

# PC X MAGAZIN

JANUÁR  
IV. ÉVF. 1. SZ. 1997. 695FT.

VEJÜNK  
GYÖRSEL



**GamePort:** Tomb Raider (maidnem) végigjátszás, Mutant Penguins, Surface Tension, Net:Zone, Notre Dame, 3D Ultra Pinball, Blue Ice, Grand Prix Manager cikkek, Toonstruck végigjátszás, Levrov folytatás és Cheat kódok, **Játszható demók:** 3D Ultra Pinball 2: Creep Night, A10 Cuba, Ace Ventura, Alien Trilony, Back to Bagdad, Blast Chamber, Blue Ice, Chasm, Crush!, Discworld 2, Heroes of Might and Magic 2, Hover Race, KKND, Magic The Gathering (Microprose), Necrodome, The Neverhood, Surface Tension, Toonstruck, **Előzetesek:** Dark Reign, Dominion, Leisure Suit Larry 7, Phantasmagoria 2, Sim Copter, **Extrák:** Dark Hour demo (Quake pályák), MoreCraft demo (WarCraft kiegészítés) és tengernyi patch mostanában megjelent játékokhoz, **Movie World:** Space Jam, Maximum Risk, Island of Dr. Moreau, Star Trek: First Contact, **Más-világ:** Pergamen fantasy magazin, X-Music kiegészítés, Deep Forest és Sebestyén Márta interjú, **Multimédia:** ComDic és Scala demo, **Mélyviz:** Indul a PC-X User rovat, továbbá emulátorok, a legfrissebb SWAG gyűjtemény, 3D Studio Max animációk, versenygyőztes Klik&Play játékok, **Shareware:** vírusirtók, tömörítők, internetes programok és még sok más.





# Virtual World

## PC CD Shop

**Készletünkön**

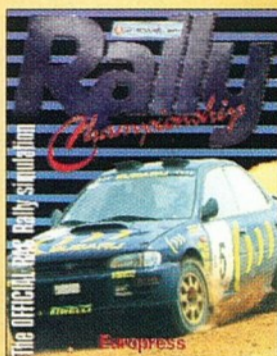
**Előjegyezhető**

**Akciónk**

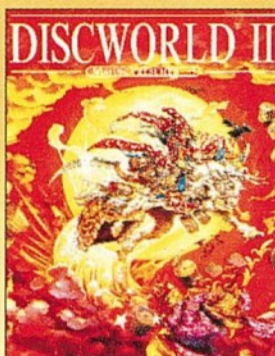
**Üzletünk**



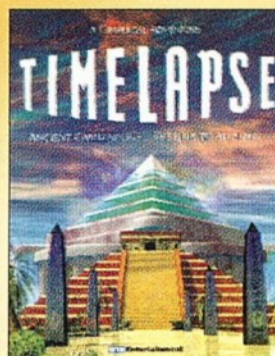
A Command & Conquer nagy sikerű folytatása.



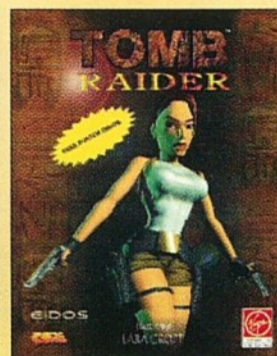
Teljesen magyar nyelvű rally szimulátor.



Még szebb, még poénosabb rajzolt kalandjáték.



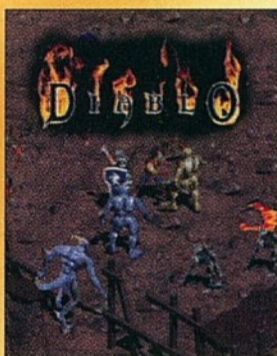
Myst stílusú, renderelt grafikájú kalandjáték.



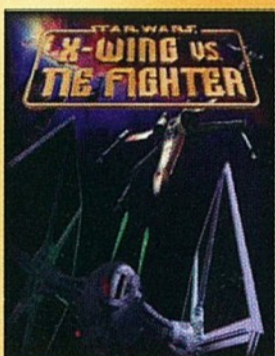
Gyönyörű, 3D-s akciójáték fejtörőkkel.



