

PC X MAGAZIN

DECEMBER
III. ÉVF. 12. SZ. 1996. 695FT.



Szenzáció! FIFA '97, Archimedian Dynasty és Absolute Pinball játszható demo a CD-n! Red Alert előzetes!

GamePort: Pinball Construction Kit, F1 Manager, Blam! Machinehead, Timelapse, Muppet Treasure Island, NHL '97, Master of Dimensions cikkek, továbbá cheat kódok, Aréna levelezési rovat. **Játszható demók:** Absolute Pinball, Archimedian Dynasty, Daggerfall, FIFA '97, Lighthouse, Pinball Construction Kit, Syndicate Wars, Tomb Raider, Muppet Treasure Island, MS Full Court Press és MS Golf 3.0. **Előzetes:** Alien Trilogy, Curse of Monkey Island, NHL '97, Tunnel B1, Mechwarrior 2: Mercenaries, Red Alert. **Dr. MIDI:** Vadi új Cakewalk és SoundForge demók. **Mozi:** Courage Under Fire, Escape From L.A., The Glimmer Man, Jingle All The Way, Ransom és DragonHeart. **Multimédia:** Az új Nyelvmester demója. **Mélyvíz:** Folytatódik a 3D Studio Max demo, MS Frontpage 97 beta, MS Image Composer. **Shareware segédprogramok:** FProt új, magyar verzió, MPEG Layer3 lejátszó és kódoló, WaveMaker, szokásos shareware programgyűjtemény és még sok más újdonság!



AKTÁK #1

megjelent a PC-X
szilveszteri külöнкиadása
STOP korlátozott példány-
számban megrendelhető STOP
ökörködések STOP poénhegyek
STOP exkluzív kiadás STOP cd
melléklettel felkiáltójel STOP csak
997 forint STOP ne maradj le
róla STOP játékprogramok, demók,
cool stuffok STOP speciális
kötésminta melléklettel STOP
vedd meg most VÉGE

A PC-X aktákhoz négyféleképpen juthatsz hozzá:

1. gondosan kitöltve visszaküldöd a lapba csúsztatott megrendelést
2. írsz a kiadónknak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 341.
3. telefonálasz: 151-C337, 151-A271, 151-C171 / 321 vagy 322-es mellék
4. kijössz a Computer Karácsonyra és személyesen veszed meg

Csao, Marina, ez megy a rádióban Robi torkából, s ez kellő ihletet ad a bevezetőhöz. Az történt ugyanis, hogy a mostani számunkat mintegy háromszor tördeltük újra, hogy még frissebb anyagokat tüssünk bele. Így is kiszúrtak velünk, mert kábé 10 perce jött meg a Red Alert, ezért csak a Januári számunkban tudunk részletesen foglalkozni vele. Ettől függetlenül a lap és a CD egyaránt telis teli van a legfinomabb torkoskodnivalóval, Karácsonyi ajándékkal.

propó, ugye tudod, hogy december 13-tól (péntek-szombat-vasárnap) ismét Computer Karácsony lesz, ezúttal új helyen, a Dózsa György úton? Magadra vess, ha nem jössz el, mert így tuti, hogy lemaradsz a PC-X szilveszteri külöнкиadásáról, a PC-X aktákról.

hogy mi lesz a PC-X akták? Kukacoskodó (@) kollégáink telenyomták marhulással, hamisítatlan szilveszteri hangulatban, poénokkal, karikatúrákkal, rengeteg Karácsonyi játékprogrammal a CD-n, szóval olyan kiadványunk lesz, amire érdemes rákészülni, mert csak korlátozott számban kerül nyomtatásra. Megrendelőt találsz a lapba csúsztatva, de ha kijössz a Computer Karácsonyra, személyesen is megveheted.

hogy mi lesz jövőre? Hát semmi, '97, egy új év, tele új tervekkel, akciókkal, de ezekből még nem árulunk el semmit. Annyi biztos, hogy a PC-X útról nem térünk le, s bár mi magunk tapossuk ki az ösvényt, egyre jobbak és jobbak leszünk! Lassan mi is érezzük, hogy sikerült olyan lapot és CD-t készíteni, ami nektek nagyon tetszik — miért ne folytatnánk így?

TARTALOM

Hotline News	6
Archimedian	8
Dynasty	
Lighthouse	11
Steel Panthers II	12
Screamer 2	14
Rally Championship	15
MechWarrior 2	17
Tomb Raider	18
Dragonheart	19
Daggerfall	20
Syndicate Wars	22
Harvester	24
RAMA	25
Orion Burger	26
MS Publisher 97	28
MS Deadly Tide	29
Más-világ	30
Grafikus Álmod	34
Házi Barkács	36
Palatábla	38
Hangfalak	39
3D Studio Max	40
PC-X User	42

Steel Panthers II

„...fantáziánknek szinte semmi sem szabhat határt a Steel Panthers 2-ben. Igen, végre megérkezett az általam legjobban kedvelt stratégiai játék folytatása...”



12-13



Daggerfall

„...régebben volt szerencsém játszani a játék első részével, az Arénával. Nos, az a játék az elpusztított lehetőségek tárháza volt – a készítőik komolyan fogadkoztak, hogy a Daggerfall más lesz. Nos, nézzük mi valósult meg ebből...”

20-21

Screamer 2

„...lapzártá előtt egy nappal érkezett meg a kész, dobozos verzió, s ennek megfelelően Süti meglehetősen morcosan fogadta kérésemet, hogy nyomjuk még bele a decemberi számba. Nem is szaporítom tovább a szót, hanem inkább gyorsan körbefutom a programot...”



14-15

RAMA

„...nem hiszem, hogy sok híresebb Sci-Fi író tartanak számon a világon, mint Arthur C. Clarke. Ismertebb művei közé tartozik a Rama világ megalkotása is, amit most – a Sierra jóvoltából – kalandjáték formában is megismerhetünk...”



10-11

Következő számunk 1997. január 13-án, hétfőn jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzőngő: Spányik Balázs (The Richfielder);
Művész Úr: (Süti) Sütő István; címlap: Kondákor László;
tördelés: Gazdag Erzs. 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 postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 695 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft, a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.
Hirdetéselevétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 96.0507
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

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

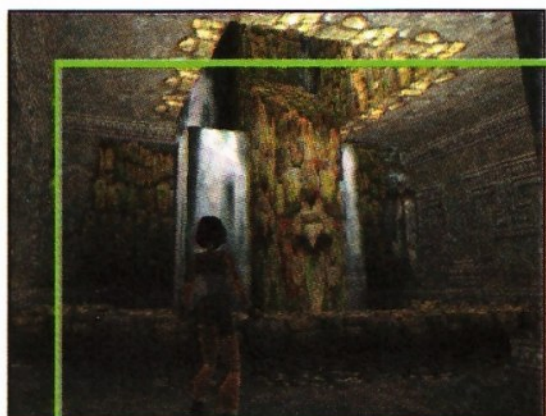


TARTALOM

PC X
MAGAZIN
1996. December
CD-ROM melléklet

Archimedian Dynasty

„...a játékban egy Emerald Flint nevezetű figurát alakítunk, akinek a helyt kell állnia, mint a világ jelenlegi legjobb tengeralattjáró-pilótája...”



Tomb Raider

„...a Core Design névvel fémjelzett anyag nagyon hangulatos Fade to Black +Prince of Persia +Time Commando +Bermuda Syndrome mutá-

ció. Hála a játékosok istenének, felismerték az ilyen típusú „platform” játékok kínálatán támadt hézagot, s a fejlesztők egy fantasztikus ötlettel álltak elő: csináljunk egy olyan játékot, amit egyszerűen lehetetlen megenni...”



Muppet Treasure Island

„...a program a Kincses Sziget kalandjait viszi át számítógépre. A gyönyörű képek, a klassz hangulat és zene, az érdekes megoldások miatt képes voltam még éjszélkor is a számítógép előtt ülni...”



FIFA '97

Itt a sorozat legújabb tagja – gyönyörű, de hogy játszható is, azt döntsétek el ti. Sajnos az NHL '97

hokihoz eddig még nem adtak ki játszható demót, kénytelen leszel beérni a focival...



GamePort:

Pinball Construction Kit, F1 Manager, Blam! Machinehead, Timelapse, Muppet Treasure Island, NHL '97, Master of Dimensions cikkek, továbbá cheat kódok, patchek, kiegészítések.

Játszható demók:

Absolute Pinball, Archimedian Dynasty, Astro Rock, Daggerfall, Cyber Gladiators, FIFA '97, Backgammon, Lighthouse, MS Full Court Press, Hunter Hunted, Jet Fighter 3, MS Golf 3, Mech2: Mercenaries, Muppet Treasure Island, Nihilist, Pinball Construction Kit, Star Gunner, Syndicate Wars és Tomb Raider.

Előzetes:

Alien Trilogy, Duke Nukem 3D Atomic Pack, Monkey Island 3, NHL '97, Red Alert, Tunnel B1.

Más-világ:

Aréna levelezési rovat, Pergamen lemez-újság, valamint részletek a Courage Under Fire, Glimmer Man, Ransom, Jingle All the Way, Escape From L.A. és Dragonheart filmekből.

Multimédia:

Nézd meg a Nyelvmester demóját!

Mélyvíz:

3D Studio Max animációk, képek és scene-ek, új SB16 és S3 driverek, MS Frontpage 97 beta, Money, CamCorder.

Dr. MIDI:

CakeWalk és SoundForge használható demók, 400 TV és Film MIDI zenéje

Olva-sok:

Ti küldtétek, mi felraktuk a CD-re!

Shareware programok:

Víruskereső- és tömörítőprogramok szokásos frissítései, és mintegy 50 megányi hasznos grafikai-, zenei-, internetes-, képnézegető-, és teszt-program.

...és ami még lapzártá után érkezett!



Klik & Play

Az idei Compfairre jelent meg az Angliában nagy sikert elkönyvelt Klik & Play magyarnyelvű változata. A programmal minden programozói tudás nélkül készíthetők windowsos mászkálós, lövöldözős, logikai stb. játékok. Mindezek elkészítéséhez több száz háttér, szereplőt, eszközt, tárgyat, effektust kapunk a CD-n, de természetesen mi magunk is rajzolhatunk ilyeneket. Az elkészült játékok nem csak Klik & Play környezetben, hanem bármely gépen futtathatóak, ugyanis a program képes az elkészült műből önállóan futó EXE file-t gyártani, amit azután barátoknak, ellenségeknek és ismerősöknek átadhatunk, hogy gyönyörködhessenek remekművünkben. Bővebb info: Europress Hungary, Tel.: 153-1898.

Giraffe

Klik & Play



Hírek címszavakban
innen-onnan, anno
1996. november 25.

Befejeződött a Red Alert masterelése, és a tengerentúlon már lapátolják az üzletekbe – a kezdetben csak korlátozott számban kapható csomagon „Windows 95 alá” felirat díszeleg, de tudni vélik, hogy természetesen DOS alatt is fut. ○ A GT Interactive bezabálta a régótavergődő Warner Europe-ot, ezzel az amerikai óriás bevonult Európába. ○ A Sierra



befejezte a Larry Százezret (azaz Larry 7), a Phantasmagoria második részét, a Puzzle of the Flesh – 5 CD-nyi horror Win95 és DOS alá, s elkészültek a Lords of the Realm II-vel is. ○ A Psygnosis özönvízszerű játékáraddal jön Karácsonyra: most téptük le a borítékot a Discworld II-ről (Pelace a következő számunkban bővebben értekezik róla), és a Destruction Derby 2-nek is a postán kell már ücsörögnie. ○ Megjött a végleges – ezúttal hibátlan – Tomb Raider! Kicsit beljebb olvashatsz egy Preview-t, de Jon már el vitte tesztelésre a véglegest...



COMPUTER KARACSONY NON STOP INTERNETTEL!

December 13-án 17.00 órától december 15-én 19.00 óráig folyamatosan az Építők-Liget Kongresszusi Központban (Budapest, VI. kerület, Dózsa György út 84/a.).

A Csokonai Művelődési Ház az idén is várja a számítástechnika rajongóit – ha még nem próbáltad az Internetet, itt a lehetőség! Asztalfoglalás és bővebb információ:

Tel.: 307-6191 és 307-7285.

Gyere el és látogasd meg a PC-X standját, ahol kedvezményes

akciókkal és a PC-X különszámával várunk!

Duke Nukem Plutonium Pack „I Needed That”

Na végre! Tonnányi gagyi és néhány szellemes új pálya után valami, ami ismét felizzítja a DUKE MÁNIÁT! A 3D Realms a napokban adja ki a Plutonium Pack névre elkeresztelt gigantikus kiegészítést. Nyálcsorgatónak

néhány részlet: 11 új pálya (rogyásig új grafikai elemekkel), új zene és animációk, két új ellenség (Pig Cop battle tank és Queen Alien Drome néven), új

„Boss”: A Királynő személyesen, új Duke dumák stb. Új fegyver! Egy kis

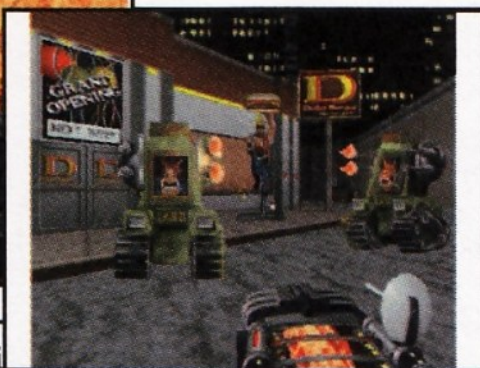
kütyüvel kiegészítve a Microwave Gun készíthető a Shrinkerből, amelynek hatására az ellenfelek „felmelegednek”, majd úgy csinálnak, mint a pattogatott

kukorica (gy.k.: BUMMM!) Ilyenkor per-

se nem ildomos melléjük állni, mert rossz hatással lehetnek „tepsi

épségünkre”! Szó van még screen saverről, desktop témákról és egyéb marhaságokról. Az egész egy patch for-

májában realizálódik majd, amely nyilván csak az eredeti Duke Nukem CD-vel lesz használható (vagy megvásárolható Duke Nukem Atomic Edition néven).



Repülő Kastély

Az őszi Compfai ren mutatta be interaktív mesélő könyvét a Marcato Multimédia, amely voltaképpen egy multimédiás környezetbe átültetett mesekönyv. Szép és esztétikus a kidolgozás, bár

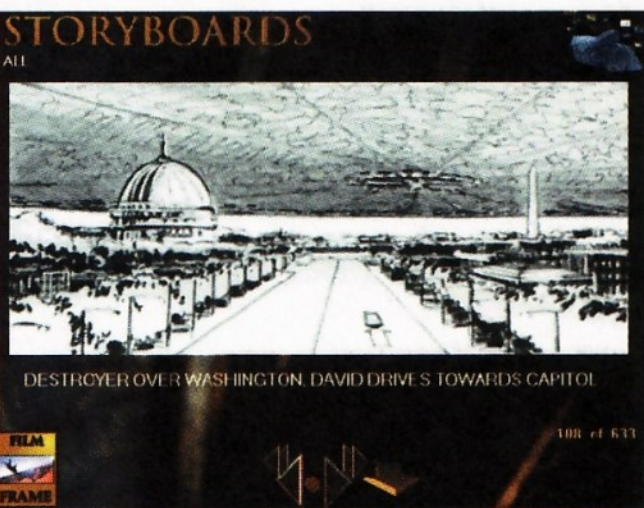
egy picit lassúnak tűnt (elméletileg egy 386-os elég neki, de egy 486-on még mindig cammogott). Akit érdekel a CD-ROM, hívja a 267-6769-es telefonszámot.



Inside Independence Day

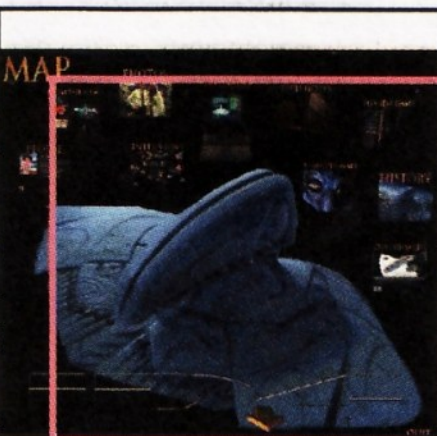
1996 – elkészült a sokak (ebben a sorban én is elől állok) által várt Independence Day, ami (valószínűleg rafinált reklámkampánya miatt) Hollywood eddigi történetének legsikeresebb filmje lett – legalábbis pénzügyileg.

Most mindent megtudhatsz a filmről és készítőiről az Inside Independence Day CD segítségével, amit a Fox



Interactive készített és az Electronic Arts forgalmaz.

Rengeteg képet találhatsz rajta a szereplőkről, helyszínekről, a filmről, de van, amely a forgatásról, vagy az Air Force One modelljéről készült. Végignézhethetjük a forgatást (a Storyboardokat), az UFO-k és az élőlények



tervrajzait is, információt kaphatunk a speciális effektek elkészítéséről, és nem utolsósorban megtekinthetünk egy-két hosszabb részletet a filmből. Természetesen vannak

egyéb érdekességek is a lemezen a filmhez kapcsolódó helyszínekről (például a Area 51-ről) és eseményekről (Roswell). És még egy nagy újdonságról kapunk hírt: jön az Independence Day – The Game! Remélem, minél előbb itt lesz, mert nagyon kíváncsi vagyok rá. Egy repülőgépszimulátor lesz, amelyben UFO-kra vadászhatunk (mi más lenne?)

El Capo



PROTEA INTERNET BAZIS • A MŰCSARNOKBAN
fiatal munkaeget keresünk! Jelentkezés a Protea ITCHEM-ben!

III. évezred: A Föld készletei kimerülőben vannak. Egyre nő a feszültség az egyes érdekcsoportok, országok között a még meglévő energiahordozók és ásványkincsek birtoklása miatt. Közben megkezdődtek a mélytengeri kutatások, miknek célja a ritka és értékes anyagok kitermelése. Az első állandó bázist Kína alapította, de sorra követték a többi államok. 2030: Kitört az atomháború, mely nem egy összefüggő III. Világháború, hanem helyi háborúk sorozata, pl. India és Pakisztán között, a Balkánon stb. A mélytengeri bázisok viszonylagos elszigeteltsége miatt a politikai villongások a tenger fenekén nem terjedtek el. A mélyben csend és béke honolt.

2100: A hetvenéves háború során sikerült úgy tönkretenni a földet, hogy

oldódott a kezdeti menekültáradat okozta túlnépesedés. Mostanra kialakultak az elkülönült területi egységek, pl. a Tornádó Zóna, az Atlanti Föderáció, a Sógunátus – mindegyik a maga saját államformájával, egyediségeivel...

A játékban egy Emerald Flint nevezetű figurát alakítunk, akinek a fenti helyzetben kell helytállnia, mint a világ jelenlegi legjobb tengeralattjáró-pilótája (azért az intróban úgy kilövik alóla a hajóját, hogy öröm volt nézni – ekkor még nem én irányítottam). A program lényege, hogy különböző küldetéseket hajtunk végre, melyekért szép summát zsebelhetünk be. Ebből a pénzből tudjuk fejleszteni a meglévő tengeralattjárónkat (új típust nem tudunk

venni, azt majd adnak). A játék végén pedig – gondolom – meg kell menteni az emberiséget a főgonosztól.

Sajnos idáig még nem jutottam el, erről egyelőre nem tudok nyilatkozni.

A játék főmenüjében vagy belevágunk egy új karrierbe, vagy rögtön egy kis akcióra vágyva beugorhatunk a pilótafülkébe, hogy irtsuk egy picit a gonoszokat egy különálló küldetésben.

Ha hosszútávon gondolkozunk és karriert kezdünk, akkor az intróban bemutatott, kevésbé szerencsés küldetésünk után egy városban találjuk magunkat. Meglátogathatjuk a különböző helyszíneket, beszélgethetünk sok fajta emberkével. Érdekes odafi-

gyelni, hogy ilyenkor mit mondunk, mert a legtöbb emberrel csak egyszer tudunk diskurálni és további sorsunk szempontjából nem mindegy, mi lesz a beszélgetés végeredménye. A tengeralattjárónk felszerelési tárgyait az Arms Dealerektől tudjuk beszerezni. Ezek vagy a Dockokban, vagy a nagyobb városokban külön helyszínen találhatók.

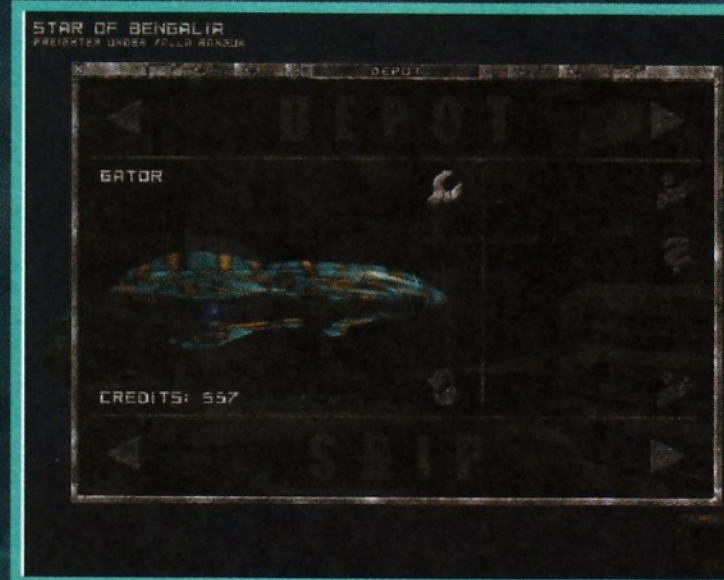
A beszélgetések nagy részének egy-egy küldetés az eredménye. Ezek szerencsére nem



évülnek el, vagyis hiába az a küldetés célja, hogy gyorsan mentsünk meg valakit a támadó kalózoktól, előtte még akár három másik küldetést is teljesíthetünk, akkor is aktuális marad.

A városokban egyébként a jobb alsó sarokban észrevehetünk egy kis PDA-t. Ezt használva tudjuk elérni a Save/Load és az Options menüt és ezeken kívül – nagyon hasznos tartozékként – meg tudjuk nézni az elvállalt küldetések célját is. Ha valaki kommunikálni akar velünk egy távolabbi helyről, akkor a mobiltelefonunkat is ez helyettesíti.

Ha egyszer rászánjuk magunkat, hogy kidugjuk végre az orrunkat a városok védett falai közül, akkor menjünk a Dockba, üljünk be kevinc csónakunk kormányára mögé és válasszuk ki az úti célt. Ha jó napunk van, útközben nem köt belénk senki és minden további probléma nélkül meg is érkezünk a kiválasztott helyszínre. Amennyiben valamilyen küldetést teljesítünk, nemigen fog ilyen szerencse érni bennünket. Vagyis, ha valamiért fizetnek, akkor tuti, hogy meg is kell dolgozni érte.



emberi élet a felszínen többé elképzelhetetlen. Az utolsó túlélők lemerültek a mélytengeri bázisok biztonságába. 2660: Jelen. A tengeri bázisokon szerencsére meg-

ARCHIMEDIAN DYNASTY

Tegyük fel, hogy pöfögünk a nyílt tengeren, és valaki szemében szálka vagyunk.

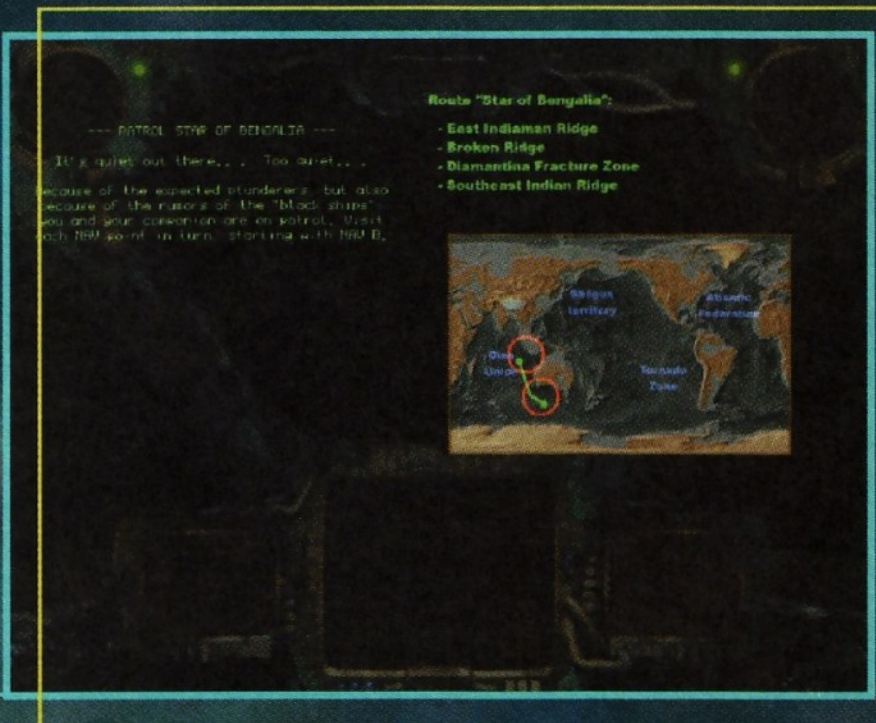
Ilyen esetekben nem árt, ha halovány fogalmunk van a tengeralattjárónk irányításáról és a műszerfal kijelzőiről.

