számítógép konfigurációk:

Javasolt konfigurációk:

5x86-133/4MB/540 MB HDD/mono SVGA	73.500,-
5k86-100/8MB/850 MB HDD/color SVGA	119.900,-
Pentium100/8MB/1 GB HDD/color SVGA	124.900,-
Pentium166/16MB/1.7GB HDD/color SVGA	188.900,-

Termékeinkre 1+2 év telephelyeinken érvényesíthető garanciát vállalunk!

Keresse fel pavilonunkat a Compfair Áruház 106-os standján!

### Legfrissebb CD-újdonságaink:



# MIXIM

### Microsoft OEM termékek:

MS-DOS 6.22+Windows for Workgroups 3.11	11.800,- Ft
MS Windows 95	13.500,- Ft



**5.** „Milyen más, hasonló lapokat olvasol?” – szölt a kérdés. A más azt jelenti, hogy nem a PC-X, tehát azt felesleges beírni, a hasonló pedig azt, hogy számítástechnikai jellegű. Biztos színvonalas computer rovata van a Kiskegyednek, a Meglepetésnek, a Fülesnek és az ÖKM-nek... He-he-he. Vicces.

**6.** Kifejtős kérdésünket – „milyen cikkeket szeretnél / nem szeretnél” – is komolyan szántuk: köszönjük a nulla értékű hozzászólásokat, mint például a pletykarovat, szexrovat stb.

**7.** Utoljára hagytam egy nagyon aranyos kategóriát. Megdöbrentő, hogy az ország négy sarkából érkeztek ilyen kérdőívek: a fekete csíkok mentén szétvágva, darabokban. Elnézést, legközelebb

odaírjuk majd, hogy „dizájn, nem szétvágandó”. Mindegy, ez nem annyira súlyos, csak plusz munkát jelent összeragasztgatni.

Nagyjából ennyi. Közös megegyezéssel úgy döntöttünk, hogy azok a kérdőívek, amelyektől a falra másztunk, nem vesznek részt a sorsoláson.

Szeretnénk, ha komolyabban vennétek egy kicsit a dolgot, és nem csak azért „robbannátok” rá a kérdőívre, mert nyerni lehet rajta! Hiszen azért segítetek vele, hogy nektek legyen jobb és szebb a PC-X! Nagyon köszönjük viszont a mintegy 500 darab pontosan és segítőkészen kitöltött kérdőívet – csak így tudhatjuk meg, mire számíthatunk, mi tetszik és mi nem, s ennek megfelelően mindig igazítunk a lap tartalmán! Köszönjük!

TRf

Új hangzások AWE 32-höz! Régi és új szintetizátorok hangjai (Novation, Moog, Yamaha, Roland), közel kilencszáz hangminta egy CD-n.  
Tel.: 06-20-450-057 vagy 06-27-33-1418.

**HAHÓ, MINDENKI!**

**MEGVÁLTOZTAK A TELEFONSZÁMAINK:**

**156-0337**

**156-8291**

**156-0691**

**TERJESZTÉSSEL, ELŐFIZETÉSSEL, ROSSZ CD-VEL KAPCSOLATOS KÉRÉSEKKEK A 321-ES VAGY 322-ES MELLÉKET KELL KÉRNEK!**

**Tudományos, művészeti, játék, video és szórakoztató CD-k nagy választékban**

**\* Ajándék CD 1.500,- Ft értékben**

Repülő szimulátor pack* (8 teljes játék CD-n)	5.990,-
Mega Race I.	2.190,-
Cyclones	2.190,-
Police Quest	2.490,-
Savage Warrior	2.490,-
Cyclomania	2.490,-
Ravensloft	2.490,-
EF 2000	8.900,-
Webster Encyclopedia	4.200,-
Art History Encyclopedia	1.350,-
20th Century Almanac	2.190,-
Asimov's Library: The Solar System	2.650,-
Asimov's Library: The Universe	2.650,-
ClipDic angol, német*	7.200,-
Nyelvmester angol, német*	8.000,-
Angol-magyar, m-a hangos szótár*	9.900,-
Német-magy., m-n hangos szótár*	13.800,-
PICDIC angol, német, francia*	7.800,-
Farm Animals, Whales, Dinosaurus (angol tanulást segítő CD-k gyerekeknek)	2.190,-
Nyelvész angol, német kezdő, haladó	7.000,-
Budapest térkép	8.000,-
Révai Nagy Lexikon	12.000,-
Hat nyelvű európa szótár	7.800,-
Alice csodaországban	5.000,-
Képes Krónika	6.200,-

A feltüntetett árak, bruttó árak!

VAR COMPUTER  
1149 Budapest, Fogarasi út 11/a  
Tel: 22-22-VAR azaz 22-22-827  
Fax: 16-32-781  
E-mail: var.hq.peter@groupw.eunet.hu

üzlet nyitvatartás:  
H-P 8.30-18.00  
Faxújság:  
405-47-40/4000#



**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 NYITVA: 11-01-16

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

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

# AUTOMEX

## AUTOMEX CD CENTER

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

## ASTORIA ÜZLETHÁZ

1072 Bp. Rakóczi út 4-6.  
Tel/Fax: 351-5016, 322-3817

E-mail:  
automex@mail.datanet.hu

## Klubtagsági rendszer

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



Friss információk, napi akciók a TXT. 682. oldalán.