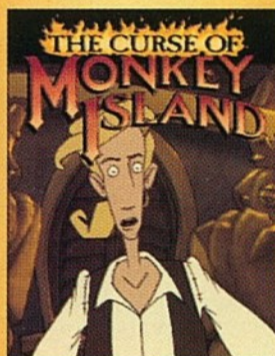
Horror kalandjáték a Sierra kiadásában.



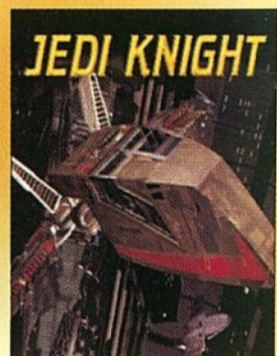
Ördögien szép stratégia a Warcraft készítőitől.



A legújabb szimulátor a Star Wars univerzumban.



Guybrush kalandjai folytatódnak a LucasArts kalandjátékában.



A Dark Forces második része, Quake minőségben.

**Megjelenés előtt álló programokra 15% kedvezménnyel előjegyzést veszünk fel!**

**Újpesti üzletünkben 1997. február 1-ig a tagsági díj árából 20% kedvezményt adunk (a tagsági nálunk örökös!).**

**Újpesti Centrum Áruház**

**II. emelet, Tel.: 169-5155/61-es mellék  
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**





# ELFOGYOTT!

AKTÁ@ #1

Most már ne keresd, ne rendeld meg, mert tényleg lemaradtál róla. Sajnáljuk, de a PC-X Akták mind egy szálig elfogyott, nem tudunk már senkinek sem küldeni. Köszönjük az érdeklődést, a vállveregetést és a hódolatot, ígérjük, lesz még folytatás!

**b**orzasztó illet mondani, de tényleg elfogyott... Számítottunk ugyan a nagy nyüzsgésre, ám nem egészen két hét alatt elkapkodtátok az összeset — ezt nem gondoltuk. Reméljük tetszett, örülnénk, ha véleményt mondanátok róla, hiszen tervezzük, hogy a PC-X Akták sorozatként jelenik majd meg.

**U**nalmas decemberi nevezetesség volt a Computer Karácsony, ami sajnos könnyen lehet, hogy kiérdemli „Az év bukása” címet: a látogatottság negatív rekordot döntött. A szervezőkkel és társlapokkal együtt sokat tanakodtunk, mi lehetett az oka, és arra a következtetésre jutottunk, hogy pont a lényeg, a lélek veszett ki az efféle rendezvényekből. Amióta a BSA és szoftverrendőrség neve erősen megijesztette az egyszerű „házifelhasználót”, azóta megszűntek a klubok (vagy legalábbis vegetálnak), nincsenek már jó hangulatú, „másolás” Computer Karácsonyok.

**É**rdekes, átalakulóban van a számítástechnika. Egyrészt (üzletileg) ez egy természetes és talán pozitív folyamat, ám a jó öreg C-64-es, Spectrumos idők végleg letűntek, a csapatszellem és haveri kör szétszilárdott — most mindenki pécézik. Szép lassan kialakul egy rideg, multimédiás, idegen környezet, ahol mindenki kiismeri magát, ám senki nem ért már semmihez, hisz' csak ikonokat kell nyomkodni, cool csávó vagyok!

**K**utya jól lehangoltam magam! Úgyhogy nosztalgiából felrakok a CD-re egy halom emulátort és C-64-es programot, élvezzék! Én megyek, és Commandózom egy kicsit...



# TARTALOM

Hotline News	6
Toonstruck	8
Red Alert	10
Discworld 2	12
	9 13
Fragile Allegiance	14
Titanic	15
Realms of the Haunting	16
Duke Nukem 3D	17
Atomic Pak	
SlamTilt	18
Magic: The Gathering	19
Heroes and Might and Magic II	20
Best of 1996	22
MS Neverhood	26
MS Picture It!	27
Más-Világ	28
VideoCD	30
Kamerák	31
Dr. Tracker	32
Scala MultiMedia	33
Emulátorok	34
Házi Barkács	36
SyQuest Teszt	38
Hangdobozok/2	39
3D Studio Max	40
Aréna és PC-X User	42

## Toonstruck

„Jelentkezzen az, aki nem szereti az igényes rajzfilmeket, az egészséges, nem egészen evilági poénokat, amik éppen abból erednek, hogy a valóság határain túlnyúlnak. Ugye, nincs ilyen jelentkező? No, hát nektek szól a következő történet és egyben a játék is.”