Leginkább a joystick + billentyűzet irányítást ajánlom. Azt hiszem, egyértelmű, hogy a hancúrbottal irányítjuk a hajót, az első gombbal tudunk löni, a másodikkal tudjuk befogni az orrunk elé kerülő szerencsétlen ellenfeleket (ld. még L betű). Aki már négygombos joy-jal rendelkezik (TRF szavaival élve: Advanced User), az a torpedó-

kilövést és az azok közötti változtatást is el tudja intézni a billentyűzet nélkül. Akinek ilyen nincs a birtokában, az kénytelen beérni a **Tab**-bal és az **Enter**-rel. Harc közben nagyon lényeges még a sebesség változtatása is. Az **A**-val és a **Z**-vel addig gyorsul vagy lassul a hajó, amíg a billentyűzetet lenyomva tartjuk, ha fölengedjük, akkor szép lassan visszaáll az eredetileg beállított sebességre. Ezt a beállítást az **S** és az **X** billentyűvel tudjuk elérni. Az előbbi 10 Km/órát gyorsít, míg az utóbbi ugyanannyit lassít a gépünkön. A **C** gombbal visszatérhetünk az eszményi 0 sebességhez. Ha már a motornál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a **~** gombbal ki is lehet kapcsolni a motort. Ez rögtön radikálisan csökkenti az általunk kibocsátott zaj mennyiségét. Viszont kellemetlen mellékhatása, hogy ezek után egy tapodtat sem mozdulunk. Éppen ezért, csak ott érdemes ezt tenni, ahol van áramlás, ami tovahajt. Később vehetünk különböző hangárnyékoló pajzsokat is, így azok, akik csak paszszív szonárral rendelkeznek (mint pl. a földi ágyúk), jóval közelebből, vagy egyáltalán nem érzékelnek.

Ugyanígy ki lehet kapcsolni az aktív szonárt, és akkor még kevésbé za-

jongunk. Így viszont sok információtól esünk el, amit pedig jó tudni az ellenfelekről, pl. mennyi HP-je van még, milyen torpedóval rendelkezik...



Használható billentyű még az **M**, amivel a beérkezett rádióüzeneteket nézhetjük meg. Mivel ezeket a képernyő aljára írja ki a gép, ráadásul olyan sebességgel, hogy ha csak azt figyelném, akkor se érnék a mondat végére, érdemes ide néha benézni, hátha történt valami, amiről tudnunk kellene.

A játék folyamán fontos lehet az **I**, amivel a javítások prioritásait, és az **O**, mellyel az ágyútoronyok viselkedését állíthatjuk be.

Apropó, ágyútoronyok. Később, a

fejlettebb hajóinkon már nem csak a főágyúnk és a torpedók találhatók meg, mint fegyverek, hanem a gép hasára és a hátára is szerelhető egy-egy ágyú. Ezeket négyféle módon állíthatjuk be:

1. Az ágyú keres magának célpontot, és azt lövi.

2. Szinkronizálja magát az első ágyúval, vagyis csak előre lő, és csak akkor, ha mi is lövünk (vagyis mint ha több ágyúból tüzelnénk).

3. Az általunk befogott célt lövi, de tőlünk függetlenül is tüzel. (Ez nálam nem igazán akart működni, nem tudom miért.)

4. Nem csinál semmit.

Ezeket a funkciókat egyébként elérhetjük az **F5-F12** gombokkal is. A parancsok közül az első és a harmadik csak akkor működik, ha az ágyúhoz veszünk software-t is. Ezekből három fajta létezik: egy ami a torpedókra vadászik, egy az ellenfelekre, és a legfejlettebb mindkettőre. Mindegyik software-fajtának vannak különböző verziószámú kiadásai, amelyek általában a pontosságukban, no és az árukban különböznek.

Nézzük magát a műszerfalat. Rögtön a tetején három figyelmeztető jelet találunk a két kis display között – ne hagyjuk figyelmen kívül! Az első a radioaktív zónákra, a második az áramlásokra figyelmeztet, a harmadik arra, hogy valaki befogott minket a célkeresztjébe, és várható egy barátságos torpedó. A fenti display-ek funkcióit az **F1-F4** billentyűkkel váltogathatjuk.

A célkereszt egy igazán érdekes ketyere. Ha be van kapcsolva a szonárunk, akkor elvileg az ellenfelet körbefogó keret bal oldalán két csík található. A piros az ellenfél HP-je, vagyis ha azt lelőjük, vége. A kék az energiája, ha elfogy, akkor lebénul. Ha közepén a kártya sárgáról pirosra vált, akkor a komputer a célt befogta, és ha irányított torpedót lövünk ki rá, akkor elvileg követni is fogja. A keret alatt és a másik oldalán még találhatunk egy-két járulékos információt, mint pl. a távolság, de ezek nem olyan lényegesek (néha azért nem

JÁTÉK!

NYERJ EGYET A HÁROM PÓLÓ ÉS HÁROM ARCHIMEDIAN DYNASTY JÁTÉK KÖZÜL!

KÉT KÉRDÉSÜNK VAN:

1. MILYEN NEMZETISÉGŰ EREDETILEG A BLUE BYTE?
2. SOROLJ FEL HÁROM NAGY SIKERŰ JÁTÉKOT, AMIT A BLUE BYTE FEJLESZTETT!

CÍMÜNK A SZOKÁSOS: PC-X MAGAZIN, 1537 BUDAPEST, PF 386.



árt – ld. később). A kis mozgó célkereszt azt mutatja, hogy hová kéne lőnünk, ha el is akarjuk találni az ellenfelet.

A HUD mezőben oldalt van még egy-két kijelző, de ezeket nem nagyon használtam, így nem is tudom mire jők. (A gépkönyvben biztos benne van, ha kell valakinek, kikeresi.)

Fontosak viszont a képernyő alján helyet foglaló radar-képernyők. A két szélén két különböző hatótávú szonár, középen a terep látható 3D-ben és a befogott ellenfél különböző adatai. A terepen világoskékkel láthatjuk az áramlásokat, feketével a radioaktív zónákat. Általában narancssárgák az épületek, pirosak az ellenfelek, zöldek a barátok. Az éppen befogott ellenfél szürke színben tűnődik, ami azért is nagyon szuper, mert nem lehet észrevenni a fehér talajon.

Ennyit kb. a programról. És végezetül maradt még néhány tippem kezdőknek.

– A torpedókat ágyúval fel lehet robbantani (és nem is túl nehéz)!

– Éppen az előbbi miatt, nem érdemes veszettül nyomni az ágyúk elsütőbillentyűjét,

mikor mi torpedózunk, mert esetleg az ajándékunk nem fog célba érni.

– Ha szembe folyik a víz (áramlás), én nem torpedóznék (főleg lassú bombákkal nem).

– A két leghasznosabb billentyű (a tűzgombom kívül) az A és a Z.

– Azok a torpedók, melyeknek nem csak kinetikus sebzésük van, az ellenfelek lebénítására használhatók.

– Az óceán felszíne felé ne nagyon törjünk, mert 100 m-rel a felszín alatt elkezdődik a radioaktív sugárzás, ami hosszú távon nem tesz jót a gépeknek.

– Érdeemes észben tartani, mennyi az

ágyúink hatótávolsága, mert van, hogy a földi ágyúké kisebb, és kényelmesen távolról lehet szedni őket.

– Úgy nagyjából 30 m távolságból tudjuk beazonosítani az ellenfelet (fegyverek stb.).

Eddig azt hittem, hogy a lineáris játékmenet nem tesz jót egy proginak. Meg kell mondjam kellemesen csalódtam. Nem is nagyon tudok lényeges negatívumot mondani a játékról, a grafika szép, a hangok jők, a hangulatról és a játszhatóságról meg csak annyit, hogy két napig nemigen lehetett levakarni a gépről. Azt az apróságot még illik megjegyezni, hogy az **egész** játék 65.000 színben tűnődik. Vagyis az összes akció is, és ennek ellenére egyáltalán nem akadozott, amit ma még a 256-színű szimulációkról sem nagyon lehet elmondani. Egy szóval bátran merem ajánlani bárkinek, még azoknak is, akik nem kimondottan lelkesednek a bonyolult szimulátorokért (mint pl. én).

P i l o mé t e r

486 DX4-100, 8 MB RAM

2x CD-ROM

Soundblaster család
HiColor kártya

Blue Byte

Nagyon jó kis szimulátort sikerült összehozni, mind grafikailag, mind zeneileg kimagasló. Hasonlóan a többi BB termékben, ebben sem csalódtam.



5
PC X TOP



Pelace

Ha meghallom a szót, hogy világítótorony, rögtön egy régi épület jut eszembe, ahonnan szép a kilátás, és ahol romantikus pillanatok lehet megélni a másik nem egyik képviselőjével. Hát ezt az elméletet gyorsan felborították a Sierrások, ugyanis az ő szótárukban a világítótorony villámhárítót, pontosabban villámgyújtót jelent. Hogy minek kéne összegyűjteni a villámokat? Az emberiség már régóta szeretné felhasználni hatalmas feszültségét, s Dr. Kricknek sikerül a lehetetlen. Ezt az energiát persze nem kenyérpirításra használja, hanem egy különös kísérlet energiafedezésére, melynek célja a térugrás kifejlesztése.

Az elmélet szerint, ha átlépünk a negyedik dimenzióba és onnan vissza, akkor pillanatok alatt több millió fényévet ugorhatnánk az űrben. Hát ilyesmivel kísérletezett Dr. Krick (nem Kirk és nem is kapitány) – és egyik éjjel sikerült is neki. Nyitott egy kaput egy másik univerzumba – igaz, a „túlvilág” csupán egy tengerpartból és egy nagy toronyból állt. Egyszer a kitárt kapun át egy fura lényt pillantott meg: egyre többször tűnt fel és egyre pofátlanabb lett, míg

Piló méter

486 DX2-66, 12 MB RAM

20 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster, illetve Windows kompatibilis hangkártya

DOS, Win95, Win3.1

Sierra

Uncsi, de szép játék, helyenként megoldhatatlan rejtélyekkel, teljesen hangulatlan cselekménnyel és helyszínnel. Túl „csendes”, ha nincs otthon CD-d, ne is kezdj bele, mert elalszol!

3

a rögzítőjén Dr. Kricktől: valami hatalmas veszélyről beszélt, és hogy vigyázni kellene Mandyre egy kis ideig. Így hát hősünk azonnal a világítótorony felé indult...

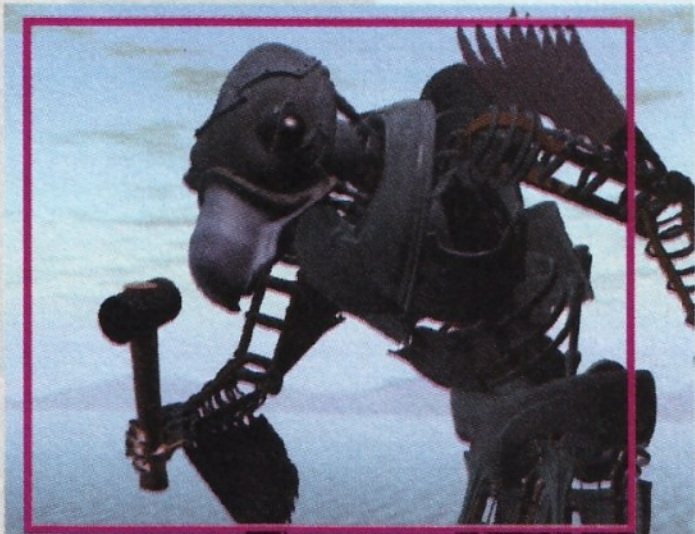
Nem fogott meg különösebben a játék, de azért adnék egy kis lökést az elejére. Otthon ülünk a szobánkban, kint zuhog az eső és fekete sötétség borul mindenre, csak a világítótorony fénye villan be néha az ablakon. Nyomjuk le a telefon üzenetrögzítőjének gombját. Miután meghallgattuk, vegyük fel az öngyújtót és olvassuk el a naplót. Mielőtt kimennénk, vegyük magunkhoz az esernyőt és a táskát a fogasról, a fiók-



ból pedig a kocsikulcsait. Az autóval azonnal indulunk el a világítótoronyba, s amikor odaérünk, látjuk, hogy a tetején egy hatalmas villám cikázik, majd egy fényes villanással eltűnik. Nyissuk ki a postaládát és vegyük ki a levelet. Menjünk el az ajtóhoz és nyissuk ki az ajtó melletti lámpásból megszerzett kulccsal. Belépve nagy nehezen észrevehetjük, hogy vaksötét van az egész házban. Indulunk el jobbra, ott fogjuk találni a biztosítékos dobozt egy kis kamrában. Az első két kapcsolót húzzuk le és vegyük fel a feszítővasat. Menjünk be a dolgozószobába, ahol az íróasztal feletti fiókból vegyük ki a levélbontó kést és azonnal használjuk.

így megtudhatjuk a széf kombinációját. A páncélszekrényt a következőképpen kell kinyitni: először forgassuk el a tárcsát jobbra legalább kétszer, majd álljunk meg az 5-nél. Kétszer balra 18-ig, majd jobbra 28-ig. Ez azért fontos, mert a széf kinyitása nélkül nem tudnánk kinyitni a laboratórium ajtaját (a labor ajtó kódja 82496). Hát kezdetnek ennyi...

A szokásos rejtélyes és izgalmas Sierra-történet, de sajnos egy kissé elszűrték. A grafikával nincs gond, gyönyörű, viszont nagyon nehezek a feladványok. Anyyira, hogy kénytelen voltam egy meglévő leírást szerezní (de égő – a szerk.). Az is zavaró, hogy egyszer sem „szólalok” meg, és nem is tudom, hogyan „nézek ki” – kicsit könnyebb lenne beleélnem magam a szerepbe, ha tudnám például a nevemet. De nem csak a főszereplő nem beszél, a játék feléig nem is találkozunk senkivel, kivéve talán Mandyvel, de vele sem sokáig, hiszen rögtön elviszi a Sötét Lényt. A történet egy helyen, a Denevér-szerű repülő



elindításakor elágazhat, ezt viszont nem sikerült megtalálnom. Hát, egyszerűen a Lighthouse nem dobott fel túlságosan...

El Capo

1992. szeptemberét írtuk. A határaink mellett dúló konfliktus egyre inkább kiszélesedni látszott, a határőrség és a honvédség erős védelmi állásokat épített ki a déli határszakaszon. Igazából senki sem számított a legrosszabbra. Hajnalodott. A földek felett ködpamacsok úsztak.

A 25. Klapka György Harckocsizó Dandár Barcsra telepített 3 század T-72-ese nyugodtan pihent a körletben. A mai nap sem ígérkezett túlságosan izgalmasnak. A határőrök ugyan jeleztek némi „dízelhangot” a túloldarról, de a felderítés szerint nem lehet probléma. Tévedtek. 08.25-kor a járőrözők megrökönyödve észlelték a határunk felé tartó harckocsikat és BMP-eket. Nyomukban sok száz gyalogos özönlött előre, AK-47-esből és RPG-7-esből álló fegyverzettel. A maroknyi magyar határőr kétségbeesetten kért támogatást és vonult vissza. Az előre elkészített védelmi állásokat a riadóztatott magyar

katonák azonnal elfoglalták. Felemelték Taszárról a készült-ségi Szu-22M4 géppárt is. Szentkirályszabadja négy Mi-24D Hindot küldött. Barcs mellett feldübörögtek a T-72-esek, majd csikorogva elindultak a harci övezetbe. Riadóztatták a többi reguláris alakulatot is. A konfliktus hamarosan az egész határvidékre kiterjedt.

Akár ez a történet is megelevenedhet, hiszen fantáziánknek szinte semmi sem szabhat határt a Steel Panthers 2-ben. Igen, végre megérkezett az általam legjobban kedvelt stratégiai játék folytatása. Izgalomtól remegő kézzel téptem fel a csomag borítását, majd behelyeztem a gépbe az arany szín lemezt. Ekkor lépett be Zong (súlyosbító körülmény...), és el sem mozdult 3 órán keresztül, míg le nem vertem a gaz kínai csapatokat maroknyi hősieken küzdő tengerészgyalogossal. Szóval ketten próbáltuk kivesézni a programot, remélem, sikerrel.

– Köszönöm, hogy megejtetted a bevezetést Trau, de most – persze főhadvezérnek kijáró tisztelettel – megkérlek, **add már át a szót!** (És még rólam mondják, hogy feltűnési viselkedésben szenvedek!) Annak ellenére, hogy a stratégiai játékok királya címet nem ennek a stuffnak



adományoznám, meg tudom érteni, miért ugrik meg hirtelen sokak vérnyomása a folytatás megjelenésének hírére. Ilyen hatalmas adattömeget beleépíteni egy játékba úgy, hogy az még élvezhető, sőt stratégiai szempontból is



(apróságoktól eltekintve) tökéletes legyen, nem mindennapi dolog. Hiszen mire valaki végigverekedi magát a kétszázhusz előre gyártott küldetésen (nem viccelek!!!), szép lassan rájön, hogy miért nem érdemes – még az Abrams tankokkal sem – végigvágatni a nyílt terepen a győzelmi mezők irányába. A válasz pofon egyszerű: nem érnél oda.

Vagy vegyük például azt az esetet, mikor 1998 telén a Kínai IV. gépesített gyalogezred beásta magát Pekingben (és kiszűrjék a szemed mocskos háromszázötven Support point-tal). Az eligazítás végén biztatásképpen megjegyezték, hogy a hírszerzés szerint néhány 105 mm-es Anti-Tank Gun is védi a város területét. Igen, ilyenkor szokott csapatszemplét tartani a bölcs hadvezér. Bizony nem görcsölt az amerikai vezérkari tisztek (mondanom sem kell, hogy az ő oldalukon harcoltam) keze a „felvonulás” után a sok tisztelgéstől. Négy Abrams, a támogatásból vásároltakkal együtt összesen tíz Patton, és mindössze négy 155 mm-es tüzérségi löveg haladt el előttük. És ez csak egyike azon küldetéseknek, melyek első ránézésre megoldhatatlannak tűnnek. A '98-as dátum esetében nem nyomdahibáról van szó. A hadjáratok fele



TEEL ERS II

valóban a közeli jövőben játszódó, főleg gazdasági érdekütközésekből származó fegyveres konfliktusokat dolgoz fel, mint például az Amerikai-Japán (1997), illetve az Amerikai-Kínai (1998) háború. Mindezek mellett szerepelnek már megtörtént ütközetek is, melyeket „mi lett volna ha” alapon játszhatunk végig. Sok új taggal is bővült az egységek választéka. Megjelentek az irányítható páncéltörő rakéták, és egységként a helikopterek. Alapjaiban azonban nem sokat változott a játék, hiszen menete és a cél is nagyjából ugyanaz maradt. Az első küldetés előtt megvásárolt tankokkal, helikopterekkel, dzsipekkel, tüzérségi ütegekkel és még rengeteg fajta ólomköpő halálosztóval kell átverekedni magunkat lehetetlennél lehetetlenebb helyzetek garmadáján és végül elnyerni a megtisztelő „Zong fiai” címet (tehát teljes győzelmet aratni az ellenség felett). Nem árt darabszámra minél több egységet venni, hiszen a későbbiekben csak a fejlesztésre, illetve a cserére lesz majd lehetőség, újab-

bak vásárlására nem. Mit érdemes vásárolni? Mindenki maga döntse el.

A játékot bármilyen gárdával meg lehet nyerni. Trau a TOW Hummerekre esküszik, az én szájízemnek a SuperCobrakkal kísért (melyek kiválóan ellátják a felderítési feladatokat) tankok felelnek meg jobban. Nem fontos mindegyik tanknak a legfejlettebbnek lennie. A Pattonok kiválóan alkalmazhatók a védekező ellenség kicsalogatására. Az átvágott



ellenség kirohan, s halomra lövi az általa jobbszárnynak hitt csalt, majd utána viseli a következményeket, mely ebben az esetben négy Abrams/T-72 képében jelenik meg. Ilyenkor az esetek kilencven százalékában imát mondani sincs ideje a nyílt puszta közepén álló, öt Type-79 személyzetét képező huszonöt embernek. A program egyik nagy hibája ez a fennmaradó tíz százalék.

– Elég furcsának tartottam az olyan szituációkat (miért, a gép nem gondolkozhat? – Trau), melyekben szinte szóról szóra ugyanaz játszódott le azzal az apró kivétellel, hogy az én tankjaim váltak lángoló konzervdobozzá. Ilyenkor persze segít a visszatöltés, na de kérem, ki mentetet a csata hevében!?

– Például én, azaz Trau tábornok. A mentések tényleg roppant hasznosak, éljünk is vele minél többször. Soha nem lehet tudni, hogy mi van a következő hegy mögött... Miután sikeresen semlegesítettem Zong helyettes alsegéd-mellékközlegényt, még néhány tippel szolgálnék az érdeklődőknek.

– Az Infantry-AT csapatok beásva remek rakétaernyőt adnak. Általában védekezésre a rakéták a hasznosabbak, támadásnál a harckocsikat kedvelem jobban.

– Ha lehet, először lőjünk, s csak utána mozogjunk. Így tüzelésünk nagyságrendekkel pontosabb lesz.

– Igyekezzünk a támadó ellenfelet minél messzebb megállítani. Legelő-

ször a harckocsikat és az AT járműveket tanácsos megsemmisíteni.

– Nyolc Improved Hawk légvédelmi rakétaegység csodás védőernyőt alkot.

– Gyalogságot a fent említettek kivételével nem nagyon használtam, mert nagyon sérülékenyek. Vietnamban először a géppuskákkal lőjünk, majd a „routed” státuszú csapatoknak essünk neki a gyalogsággal.

– A helikopterek tényleg jól használhatóak felderítésre, és a későbbi gépek korrekt páncélos-elhárítónak is alkalmazhatóak.

Határozottan élvezetes csatákat lehet mixelni a Battle Generator segítségével. Remélem, a Neten minél előbb megjelennek a házilag készített bevetések. A hálózati opciót még nem volt alkalmunk kipróbálni, de ami késik, az nem múlik.

Mondhatni nagyon megnyerte tetszésünket a játék, csak azt nem érti szegény Trau tábornok (a trabanthadtest hős parancsnoka – Zong), hogy miért nem lehet a hadjáratoknál hadviselő felet váltani. És ha én akarok a rosszfiú lenni?

Trau & Zong

Piló méter

486DX2-66, 8MB RAM

15MB HD, 2x CD

SB család és Gravis
Ultrasound

DOS, Win95

Mindscape

Végre megérkezett a folytatás! A nagy előd pozitívumait újabakkal ötvözték, szélesebb fegyverválaszték. Sokáig birtokolni fogja a „Trau kedvence” címet!

PC-X TOP

Screamer 2

Lapzárta előtt egy nappal érkezett meg a kész, dobozos verzió, s ennek megfelelően Süti meglehetősen morcosan fogadta kérésemet, hogy nyomjuk még bele a decemberi számba. Nem is szaporítom tovább a szót, hanem inkább gyorsan körbefutom a programot.

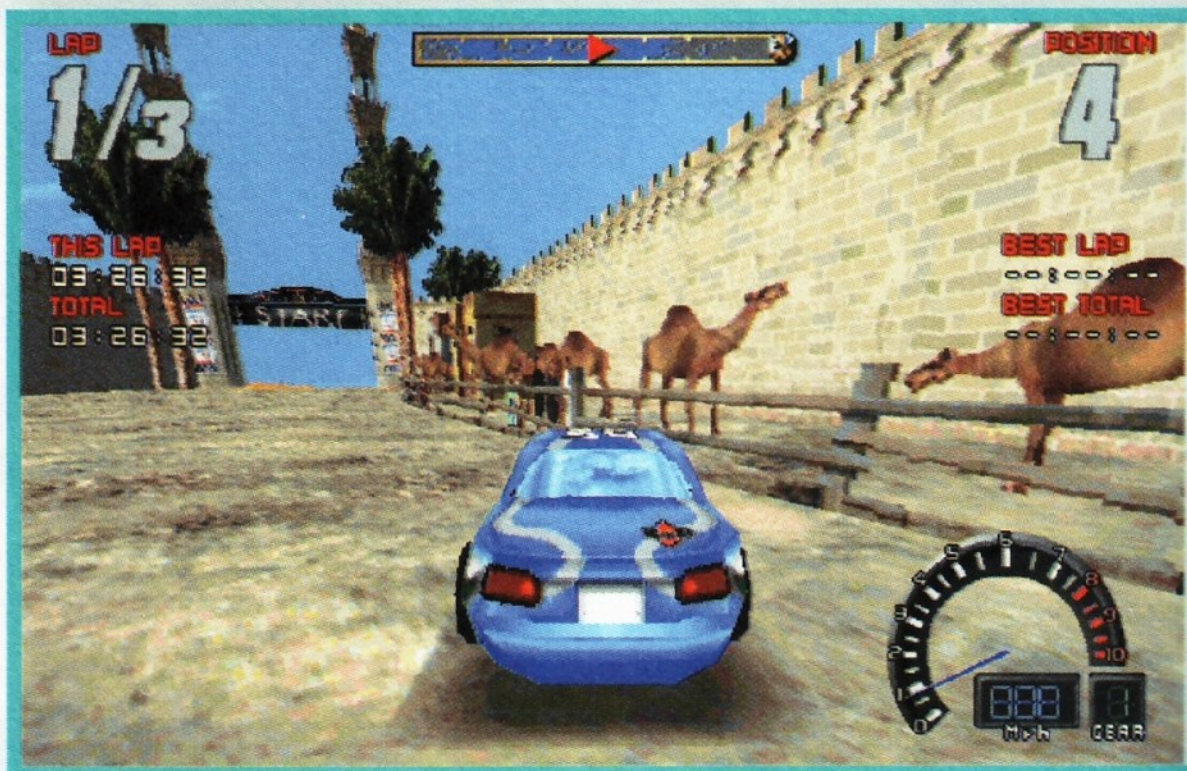
Amit ígértek a fiúk, megtartották. Álomszép a grafika, igaz, a Diamond Stealth 64 Video graf. kártyámon nem indult el 640x480x65000 (!) színben, így kénytelen voltam megelégedni a 256 színű üzemmóddal. Így is káprázatos a látvány, a versenyek utáni visszajátszások tényleg azt az érzést keltik benned, hogy élő közvetítést nézel Egyiptomból, a Euro-Sporton. A novemberi CD mellékletünkön is megtalálható demóhoz képest két új pályát találni a játékban: Egyipt és California. Ezek száma további hárommal bővül, ha

végigjátszod a Bajnokságot: Finland, Switzerland és Colombia. Három új kocsi közül is választhatsz, ezek mindegyike négy sebességes, van két- és négykerék-meghajtású is. Állíthatsz ugyan a kocsi beállításain (kormány, fék, gumitípus és nyomás, első- és hátsó felfüggesztés), ám a beállítások nem dobtak sokat az autó viselkedésén.