**Keressen minket az Interneten!**

- teljes CD-ROM katalógus
- céginformáció
- internet média shop
- interaktív toplista
- újdonságok

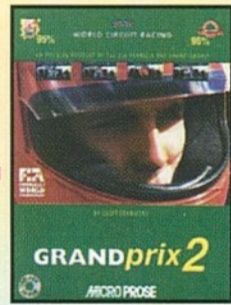


[www.datanet.hu/automex](http://www.datanet.hu/automex)

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT  
VÁRJUK ÚJ KEDVEZMÉNYES  
ÁRKONSTRUKCIÓKKAL ÉS  
BIZOMÁNYOSI RENDSZERREL.**

35.990 + 9.990 = ~~45.980~~

CSAK A COMPAIR IDEJÉN ÉS TERÜLETÉN:



**=34.990**  
(bruttó)

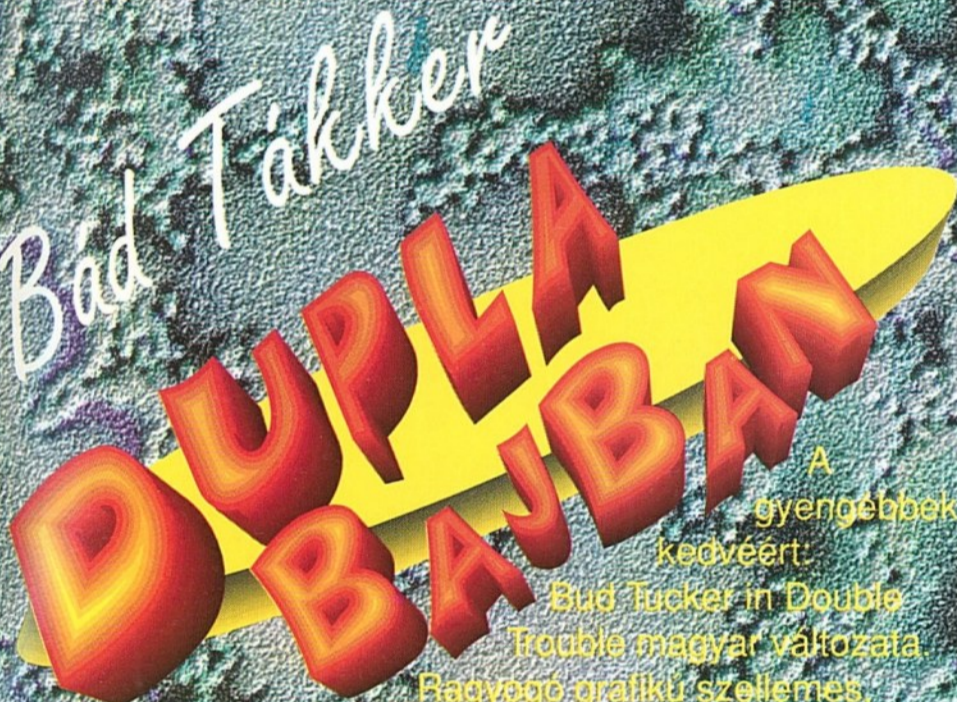
COMPAIR '96 A pavilon 203



Boltjainkban minden korosztály megtalálhatja a neki megfelelő szórakoztató, oktató vagy munkájához szükséges CD-ROM -ot.

COMPAIR '96 ELŐZETES:  
**MICROSOFT HOME AKCIÓ!!!**

**Magyar hanggal, magyar szinkronnal**



A gyengébbek kedvéért:

Bud Tucker in Double Trouble magyar változata

Ragyogó grafiku szellemes, „phent-agyu” jó dumájú (magyarul) kalandjáték

# RÉVAI NAGY LEXIKONA

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



Ajánljuk mindenkinek, aki egész élete során szeretne gyarapítani ismeretét, bővíteni tudását.  
A CD-ROM segítségével sokkal gyorsabban juthat információhoz, könnyen és kényelmesen kereshet a hatalmas adatanyagban.  
Ár: 19.900 Ft-ával.



**A COMPAIR '96 ideje alatt ismét akciós áron:**

**10.000,- Ft + Áfa**

## 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 kigyújtás
- Esemény szerinti csoportosítás
- Több ezer kép és ábra
- Külön előhívható képjegyzék
- Szövegszerkesztőbe illeszthető
- Kinyomtatható szöveganyag
- 32 bites, gyors kezelőprogram

bruttó ár: 15.990,- Ft

**CSAK MOST:**

bruttó **8.790,- Ft**

Érdeklődjön akcióról!

Keresse a kiállításon, a számítástechnikai üzletekben, könyvesboltokban.



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.-

Várjuk Önöket a COMPAIR '96 kiállítás ideje alatt az  
"A" pavilon 312/1 standján.

### 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 készülőknél

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból  
Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

1996