8-9

## SlamTilt!

A 21st Century fejlesztőgárda neve ősidők óta egyet jelent a jobbnál jobb flipper-szimulációkkal. Ennek legutóbbi bizonyítási kísérlete a SlamTilt, melynek olyan kiemelt reklámkampányt indítottak, aminőt nem láthat-

tunk még soha.

18



## Realms of the Haunting

„Bizonyára mindenki gondolkozott már azon, milyen játékokat is lehetne egye-

síteni stílus alapján. Mondjuk a Doom három dimenziós világa, az Under the Killing Moon nyomozós-beszélgetős játékméletével és a 7th Guest logikai feladványaival mit adna ki? Egyszerű a válasz: a Realms of the Haunting-ot!”

## Best of 1996

„Úgy gondoljuk, 1996 kivételesen gazdag játékkínálat-tal ajándékozott meg bennünket. Mivel épp most léptünk át 97-be, végiggondoltuk, mi tetszett a PC-X csapatának az elmúlt évben. Készítettünk egy áttekintést...”



22-25

Következő számunk 1997. február 10-én, hétfőn jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder);  
Művész Úr: (Süti) Sütő István; címlap: Kondákor László;  
tördelés: Gazdag Erzsébet. 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.  
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 96.0552  
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.

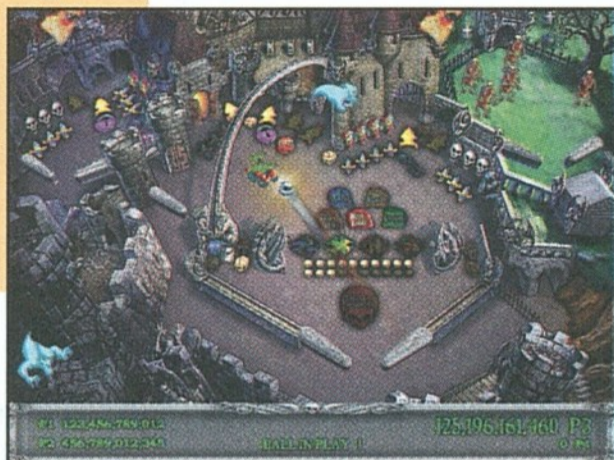




# TARTALOM

## Ultra Pinball 3D 2

„...megjelent a Creep Night névre hallgató második rész. A program a fantasy szerelmeseinek szerez elsősorban örömet...”

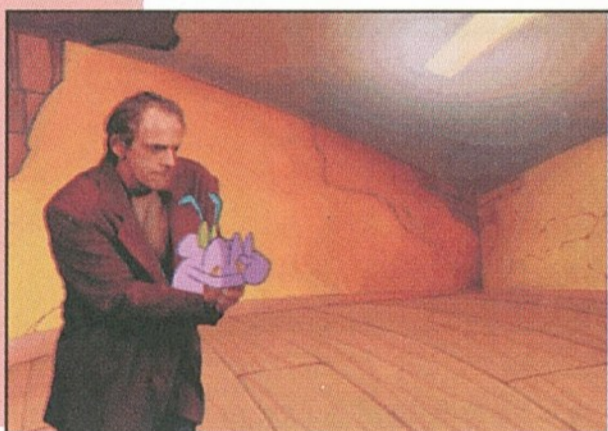


## Magic: The Gathering

„...Világszerte sok szerepjátékot játszanak. Ezek egyike a nagy népszerűségnek örvendő Magic: The Gathering, mely másokhoz hasonlóan nem kerülhette el végzetét: elkészítették számítógépes változatát. Nem is egy, hanem két cég (az Acclaim és a Microprose) is vállalkozott a nem könnyű feladatra...”