Versenyezhetsz Arcade módban egy kiválasztott pályán, részt vehetsz bajnokságon (Championship), de időre is futathatod a köröket. Multiplayert is beépítettek, ez lehet osztott képernyős, de nyomulhatsz hálózaton maxi

zeli rálátás kívülről és külső nézőpont. Ha megy a visszajátszás (egy futam után felajánlja ennek visszatekintését), az F9-cel választhatsz nézőpontot, illetve az F11-gyel autót.

Manuális váltó esetén érdemes gyorsan felpakolgatni sebességeket, vissza meg szinte



alig kell váltani – ha jól veszed a kanyarokat, s kellőképpen „belendíted” a kocsi farát, a legtöbb kanyar 4-esben, esetleg 3-asban bevehető. Ha viszont jobban visszaváltasz, túlságosan lelassul a kocsi, és elzúgnak melletted az ellenfelek.

Összefoglaló értékelésem: a Screamer 2 RULEZ! Izgalmas, látványos, kellőképpen örült, de mégis életmű, könnyen játszható, ám nyerni nehéz – egy autóverseny, amit meg kell szerezned! Persze sok idegesítő tulajdonsága akad: javítottak ugyan azon, hogy ha beléd száll egy ellenfél, állatira lelassulsz, ők meg száguldanak tovább, de még most sem az igazi. Utálom azt is, ha például ködben autózom és az orromig sem látok, a gép játékosai meg ezerrel robognak, tudomást sem véve az időjárás viszontagságairól. Gonosz dolog, hogy a

Piló méter

Pentium 60, 8 MB RAM

40 MB HDD, 2x CD-ROM

Az összes ismert hangkártyát támogatja

DOS

Virgin

Soha eddig nem látott, álomszép és gyors grafika! Sokat javult a játszhatóság az előző verzióhoz képest, igaz, még mindig a falra tudok mászni egy-egy ellenfél „szemétkedésén”. Persze, az életben sincs ez másképp...

Rally Championship

bajnokság során véletlenszerűen változik az időjárás, és ha csak kevésbé ismered a pályát, kukkot sem látsz belőle. Ráadásul ahhoz, hogy Arcade módban is megkapd a következő pályát, elsőként kell teljesítened minden Ligát a bajnokságban. Ha mindet megnyered, állítólag bonus kocsit kapsz – na, azért itt még nem tartok, előbb leadjuk a lapot a nyomdába, aztán majd holnap! S mivel mindannyian a képeket nézegetitek, nem rondítom tovább szöveggel az oldalt: itt egy halom gyönyörű fotó!

Mr. Chaos

egy csodás, krómozott choppert – mit mondjak, tízen kellett lefogni a tulajdonosát...).

Eddig hiába volt Pentiumod, egyik program sem adta vissza azt az érzést, mikor annyira tépsz az úton, hogy szinte már nem vagy ura a kocsidnak, csak úgy nagyjából irányítod, hogy legalább az úton maradjon. A Rally Champ ilyen – kiguvadt szemekkel láttam, hogy amint behajtok az erdőbe 200-zal, lassan eltűnik a szemem elől az út, annyira összeborulnak a fák. Nem is tudod, merre mész, ösztönösen figyelsz a mittfahrer „Erős bal!”, „Hajtūkanyar!”, „Gyenge jobb! Gyenge bal” figyelmeztetéseire, s kétségbeesetten próbálsz minél kevesebbszer nekikenni a fákknak. Általában ez jellemző a programra: nem túlságosan korrekt a szimuláció része, már ami az irányítást és a kocsí viselkedését illeti, ám a látvány roppant élethű. Másképp viselkedik ugyan az autó havas, murvás, saras, aszfaltos úton, de valahogy nem adja vissza pont azt az érzést, mint amit a Bakony lejtőin átélsz Balatonról hazajövet. Persze ahogyan sorra jelennek meg az újabb és újabb autóversenyek, egyre inkább maximalista leszek: pedig egy-két éve még a Lotus vagy a Grand Prix I is tö-

Egy randa, ködös, nulla látással megáldott, végig murvás gyorsaságin a navigátorom enyhének mondott be egy egyáltalán nem enyhe kanyart, így sikerrel beküldtem a Subaru Impreza 555-öt a töltést határoló jó két méter mély árokba. Ettől kezdve dobálta is ki a váltó a hatodikat rendesen. Egészen addig, míg a következő esős pályán egy óriási villámtól úgy meglepődtem, hogy megint kiegyenesítettem egy kanyart. Na ettől kezdve elfogyott a hatodik. Nos, ezt a játékot lehet szeretni és nem szeretni, de kihagyni kár. Mint a fentiekből is kitűnik, a hangulata egyszerűen óriási!

Sam. Joe



Rally Championship

ECTS beszámolómban már megemlékeztem az Europress rally-szimulátoráról – októberben jelent meg a végleges verzió, amelyet többedmagammal alaposan kielemeztünk.

Ha választani kellene a mostani autóm vagy a Rally Championship által felkínált kocsik közül, tuti, hogy maradnék a Mazdámnál – atyaisten, mennyi löerő lapul a Ford Cosworthben, egyszerűen képtelenség ekkora ménest kordában tartani! Billentyűzettel játszva szinte lehetetlenség jól rajtolni, hacsak nem tekintjük annak, ha a kocsí háta mögül kitóduló égett gumi beteríti a nézőközönséget (egyszer láttam ilyet egy motoros találkozón: valaki poénból kipörgette a kerekét az aszfalton, s a felhevült gumidarabkák szépen, egyenletesen betakartak

kéletesnek tűnt. A készítők viszont sok apró részletre odafigyeltek: ha átérsz az egyik útszakaszról egy másikra, nem egy pillanat alatt vált át az út mondjuk murváról aszfaltra, hanem jó darabon érzed a felhordott murvát is – felcsapódik a kerekekről a karosszériára, s ettől kísértetiesen élethű. Havas úton tompán morog a motor, alig halod a kerekek súrlódását, mindössze a latyakos részeken felferődő sár fröccsenését érzékeled – indulásnál különösen kell figyelni a gázadásra, különben másodperceken át szinte meg sem mozdul kocsí, hiába tettél fel téli gumit, csak pörögnek a kerekek. Szépek a pályák, sokféle járgány közül választhatsz, szervizelési, állítási lehetőséged is akad jócskán, futhatsz köröket más autókkal versenyezve, de részt vehetsz

kéletesnek tűnt. A készítők viszont sok apró részletre odafigyeltek: ha átérsz az egyik útszakaszról egy másikra, nem egy pillanat alatt vált át az út mondjuk murváról aszfaltra, hanem jó darabon érzed a felhordott murvát is – felcsapódik a kerekekről a karosszériára, s ettől kísértetiesen élethű. Havas úton tompán morog a motor, alig halod a kerekek súrlódását, mindössze a latyakos részeken felferődő sár fröccsenését érzékeled – indulásnál különösen kell figyelni a gázadásra, különben másodperceken át szinte meg sem mozdul kocsí, hiába tettél fel téli gumit, csak pörögnek a kerekek. Szépek a pályák, sokféle járgány közül választhatsz, szervizelési, állítási lehetőséged is akad jócskán, futhatsz köröket más autókkal versenyezve, de részt vehetsz





az angol RAC bajnokságon is. Tetszik, na, minek csavarjam tovább a szót!

Akad azonban egy-két idegesítő tulajdonsága is: van ugyan minimum install, de ahhoz, hogy zenéljen, legalább általános telepítést kell kérned, ami majd'

50 mega (bár engem kifejezetten zavar zene, ilyen tempónál nem lehet koncentrálni a vezetésre). Idegesített, hogy egy hatalmas mező kellős közepén száguldasz, mégis, ha letérsz az útról a fűre, „visszapat-tansz” róla, ugyanis a progi minimálisan engedi csak meg, hogy elbarangolj. A falra tudtam mászni, mikor le akartam vágni egy-egy kanyart, ahogy kell, erre bang!, izmos

csörömpölés, és máris az ellenkező irányba csapódom... A szimulációt is tökéletesíthetnék, például durva hiba, hogy mikor a levegőbe kerül a kocsi egy huplinál, meghülyül a gázadagolás: a levegőben ugye elengedem a gázt, nehogy túlpörögjön motor, majd földet éréskor újra padlógázt



adok, ám minden esetben 60-70 km/h sebességcsökkenés az eredmény. Kanyarban meg farol a kocsi, ami rendén való, az a dolga, de ilyenkor –

sárban, hóban – miért csökken a fordulatszámom és a sebességem még akkor is, ha visszaváltok és pörgetem a motort? Csak azért imádom a telet, mert szinte leáll a forgalom, én meg ámokfutó módjára kézfékes fordulókkal veszem a kanyarokat, élvezem, ahogy farol a kocsim, s mivel első kerék meghajtású, gázadással simán kihozható a veszélyes helyzetekből is – ezt nagyon hiányoltam a programban. Mindezekről és még több apró kényelmetlenségtől eltekintve páratlanul szép programmal találkoztam, biztos vagyok benne, hogy jó ideig nem akad vetélytársa – hacsak a Screamer 2 nem!

Mr. Chaos

Piló méter

486 DX-66, 8 MB RAM

2x CD-ROM

Soundblaster kompatibilis hangkártya

DOS vagy WIN95 is

Izgalmas és látványos autóverseny, de közben a szimulátor-jelleget is sikerült megőrizni... Akadnak ugyan hibák, úgyhogy ez sem „A tökéletes autószimulátor”, de közel jár...

5



INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS



A TV szilveszteri műsorát már a monitorán nézheti

/ VideoHighway TV-tuner kártya /

GRAFI



SHS

Videohighway TV. A GrafixSHS Kft. megkezdte az AIMS Lab. által gyártott Videohighway TV-tuner kártya forgalmazását. A új TV-tuner kártya videó bemenettel is rendelkezik és a jelenleg kapható kártyák közül az egyik legolcsóbb.

Az AIMS termékei mellett a GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás.

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ♦ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ♦ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ♦ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ♦ PC World Kft. 1108 Bp., Vényige u. 3. ♦ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ♦ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. ♦ SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ♦ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ♦ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ♦ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ♦ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ♦ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ♦ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérci u. 12.

CSAK VISZONTELAADÓKNAK ÁRUSÍTUNK



Port Game

SZIMULÁTOR
leírás

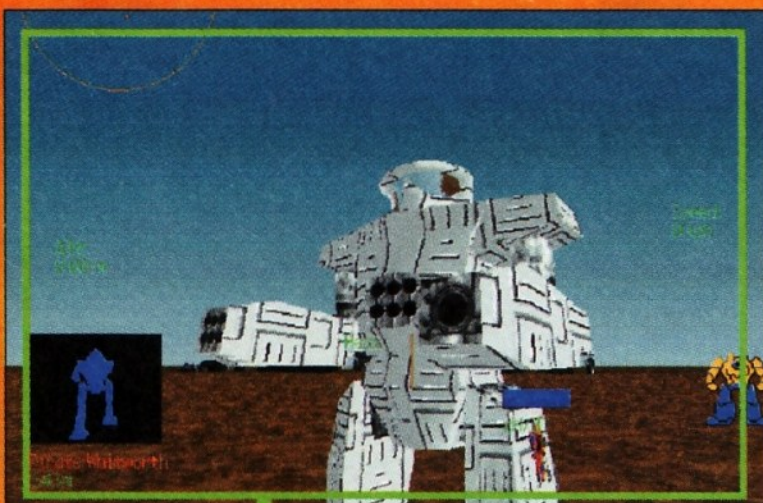
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES

Amióta ismét van állandó munkahelyem, élmányszámba megy a szabadnap: kiéhezeten vetettem magam az Activision legfrissebb játékára, a Mercenaries alcímet viselő Mechwarrior 2-re.

Tulajdonképpen a helyzet és megoldása ugyanaz, mint az előző részben, változás csupán annyi, hogy szabadúszó zsoldosként szólhatunk bele a 3044. év kisebb-nagyobb jelentőségű hatalmi háborúiba, s ezzel némi „fejlesztős-építő” jellegget kölcsönöztek az egyébként is fantasztikus stuffnak. A készítőik szerint 30 teljesen új mech közül válogathatunk, ennek ellenére azt tapasztaltam, hogy az elején meg kell elégednünk azzal a 7-8 felajánlott robottal. Később kiderült (némi cheat segítségével, amit közzé is adok), hogy minden csak C-Bill kérdése.

Felmerülhet a kérdés, mi a fene az a C-Bill? A Tri-M (tm) által forgalomba helyezett pénzegység! A Tri-M (tm) a 2780-as évtől kezdve fokozatosan építette ki bolygóközi hatalmát, s mi is a Mercenary Academy (a Tri-M

(tm) leányvállalata) kadétjaként kezdetjük a várva várt öldöklést. De hogyan? No problemo. A főmenüben egy név (lehet álnév is) és egy általunk választott csapatnév beírása után az irodában, a computerhez csatlakozva válogathatunk a megbízások között, vagy akár véres verítékünkkel megszerzett pénzünket szórhatjuk el újabbnál újabb



bizonyos súlyhatárt tiszteletben kell tartanunk (kezdésnek egy 30 tonnás mechre mintegy 120 tonnányi rakétavetőt, s egyéb meglepetést rakosgattam, s fel voltam háborodva, mikor a progi lehülyézett...).

A Mech2-t feltupírozták grafikailag, tényleg szebb lett, és telenyomták animokkal... A küldetésekre visszatérve: ha minden igaz, pont elég arra, hogy kihúzzuk addig, míg meg nem jelenik az újabb Mechwarrior játék az Activision gondozásában. Addig is néhány csít (tartsd lenyomva a Ctrl+Alt+Shift gombokat, míg begépeled).

Jon

robotokra, fegyverekre, lőszerre, illetve néhány keménykötésű fickót is felfogadhatunk segítőtársnak. Ez utóbbi elég nagy érvágás, hisz az ő mechének árát is nekünk kell állnunk. Miután kiválasztottuk azt a küldetést, mely legjobban megfelel ízlésünknek (az eddig megszokott formát hozták a fiúk: rombolj le ezt, nyírj ki azt, esetleg oltalmazd amazz), kedvenc mechünket át is alakíthatjuk, sajnos egy



Gravis

Gravis Ultrasound ACE
6 900 Ft

Gravis Ultrasound Classic
9 900 Ft

Gravis Ultrasound P'n'p
23 900 Ft

Gravis Gamepad Pro 4 900 Ft

Gravis Analog Pro Joy 3 900 Ft

Gravis Blackhawk Joy 5 900 Ft

Gravis Firebird II Joy 11 900 Ft

Gravis Grip System 14 900 Ft

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

Cheatek:

superfunkicalifragisexy
iseenfireandiseenrain
ooohhhllllaaaallllaaa
itsdabombinmybeautifulballoon
tikruleslikethecomstarbaby
ontimeeverytime
bubbleboy
crazysexycool
beholdmyglory
antijolt
flashyflashy
walkthisway
redjackandtikrules
itsdaboomb

- invulnerability
- unlimited ammo
- hőkövetés
- sprout jumpjets
- sikeres küldetés-befejezés
- time compression key
- pattogó gömbök
- végtelen jumpjet
- szabadszem-mód
- idő kiegészítés
- auto-grouping
- leading reticle
- elpusztítja a célzott mechet
- nuke-olja a célzott mechet

Port Game

3D AKCIÓ

előzetes

TOMB RAIDER

Az EIDOS – igen hangzatos – nevű cég 1996 utolsó pár hónapját szemelte ki arra, hogy a viszonylag telített játékpiacon megdönthetetlen pozíciót verekedjen ki magának. Sorban adja ki a jobbnál jobb progikat, melyek közül most a Tomb Raider nevűt fogom elemezgetni. Igen, csupán elemezgetni tudom, mert jelen pillanatban csak egy három pályás, illetve, mint a későbbiekben kiderült, három zónás játszható demo áll rendelkezésemre, amiből, mint tudjuk, nem sok információra tehetünk szert a teljes játékról. A Core Design nevével

fémjelzett anyag nagyon hangulatos Fade to Black+Prince of Persia+Time Commando+Bermuda Syndrome mutáció. Hála a játékosok istenének, felismerték az ilyen típusú „platform” játékok kínálatán támadt hézagot, s a fejlesztők egy fantasztikus ötlettel álltak elő: csináljunk egy olyan játékot, amit egyszerűen lehetetlen megunni! Hisz mit szeretne a fiatalabb, 8-17 éves korosztály? Egy hőst, aki akár példakép is lehetne. Legyen ereendően brutális, de agresszivitása ne torkolljon morbiditásba, „természetes túlélő maszkján” jellegzetesen törjön át egy bizonyos báj, olyan legyen, aki nem visel denevérfüleket, nem képes áttörni a betonfalat, nem hord piros biciklisgatyát és a mellén „S” betűt. Legyen sebezhető, de a játékos ügyességét felhasználva törje át a közönséges halandók korlátjait, s így képes legyen a képtelenre...

Remélem senkit sem untattam ezzel a kissé komolyra vett bevezetővel, de a játék során sikerült néhány, az életemet irányító alapgondolatra rájönnöm. Legyen is elég a melankóliából, tulajdonképpen ki az az örült, aki mély gondolatokat keres egy ugorj-és-lőj akció-kalandjátékban. A progiban Lara Cruzt személyesítjük meg, s a cég által közreadott sajtóanyag szerint négy pályán (pályánként 3-4 úgynevezett zónán) keresztül kell az

igencsak csinos amazont pátyolgatnunk. A környezet teljesen háromdimenziós, szinte lépésenkénti kameraszemszög változtatással, ami az első próbálkozásnál eléggé felkavarta a „kedélyeimet”, de később egészen megbarátkoztam vele. Mindenesetre, a leírásában az epilepszia veszélyre

figyelmeztető szöveg mellé beiktatnám, hogy: „Saját érdekében másnaposan ne játsszon termékünkkel!”

A játszható preview sajnos keveset mutat be a játék egészéből, s ennek ékes példája a fellelhető ellenfelek hiánya. A sajtóanyag szerint ilyen puma, meg olyan dinoszaurusz fordul elő, de én csak egy-két kőválygó denevérral és néhány satnya farkassal találkoztam. A karakter mozgáskoordinációja egyedülálló, mozdulatai finomak és kimunkáltak. Egyébiránt közlöm, nem csupán futni meg három irányba ugrani tud (na jó, nem egyszerre), de a magasabb sziklákra való felkapaszkodás, kisebbekre a felszökellés, az úszás, a szaltó is a mindennapos tevékenységei közé tartozik, s az egész játékhoz a kurzorokon kívül csupán négy gomb szükséges.

A végső célt nem sikerült megtudnom, de beértem azzal, hogy mindenkit megöltem, s a megfelelő kapcsolókat átállítva a megfelelő ajtókon, kapukon keresztül távoztam. Azért ismétel-



getem folyton a megfelelő szócskát, mert küldetésünket nem csak a már említett ellenfelek, de millió, a maya kultúrában nem ismeretlen, kisebb-nagyobb csapda is igyekszik hátráltatni, melyek ki nem kerülése, vagy sikertelen hatastalanítása igencsak belátható következményekkel járhat: Start New Game. A stuffban rengeteg fejtörő és logikai buktató nehezíti dolgunkat, de nem lépik át azt a határt, aminél unalmassá és vontatottá válna a történet. Mindent összevetve, remélem, hogy az ilyen stílusú és megoldású játékoknak sikerül új irányvonalat mutatniuk az akció-kaland kategórián belül, s ráébreszteni a játékcégeket arra, hogy a számítógépek teljesítményének teljes kihasználtságához vezető úton az Eidos mérföldekkel előttük jár – lásd a CD mellékletet, ahol találsz végre egy játszható verziót!

Jon

Lapzártakor érkezett meg a végleges verzió – masterelése problémák miatt azonban ránktelefonált a Core Design, hogy ne használjuk, mert hibás. Mire cikkünk megjelenik, már kapható lesz – ígérik...

Az Acclaim számomra egyet jelent a hatalmas sikernek örvendő *Mortal Kombattal*. Az őszi ECTS-en kiderült, nem ülnek a babérjaikon, óriási vállalkozásokba fogtak, hogy csak a nagyobb, ismertebb neveket említsem: *The Crow*, *Ironman*, *Alien Trilogy*, és nem utolsósorban jelenlegi cikkem témája, a *Dragonheart*.

Először látásra beleszerettem, bár még csak egy Top Secret demo-béta-félig-meddig-kész verzióval áldott meg a sors. Teljesen játszható, igaz, Win95-ös, de ez nem túl nagy baj, viszont meghalni már pro-

dinóira – igaz, ősgyík ez is, az is... A sztori meglehetősen bárgyú, nem tudom eldönteni, humoros sárkánymesének vagy inkább izgalmas kalandfilmnek lássam, de Sean Connery szinkronhangja félelmetesen élethű karaktert kölcsönöz „Süsünek” – már amennyire egy sárkány élethű lehet.

(miután négyszer ölt meg), hogy tulajdonképpen jó sárkány, céljaink közösek, és inkább együtt kéne harcolnunk, mint egymás ellen.

A programozók a humoros jeleneteket is előnyben



Mindenképp érdemes megnézni a filmet, már csak a lenyűgöző renderelések, tűzokádás és fegyvercsattogás miatt is.

A játékban főszereplünk egy középkori alak, szakállal s miegyébbel. Célja a sok-sok pályán átverekednie magát, s pályánként egy-egy főgonoszt legyőzni. Egy órai játék után ugyan kissé vontatottnak tűnt, hogy egyszerűen balról jobbra szaladok, majd a fel-feltűnő alakokat guggolással egybekötött kardcsapásokkal eliminálom. Ez ugyan rendben is van, feltételezem a fejlesztők is gondoltak az egyhangúságra, ezért néhány pályán cseles gödröket rejtettek el, melyekbe beleesve erősen megcsappanhat életeink száma. Az eredendő három életet érdemes mindig a „pályafőgonosz” kinyírása után a shopban feltölteni, erre a keretet az általunk megölt ellenfelekből kibuggyanó aranyló vacak szolgáltatja. A főgonosz általában egy-egy sárkány, bár nem mindegyik rosszindulatú – az elsőről például kiderült

részesítették, sajnos az általam látott négy pályán mindez kimerült anynyiban, hogy megérkezésekor Dark Forestben a sárkány ledobott a hátáról. (Bruha, megszakadok a röhögéstől.) Szerencsére nem csak egy síkban mozoghatunk, hanem az erdőkben álló fák törzsén, ha odút látunk,



feltétlenül menjünk be, sok érdekeset ugyan nem találunk, de a 100%-os teljesítményhez ez is hozzátartozik. Már csak a teljes verzió hiányzik...

Jon



Bevallom, nem túl nagy lelkesedéssel fogtam a kezembe a Bethesda Softworks legújabb szerepjátékát, a Daggerfallt. Ennek fő oka az volt, hogy régebben volt szerencsém játszani a játék első részével, az Arénával. Nos, az a játék az elpuszkázott lehetőségek tárháza volt: gyönyörű grafika, jó hangok és teljesen nulla történet. Ez persze nem azt jelenti, hogy ne lett volna óriási a helyszín (minden kis vacak sírkő alatt volt egy nyolcszintes dungeon – kár, hogy

radt a régi. Viszont komolyan fogadkoztak, hogy a Daggerfall más lesz. Nos, nézzük mi valósult meg ebből!

Már most előrebozsátom, hogy eszem ágában sem volt a játékon végigmenni (főleg miután körülnéztem a külső világban és megszámláltam a helyszíneket a Daggerfallban – a kezdő dungeonból való kijutás után). Ami a szabadidőt illeti, sajnos vége a boldog diákéveknek és az evvel „járó” rengeteg időnek, tehát inkább benyomásaimat osztom meg veletek, nem a végigjátszást, esetleg az irányítás rejtelmeit.

A gyengébb idegzetűek kapaszkodjanak az asztal szélébe az installálás előtt, ugyanis a program normális futáshoz lényegében az egész CD-t felteszi a vinciére. Nos, én ezt nem szerettem volna, így „csak” 95 megát engedélyeztem, aminek a következményei katasztrofálisak voltak: a játék kb. 5 másodpercenként fordult a CD-hez, néha egész hosszú ideig tekergetve azt. A hatás elképzelhető: szaladok a folyosón, kép megáll, nyomogatom a billentyűzetet, kép ugrik, szaladok tovább. Még jobb volt a hatás fordulás közben vagy csatánál. Erről nem mondom el részletesen a véleményemet, hátha kiskorúak is olvasásuk a lapot...

Szóval a játszhatóságot rendesen orrba verték a sebességgel. Még ha Windows alatt, vagy SVGA-ban, esetleg 486-oson játszódtak volna le az események! De nem: a fenti problémák DOS alatt, 320x200-as felbontás mellett és egy 32 megás P100-on jöttek elő! Próbálkoztam Win95-tel is – mert ugye ez alatt is fut a játék –, hátha ott a CD cache-elés javít a dolgon. Nos, a program nem egészen 5 másodpercig működött, majd 104-es hibakóddal búcsúzott. Üdvözetem a tesztelőknél!

A karaktergenerálás a következő részfeladat, amely teljesen hasonló az Arénához, vagyis elég jó. A fő problémának azt érzem, hogy az egyszem-

lyes szerepjátékok – szerintem – nem az igaziak. Eltekintve persze az olyanoktól, ahol a mage/fighter/thief superhősünk a feje búbjáig páncélban, az egyik kezében egy +24-es hosszúkardot lóbál, a másiktól tűzlabdákat ereget, a bal lábával criticalt rúg, míg a jobb lábának nagyujjával kiemeli az ellenfél pénztárcáját a zsebéből – persze csak azért teheti ezt meg, mert közben a levitate varázslatot is elsütötte a sok védővarázslat mellett... Szóval az ember nézegeti a jobbnál jobb osztályok

leírásait, és sajnálja, hogy csak egyet választhat közülük. Még rosszabb a helyzet az Arénánál és a Daggerfallnál: szinte nem is érdemes választani. Ugyanis a játék elején az olyan karakternek nem sok esélye van, aki komolyabb páncélt nem tud magára venni. A játék vége felé pedig varázslatok nélkül nem sokra megyünk... Én egy Nightblade-et próbáltam indítani, de nem nagy sikerrel: a lopakodás és az álcázó-varázslat ellenére mindenki észrevett és páncélt sem nagyon tudtam felvenni. Az ügyességnek és a critical hitnek sem sok értelmét láttam: sokórás kínlódással alig néhányat sikerült ütni (pedig egészen jó értékekkel indultam)! Összefoglalva az Arénában indított Battlemage sokkal erősebb volt. (Ezt az osztályok közti különbséget a gépkönyv is elismeri – de akkor minek a rengeteg lehetőség? Hogy mazochisták is találjanak benne valami nekik valótlót?) Szóval nem vettem észre, hogy egy nem



a szintek egymás tükörképei voltak), ne lettek volna tömegével boltok (mindegyikben ugyanazon árukkal és árakkal) vagy szereplők, akikkel ugyanazon 5 témáról lehetett beszélgetni. A fő baj mégis a küldetések monotonitása volt – aki a nyolc fő küldetésből az elsőt megcsinálta, az ismerte az összest. Csak a szereplők és a helyszínek neveit kellett átírni...