## Toonstruck

„...Jelentkezzen az, aki nem szereti az igényes rajzfilmeket, az egészséges, nem egészen evilági poénokat, amik éppen abból erednek, hogy a valóság határain túlnyúlnak. Ugye, nincs ilyen jelentkező? No, hát nektek szól a következő történet és egyben a játék is...”



## The Neverhood

A The Neverhood az azonos nevű fejlesztő csapat első játéka, amellyel egy csapásra kivívták maguknak az elismerést. Élükön Douglas TenNapel bácsival, aki anno az Earthworm Jim figurát tervezte, létrehoztak egy egyedülálló kalandjátékot, amelynek minden szereplője gyurmából van!

**GamePort:** Tomb Raider (majdnem) végigjátszás, Mutant Penguins, Surface Tension, Net:Zone, Notre Dame, 3D Ultra Pinball, Blue Ice, Grand Prix Manager cikkek, Toonstruck végigjátszás, Levro folytatás és Cheat kódok.

**Játszható demók:** 3D Ultra Pinball 2: Creep Night, A10 Cuba, Ace Ventura, Alien Trilogy, Back to Bagdad, Blast Chamber, Blue Ice, Chasm, Crush!, Discworld 2, Heroes of Might and Magic 2, Hover Race, KKnD, Magic The Gathering (Microprose), Necrodome, The Neverhood, Surface Tension, Toonstruck.

**Előzetesek:** Dark Reign, Dominion, Leisure Suit Larry 7, Phantasmagoria 2, Sim Copter.

**Extrák:** Dark Hour demo (Quake pályák), MoreCraft demo (WarCraft kiegészítés) és tengernyi patch mostanában megjelent játékokhoz.

**Movie World:** Space Jam, Maximum Risk, Island of Dr. Moreau, Star Trek: First Contact.

**Más-világ:** Pergamen fantasy magazin, X-Music kiegészítés, Deep Forest és Sebestyén Márta interjú.

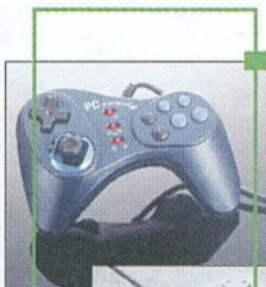
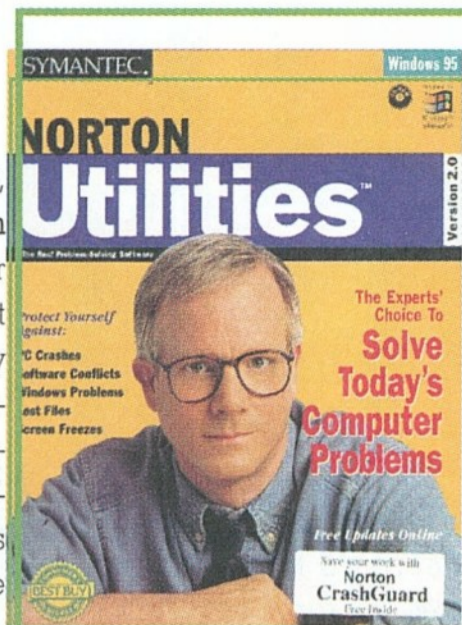
**Multimédia:** ComDic és Scala demo.

**Mélyvíz:** Indul a PC-X User rovat, továbbá emulátorok, a legfrissebb SWAG gyűjtemény, 3D Studio Max animációk, versenygyőztes Klik&Play játékok.

**Shareware:** vírusirtók, tömörítők, internetes programok és még sok más.



Ami késik, nem múlik alapon hívjuk fel a figyelmet arra, hogy a múlt év vége felé megjelent a Symantec Norton Utilities for Win95 második, továbbfejlesztett kiadása. Bár mostanában már nem örvend olyan népszerűségnek, mint hajdanán, a mai napig ez a legjobb eszköz arra, hogy rendszerünket karbantartsuk. Különösen igaz ez a burjánzásra hajlamos Win95 környezetben! Az új verzió fő újdonsága a Win95 OSR 32 bites FAT rendszerének támogatása. Új segédeszközökkel is bővült a kínálat: Registry Tools (a Win95 lelkének „ápolására”), Norton System Genie (rendszer konfigurálás), SMART Sensor (lemezhiba-figyelő), Multimedia Benchmark (speciális rendszerteszt), Tracker (biztonsági másolat a rendszer aktuális állapotáról), Virus Finder (a NAV kisöccse, aktív víruskereső), Norton CrashGuard (szól, mielőtt összeomlana a Win95, illetve ha már megtörtént, segít kimászni a „romok alól” – lásd decemberi PC-X CD!).



### Spectra Video

Erről a cégről viszonylag keveset esett még szó, pedig rengeteg fajta joysticket és hasonló „vezérlőeszközöket” gyárt. Két érdekes gamepadet mutatunk be, mindkettőn egy halom műtűr van, programozható tűzgombok, analóg „tolóerő”-szabályzó, meg ilyenek. Elsősorban igényes, jópofa kivitelük miatt akadt meg rajtuk a szemem – hazai forgalmazókról nem tudok, talán majd jelentkeznek, hogy élőben is tesztelhessek őket.



Ami igazán megfogott, az a fura szerkentyű, amit Internet Távirányítóknak hívnak. Hát igen, eljutottunk a totális butulás első szakaszába: most már nem is feltételezik a hardware gyártók, hogy (a kézírás majdnem teljes „eltörlése” után) billentyűzettel tennék tönkre mancsunkat, ezért új megoldásokat kínálnak a netezők számára. A drótos és infravörös változaton egyaránt 12 makrózható gombot találsz, ezeket bármely billentyűkombinációra beidomíthatod, s így a puha ágyban lustálkodva is internetezhetsz. Áruk 40, illetve 50 angol font.

### Wizard's csodák

Remélhetőleg szétjátszottad magad az ünnepek alatt, akár az otthoni gépeden, akár a Wizard's-ban. Akad egy-két érdekesebb, új gép, elsősorban a verekedős játékokat kedvelőknek. Ilyen a Fighting Vipers a SEGA-tól, a Virtua Fighter 3 (ez már hihetetlen, milyen grafikája van!) és a War Gods. Mindhárom játékban egyszerűen pacallá kell pofoznod az ellenfelet, de úgy látszik, hogy kifogyhatatlan a bunyósok étvágya – el is hiszem, mert ezek a mostani gépek már páratlanul szép grafikát tudnak. Hasonlóan káprázatos az Indy 500, amelyet természetesen az autósoknak ajánlanék – nem ártana, mert most, amikor itt ülök a szobám mélyén, kinn szakad a hó és egyre-másra török egymást az autósok. Persze az Indyben sincs ez másképp, kivéve a játéktermeket: az Indy 500-ban 3 különféle pályán döngethetsz, és akár nyolcan is játszhatjátok egyszerre – már ha lesz ennyi gép... Akinek meg nem lenne elege a „küzdősportokból”, annak itt az Acclaim NBA Jam-je, ami a sportrészen játszható.



Elköltözött a hálózatos játékmester, a SimStim: mostantól az V. kerületben, az Irányi utca 5. alatt találjátok az új irodát. Tel.: 137-1160 vagy 06-20-210-234. Új gépekkel is bővültek, most már 8 gépen nyomulhattok akár Red Alerttel és FIFA'97-tel is!