A program ezen hibáit egyébként a Bethesda is elismerte, ugyanis csomó javítást adott ki hozzá (így már például az árak változtak a boltokban!), de az alapkoncepció ma-



ízommal operáló vagy távolsági fegyver/varázslat nélküli karaktert is lehetne játszani. Nem állítom azt, hogy az általam jónak tartott szerepjátékban (pl. Wizardry 7, Fate – YEAHHH! Most már PC-n is!) nem vernének le azonnal egy mágussal, de ott legalább van még néhány tár-

ERFALL

sam, akiknek tulajdonságai kiegészítik egymást...

A karaktergenerálás után akár kezdetjük is a játékot (a program felajánlja a Tutorial módot, amit érdemes elfogadni, ha nem ismerjük az Arénát – ez tényleg jó ötlet volt a készítőktől). A grafika sebességéről már regéltem, de a minőségéről sem voltam elájulva! Az ellenfelek nem különösebben szépek (ha meghalnak, érdemes kicsit „körbejárni” őket és megcsodálni remek mozgásukat), a falakon és berendezési tárgyakon néha át lehet menni stb. Ugyanez a grafika még szuper volt az Aréna esetében (bár ott is tele volt hibával!), de ma, a Duke Nukem után ez már kevés – pláne ilyen sebességgel. A zene és az effektek sem voltak éppen lenyűgözőnek nevezhetők (és ez sem a hangkártyámon múlt).

A játék már korábban említett negatívumai mellett még néhányat meg kell említenem – az első szintén szubjektív jellegű. Szerintem ennek az egyszemélyes „real-time” harcrendszernek nem sok köze van a szerepjátékokhoz: inkább jó egeret igényel ez a pixelvadászat, mint agyat (ami ilyen típusú programoknál baj). Megjegyzem, hogy joystick-irányításra is megpróbáltam átállni, de ezt az ötletemet a program nem favorizálta...

P i l o méter

486DX4-100, 8MB RAM

37MB HD, 4x CD-ROM

Minden ismert hangkártyát támogat

DOS

Bethesda

Nem írok se negatívumot, se pozitívumot, hiszen az egész cikk erről szól, részletesen. Mindenesetre ettől az RPG-től nem ezt vártam – sajnos az előrejelzések beigazolódtak.

3



kardforgató tudásunk nő – de ez nem szintlépés!). Egyébként a tulajdonságok és képességek rendszere összességében elég jól kidolgozottnak tűnt.

A mágiarendszer lényegében az Arénáé: vagyis a későbbiekben mi is gyárthatunk varázslatokat (ezt sem tartom jó ötletnek), természetesen minél erősebbre vesszük a varázslatot, annál drágább lesz. Az előző progiban a játék vége felé gyakorlatilag csak varázslatokkal volt érdemes nyomulni, olyan brutálisak voltak az ellenfelek, hogy a legjobb fegyver sem gyilkolta le őket. Félek, hogy azokat is kellemetlen meglepetés éri majd a Daggerfall-ban, akik nem mágussal indultak el...

Utolsó kifogásom az automap funkcióval kapcsolatos. Nem különösebben kedvelem a 3D környezetet szerepjátékok esetében (általában több velük a baj, mint az öröm), de ugyanez az automap-nél (dungeonokban) egyenesen katasztrofális!



A sokféle mozgatási lehetőség ellenére szinte semmi sem látható. Persze, ha az egész játéktér összeviszatekereg (hasonlóan a Descenthez), akkor igen nehéz azt két dimenzióra leképezni a térképen. Bevallom, nekem sem lenne jó ötletem a probléma megoldására, de az biztos, hogy ez így nem jó! Ez ugyan negatív kritika, de mással most nem szolgálhatok...

Végül hadd meséljek el egy rövid kis sztorit, ami a játékban esett meg velem (alig néhány kommenttel): kijutottam a kezdő labirintusból és elmentem a fővárosba. Mivel kora reggel volt, hiába mentem a boltokhoz, csak azt a feliratot láttam állandóan, hogy „Ennek az ajtnak nincs mit félnie Tőled!” (ki akart egyáltalán betör-



ni?). Úgy döntöttem, hogy várok (pihenek) egy kicsit, hogy a boltok kinyissanak. Alighogy lepihenek(nék), kapom az üzenetet, hogy városokban tilos táborozni (???). Már kiabált is az őr és megszólal, se beszéd, elkezdett ütni egy csúnya karddal (???). Pedig nem is volt fegyver a kezemben! Mellesleg némi pénzbüntetést még ki is fizettem volna... Erre én is begorombultam és kaptam egy kis energiát a fülei közé, ráadásul rá is csaptam egyet-kettőt. Nos, ekkor pedig a bíróság elé állítottak, gyilkosság vádjával (persze nem fogtak el: amint összeesett az őr, azonnal a bíróságra kerültem). Egyébként ez az utolsó mozzanat. O.K.: tényleg állítsanak bíróság elé, ha leverek egy őr – de legalább fogjanak el előtte, ha tudnak! Szóval a történet kidolgozottsága nagyon részletes (elismerés az ötletért), de mint ha hiányozna a realitás belőle (ez viszont elrontja a szám ízt).

Ha össze kellene foglalnom az eddigieket, akkor azt mondanám, hogy a Daggerfall azoknak ajánlható, akik nem sajnálnak 400 Mega helyet és 1 hónap időt egy meglehetősen középszerű, de monumentális (120 óra tiszta játék-idő) programtól. Szerintem nem annyira az esztétika tornáztatja, inkább a gyors egérrangatás és billentyűzetkezelés a lényeg.

Pellus

Nem hiszem, hogy létezik olyan, magát valamire tartó PC-játékos a Földön, aki nem ismerné a Syndicate-et. Nos, lehet izzítani az egereket, a boltok polcain ott a várva várt folytatás.

Szerencsére a játék lényege nem sokat változott. Ugyanúgy egy négy emberkéből (már amennyire ezek a kiborgok emberké) álló csoportot kell az egyre nehezedő küldetések sorozatán végigvezetnünk. Kezdetben gyenge kis csapatunkat felszerelhetjük hatékonyabb fegyverekkel, miután megszereztük azokat egy ellenféltől és tudósaink kifejlesztették gyártásukat. Nagyjából ennyi a játék. És most nézzük, hogyan valósították ezt meg a mai színvonalon. Meg kell mondjam, ritka az az intró, amelyiket többször is megnézek. De ezt annyira jól

közvetítik a delikvensnek, hogy egy gyönyörű világban él, ahol minden szép és nyugodt a szindikátus uralma alatt. Gondolom, mondanom sem kell, hogy a chipet a Cég terjesztette el. Vannak viszont, akiknek

netikus tagokkal és fegyverekkel, valamint a fejlesztés. Ez utóbbi csak az első küldetés teljesítése után áll rendelkezésünkre. Ezen ikon mellett fog villogni egy gomb, ha új üzenetünk érkezett, és a jobb oldalon sorakoznak a még elvégzésre váró feladatok. A képernyő

tetején láthatjuk az aktuális időt, és a rendelkezésünkre álló pénzmennyiséget is. Apropos, pénz. Ez is máshogy lett megoldva az előző részhez képest. Itt nem adót kapunk egyes területek után, hanem a felsőbb vezetés a sikeres küldetéseinket díjazza, annak függvényében, mennyi hasznót hozott ez neki.

Fontos változás az is, hogy itt a fegyverek nem lövedékekkel működnek, hanem tiszta energiával. Vagyis már az egyszerű Uzi sem normális lövedéket lő ki,

hanem csak energiagócot (ezért kellhet mindent újra kifejlesztetni). Ennek öröme a lőszerből soha nem fogyhatunk ki, viszont minden lövés fogyasztja az energiánkat és

nem tetszik a Szindikátus egyeduralma. Ezek egyik fele az ún. Class-U polgárok, vagyis akik valahogy feltörték a fejükben lévő chipet, és különböző terrorakciókkal próbálják megrendíteni a kormányzatot. Az ellenállók másik fele már jóval szervezetesebb formát öltött, és a „The Church of the New Epoch” nevezetű szektába tömörült. Ennek vezetői, a Kilencek nem felszabadítani akarják a világot az egyeduralom alól, csak éppen más embereket szeretnének látni a felső vezetésben. A játékban a két nagy csoportosulásnak, a Szindikátusnak vagy a Szektának segíthetünk céljaik elérésében.

A két társaság között nem sok különbség van, csak néhány apróság, mint például a más kezdőfegyverek, vagy hogy a szektában a küldetésekről a kiegészítő információkat ingyen kapjuk. Ha elkezdjük a játékot, akkor a képernyő bal alsó sarkában láthatunk egy-két ikont. Ezekkel lehet az olyan különböző funkciókat elérni, mint az opciók, a világtérkép, az embereink felszerelése kiber-



eltalálták hangulatilag, grafikailag és zeneileg egyaránt, hogy egyszer sem volt lelkiezőm továbbnyomni, amikor leültem elé játszani.

A kerettörténet kábé annyi, hogy száz évvel azután, hogy az első részben az Eurocorp nevezetű szindikátus átvette a hatalmat a világ felett, szinte minden embert implantok, vagyis beültetett chippek vezérelnek. Ezek a chippek azt

Virtual World

PC CD SHOP

ÚJRA ÓRIÁSI AKCIÓ!

ÚJPESTI ÜZLETÜNK BEN

decemberben a klubkártya ára
csak netto 3200 Ft!

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

TOVÁBBI VIRTUAL WORLD ÜZLETEK:

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

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

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

TE WARE

egy idő után, ha elfogy, nem tudunk lőni, amíg a generátor nem tölti fel az energiabázist. Éppen ezért egy embernek nem vehetünk fel egy fajtaból több fegyvert, hogy eladjuk a küldetés végén.

Könnyítés az is, hogy nem kell keresgelnünk a tárgyaink között a Medikit után, mert a fegyverek mellé kirakták a gombját. Ha már kijutottunk a küldetésre, akkor a képernyő tetején láthatjuk embereink adattábláit. A fenti szürke csík az életerejét és a pajzsát jelzi. Először ugye lelövik a pajzsot, ekkor elfogy a szürke csík, majd elkezd fogyni alatta a fehér, ami az életerőt jelzi. Az idő



elteltével mindkettő elkezd tölteni, persze az életerő lassabban. Ez alatt látható a drogok adagolója. Ha jobbra húzom piros, ha balra, kék lesz. A piros azt eredményezi, hogy minden ellenfélre lő, aki bekerül a hatótáv-

ba, a kék azt, hogy mindenkire, aki él és mozog. Ugyanezt az energiánkat fogyasztja a futás is, vagyis, ha sokat futunk, kevesebb drogot adagol-



hatunk. A képernyő bal szélén láthatjuk a csapat energiaszintjét, ami az egyes emberekre vonatkoztatva megtalálható az fenti kijelzők bal oldalán, alatta a csoportkijelölő-gombot, még lejjebb a „hőllátás” kapcsolóját és a radart. A képet forgatni, döntögetni, és nagyon kis mértékben zoomolni a kurzorbillentyűk feletti hat gombbal lehet.

– Nem érdemes a játék elején minigunt venni, mert a második vagy a harmadik küldetésben úgyis találunk.

– Egyes későbbi pályákon egy kis repülő autó keserítheti meg az életerőt, amely villámokat szórva irtja embereinket. Ha viszont befutunk egy árkád vagy felüljáró alá, akkor nem tud ránk lőni. Ezek után egy-egy emberkével gyorsan ki kell ugrani, belelőni egy nagyot, aztán spuri vissza a biztonságba. Ha nincs a közelben tető, akkor pechünk van...

– Ha jobb gombbal klikkelünk a csoportkijelölőre, akkor rögtön az összes még életben lévő emberünk ki lesz jelölve.

– Ugyanígy, ha jobb gombbal jelölünk ki egy fegyvert, akkor minden csapattag gyorsan kézbe kapja azt a fegyvert, vagy ha nincs neki olyanja, akkor az utána következő legerősebbet.

– Ha valamilyen drogot nyomtunk az emberünkbe, akkor lassabban gyógyul.



A játék röviden szólva, nagyon tetszett. Jó a grafika (SVGA-ban), a zene, a hangulat meg egyszerűen fenomenális. Igaz, ha nagy felbontásban játszunk, kissé nagy gépigény szükséges (P133-on élvezhető). Nem túl lényeges szempont, de nem is elhanyagolható, hogy a gépkönyv is rendesen és ötletesen van megírva. Nagyon jó ötlet, hogy lehet olyan játékot kezdeni, hogy minden küldetés után elmenti a gép az állást, akár sikerül, akár nem. Egyszóval, akinek tetszett az első rész, az nem hagyhatja ki.

Pelace

Pilo méter

486DX2-66, 8 MB RAM

55 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,
Ensoniq Soundscape

DOS, Win95

Electronic Arts/Automex

Nagyon jól kidolgozott program szuper és érdekes újdon-ságokkal, a mai világnak megfelelő grafikával, igaz, SVGA-ban kissé nagy gépigénnyel.

5
PC-X TOP

ÚJ PC-CD ROM BOLT NYÍLT TICOM SOFTWARE

CÍM: Bp. NAGY LAJOS KIR. ÚTJA 213.
TEL.: 06-20-345-559

KLUBTAGOK KEDVEZMÉNYEI:

- Minden program árából 10 % kedvezmény
- A program értékének 10 % -áért
- HAZAVIHETED KIPRÓBÁLNI
- CD-ÍRÁS 2000 Ft + áfa
- Az új programokról listát küldünk

E HIRDETÉS FELMUTATÓINAK 15 % ENGEDMÉNY

Amint a filmszakmában elterjedt mondás tartja, a biztos sikerhez elegendő olyan filmet készíteni, amiben gyerek és/vagy kutya szerepel. Ezt a szlogent úgy lehetne a számítógépes játékok világára átfordítani, hogy biztos sikert arat az olyan kalandjáték, amiben színészek játsszák el a különböző karaktereket, s a történet nem nélkülöz némi horort sem.

Ezt a lehetőséget kívánta kihasználni a DigiFx nevű cég is, amikor elkészítette a Harvester című programját, melyben a horror és a színészek egyaránt főszerephez jutnak (érdekes, hogy a programot a Merit Studios kezdte el, aztán ki tudja, milyen okból, nem folytatta). A biztosnak tűnő recept ebben az esetben nem váltotta be a hozzáfűzött



reményeket, ugyanis remekművük kissé gyengére sikerült. Látszólag pedig minden adott a sikerhez, szép, kézzel rajzolt hátterek előtt mozognak a szereplők, a történet is kellőképpen sejtelmesen indul, de sajnos bosszantóan gyenge megoldásokkal lerontják a hatást.

Amikor például beszélgetünk valakivel, az illetőről csak egy fényképszerű képet láthatunk, s nem pedig egy mozgó-

képet, amit azért is hiányoltam, mert egyrészt ez nagyon lerontja a játék hangulatát, másrészt, akkor miért jelent meg három CD-n a program, ha még ennyi sem fért rá? Ennek ellenére van a játéknak egy sajátos képi világa, érdekes története, ami magával is ragadná az embert, ha nem zökkentené ki időről-időre valami zavaró tényező. Ilyen például a párbeszéd helyenként hosszan tartó elnyúlása, a döcögős logikai gondolatmenetek.



A történet középpontjában egy ifjú ember áll, aki látszólag emlékezetkieséssel küzd, mivel saját családtagjait sem képes felismerni. Módszeres nyomozásba kezd tehát, hogy kiderítse mi történt vele. Ennek során egyre félelmetesebb s titokzatosabb eseményekkel találkozik, az egész kalandozása egyre inkább egy rémálomra kezd hasonlítani. Feladataink a kalandjátékokban már megszokott tennivalók (tárgyak összegyűjtése, beszélgetés stb.), azonban ezenkívül néha sor kerül küzdelemre is, amikor az öklünket, illetve megszerzett fegyvereinket kell használnunk.

Az irányítás nagyon egyszerű, az egér bal gombjával tudunk megvizsgálni, felvenni tárgyakat, a jobb gombbal és a kurzorbillentyűkkel pedig harcolni. Az Inventoryba az „I” betű lenyomásával tudunk bemenni, s itt ugyancsak a bal egérgombbal tudjuk kiválasztani a kívánt tárgyat. A megoldandó rejtvények nem külö-

nöbben nehezek, bár azért van egy-két komplikáltabb feladat is, de ezek sem jelentenek megoldhatatlan akadályt.

Tulajdonképpen meglehetősen vegyes érzelmek alakultak ki bennem a játék iránt, tetszett is, meg nem is, néha érdekes volt, aztán untam – igazán nem tudtam megszeretni, talán az elmentmondásossága miatt. Azonban ez csak szubjektív vélemény, lehet, hogy másoknak jobban tetszik majd, talán csak nekem voltak túlzott elvárásaim. Bízom benne, hogy ebben a műfajban születik még ennél sokkal jobb alkotás – talán a Phantasmagoria 2?

Joker

P i l o mé t e r

486 DX33, 8 MB RAM

2x CD-ROM

Soundblaster
és társai

DOS, Windows 3.1 és Win95

Virgin

Helyenként egész érdekes történet, bár bosszantó hiányosságokkal megvalósított program.

3

Video CD-lemezek



Előkészületben:
- A tanú
- Megint tanú
- Vuk

- Ludas Matyi
- Pogány madonna
- Horváth Charlie
1996. aug. 17-i koncert legjobb dalai

1992 1993 1994 1995 1996
CD-lemezek készítése
garanciával!
Audio, ROM, Video, Photo

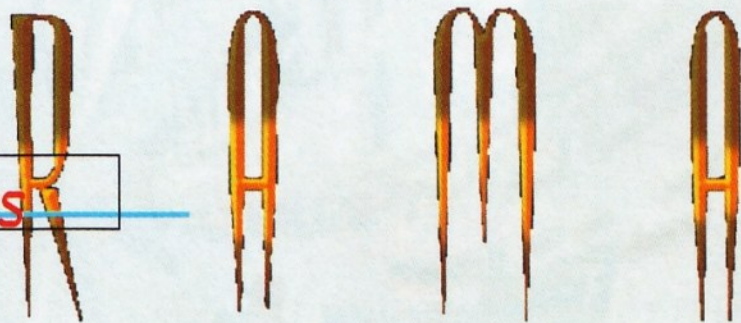
1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063
Fax: 185-7138
E-mail: comser@datanet.hu



Port Game

KALAND

leírás



Nem hiszem, hogy sok híresebb Sci-Fi író tartanak számon a világon, mint Arthur C. Clarke.

Ismertebb művei közé tartozik a Rama világ megalkotása is, amit most – a Sierra jóvoltából – kalandjáték formában is megismerhetünk.

Nem is olyan távoli jövőben, a naprendszer szélén egy óriási, henger alakú test jelenik meg. Természetesen az emberek megpróbálják felvenni vele a kapcsolatot, de az idegen alakzat nem válaszol semmilyen jelre. Végül a kíváncsiságtól vezérelve felfedezőcsapatot küldenek ki, hogy kutassák fel a hajó eredetét. Rövid időn belül titokzatos körülmények között meghal a csapat parancsnoka, akinek mi kerülünk a helyére. Tehát nem a felfedezés kezdetébe kapcsolódunk bele, hanem néhány helyszínt már feltártak mire mi megérkezünk. Feladatunk, hogy segítsünk felderíteni az űrhajót és kitalálni, kik építették és mi volt a céljuk vele. (Aki olvasták a könyvet, azok kis előnyben vannak.)

Piló méter

486 DX2-66, 8 MB RAM

2x CD-ROM

Soundblaster és családjának tagjai

DOS, Win95

Sierra

Tényleg gyönyörű kinézetű kalandjáték. Szépen kidolgozott videók, hangulatos zene.

5
PC-X TOP



A játék maga ott kezdődik, hogy éppen megérkezünk a RAMA-ra és kilépünk az űrhajóból. Rögön egy bájos hölgy karjaiba futunk, aki miután üdvözölt, belibben a kábelkocsiba és elmegy. Ha körülnézünk, a plató jobb oldalán találunk egy szekrényt, tele kis széfekkel. Jelen pillanatban csak a 2-es széfhez van kulcsunk, úgyhogy rámoljuk ki azt. Ha tovább megyünk jobbra, egy lefelé vezető létrácskára lelünk. Ha leme-

gyünk, találunk egy a játék által „Ismeretlen Szerkezetnek” titulált valamit, ami igencsak emlékeztet egy atombombára (a la Csillagkapu). Ebből rövid idő alatt levonhatjuk a következtetést, hogy valaki a földi emberek közül nem teljesen egyenes úton jár. Most ez ne érdekeljen, viszont a kulcs, amit gépen találunk, az igen. Van rajta egy hatos szám, ami valószínűleg azt jelenti, hogy a

hatos széf kulcsa akadt kezünkbe. A széfben találunk egy jel nélküli kulcsot, ami véletlenül a szomszédos hetes fülkét nyitja.

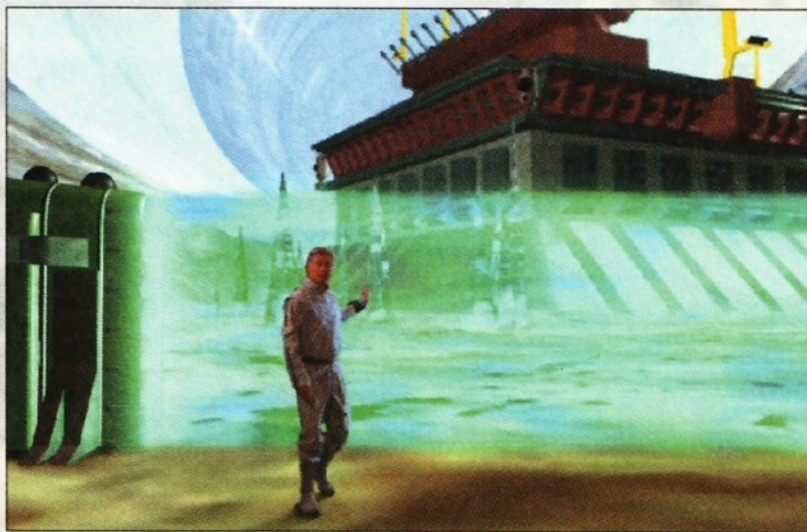
Miután mindent kirámoltunk, balagjunk el a plató bal oldalára, ahol a komputeren meghallgathatjuk az üdvözlő üzeneteket. Ebből igazán csak kettő fontos: az egyből megtudhatjuk, hogy a kábelkocsi indítókódja 4143, a másikkól, hogy a 9-es széfben vár ránk egy ajándék.

Miután ez utóbbit felvettük, már meg is érkezett értünk a lift, amellyel – ha a kódot bepötyögjük – lefelé száguldhatsz.

Ennyi elindulásnak már elég is lesz. Nem akarok – és jelen pilla-

natban még nem is tudok – teljes leírást írni, mert nincs annál élvezetesebb, mint mikor önmaga jön rá valamire az ember. Ez csak egy kis ízelítő volt. És hogy milyen a program? Nehéz kérdés. A játékmenetről az idő rövidsége miatt nem igazán alakult még ki a véleményem. Ameddig eljutottam, addig élvezetes volt, és a program megvalósítása, kinézete is nagyon tetszett. Igazán szépek és jó minőségűek a videók (nem ugrál a kép, nincsenek képkockák kihagyva, nincs a digikre jellemző színfolyás), szépen beszélnek a szereplők, és maga a rajzolt grafika is szépre sikeredett. A renderelt animoknál már nem ilyen rózsás a helyzet, ott ugrált a kép rendesen. Apró hátrány, hogy a szövegeket nem írja ki a program,

ezért inkább csak haladóbb angolok próbálkozzanak vele. Tetszett még az is, hogy mikor egy robot felkaszabolt, jött A. C. Clarke bácsi, és elmagyarázta, hogy a szeméthyűjtő automata mi-



ért is kaszabolt le az előbb (azért ennyire szemét nem vagyok!). Sci-fi rajongóknak feltétlenül ajánlom.

Pelace

Néhány évvel ezelőtt a Day of Tentacle egyik kedvenc kalandjátékom volt, s úgy gondolom, ma már klasszikusnak számít a műfajában. Éppen ezért, amikor láttam némi előzetest az Orion Burgerből – stílusát tekintve kísértetiesen hasonlít a nagy elődre –, azt vártam, hogy ez is egy olyan program lesz, ami bár nélkülözi a logikus megoldásokat, de garantáltan fetrengegni lehet rajta a röhögéstől. Sajnos azonban, mint a klónok általában, ez is csak felszínes hasonlóságokat mutat a DOT-tal, bár el kell ismerni, a készítőik igyekeztek felnőni a feladathoz.

A történet is egész jól indul. Egy hatalmas űrhajó érkezik a Földre, céljuk nem egy harmadik típusú találkozás nyélbe ütése, hanem megfelelő alapanyag felkutatása a Galaxis szerte ismert gyorséttermi lánc hamburgerspecialitásához.

Az emberek éppen megfelelően erre a célra, ám mi-

előtt az egész emberiséget bedarálnak egy Cheesburgerbe, némi reményt ad, hogy intelligens lényeket nem használnak fel ilyesmire. Az idegek elrabolnak tehát egy földlakót – Wilburt, aki nem éppen zseni –, hogy intelligencia teszt sorozatnak alávetve kiderítsék, hogy életképes faj vagy csak húspogácsa töltelék vagyunk. Wilbur irányítása lesz a mi feladatunk, tehát tőlünk függ az emberiség jövője.



lehetne a program, sajnos azonban a poénok sokszor erőltetettnek, fárasztónak tűnnek, s egy idő után kicsit egyhangúvá válik a játékmenet.

A benyomásaim alapján egy átlagosan jó kalandjátéknak mondható az Orion Burger, amiért kár, hiszen sokkal több lehetőség volt benne. Az Eidos – US Gold – eme próbálkozása azonban mindenképpen biztatónak mondható, remélem, hogy a jövőben még jobb programokkal is megörvendeztetnek.

Joker

A ránk váró tesztek elég változatosak, logikai feladványoktól kezdve a túlélési gyakorlatig minden magukba foglalnak. A játék irányításához mindössze négy ikont kell használnunk: meg tudjuk nézni, fel tudjuk venni, illetve használni tudjuk az egyes tárgyakat, valamint beszélgetésre is módunk van. Mindezek alapján egész jó



**A LEGJOBB GÉPEK
A LEGMENŐBB HELYEN
A LEGJOBB ÁRON!**
WIZARD'S

**HOGYAN LEHET
EGY JÁTÉK CSAK 9 FT?
A MEGOLDÁS:**

- KEDVEZMÉNYES ZSETONCSOMAG
- WIZARD'S KLUBTAGSÁG
- NAPI KEDVEZMÉNYEK

**MINDEN KEDDEN EGYET
FIZETSZ, KETTŐT JÁTSZOL!**

A WIZARD'S NYITVAZ 11-01-IG

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

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

Ki mentette meg Billy Winchester becsületét?

Billy bizony megfagyott. Nem tudott sem írni, sem olvasni, pedig winchestere kulcsfontosságú titkok rejtékhelye volt - mindezidáig. Még maga Merev Lemez törzsfőnök is hiába próbálta felrázni jeges álmából, Billy néma maradt. Még a Nagy Monitorhoz való fohászzkodás is hatástalannak bizonyult, ami mindenképpen azt jelezte, itt komoly a baj. Rádásul Winchesterbe belefagyott az a holtbiztos privát szisztéma is, amely sikereket hozhatott volna neki a Casinóban. Ekkor azonban az országút porából hirtelen előbukkant Jack Cartridge, 4 gigabyte-os **data cartridge**-ével. Jackről az a hír járta szerte a vadnyugaton, hogy fajra, nemre, operációs rendszerre való tekintet nélkül mindig segít az esetekben, mindig a bajajutottak oldalán harcol. Most is, ahogy rápillantott régi cimborájára, egyből tudta, itt csak ő segíthet. Előszedte összes tudományát, bebalzsamozta Billy halántékát, és whiskyt öntött szájába. Bill ettől először kissé megborzongott, majd félreérthetetlen sípoló hangot hallatott. Jack ekkor már nyeregben érezte magát. Elővette 3,5 megabyte-os **floppy disc**-jét, és harmonikázni kezdett. Billy ugyan kora gyerekkora óta utálta a harmonikát, de mint-hogy a horizonton felporzott három és fél cyberbandita lova alatt a préri, más válaszlása nem maradt, mint hogy megosszon Jackkel minden titkot. Miután reszkető kézzel az utolsó bitet is rácirkalmazta Jack **írható CD**-jére, amely e pillanatban a legbiztosabb hely volt az egész vadnyugaton, tekintete elsötétült, és lelke az örök vadászmezőkre távozott.

Mindig készítsen biztonsági másolatot!

A TDK termékek kizárólagos
importőre a Conflex Kft.
1119 Budapest, Hadak útja 9.
Tel: 205-5970; Fax: 205-5980



The TDK logo, consisting of a stylized geometric design above the letters 'TDK'.

M VÍZÉLY

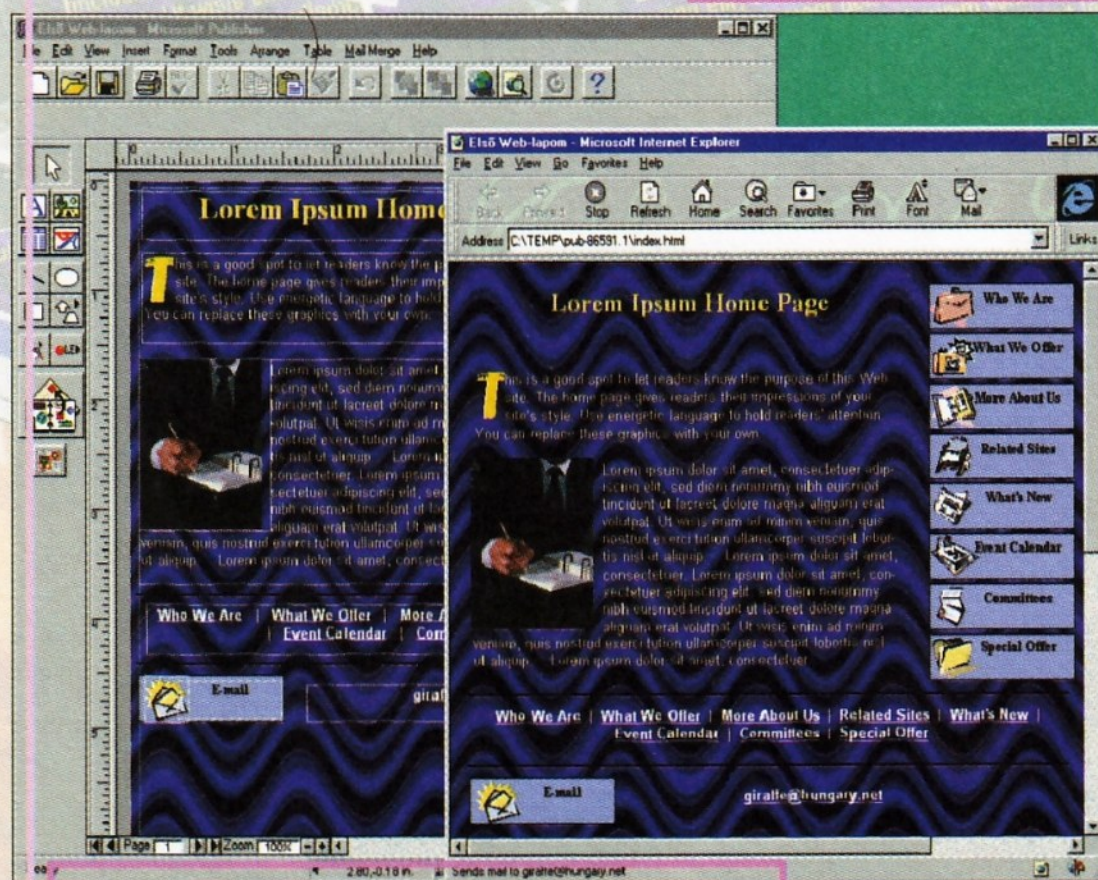
Microsoft Publisher 97 CD Deluxe

A Microsoft kiadta a Publisher legújabb változatát, amely nem sok újdonságot tartalmaz. Igazából csak egy „komoly durranás” van benne, a Web-designer rész, ami viszont tényleg hasznos segítség lehet.

A program kinézete, kezelése, hardware-igénye és ára nem sokat változott egy év alatt. Két ikonról és egy-két menüponttól eltekintve szinte észre sem venni a különbséget a 95-ös és a 97-es változat között. Azért az abszolút lustáknak az a 100 új PageWizard természetesen jól fog jönni, már csak azért is, mert némelyik valóban nagyon jól használható. A program kezelése – sőt, helyenként még a kézikönyve is – teljes mértékben megegyezik az előző verzióéval, így az arról átszállóknak semmilyen gondot nem fog okozni a váltás. A gépigény sem változott, a Publisher továbbra is elfut bármelyik gépen, amelyen már van Windows 95 vagy Windows és van benne CD-ROM

olvasó (természetesen erre is csak a CD vagy a CD Deluxe változatnál van szükség, de van floppys is). A telepítésnél nem árt végiggondolni, hogy mire is lesz szükségünk a későbbiekben, és csak azokat a részeket bejelölni, ugyanis a full install majdnem 200 MB-nyi helytől szabadítja meg az óvatlan felhasználót.

Mint említettem, igazi újdonságként viszont az új Publisher képes Web-designer üzemmódra is.



Ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy a megszokott környezetben, a jól bevált eszközöket használva készíthetjük el webes dokumentumainkat. Ebben sok segítséget nyújthatnak a Publisher varázslói, amelyekkel pillanatok alatt összerakhatjuk például saját vagy cégünk bemutatkozó oldalait. Természetesen egy-egy web-oldalon többfajta link is lehet: URL vagy e-mail címre,

a dokumentum valamelyik oldalára (első-, előző-, következő-, illetve konkrét oldalra), vagy valamilyen file-ra (pl. ZIP, EXE, AVI stb.). Ilyen link lehet szöveg, szövegrészlet, kép vagy képrészlet. Ugyanis a Publisher képes ún. picture mapek készítésére is.

Az elkészült anyagból azután a program „legyártja” a szükséges állományokat: a HTML-t és a GIF-eket. Ahhoz, hogy a dokumentum valóban úgy nézzen ki a Netscapeben vagy az Explorerben, némi „varázslásra” van szükség. Ezért egy-egy objektumot, például az ún. fancy lettereket, és egyes bulleteket átalakít képekké. Az így elkészült file-csomag azután – esetleg némi pofozgatás, pl. az eredetileg TrueColor képek JPG-vé alakítása és ennek megfelelően módosítva a HTML-t – a világ elé tárható.

Giraffe



M
v í z é l y

Microsoft Home

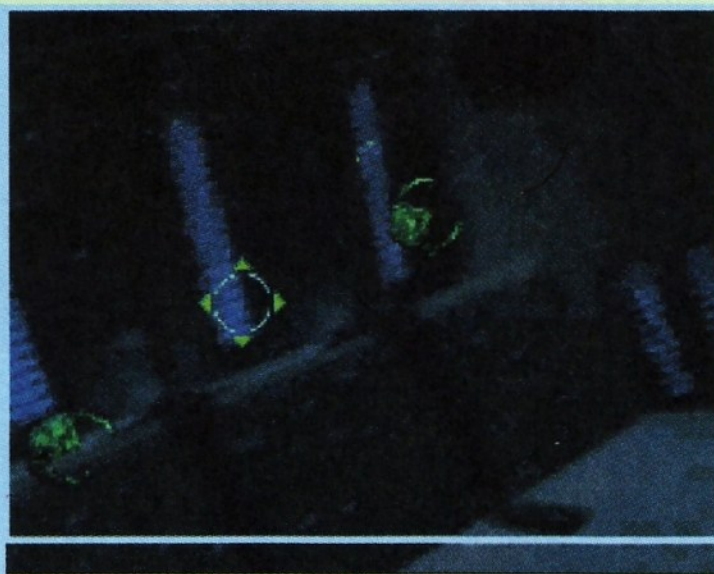
Deadly Tide

Föld, 2445. A galaxisban egyszer csak ismeretlen származású, idegen űrhajók tűnnek fel. Az „üdvözlésükre” kiküldött különítmény furcsa dolgot észlel: az űrhajók tele vannak vízzel. Meg lőni is tudnak. Sec perc alatt tizedelik meg a földi csapatot, majd fogják magukat, és tábort vernek a tengerek mélyén. Az emberek kipusztításának igen agyafúrt ötletét eszelik ki: vizet termelnek, rengeteg vizet. Öt év alatt a Föld vízkészlete 75%-ról 88%-ra növekszik, a szárazföld ütemesen fogy, városok tűnnek el, általános a pánik. S mintha ez még nem volna elég, lelövöldöztetik a hajókat, a tengeralattjárókat, felrobbantják a víz alatti bázisokat... Az EOA (Earth Ocean Alliance) kifejlesztett egy új víz alatti harci közlekedőeszközt (nevezzük hydrofighternek). A prototípus el is készül, s éppen akad is egy vállalkozó szellemű pilóta, hogy kipróbálja. Amikor a bázisodat támadás éri, csak egyféleképpen menekülhetsz: kénytelen leszel élesben tesztelni a kütyüt.

A intrót nézve – még nem tudtam miről szól a játék – elgondolkodtam azon, hogy mennyi idő és pénz ilyen animációt renderelni. Vajon megéri-e ez a Microsoftnak? Egyszer csak megjelent a célkereszt, és veszettül elkezdtek lőni. Odakaptam az egérhez, s már tudtam, hogy hányadán állunk a Deadly Tide-dal.

Ezt a kategóriát külföldön „rail-shooternek” keresztelték el. PC-s korszakuk – legalábbis számomra – az American Lasergames féle lövöldözős „filmekkel” kezdődött és a Cyberia „testvérekben” csúcsosodott ki. Bizo-

nyára kitaláltatok, hogy azokról a lövöldözős játékokról van szó, ahol a „kamera” egy bizonyos útvonalon mozogva járja be a játéktér: időnként fel-felbukkan valaki, akit le kell lőni. Ha nem vagy elég gyors, akkor ő lő le téged. A rail-shooter gondolom onnan eredhet, hogy az ilyen jelenetek felvételekor a kamerát egy sínen tolják (kivéve, ha számítógéppel készül, ilyenkor a számítógépet tolják sínen. He-he.) De utal arra is, hogy ezekben a játékokban a te szereped általában a lövöldözésre korlátozódik, a „mozgásba” nem szólhatsz bele, vagy csak ritkán.

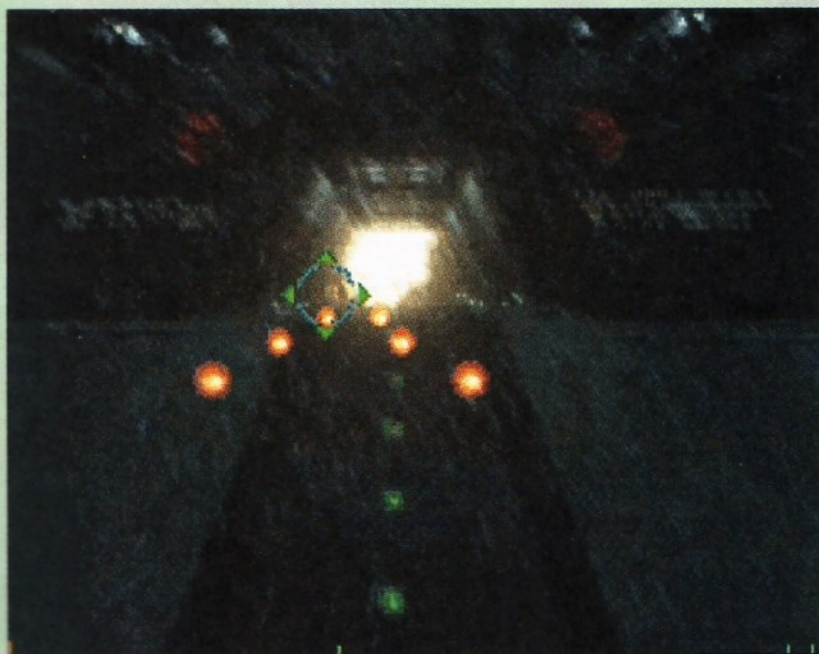


A Deadly Tide magán viseli a kategória minden pozitív és negatív tulajdonságát. Az előbbihez tartozik a kiváló grafika (a víz alatti világ elképesztően jól meg van csinálva), és az ehhez társuló hang (a 4. CD-n audio track formájában is!). Utóbbihoz a már korábban említett „passzív” lövöldöző szerep. Ezt úgy próbálja áthidalni, hogy néhány helyen lehetőséget biztosít a „szabad” mozgásra. Ilyenkor a kamera nem fordul az ellenség felé, s mivel ezt az állapotot semmi nem jelzi, legtöbbször úgy derül ki, hogy hátba lönek. Esetenként választási helyzetbe kerülünk, eldönthetjük, hogy melyik úton menjünk tovább, de bármelyiket választjuk, rövid kitérő után a történet visszatér a fő csapásirányba, így ezeknek nincs túl nagy jelentősége.

S végül szót kell ejtenünk a kategória legdurvább hibájáról, a „változatlan ismétlés-

ről”: ha meghalsz, újra kell játszani az előző jelenetet, amelyben bitről-bitre ugyanazok az ellenfelek ugyanarról a helyről és irányból támadnak, ahonnan az előbb. Ez egy idő után – különösen, ha megakadsz valahol – nagyon unalmassá teheti a játékot. Ugyanakkor hozzá kell tennem, hogy itt az ellenfelek viszonylag kicsik és marha sokan vannak, így pontosan megtanulni, hogy melyik honnan jön, szinte teljesen lehetetlen. Egyébként ezt a hibát még egyetlen efféle program sem tudta levetkőzni (bár a Cyberia 2-ben tettek rá kísérletet). Sajnos a három nehézségi fokozat is csak abban különbözik egymástól, hogy egy-egy bekapott lövés mennyit vesz el a pajzsból, a „film” ugyanaz.

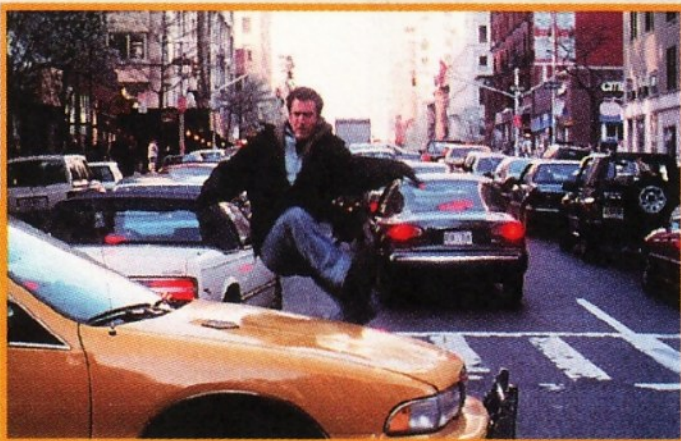
Mindezen aggályokat félretéve, azt kell mondom, hogy a Deadly Tide kiemelkedik a hasonló játékok közül, akár a látványt, akár a zenét vagy a megvalósítást nézzük. Ha nem is lesz átütő siker, azért első próbálkozásra nem rossz. Ha sikerül megtalálni és hozzáadni azt a kevés kis pluszt, amitől változatosabb, izgalmasabb lehet a játékmenet, egy esetleges folytatást nagyon szívesen látnék otthon a polcomon.



Tisztítóüz (The Glimmer Man)
fsz: Steven Seagal, Keenen Ivory Wayans

Bemutató:
1997. január
(InterCom)

Jack Cole (Steven Seagal) látszólag egyszerű zsaru, ha eltekintünk vallási hóbortjaitól és rettenetes ízlésétől. Kollégái mit sem tudnak múltjáról, de nem alaptalanul gyanakodnak, hogy valami furcsa lehet benne. Egy napon szörnyű sorozatgyilkossági ügyet bízna rá. Kap maga mellé egy nyomozót, Jim Campbellt (Keenen Ivory Wayans), aki lassan, de nagy pofonok közepette rájön, hogy Jack nem egyszerűen csak zsaru. Az ellenfelek Jacket akarják, ráadásul ezt egyértelművé is teszik azzal, hogy megölik volt feleségét a sorozatgyilkosság újabb áldozatának álcázva, és a bűnjeleket is úgy rendezik, hogy a gyanú Cole-ra terelődjön...



Váltságdíj (Ransom)
fsz: Mel Gibson, Rene Russo
Bemutató: 1997. Január (InterCom)

A jól megszokott „gyermekrablás a gazdag apukától, akinek egy kis takargatnivalója van a múltjában” eset. Az apuka, Tom Mullen (Mel Gibson) telefonál a rendőrségnek, az FBI-nak, előteremti a váltságdíjat és fizetne. Az FBI emberei megszállják a lakást, lehallgatják a telefont, tanácsokat és poloskákat osztogatnak. Ezúttal azonban elszúrják, mert az emberrablók mindig egy lépéssel előttük járnak, s Tom úgy dönt, hogy a maga módján, gyermeke életét is kockáztatva, egyedül harcol. Váratlan és megdöbbentő lépése a gyermekrablók között is viszályt szít, és végül már ők maguk sem tudják, hogy mi a jobb, lelőni vagy... Megrázó és izgalmas történet a Lánglova-gok és az Apolló13 rendezőjétől.

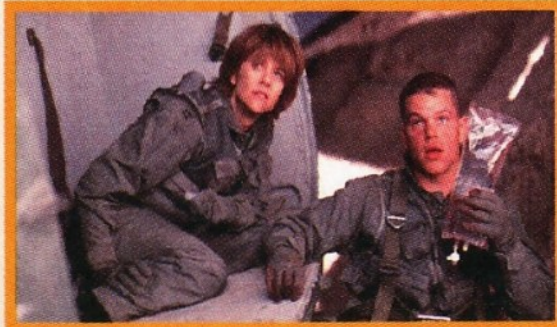
Hull a pelyhes (Jingle All The Way)
fsz: Arnold Schwarzenegger, Sinbad, James Belushi

Bemutató:
1996. december
(InterCom)

A mai rettenetes, rohanó világban ember legyen a talpán, aki min-



den problémáját a fejében tartja. Nos, Howard Langston (Arnold) nem ilyen ember, és nem is ilyen apa. Fia azt szeretné, ha apja ugyanúgy ott lenne minden fontos eseményen, mint a szomszéd fiú papája, de azért még ennél is van egy fontosabb dolog: a „Turbo Man” bábu, amit mindenütt reklámoznak. Apa persze megint elfelejtette, pedig „becs” szóra, meg is vette” a figurát, ami hétfőlekeppen beszél digitális hangján... A baj csak az, hogy Szenteste van, meg a nevezetes felvonulás is, és hogy „Turbo Man” két hete teljesen elfogyott. Az utolsó fellelhető darabért meg kell küzdeni egy bolond postással (Sinbad)... Poénfilm a' la



Schwarzi... A „happy end” után mindenki várja ki a stáblista végét, mert hosszú ugyan, de ott rejtőzik a slusszpoén!
Bátrak igazsága (Courage Under Fire)
fsz: Denzel Washington, Meg Ryan, Lou Diamond Philips
Bemutató: 1996. december (InterCom)
Nathaniel Serling (Denzel Washington) ígéretes karrierje az Öböl Hábo-

rúban megtörik: rossz látási körülmények között egy amerikai tankra ad ki tűzparancsot. Bár a hadsereg eltusolja az ügyet, Serlinget fél év múlva is iszonyú lelkiismeret-furdalás és rémálmok gyötrik. Második esélyként rábízna egy egyszerű ügyet: kitüntetik-e kongresszusi érdemeire me-

Karen Walden (Meg Ryan) helikopter parancsnokot, aki hősi halált halt egy ütközet során. Bár a körülmények gyors feltárását és mindössze egy „igent” várnak tőle, Serling számára nem áll össze a kép. Tudni akarja az igazságot, kerül, amibe kerül.

Menekülés Los Angelesből (Escape from L.A.)

fsz: Kurt Russel, George Corraface, Steve Buscemi
Bemutató: 1997. január (UIP-Duna Film)



Éppen 16 év telt el azóta, hogy Snake Plissken (Kurt Russell) kimenekítette az elnököt



az alvilág karmaiból, Manhattanból. Azóta már új elnök van radikális törvényekkel: nincs pia, dohányzás, húsevés, káromkodás stb. Aki ellenszegül, azt kitelepítik Los Angelesbe, amely már nem része Amerikának: egy fatális földrengés következtében elszakad a kontinensről. Az elnök lányának azonban nem tetszik az új rend, átszökik a szigetre, és eljuttatja a brutális terrorvezérhez (George Corraface) az új superfegyvert, a Damocles Kardjának indítókulcsát. Plisskennek 10 órája van, hogy megtalálja és kihozza a kutyát, és mellesleg megölje a lányt, különben a halálos vírus őt gyűri le.

Video CD

A PC-X hűséges olvasói már találkozhattak magazinunk hasábjain a CD-i és VideoCD névre hallgató médiával. Azért vettük elő újra a témát, mert egyre olcsóbbak a nagyobb teljesítményű PC-k, amik már alkalmasak arra, hogy egy ilyen lemezen található filmet software segítségével varázsoljanak elő. A másik indok, hogy végre itthon is beszerezhetőek UCD-k, így nem kell minden angol nyelvtérületre induló ismerősünket nyúzni, és még csak csillagászati összegbe sem kerülnek.

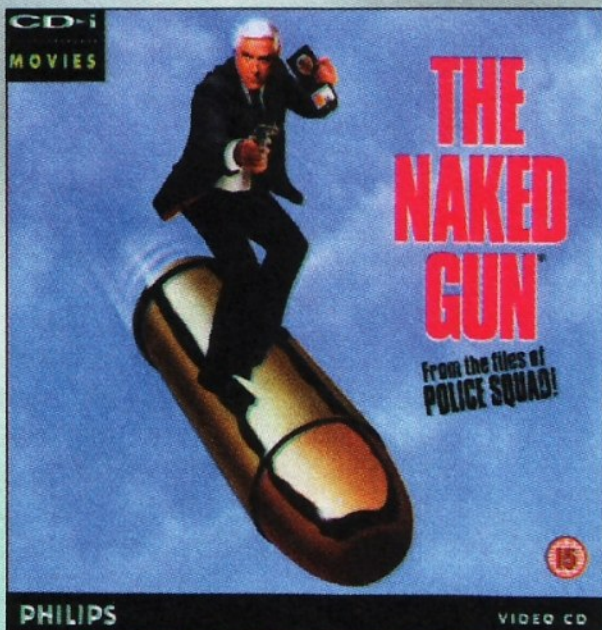
Mielőtt belevágnánk az új lemezek ismertetésébe, fussunk át azon, hogy mi a különbség egy CD-i és egy UCD között. A CD-i az a formátum, amit a Philips fejlesztett ki a képlemezjátszói számára, s lejátszásához mindenképpen cél hardware – MPEG kártya a PC-be, vagy CD-i játzó az otthoni TV-hez – szükségeltetik. A UCD pedig nem más, mint egy CD-i lemez, amit olyan „fejléccel” láttak el, hogy a PC-k is képesek olvasni: így a software MPEG lejátszók is megbirkóznak vele. Természetesen az ilyen lemezeket CD-i berendezéssel is le lehet játszani – érdekes, hogy egyes filmeket mindkét „formátumban” kiadnak.



Azt hiszem, egyértelműen kiderül a fentiekből, hogy ha csupán software MPEG játzóval rendelkezünk (tehát nincs MPEG dekóder kártyánk), akkor mindenképpen csakis olyan Video CD-t kell vásárolnunk, amin a Video CD vagy UCD felirat pompázik. Ha a CD borító jobb alsó sarkán „Digital Video on CD-i” díszlel, akkor ahhoz hardware is kell. Figyelj oda ezekre az apróságokra, mert sok bosszankodástól kíméled meg magad. Nos, akkor lássuk

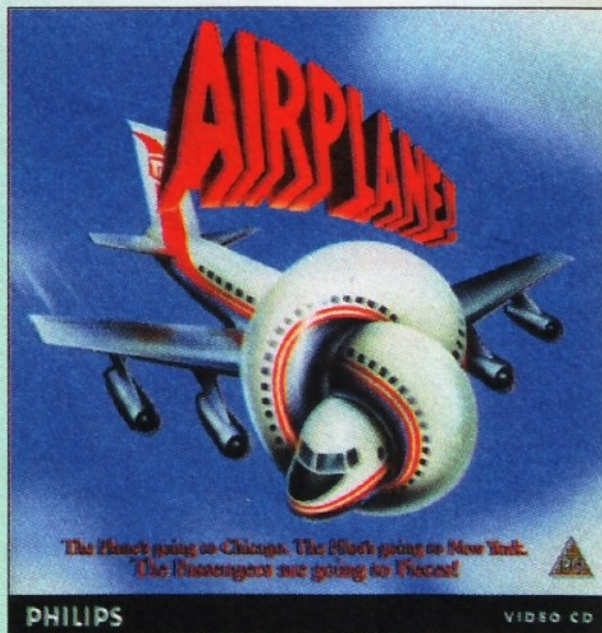
a medvét, következzen a mostantól szokásosnak nevezhető Video CD ajánlatunk (a címek mellett CD-i vagy UCD jelzés mutatja, milyen formátumban láttuk a filmet)!

A **Black Rain** (Fekete Eső – CD-i) című filmet ugyanaz a Ridley Scott „dirigálta”, aki például az Alient (Nyolcadik utas a...), vagy a Blade Runnert (Szár-



nyas Fejvadász]. A főszereplők Michael Douglas és Andy Garcia, akik két New York-i zsarut domborítanak. Ezen a szimpla zsarutörténeten keresztül betekintést nyerhetünk a japán emberek gondolkodásmódjába, és ettől válik a tucatsztori lebilincselővé. Egyszerűen megdöbbentő, hogy napjaink Tokiója mennyire emlékeztet a Blade Runner „utópisztikus” világára! Vagy lehet, hogy csak Mr. Scott láttatja így? Nem tudni, de a filmet kár kihagyni. Hab a tortán, hogy a hangminősége döbbenetes. Ja igaz is, elfelejtettem mondani a bevezetőben, hogy a hang a legtöbb film esetében dolby surround technikával kerül a CD-re!

Van itt valaki, aki nem vevő a Leslie Nielsen féle humorra? Igen?



Akkor az meneküljön, mert itt jön Frank Drebin hadnagy, a Nagyon Különleges Ügyosztály nyomozója! Szükséges bárkinek is bemutatni a **Naked Gunt** (Csupasz Pisztoly – UCD)? Nem hiszem... Érdekesség, hogy a filmben Priscilla Presley és Ricardo Montalban mellett O.J. Simpson is feltűnik.

Hatalmas kedvencem, és azt hiszem másoké is az **Airplane!** (UCD) című szösszenet. Könnyű dolgom van, mert nem hiszem, hogy akad valaki széles e hazában, aki nem röhögte még végig a Leslie Nielsen, Lloyd Bridges, Kareem Abdul-Jabbar nevével fémjelzett marhaságot.

Arisztokratikus humorának és a „Minden lében két kanál” sorozat sikerének köszönhetően (no meg amiért olyan blazírt képet tud vágni), itthon James Bond legnépszerűbb megszemé-



lyesítője Roger Moore. Az **Octopussy** (ha jól tévedek a videotékákban **Poli-pocsk** néven lelhető fel – UCD) című filmben is ő játssza 007-et. A filmben természetesen „elképesztően nagy rahedli” gyönyörű nő lelhető fel, számtalan geg, egy darab Kabir „Szandokán” Bedi, és még a Berliini Fal leomlása előtt játszódó történet. Ez utóbbi nem mentes a megszokott „Dzsémszbond” kliséitől – de ezért szeretjük –, van benne örült ruszki tábornok, mini méretű elektronikus bizgentyű, krokodil álcázású mintengeralattjáró, az egész földkerekséget fenyegető atombomba, és persze aki az egésztől az utolsó pillanatban megszabadít, a végén csak ennyivel jellemzett hős: „Ohhhh, James!” Megjegyzem, ez az első a kezembe került UCD-k közül, amit nem a Paramount Pictures, hanem az MGM/UA adott ki. Lehet, hogy később a 20th Century Fox is meggondolja magát, és kiadja UCD-n a Star Wars-t? Bár úgy lenne...

Sam. Joe

Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8672).

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

MEMOREX SOFTWARE SERIES

Memorex multimédia árlista

Classic Edition / 3 Játék egy CD-n, dobozos kivitel	
Puzzle Antics	2,400 Ft
Kid Smarts	2,400 Ft
Battlefield Warriors	2,400 Ft
Win Vegas	2,400 Ft
Block & Tackle	2,400 Ft
Dark Passages, Volume I	2,400 Ft
Dark Passages, Volume II	2,400 Ft
Starhawks, Volume II	2,400 Ft
Gold Edition / 3 CD-s válogatások, dobozos kivitel	
Portraits In History	4,600 Ft
As Times Go	4,600 Ft
Phantom Stormers	4,600 Ft
Mud Pies	4,600 Ft
Aces, Eagles & Birdies	4,600 Ft
Két játék egy CD-n	
Klotski/GemStorm	2,400 Ft
Puzzle Master/Crosswords	2,400 Ft
Jetfighter II / Earth Invasion	2,400 Ft
Operation Combat / MagnaFlux	2,400 Ft
Spectre VR / Project X	2,400 Ft
Win Vegas Vol. II & III.	2,400 Ft
My Coloring / Learning Library	2,400 Ft
Fantasztikus oktató programok, dobozos kivitel	
Bug Explorers	7,900 Ft
Dino Explorers	7,900 Ft
Játékgyűjtemények egy CD-n, dobozos kivitel	
Animation Hangman	3,500 Ft
Hunt Masters	3,500 Ft
Skill Traps	3,500 Ft
Klasszikus mesék dobozos kivitelben	
Aladin & His Wonderful	3,900 Ft
The Sleeping Beauty	3,900 Ft
Beauty & The Beast	3,900 Ft
Gulliver's Voyage to Lilliput	3,900 Ft
Klasszikus mesék CD kivitelben	
Aladin & His Wonderful	3,500 Ft

A feltüntetett ára bruttó árak !!!



VAR COMPUTER
üzlet nyitvatartás:
H-P 8.30-18.00

1149 Budapest, Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827
Fax: 363-27-81
E-mail: var@hq.var.hu
FaxBank: 405-47-40/4000#



CD-ROM LEMEZEK

ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL
MIÉRT PONT MIP 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.

Készpénzért vagy bizományba

Minden CD-t átveszünk

MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?

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

**Lepje meg magát klubtagsággal!
Decemberben csak 4500.- forint!**



RILLA E.C.

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/ Telefon: 302-5172

90%

MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A.

Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36.

Telefon/fax: 210-2800

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Multimédia kiegészítők:

Acer ESS1688 16 bites hangkártya	6.480,-	Acer 8x seb. CD-ROM drive	15.900,-
Acer ESS1868 IDE 3D Sound	6.880,-	Sony 8x seb. CD-ROM drive	17.800,-
Acer DCS-S613 hangkártya	6.980,-	Acer 10x seb. CD-ROM drive	18.900,-
Acer DCS-509 (SB+wavetable)	13.800,-	Acer 12x seb. CD-ROM drive	23.900,-
SoundBlaster SB32	19.980,-	PowerBeat 2x5W hangszóró	2.180,-
SoundBlaster AWE32 MCD Value	25.800,-	60W aktív hangszóró	2.980,-
SoundBlaster Vibra 16 OEM	10.980,-	120W aktív hangszóró	5.920,-
SoundBlaster 16 PNP OEM	12.950,-	320W aktív hangszóró	6.920,-

Legfrissebb CD-ROM ajánlatunkból:

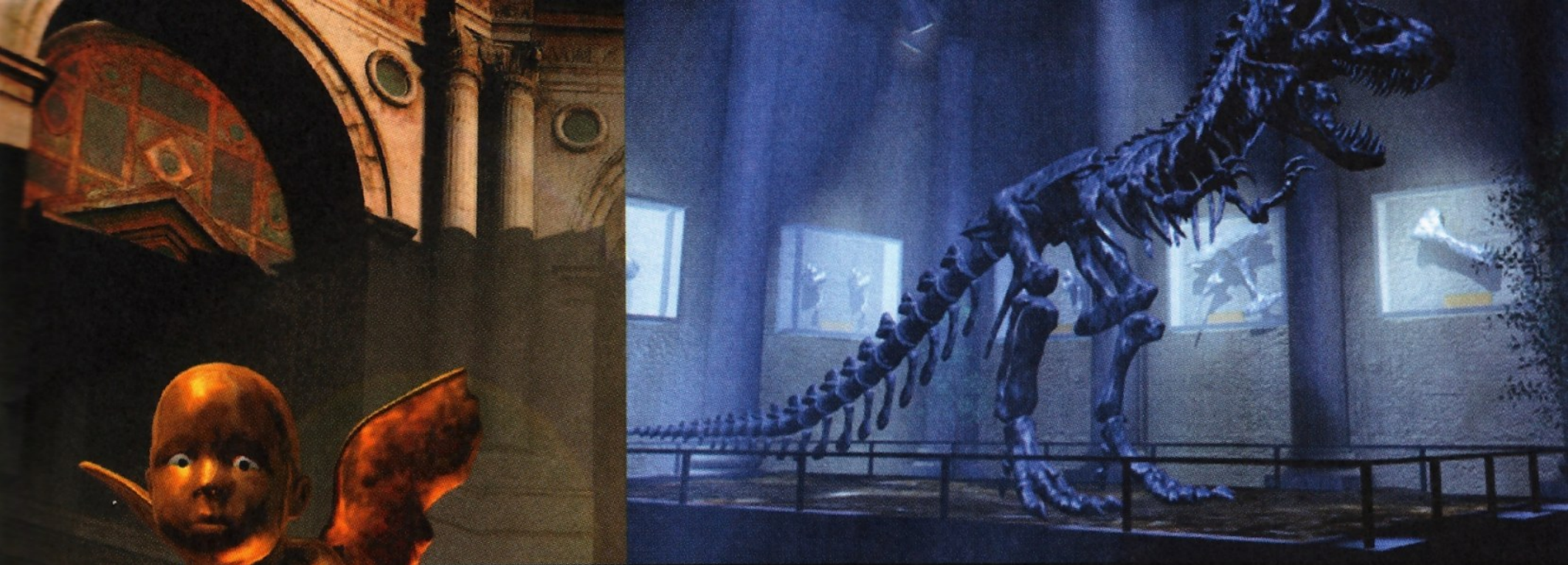


Igény szerint kialakított, minőségi R&M számítógép konfigurációk – több mint öt éve a kezdő és profi felhasználók szolgálatában!

R&M AT 5x86-133/4MB RAM/640MB HDD/mono SVGA	75.880,-
R&M AT 5k86-100/8MB RAM/850MB HDD/color SVGA	116.050,-
Pentium-100/8MB RAM/1.2GB HDD/color SVGA	131.900,-
Pentium-133/16MB RAM/1.7GB HDD/color SVGA	147.960,-

Kérje legfrissebb, ingyenes CD-katalógusunkat, ahol több ezer tétel közül választhat, vagy keresse az Interneten!

**Vásárlási kupon
-30%**

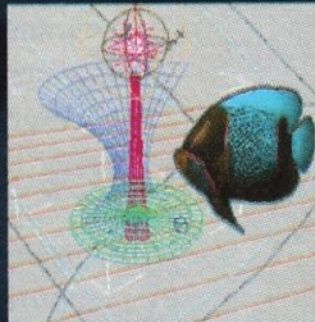
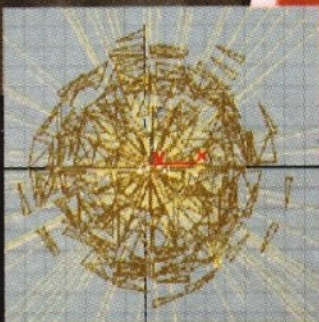


3D STUDIO MAX™

RELEASE 1.2

 **Autodesk**
Multimedia Dealer

live



Évvégi akciós árak!

3D Studio R4, 3D Studio MAX, Character Studio

Bemutatók, előadások, oktatás

Szakkönyvek:

angolul: Inside 3D Studio MAX - 1996 December

magyarul: 3D Studio MAX - 1997 Február

BETAMIX®

1064 Budapest, Podmaniczky út 49.

Tel.: 111-4249, 06-30/525-650

BETAMIX@MAIL.DATANET.HU

Photoshop 4.0

Image Composer 1.0

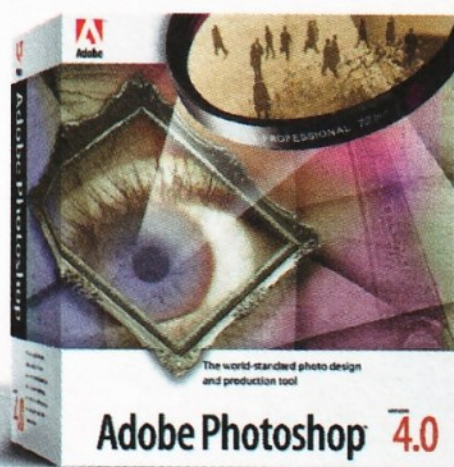
Paint Shop Pro 4.1

M
VÍZÉLY

Grafikus álmok

Photoshop 4.0

Ha megjelenik egy program, egy darabig örülünk neki, majd elkezdjük sürgetni a programozókat, hogy jöjjenek már ki az új verzióval. Így volt ez a Photoshop 3 esetében is – igaz, köztes állomásként kiadtak egy 3.04-est és egy 3.05-öst, ez utóbbi már egészen Win95 kompatibilis volt. Hosszú várakozás után most megérkezett a 4.0 névre hallgató



csemete is. Ne várjátok, hogy hosszasan értekezem a tapasztalataimról, hiszen alig pár napja került fel Windows NT (és természetesen Win95) alá, de azért szeretném megosztani kedvező benyomásaimat. Az Adobe 10 sarkalatos pontra hívja fel a vásárolni (895 dollár) vagy upgrade-elni (149 dollár) kívánók figyelmét, s valóban, tényleg ezek a legjelentősebb változtatások:

Guides

Bevezették a segédvonalak használatát, aminek itt volt már az ideje, s most már nemcsak gridekhez, hanem guide-okhoz is igazodhatsz, amiket a Quarkhoz hasonlóan a „vonalzóból” húzhatsz le a rajzba – ezek pozícióját később is változtathatod.

Finomított kezelőfelület

A menük, úszómenük, ablakok jobban átgondoltak, hatékonyabbak – persze ezt majd sok hónapos tapasztalat után nyugtázom. Az

már most látszik, hogy térkép kell használatukhoz, annyian vannak. A program tervezői megőrizték eddigi elképzelésüket, s ezek a paletták egymásból nyílnak, így jól áttekinthetőek.

Navigator palette

Egy újabb paletta, amelyen a nagyítási opciókat emelték ki – az épp aktuális kép kicsinyített mását is kiemeli, megmutatva, hogy épp melyik részletét látod. Egérrel elmozgathatod a piros mezőt, s egy szemvillanás alatt a kép másik részletét pásztázhatod. Nagyon jó és hasznos opció, főleg nagyméretű képek retusálásakor.

Adjustment Layers

Az eddigi layeres technológiát tovább finomították, s mostantól például színállítási lehetőségünk van úgy, hogy a módosításokat továbbra is layerként kezeli, tehát a későbbiek során is módosítható – nagyon jó!

Action

Végre! Makrózási lehetőséget építettek a 4.0-ba, így batch file-ként egyszerre több képre is elvégezhet azonos műveleteket.

48 új effektus és filter

A régebbi Gallery Effects csomagot építették be a programba, persze apróbb átdolgozás után: majd mindegyik effektus rendelkezik preview-val is.

Vízjel

Ha nem akarod, hogy digitális formában elérhető (mondjuk az Internetre kirakott) képeidet ellopják, itt a lehetőség, hogy digitális vízjellel kódold azokat (magyarán „belesző a képbe mondjuk egy PC-X Magazin feliratot, amit csak dekódolás után veszel észre). Ha jól értelmezem a programot, regisztráltatnod kell magad ahhoz, hogy saját kódot kapj.

Free Transform

Külön eszköz, amely leegyszerűsíti a méretezést, a forgatást, a döntést, a perspektíva állítást és a torzítást.



Multicolor gradients

Az eddigi egyszerű színátmenet-készítőt leváltotta egy sokkal komplexebb, már-már a Kai's Power Toolsból megismert színátmenet-készítő eszköz. Külön finomság, hogy az elkészített átmenet Layer Maskként is alkalmazható, így a színállításban kaphat fontos szerepet.

Bővített file formátumok

A Photoshopot sem kerülhette el az Internet fejlődése, s beépítettek néhány új formátumot, amelyek elsősorban Web oldalak készítésekor jöhetnek jól.

Mindezekén túl az Adobe esküdözik, hogy a meglehetősen nagy méret ellenére (most már 40 megát zabál) jelentős sebességnövekedést értek el. Gyorsabb a zomolás, a mozgatás, és úgy általában, a műveletek elvégzését is tuningolták. Uccu neki, aki tudja, próbálja ki, mert véleményem szerint jól sikerült a Photoshop frissítés, első benyomásaim rendkívül kedvezőek, s valószínűleg továbbra is Photoshop rajongó és felhasználó maradok.

Microsoft Image Composer 1.0

A Microsoft mindenbe belekezd – sokan utálják ezért, s mit mondjak, kapunk mi is a fejünkre, hogy „túlfavörizáljuk”. Mindegy, ettől még akad egy-két jó dolguk, bármennyire is szapuljuk/ják őket. Internetes Web oldal készítésére mi például a FrontPage-et használjuk, mert könnyen kezelhető, egyszerűbb feladatokat hamar meg lehet oldani vele, pont egy ilyen kétbalkezesnek való, mint én. Ugyanezért tetszik például az Image Composer, bár 14 megás telepítésével nem kis falat, igaz, kapsz is cserébe

valamit. Kifejezetten Web-grafikák elkészítéséhez szánták, vagyis egyszerűbb képek, feliratok, átszínezések, árnyékolások stb. kezelésére. A program mindezt tudja is, gyorsan, megbízhatóan dolgozik az 1.0 beta verzió. Sprite-okként kezeli a képrészleteket (Amigások tudják: ezek grafika-részletek, melyek önálló egységként működnek), ezekre bármilyen művelet külön-külön

is alkalmazható. Milliónyi, a Photoshoppal is vetekedő effektust építettek bele, de külső plug-in-eket is tud fogadni. A rengeteg eszköz egy oldalsó és egy alsó palettából áll rendelkezésünkre – ez utóbbi állandóan változik, attól függően, hogy méretezünk, színezzük, effektusokat használunk, festünk, szöveget írunk... Az eszközök használata picit kényelmetlen még, nem esnek túlságosan kézre, de mivel egyelőre ingyen letölthető az Internetről (feltettük a CD-re is), ráadásul tényleg rengeteget tud, Web rajzok elkészítésére pompás, érdemes foglalkozni vele.

Paint Shop Pro 4.1

A semmiből tűnt fel annak idején a Paint Shop. Egy kis méretű, roppant jól használható képnézegető volt, amely egy csapásra az egyik leghasznosabb segédprogram lett a számítógépes grafikával foglalkozók körében. Aztán született egy testvére, a Pro, amely már nem csak nézegetni tudta a képeket, de különböző műveleteket is lehetett rajta végezni. Minden ró-

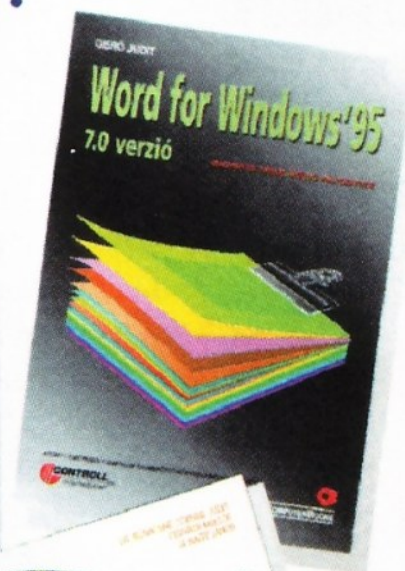
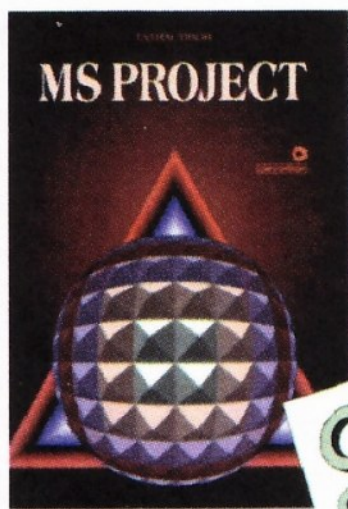
zsaszín volt, egészen a 3-as verzióig, amikor a fejlesztők úgy döntöttek, hogy rajz- és képszerkesztési eszközökkel szerelik fel. Kezdtett nőni, átlépte az 1 megát, egyre több olyan dolog került bele, amit sosem használtunk, viszont a régi funkciók (pl. a Batch Conversion) nem nagyon akartak fejlődni. Sokat vártunk a 4-es verziótól, és sokat (meg sokkot) is kaptunk! Tettek bele milliónyi filtert meg effektust, kicsit átpofozták az ikonokat és menüket, s világosan látszik, hogy készítői megpróbáltak a mai Internet-, és Web- mániának megfelelni. A PSP 4.10-es shareware verziója ma méretben akkora, mint anno a Photoshop 2.5

kb. 6-8 mega), viszont negyed annyit sem tud, sőt bizonyos tekintetben butább – kényelmetlenebb – lett az előző, 3.12-es verziónál (például a kiválasztást elcseszték). Mivel nincs jobb, egyelőre kénytelen vagyok ezt használni, de már nagyon várok egy 200K-s kis képnézegetőt, pár hasznos tulajdonsággal, amit egy programozó, és nem egy botcsinálta „grafikus” hasznosíthat.

TRF és Mr. Chaos



Keresse
könyveinket!



OFFICE
95



COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, TARTSAY VILMOS U. 12.
LEVÉLCÍM: 1253 BUDAPEST, PF. 71.
TEL.: 1751-564, 1753-591
FAX: 1753-591
FAXBANK: 1808611/1456

Turtle Beach
hangkártya szenzáció!

Turtle Beach Pinnacle

Windows95 Plug and Play
4-48 Khz 20 bit 128X oversampling
4 Mb hangminta, 48 Mb-ig bővíthető
Kurzwell szintetizátor
Csatornánkénti effektek
-97 Db jel/zaj viszony
Szoftverhegyek

Tropez Plus

SampleStore mintavevő
101% Sound Blaster kompatibilis (ezen is rajta van)
4 Mb ROM, 12 Mb RAM-ig
effektproci
Szoftverhegyek

... és még sok minden más, gyere!

AMECON Budapest
Kft.

Bocskai út 42. I.3.

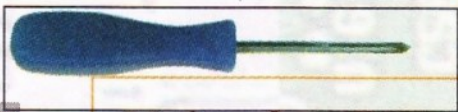
Tel/Fax: 185-6624, 06-20 460-436

5%
kedvezmény
a PC-X olvasóinak!

Szereld magad!

Alaplapok

Processzorok

M
VÍZÉLY

Házi Barkács

A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat és megfelelő ismeret-anyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. Nem lehet újságcikkből számítógép szerelést képezni, így a szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért nem vállalhatjuk a felelősséget. A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.

Mielőtt a tényleges munkába belevágnánk, ellenőrizzük, hogy minden alkatrész, leírás, szükséges kábel és munkaeszköz rendelkezésre áll. A tevékenység megkezdése előtt célszerű a leírásokban végigolvasni a majdani gép beállításait, hisz ezek ismeretében sokkal gyorsabban megy a munka.

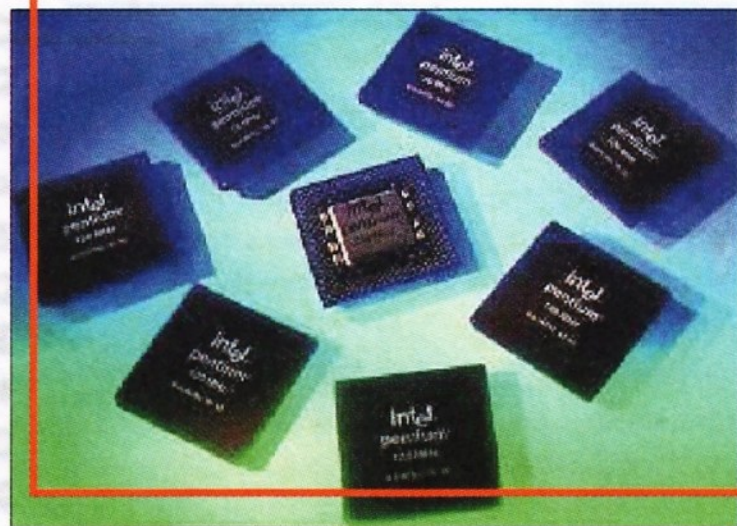
Alaplap és processzor

A kicsomagolás után ellenőrizzük az alap alkatrészeit, mivel bizonyos gyári összeszerelési hibák

és szállítás során keletkezett sérülések ekkor szűrhetők ki a legkönnyebben. Ellenőrizni kell a különböző foglalatos alkatrészek (BIOS, Cache IC-k) beillesztését, hogy rendesen a tokban vannak-e. Mindössze annyi a teendő, hogy (az alaplapot is megtámasztva!) belenyomjuk a foglalatba a cyber-csótányokat. Érdemes és szükséges megvizsgálni a különböző beforrasztott alkatrészeket is, mivel ezek sérülhetnek a szállítás, raktározás során. A kisebb, a nyáklap felületéhez nagyon közeli alkatrészek, ellenállások, kondenzátorok és IC-k nem szoktak letöredezni, mert a kis felületre nem lehet akkora nyomást kifejteni, ami letörné az alkatrészt, illetve annyi lábon állnak, hogy képtelenség lenne leszakítani őket. Amennyiben alkatrész töréssel, vagy a nyák sérüléssel kerülünk szembe, semmi esetre se kísérletezzünk javítással. **A mai modern alaplapok többretegű nyáklapra épülnek, a forrasztópáka hője pedig a rétegek megolvasztásával javíthatatlan zárlatot okozhat!**

A fentebb emlegetett rengeteg meghibásodási lehetőség és sérülés szerencsére csak igen ritkán keseríti meg a vásárló életét. Az újonnan, tisztességes boltban vásárolt alaplapok esetében a gyári hibás vagy sérült alaplapok kevesebb mint fél százalékban fordulnak elő.

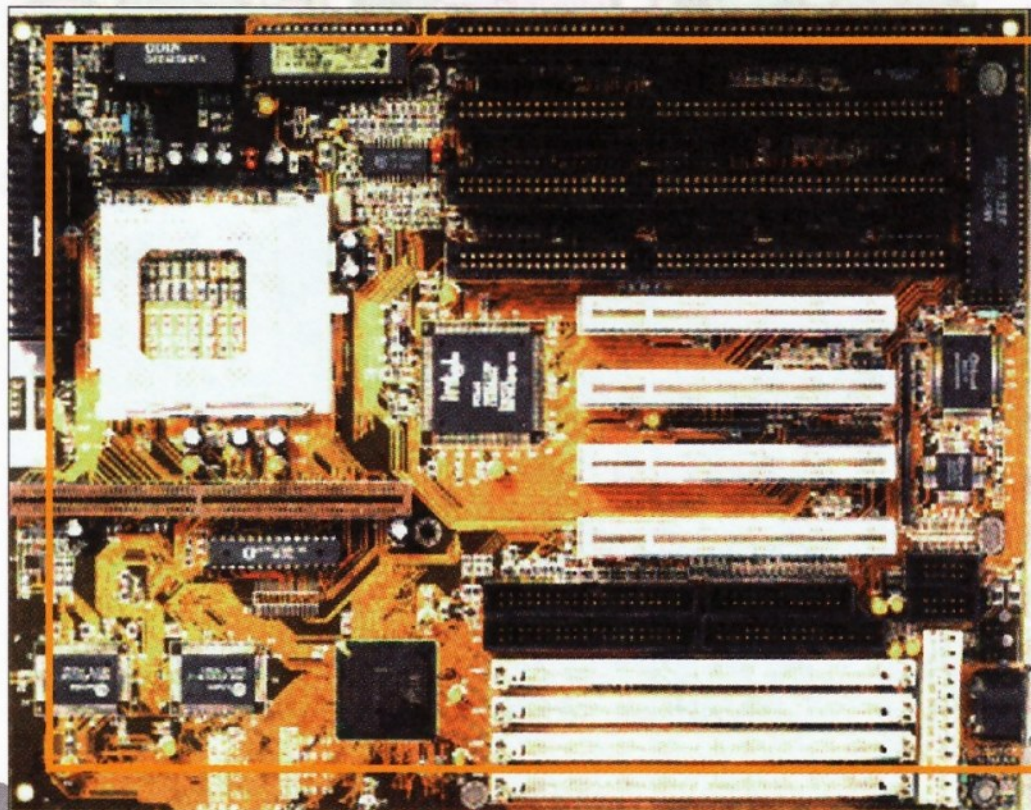
Lássuk, mi a teendők a processzor behelyezésekor. Típusa válogatja, hogy hány láb áll ki az aljából, de több, mint száz tűskével lesz dolgunk. **A proci lábait nem szabad kézzel tapogatni, mert testünkben felhalmozódó statikus feszültség kisülhet rajtuk keresztül és tönkretelheti a belső áramköröket!** A proci lábai arany ötvözetből vannak, aminek előnye a jó vezető képesség és a korrózió védelem, hátránya a lábak puha-



sága. Könnyen deformálódhatnak, s nem véletlen, hogy a tisztességes üzletekben keretben vagy egy szivacs lapba nyomva adják ki, így védelmet nyújtva a lábaknak a szállítás idejére. A gondos és figyelmes kezelés ellenére is előfordulhat, hogy egy-egy láb elhajlik – az ilyen processzort nem lehet (és nem szabad!) beilleszteni a foglalatba, erőszakoskodásra letörik vagy annyira elhajlik, hogy a visszagyengítés során törik majd le. Első dolgunk legyen, hogy a keretből vagy a szivacs lapból kiemelt processzort szemrevételezzük: normális esetben egyenes sorokat kell látni. Ha kihajló lábakat lelünk, nagy nyugalomra és egy telefonkártyára lesz szükségünk. A renitens lábat vagy lábakat a telefonkártyával teljes hosszukban megtámasztva, óvatosan visszatereljük a sorba. A nyugalom a művelet elvégzéséhez kell, mivel a lábak annyira hajlékonyak, hogy hirtelen vagy túl erős mozdulattal az egész sort átdönthetjük a másik irányba.

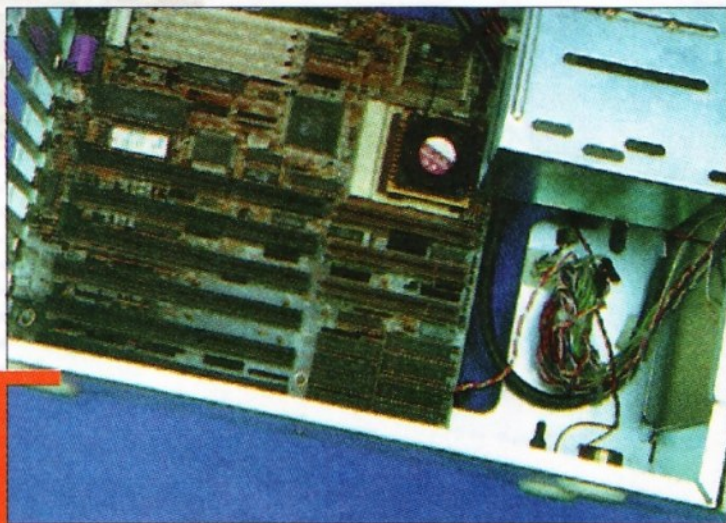
Nagy figyelmet kell fordítani a proci és a foglalat lábkiosztásának egyeztetésére. **A hibásan behelyezett processzorok mintegy 80 százaléka azonnal és végérvényesen tönkremegy, amint az alaplap tápfeszültséget kap!** A procikon az egyes lábat többféle módon is jelölni szokták a sarok levágásával, vagy például az Intel esetében az alsó fedőlemezen egy kis pöcök mutat a megfelelő sarok irányába. Az alaplapi foglalatok esetében elvétel van egy felfestett jel a nyák felületén, de a karos foglalatok korában már nem szükséges használata. Még nem talákoztam olyan alappal, ahol nem a kar tövében lett volna az 1-es láb helye – ettől függetlenül **mindenképpen meg kell nézni a kézikönyvet**, hisz' sok ezer forintos kár előzhető meg a szükséges fél perc ráfordításával.

A behelyezés helyes irányának megállapítása után ellenőrizzük, hogy a hűtőventilátort behelyezés előtt vagy után kell a processzorra aplikálni, majd a foglalatot – karját ütközésig hátrahúzával – nyissuk ki. A pro-



cesszor lábainak mindenféle ellenállás nélkül bele kell huppanniuk a foglalat réseibe, amennyiben ez nem történik meg, azonnal ellenőrizzük újra a lábak egyenességét, és csak ezek után próbálkozunk finoman benyomni, belemozgatni a helyére. A foglalat lezárása közben hallhatunk mindenféle nyiszorgó hangot, ám ettől ne futkározzon a hátunkon a hideg, hiszen csak a foglalat érintkezői szorulnak meg a lábak körül. A proci behelyezése után még egyszer, igen alaposan ellenőrizzük, hogy valóban helyes irányban sikerült-e behelyezni.

Amint a proci ventilátorostól benn ül a helyén (a hűtés manapság már nagyon fontos!), nincs más hátra, mint a beállítás. Az alaplap leírása megfelelő tájékoztatást ad ehhez, jumperek átpakolásához célszerű csipeszt használni, különösen akkor, ha egymás mel-



szabad, például egy P100-at csak 120-ként szabad kipróbálni, a kísérletezés még így is végleg hazavághatja (bár erre nem túl nagy az esély)!

Az egyik legnagyobb buktató a hőmérséklet, a túlhevített processzorok ugyanis sokkal jobb hűtést igényel(né)nek, általában nem elég a legolcsóbb hűtőventilátor, némely esetben csak a drága Pertie cellás hűtés nyújt kielégítő megoldást. A másik fontos kérdés, hogy az alaplap órajel generátora pontosan milyen frekvenciát ad le. Ez a kristály egy állandó frekvencián rezeg, a beállításnál különböző szorzó áramköröket kapcsolunk be és ki a jumperek segítségével, s a szorzással létrejött órajel a legritkább esetben pontosan annyi, mint amire szükség van. Például az 50 MHz-re állított alaplapok nagy százaléka úgy 49,5-50,5 MHz-et ad le. Az ilyen tizedszázaléknyi különbségek eldönthetik, hogy egyáltalán elindul-e a proci, gyakran kifagy vagy megbízhatóan fog üzemelni... A processzorok túlhevítéséből eredően nem csak kifagyások fordulhatnak elő, de

felléphetnek pillanatnyi számítási hibák is, amitől ugyan nem fagy le a gép csak egy pillanatra megakad (vagy a Windows program hibás művelet következtében elszáll). Lehet, hogy csak szemetel a videó kártya, de a lemezművelet vagy memória ciklus is kieshet a rit-

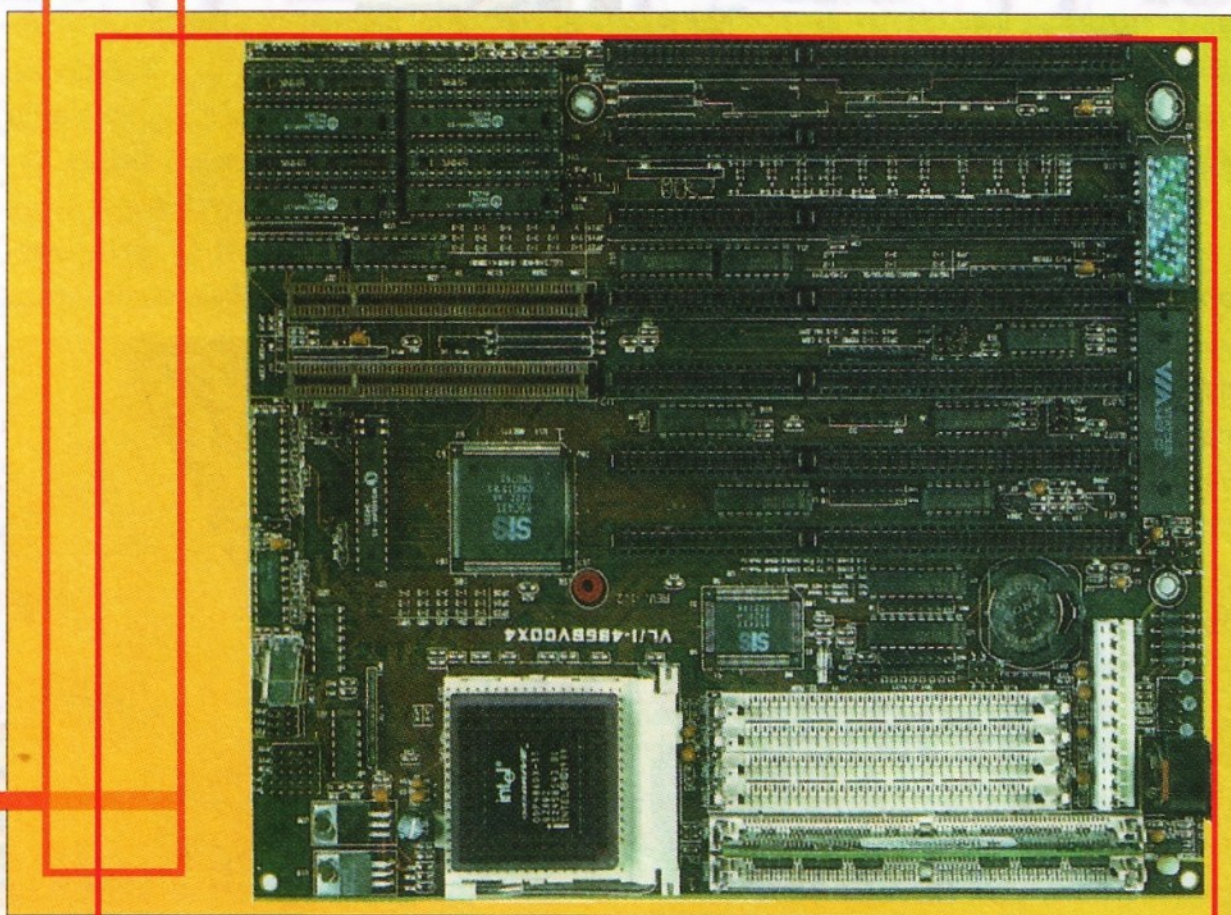
musból, ami adatfeldolgozásnál, vagy kiírásnál hibát eredményez (a könyvelőprogram becsúsztat egy nullát az összeg végére – bár ez még a jobbik eset). Ha nem csak játékokra használod a számítógéped, kétszer is gondold meg az ilyen szabálytalan teljesítménynövelést.

A másik fenéség az élettartam csökkenése, és bár a számítástechnika expressz sebességű fejlődése és az ebből eredő gépcserék miatt átlagosan két, maximum három éves működést várunk a processzoroktól, előfordulhat, hogy a túlhevített proci nem húzza addig. A túlhevítésből eredő jellemző meghibásodások, gyakori lefagyás, lemez olvasási és írási hibák vagy a kép szemetesedésének jelentkezése esetén elsőként a túlságosan megemelt frekvencia visszavétele jusson eszünkbe. Amennyiben az említett problémák a túlhevítés megkísérlése után azonnal jelentkeznek, akkor a proci valószínűleg nem fogja bírni. Ha hosszabb, több órás működés után jelentkezik, akkor a hűtés elégtelen, ha pedig a proci régen ketyeg és egyszer csak „rosszalkodni” kezd, akkor megelégtelte az erőszaktételt, és ha nem veszünk vissza a sebességből, előbb-utóbb elbúcsúzhatunk tőle.

Schuerue
(schuerue@idg.hu)

lé vannak csoportosítva és ettől nehezen hozzáférhetők. (Aki még emlékezik a megboldogult XT-s és 286-os időkre, azok néha visszasírhatják az alaplapok DIP kapcsolós típusait, ezzel a sokkal szimpatikusabb beállítási lehetőséggel Pentiumok között csak a GigaByte típusnál találkoztam.)

A processzor beállításai kapcsán többször tették fel nekem azt az elég kényelmetlen kérdést, hogy „Meghajthatom-e a proci gyorsabban, mint ami rá van írva, és ha igen, akkor mennyivel?”. Erre nagyon nehéz választ adni, hiszen rengeteg körülménytől függ. **Amennyiben bárki buherálni kívánja a processzorát, csak a saját felelősségére tegye.** A processzorok egy gyártósoron készülnek, és a feliratozás, pontosabban a működtető órajel meghatározása egy utólagos teszt eredménye. A rajta található felirat tehát nem más, mint a gyártó által üzembiztosnak ítélt órajel meghatározása: elképzelhető ugyan, hogy magasabb fokozaton is működőképes lesz – bár ehhez több körülménynek is kedvezőnek kell lennie. A túlhevítést megkísérelni csak a következő lépés kipróbálásával



Teszt

Egér helyett

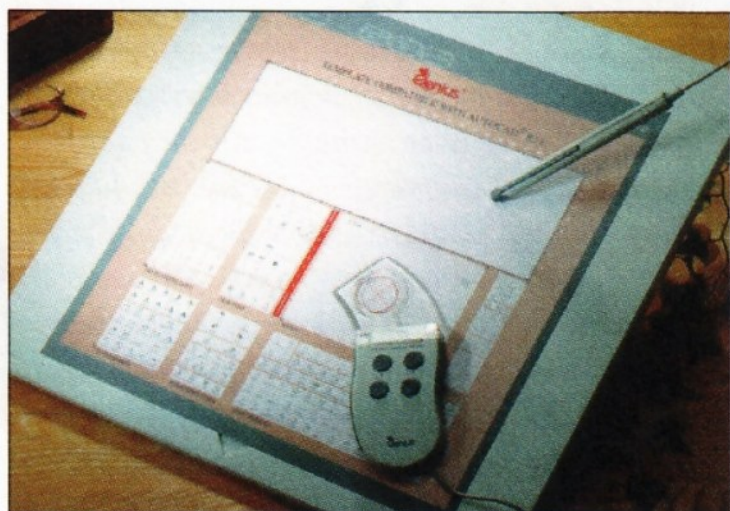
Tabletek

M
VÍZ
Víz

Palatábla cyber módra

„Kezdetben vala a billentyűzet, majd eljőve az egér, ám némely munkák ellátására pontosabb eszközt kívántak a felhasználók ennen maguk kezibe.”

Az egér és az egyéb, az elmozdulás mérésén alapuló mutatóvezérlő eszközök igen hasznos és szinte nélkülözhetetlen segítőtársaink, de bizonyos területeken még a legjobb darabok érzékenysége is kevésnek bizonyul.



A megoldást a digitalizáló táblák jelentik: a felületük alatt futó vízszintes és függőleges érzékelő vonalak rendkívül pontosan határozzák meg a mutató helyét. A digitalizáló táblák elsődleges felhasználási területe a CAD programok, de a grafikai és DTP alkalmazások is igénylik. (Süti már félig kopasz lenne a sok hajtépéstől, ha nem lenne a szerkesztőségben egy Wacom tabletünk. E darabnak azonban egy igen nagy „konstrukciós” hibája van, az ára – na meg egy pozitívuma is: nyomás érzékeny a drága – a szerk.) A Genius jó néhány, viszonylag olcsó digitalizáló táblát tervezett – a FAN Electronics Ltd. segítségével (1068 Bp. Felsőerdősor u. 6.) kipróbálhattuk az eszközöket.

Easysketch, az „ölbéli”

A tábla érzékelő felülete 127x127 mm méretű, más gyártók kínálatában is ekkora a legkisebb tábla. Kis

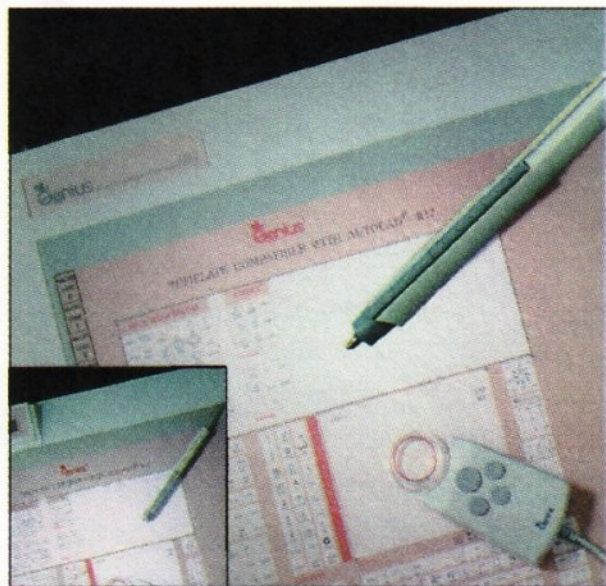
méretéből adódóan hátradőlve, a táblát kezünkbe véve is remekül tudunk dolgozni 1016 lpi felbontásban. A digitalizálás másik kézzelfogható eszköze egy kétgombos ceruza, melyet mind jobb, mind bal felén csatlakoztatunk a táblához, így a balkezesek sem akadhatnak bele a kábelbe. A ceruzát a felülettől már fél inch távolságra érzékeli az eszköz, ennek köszönhetően vastagabb forrásból is digitalizálhatunk vele (pl.: térképkönyv). Tápellátása a billentyűzet csatlakozón keresztül történik, természetesen normál és PS/2 csatlakozókészlet is van a dobozban.

DOS alatt is használhatjuk egér helyett, de igazán a különböző CAD alkalmazások és Windowsos rajzprogramok alatt lehet képességeit kihasználni. Természetesen a lemezen van az AutoDesk alkalmazások számára készített ADI driver, de Win3.x és Windows 95 alá is installálhatjuk. Az érzékelő felület fölé gyárilag oda van ragasztva a 12-es verziójú AutoCad tablet sablonja, használatával billentyűzetről szinte csak a változókat kell beütögezzük, a legtöbb parancs egy nyomással aktiválható. A készülék egy tervezőiroda számára ugyan kicsike, de otthoni tanuláshoz, kisebb munkák

ellátására megfelelőnek találhatjuk, különösen, ha árát (14.600 Ft + áfa) is számításba vesszük.

NewSketch 1212HR, a precíz

A 300x300 mm érzékelő felületű tábla méretben azonos társait előszeretettel használják a különböző tervezési feladatokat ellátó mérnöki irodák is. A 2540LPI felbontás kategóriájában figyelemre méltó. Digitalizáló eszközként egy ceruza és egy ötgombos, kellemes formatervezésű szátkereszt (bár a kézikönyvben és a dobozon is csak négygombost emlegetnek) áll rendelkezésünkre, visszatérési pontosságának hibahatára a ceruza esetében 0,01 inch, míg a szátkeresztnél gyakorlatilag nulla. Az érzékelési távolság – hasonlóan a kistestvéréhez – fél inch, a munkafelületet itt egy felhajtható fólia takarja, amely alatt a táblához adott AutoCad R10-13 sablonokat és esetlegesen digitalizálni kívánt ábrákat is elhelyezhetjük. A kezelőfelület legtetején néhány konfigurációs gombot találunk, ezekkel válthatunk a



tábla kommunikációs lehetőségei között, amelyek saját tábla forma, MS egér vagy Mouse System protokoll lehetnek. A tábla bal felső sarkán ledek jelzik a bekapcsolt állapotot, a mutatóeszköz érzékelését és a gomb lenyomását. Méreteit, szolgáltatásait figyelembe véve a digitalizáló táblák mezőnyében igen jó helyezésre számíthat, 29.800 Ft + áfa ára igazán megéri.

NewSketch 1218D, aki visszajelez

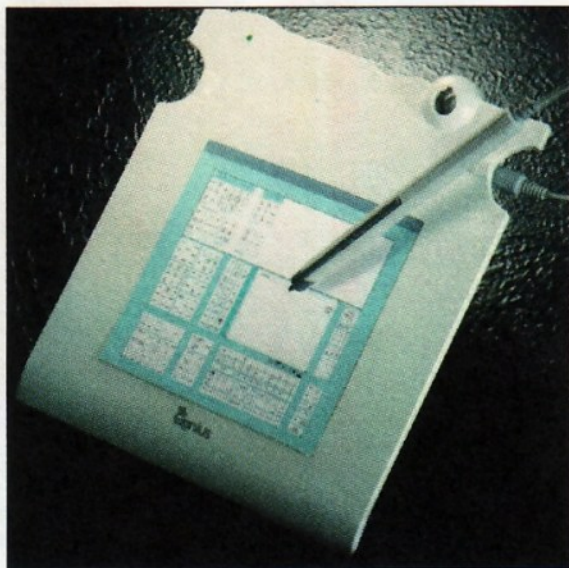
A tábla alkalmas A3 méretű dokumentumok digitalizálására, tekintve, hogy 457x304 a mérete. Tápellátását külső adapter biztosítja, a csomag tartalmaz egy kétgombos ceruzát, valamint egy négygombos szátkeresztet. A munkaterület felhajtható fóliája alatt itt is megtaláljuk az AutoCad R10-13 sablonokat. A csatlakozók a tábla hátán kerültek elhelyezésre – a reset gombbal és egy DIP kapcsolósorral egyetemben, mellyel a tábla kommunikációs protokolljait választhatjuk meg. Bal felső sarkán egy LCD kijelző foglal helyet, melyen nem csak az érzékelés visszajelzése látható, de ha belépünk a beállító módba, akkor itt kommunikál velünk. A különböző beállítási lehetőségek mellett a munkaterület bal szélén helyet kapott nyolc makro gomb is, melyekre a táblát felismerő és használó programokban

direkt utasításainkat programozhatjuk. A csomagban a driverek mellett a többi táblához hasonlóan itt is megtalálható a KeyCAD Complete for Win software és póthegeyek. Ára 48.800 Ft + áfa, de létezik kijelző nélküli változatban is, még kedvezőbb áron.

Schuerue

E-mail:

schuerue@idg.hu



M
v
í
z
é
l
y

Minőségi hangok a térben

Hangdobozok

A mára ritkaságnak számító 1996 július-augusztusi számunkban megjelent egy hangfalakat bemutató cikk, ahol szót ejtettünk a minőségi hangkártyák hangfal igényeiről. Most bemutatunk néhány igazán minőségi hangfalat is az Altec Lansing Multimédia kínálatából.

Hogy mitől számít „minőséginek” egy hangfal? Attól, hogy milyen széles frekvencián képes visszaadni hangokat. Legjobban megmagyarázni talán az ellenpéldával lehet: ugyanazt a nagyzene-kari felvételt meghallgatva egy olcsó walkman fülhallgatóján és egy közepes minőségű HI-FI tornyon (itt a 70-80 ezer forintos kategóriát kell érteni) még a hozzám hasonlóan gyengébb hallással „megáldottak” is nagy különbségeket tapasztalhatnak. Ez abból származik, hogy a HI-FI több utas (nem a nyolcadikról van szó – a szerk.) hangfalai sokkal alacsonyabb és magasabb frek-

hangbombázással, melyet valójában nem hallunk, sokkal inkább csontjainkban érezzük a lüktetését. A téma után komolyan érdeklődőknek javasolom nálamnál avatottabb szakértők megkeresését, mivel távolról sem vagyok otthon annyira a területen, hogy részlete-sebb fejtegetésbe kívánnék bocsátkozni – Dr. MIDI, azaz GG sokkal szakavatottabb.

Minden tesztelt hangfalra igaz, hogy bolond jól szól, s hogy a dobozokon megjelölt teljesítmény a valós szinuszos érték (ez manapság kevés termékre igaz), annak a szomszéd néni a bizonyítéka, aki valamiért napok óta nem köszön. Valóban védik a monitort a mágneses ráhatástól, így akár rá is erősíthetjük – a mélysugárzókra ez nem vonatkozik, azokat tartsuk távol a monitortól, és lemezdobozunkat se tároljuk a tetején.

ACS52

A kollekció legkisebb darabja, bár a két utas hangfalak méretét tekintve, a PC mellé állított hangfalak között, a nagyobb darabok közé sorolható. Teljesítménye tekintélyes, majd 19Watt. Előlapján a hangerő-, a magas- és a mélyhang szabályzót, valamint a bekapcsolt állapotot jelző ledet találjuk. A hátsó panel tartalmaz néhány kellemes és egy kellemetlen meglepetést: a tápellátás kapcsolóját a hátsó panelre helyezték, s bár a jobb hangfal jobb szélén van, mégis nehezebben hozzáférhető, mint ha az előlapon lenne. Szintén hátul található a külső tápegység (benne van a csomagban) és a bal oldali hangfal csatlakozója. A kellemes meglepetések sorát az nyitja, hogy nem egy, hanem két bemeneti csatlakozót találunk, így nem csak a számítógépet, de egy időben egy másik eszközt (pl: sztereo videót) is ráköthetünk és az éppen bekapcsolt fog dübörögni, mindenféle dugdosás nélkül. A fülhallgató csatlakozó használatba vételével a hangfalat erősítővé degradálhatjuk, viszont környezetünket megfoszthatjuk/megkímélhetjük az általunk hallgatott hangzóanyag élvezetétől. Nem szörszálhasogatásként mondom, de nekem



venciájú hangokat bocsátanak ki magukból. Akik a számítógép zenei alkalmazását munkára vagy félprofi szinten hobbi célra használják, nem is elégszenek meg a bolti hangfalak nyújtotta hangélménnyel, inkább a külön erősítő és megfelelő HI-FI hangfalak kerülnek a számítógép mellé. A most bemutatásra kerülők azonban képesek a HI-FI eszközöket kiváltani, megfelelnek azoknak az elvárásoknak, amelyet csak komoly HI-FI berendezésekkel szemben támasztanak. Az audioteknika fejlődése, bár nem annyira látványos és rohamléptű, mint a számítástechnikaé, szintén produkál nagy áttöréseket. Mostanában divatos slágertéma a Surround technika, vagyis a térbeli hangzás, amely kiegészül némi hallásküszöb alatti

jobban kézre esett volna ez a csatlakozó az előlapon. Van még egy dugóhely (nana! – a szerk.) a hát-lapon, ahová a mélysugárzót csatlakoztathatjuk (a leírásból kiderül, hogy a melyik két mélysugárzó (subwoofer) között választhatunk, ha a későbbiekben úri jókedvünk és pénztárcánk állapota úgy hozza).

ASC300.1

A hangfalak tokozása ennél a típusnál kisebb (ráadásul, mint a régi két képernyős Nintendókat, be lehet csukni a porosodás megelőzésére) – s bár szintén két utasak, teljesítményük megegyezik az előbbi típussal. Itt már a zajongó egység részét képezi a subwoofer (mélysugárzó), s a tápegységet is ennek dobozában helyezték el. Kezelőszervekből olyan sok áll rendelkezésünkre, hogy mindkét hangfalra jutott belőlük. Természetesen a piros led itt is megtalálható, hogy feleslegesen ne járassuk a hangfalat. A kikapcsoló gomb itt már az előlapon kapott helyet, a hangerő-szabályzó mellett. Találkozunk még balance és magas hang szabályzó-val, a mély hangok megszólaltatása a subwoofer teljesítményével együtt állítható. A fentiekén kívül van még egy potméter, amivel a két bemenet kieroősítésének aránya szabályozható, így akár teljesen levehetjük a számítógép hangját, ha a másik rákötött egység hangjára vagyunk kíváncsiak. A csatlakozó-sor az összekötéshez és a két bemeneti egység aljzatán kívül rendelkezik fülhallgató csatlakozóval is.

Következő számunkban egy igazi csemegének számító hangfalcsodával folytatjuk a hangdobozokkal való ismerkedését – addig is köszönjük a Pixel Kft. (Tel.: 266-6059) segítségét.

Schuerue

E-mail: shuerue@idg.hu

M
VÍZ ÉS
Tűz

3D Studio Max

3D Studio

Ismét egy újabb kiadás, megjelent a 3D Studio MAX 1.2 verziója. Minden regisztrált felhasználó ingyen juthat hozzá november 8-a után, esetleg le is töltheti a KINETIX Web oldaláról (<http://www.ktx.com>).

Ezt a frissítést már kimondottan a Windows NT 4.0 Workstation-nel való együttműködésre készítették fel.

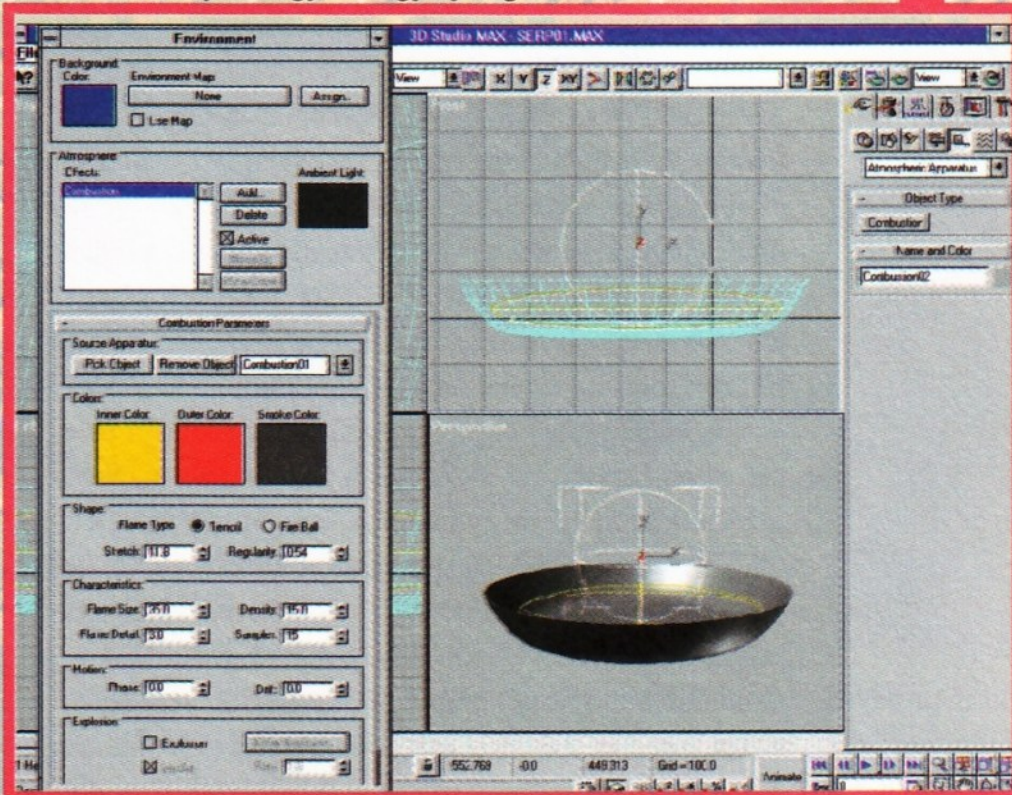
Nézzük, mi is volt a legutóbbi alkalommal: a tűz és a víz problémájával zárultak a sorok. Van, aki sok időt töltött el azzal, hogy természetesnek tűnő vizet hozzon létre – a legjobb eredményt egy valódi vízfelületről készült képsorozat segítségével érhetjük el, ennek hiányában csak közelíteni lehet. Másik dolog a tűz. Valamivel jobban meglehet mesterséges eszközökkel közelíteni a valódi látványt, de az előbbieket itt is igazak, ugyanis a legjobb eredményt egy igazi tűz, tűzgolyó, gyertyaláng, fáklya lobogás felhasználásával készült képsorozat segítségével alkothatjuk meg. Mindezek ismeretében eltekinthetünk attól, hogy próbálkozásokkal untassuk a nagyérdeműt. Vagy mégsem?

A Maxban az atmoszféra meghatározásoknál lehetőség van a Combustion segítségével tűzgolyó vagy lobogó tűz készítésére.

A fentebb említett hátrányokkal tisztában vagyunk, továbbá azzal is, hogy a 3D-s térben létrehozott és képsorozatot használó textúrák használatát, a két különféle technológia miatt, kicsit elüt egymástól, másrészt egy megírt plugin hajlékonyabban használható az esetek nagy részében.

A Combustionról annyit érdemes tudni, hogy a 3D Studio MAX 1.0-hoz külön kellett letölteni Internetről, az 1.1-ben pedig helyből benne van. Nézzük, mi is szükséges ahhoz, hogy egy serpenyőnyi tüzet generáljunk. Először is kell egy serpenyő, amit készítsünk a Modify/Lathe segítségével, vagy kinek hogy tetszik. Az én serpenyőm egyébként Hold közetből készült, vagy legalábbis úgy néz ki.

Most pedig a tűz. A Combustion létrehozásához szükség van egy speciális objektumra, amit a Create/Helpers/ (nem General, hanem Atmospheric Apparatus)/Combustion használatával állíthatunk elő. Ennek hátránya, hogy ez egyfajta gömb – előbb-utóbb



biztosan tetszőleges objektum is éghet majd, most még nem. Viszont ez a gömb torzítható: lapítható, nyújtható.

A képet kiszámítva semmi sem látható, ugyanis meg kell adnunk még a Render/Environmentben, hogy melyik Combustion gömböt szeretnénk aktiválni és annak milyen paraméterei legyenek. Az aktiválandó Combustion gömböt a Pick Object segítségével jelölhetjük ki (egyébként a köddel kapcsolatos dolgok is itt érhetőek el). A három szinkomponens tapasztalatom szerint jól eltalált, innen már csak rontani lehet rajta, s ugyanez vonatkozik a paraméterek alapértelmezéseire is. Először nem kell őket elpiszkálni, csak akkor, ha már tisztában vagyunk vele, hogy mit akarunk és hogyan.

A tűz kétféle lehet a Combustion esetében: ún. „kacsos” vagy tűzlabda. A nyúlánság és a szabályosság ebben a részben állítható, ill. az ANIMATE aktiválásával animálhatóak az összes numerikusan megadható értékek. A karakterisztika beállítása négy paraméterrel történhet, a lobogás mértéke pedig további két-tővel. Robbantani is lehet, ekkor megadhatjuk az élettartamot, ill. hogy füsttel vagy anélkül szeretnénk-e az egészet. A mozgó tűz előállítása annyiban nehezebb,

hogy a Combustion elég időigényes tevékenység, főleg egy hosszabb sorozat legyártásánál, és ha azt még többször is ki kell várni, mert kísérleteznünk kell a paraméterekkel... hát igen...

Volume Light másfelől

Ilyen jellegű tűzgömb vagy izzó csillaghoz hasonló objektumok elkészítésére remekül használhatjuk a Volume Light adta lehetőségeket. Nincs más dolgunk, mint készítenünk egy gömböt, melynek anyaga hasonlít az izzó Nap felszínéhez. Készítsünk valamiféle kozmikus hátteret, ami talán egy rendszeres



3D Studio Max

Noise használatával a legegyszerűbb. A Material Editorban válasszunk egy szabad gömböt, majd a Get Material ikonra kattintva a Noise-t válasszuk ki. A Noise Parametersnél a Regulart kérjük, Size=0.1, High=1.0, Low=0.65, a többi érték az alapértelmezésnek felel meg. Most a Color1 anyagára (Maps) kattintva a kapott listából ismét a Noise-t válasszuk! A típus most legyen Fractal, Size=25.0, High=1.0, Low=0.4, a Color2 pedig sötétkék. A Color1 anyagára kattintva a listából újfent a Noise-t válasszuk. A típus most is Fractal, Size=25.0, High=1.0, Low=0.4, Levels=3.0, Phase=7.3, a Color2 pedig legyen sötétlila. Ennyi az egész és kész.

Ha már ilyen jól nekimelegedtünk, legyen itt egy recept az izzó csillag felület elkészítésére is. Először is válasszunk egy üres fakkot a Material Editorban; a szín ennél a lépésnél nem számít, viszont a Self-Illuminationt állítsuk 100-ra, majd kattintsunk a Diffuse szűrke négyzetére, mivel egy fraktál textúrát szeretnénk meghatározni. A listából a Noise-t válasszuk! A típus legyen Fractal,



a Size=10.0, High=0.71, Low=0.0, Levels=3.0, Phase=0.0. A Color1 abszolút sárga, a Color2 pedig az előző sárgánál egy kicsivel világosabb. A Color2 anyagára kattintva ismét a Noise-t válasszuk, Size=10.0, High=1.0, Low=0.525, Levels=3.0, Phase=0.0, a Color1 legyen sötétebb narancs, a Color2 pedig barna. Az anyagokat tegyük a helyükre, az utóbbit egy 50 egység sugarú gömbre illesszük, melynek UVW Mapje is van. A háttér meghatározásához pedig a Render/Environment/Background/Assignt bekapcsolva, a listából a Material Editor kategóriából a kívánt anyag helyét válasszuk ki, az anyagot később állítjuk be. Nézzük meg, mi is az, amin fáradoztunk. Cso-daszép, és ez csak fokozódik!

A gömbünk közepébe helyezzünk el egymáson két Omni fényforrást. Az Omni01 paraméterei a következők: színe mélysárga, Start Range=50.0, End Range=60.0, Attenuation=Use. Az Omni02 paraméterei: a szín ugyanaz, Start Range=60.0, End Range=80.0, Attenuation=Use. Térjünk most vissza a Render/Environment/Atmosphere/Effectshez, ahol az Add segítségével két Volume Lightot adjunk hozzá a listához. Kijelölve az első Volume

Lightot, a Pick Light után az Omni01-re kattintsunk, a második Volume Lightot választva pedig az Omni02-t. Az Omni01 Environment paraméterei: Density=30.0, Max Light=90.0, Min Light=0.0, Filter Shadow=Low, Sample Volume=Auto, Attenuation S=100.0 M=100, Noise=On, Amount=0.5, Uniformity=0.0, Size=20.0, Wind from the=Front. Az Omni02 Environment paraméterei: Density=30.0, Max Light=90.0, Min Light=0.0, Filter Shadow=Low, Sample Volume=Auto, Attenuation S=100.0 M=100, Noise=On, Amount=0.98, Uniformity=-0.1, Size=10.0, Wind from the=Front. Mindezek után már csak a képkiszámítása maradt hátra. Uff, ez most bonyolultnak fest, de ha előtted a Max, hidd el, pofon egyszerű!

Erre a hónapra ennyi, a következő PC-X megjelenéséig – amikor is hullámvasutat is készítünk – lehet tépelődni animációs huncutságokon, mondjuk olyasmin, hogy egy mozgás időbeli változását milyen módszerekkel határozhatjuk meg a 3D Studio MAX-ban, vagy hogyan lehet egy csomó valamit rávenni arra, hogy egy másik csomó valamit kövessen a tekintetével.

TLAC

Pascal
Assembly
Protected mode

M
VÍZ
ÉLY

PC-X User

Hahó! Új rovatot indítunk PC-X User néven! Sokáig bénáztunk, nem találtunk megfelelő, megbízható partnert a programozási rovat gondozására, ám most úgy tűnik, a **Ciszterci Rend Pécsi Nagy Lajos Gimnáziumának** diákjaiban és a Hercules sulí-újság szerkesztőiben megtaláltuk az „igazit” (ezt persze döntésnek elti!). Sokat tanakodtunk, hogyan tudnánk részletesebben, többféle programozási nyelvvel foglalkozni, amikor a fiúk remek ötlettel álltak elő: a cikkeket a CD-n, hypertext formátumban helyeztük el (Windows Help file, amit egyszerűen el kell indítani, és onnan már menüből vándorolhatsz a cikkek között), de Word formátumban is megtalálod. Ter-

vünk szerint minden számunkban rengeteg, a témákkal foglalkozó cikket találsz, ezért az újság hasábjain csak a tartalomjegyzéket közöljük, a cikkeket mindig a CD-n, a MELYVIZ/PCX-USER alkönyvtárban keresd – ugyanitt, alkönyvtárakba szervezve találod a forráskódokat és példaprogramokat!

A cikkeket programozási nyelvekkel, fejlesztő felülettel, demók írásával, Pascal trükkökkel, CD és hangkártya programozással, grafikai megoldásokkal foglalkoznak. A Pascal nyelvet, a C-t és Assembly-t átfogó elmélet után az alapokkal kezdjük. A programozásban jártasabbaknak is kínálunk – talán – újdonságot a Pascal nyelven belül: az Objektum Orientált Programozás és a Turbo Vision alapjaival (OOP). Ezenkívül a Tippek-Trükkök (T&T) alrovat egyszerű, ugyanakkor hasznos tanácsokat ad a kezdő és középhaladó programozóknak. AsM (Assembly elmélet) alrovatunk az előző T&T rovathoz nyújt segítséget. A DEMO nem csak kész demókkal, hanem azok forráskódjával és magyarázatával foglalkozik. Grafikai jelle-

gű alrovatunk axonometrikus és perspektivikus forgatás és ábrázolás hasznosításáról és egyéb grafikai problémákról szól. Egyéb érdekesség középhaladóknak: programozás védett módban, rendszerprogramozás, a CD-ROM programozása, karakterátírás rejtelmek. A CD-n található PC-X User tartalma:

A Pascal nyelv rejtelmek: alrovatunk a pascal nyelv használatát ismerteti meg az olvasóval egészen az alapoktól

Tippek-Trükkök: a haladóbb programozóknak szánjuk ezt a cikket a szöveges képernyő-memória használatáról

OOP Mánia: bevezetés az objektum orientált programozásba

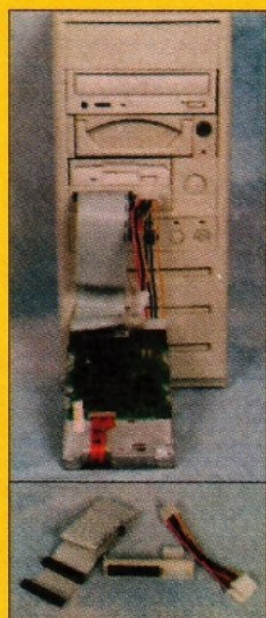
Programozás védett módban: bizonyára sokan próbáltak már DPMS alkalmazásokat írni... Az ebből adódó problémákat igyekszik orvosolni e sorozatunk

Axonometrikus forgatás Pascalban: térbeli alakzatok forgatását oldhatjuk meg a cikkben található elmélet segítségével

abC: a „C” programozási nyelv alapjai

AsM Elmélet: assembly az alapoktól

Rendszerprogramozás: a PC-k programozásának az a része, melyet a magas szintű programozási nyelvek eltakarnak előlünk



Külső HDD csatoló kábelekkel együtt

1600 Ft!

Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes HDD-k csatlakoztatására!

CD-ÍRÁS ugyanitt 400 Ft.*

Akció! Ha ezt a kupont magával hozza CSAK 300 Ft.*
Tel.: 157-09-37

* + nyers lemez

ALFA PC CD-ROM SHOP

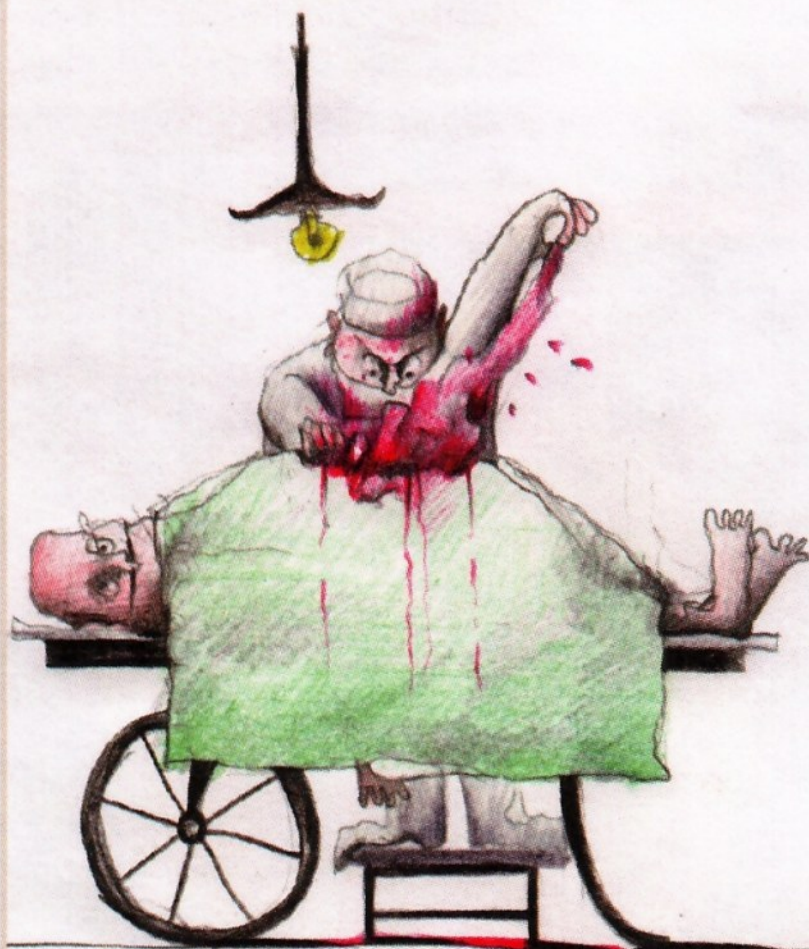
Rákospereztúr Városközponttól öt percre

Alfa Üzletház, Budapest XVII. kerület, Pesti út 151.

Telefon: 2-563-662/36, 2-564-386/36, Fax: 2-568-389/43

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 10-18, Szombat: 09-13, Vasárnap: zárva

Játékok, shareware-, ismeretterjesztő-, oktató-, video- és szex CD-k. CD-s újságok, lexikonok, számítástechnikai magazinok. 7, illetve 10 napos, otthoni CD kipróbálási lehetőség. A kért programok lehetőség szerinti beszerzése, a még meg nem jelent CD-kre előjegyzés felvétele. Vidékre csomagküldő szolgálat postai utánvétellel (5 % kedvezmény). Próbálja ki egyedülálló klubtagsági rendszerünket, kérje ingyenes tájékoztatónkat. Viszonteladók jelentkezését is várjuk!



A FÉRFI SZÍVÉHEZ
A TONRÁN AT VEZET AZ ÚT!

AUTOMEX

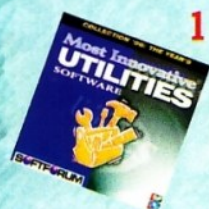


Több ezer CD-ROM közül válogathat boltjainkban.

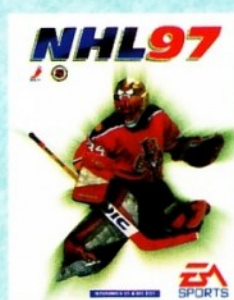
Kínálatunkból: RED ALERT, FIFA '97, SCREAMER 2, BATTLE CRUISER 3000 AD, F22 LIGHTING, BADLAM, BROKEN SWORD, NECRODOME, TIME COMMANDO, PRIVATEER 2, COMMANCHE 3.0, HIND, REALMS OF THE HAUNTING, SHATTERED STEEL, DIE HARD TRILOGY, FRAGILE ALLEGIANCE, SURFACE TENSION, DEADLOCK, QUAKE, HARVESTER, NET ZONE, ALBION, HARDLINE, WARWIND, CHAMPIONSHIP RALLY, TOONSTRUCK, CREATURES, TIMELAPSE, TOMB RAIDER ...



Több tucat játék és felhasználói-program gyűjtemény
1 490,- Ft és 1 990,- Ft



NHL 97 és SYNDICATE WARS
AKCIÓS ÁRON AZ AUTOMEX ÉS
AZ 576 KBYTE BOLTJAIBAN



8 990,-

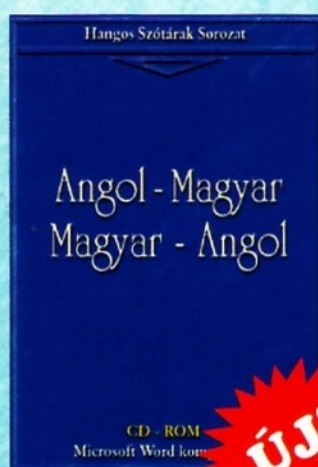


8 990,-

FORMA1 GP 2
+ VAGY
SCREAMER 2



Fantasztikus enciklopédiák melyek időtálló és korszerű ismereteket nyújtanak a Dorling Kindersley gondozásában.
Ünnepi kedvezmények!



Hangos szótárak sorozat
Angol-Magyar
Magyar-Angol
92 000 szó és kifejezés
Bevezető ára: **7 990** bruttó



Microsoft Home termékek széles skálájával várjuk kedves vásárlóinkat rendkívüli árkedvezményekkel.

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



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

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 351-5016
Tel/Fax: 322-3817

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit.
Legyen Ön is klubtagunk!

E-mail: automex@mail.datanet.hu
WWW.automex.com

Kérje naprakész árlistánkat!



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.



Professzionális hangkártyák

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

Hangszórók

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

COMPAQ

multimédiás számítógépek
és notebook-ok

Microsoft

szoftverek teljes választéka

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.

Magyar ismeretterjesztő CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár
érettségire és felvételre készülőknek

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

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.