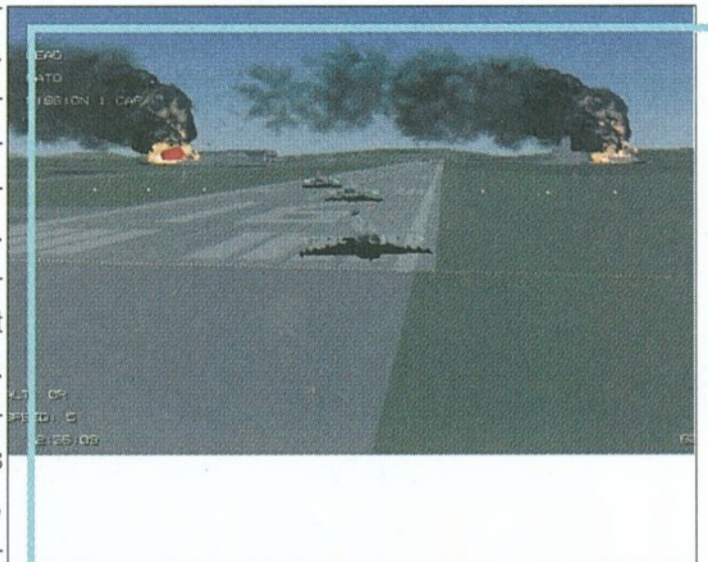
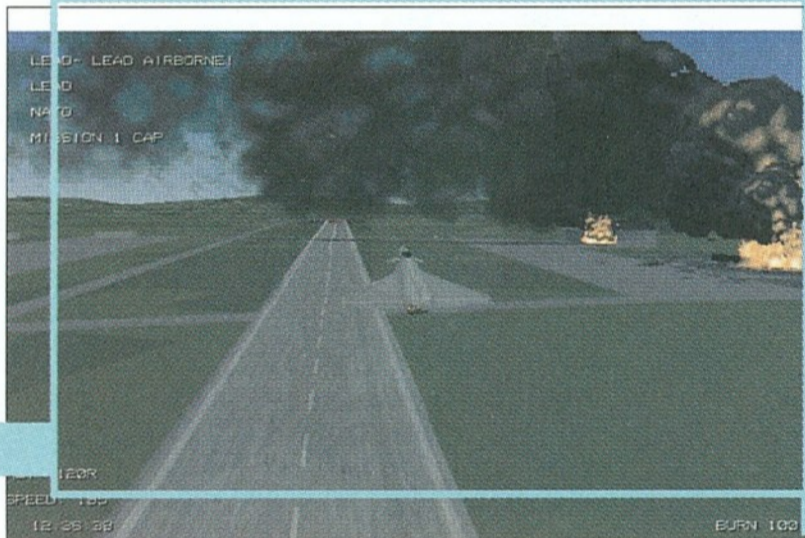




Annak idején, 1995 novemberében ismét bombát robbantott az Ocean és a DID, s a TFX sorozat harmadik tagjaként az EF2000 is óriási sikert aratott. Egy évre rá megjelent a kiegészítő CD is, EF2000 TACTCOM néven. Igencsak sok újdonságot zsúfoltak a CD-re, ezek között szándékozom tallózni.

Az egyik legfontosabb újdonság a modemes, a soros és a network játéklehetőség. Többé már nincs akadálya a nagyszájú barátok levadászásának, de természetesen egymást segítve is lehet harcolni. Okosabbak lettek az ellenséges gépek is. Most már pl. kihasználta az a r...dt MiG-29-es a felhőt, amikor ASRAAM-ot indítottam ellene. Javítottak az ILS rendszeren, most már nem fog a földbe irányítani minket, s megjelentek a Wild Weasel (SAM-vadász) baráti repgépek.

Sokkal kifinomultabb és veszélyesebb lett a légvédelem és hatása. Kiterjedtebb sérülést is okozhatnak (volt, hogy a bal szárnyam 1/3-án csak az elszene-sedett főtartók látszottak, de nem zuhantam le). Erősebb lehet a célterületen lévő légvédelem is. Igyekeztek a "sima" bombák aerodinamikáját is finomítani. Hatásosabb lett a gépágyú tüze is, könnyebben szedhetők le az ellenséges gépek, "okosabbak" lettek az ellenfél légiharc-rakétái is, ráadásul hajlamosak két rakétát is indítani egyszerre.



A semleges országok véderői is megtámadnak, ha behatolsz a területükre. Légy óvatos! A másik igen

kellems újdonság a Mission Planner, ahol mindenki kedvére mixelhet saját bevetéseket. A játék alapos ráncfelvarráson esett át, és így még ma is az egyik csúcst jelent sokak számára (nekem is). Kíváncsian várom az esetleges újabb TFX-epizódot...

Trau

### Hitachi DVD

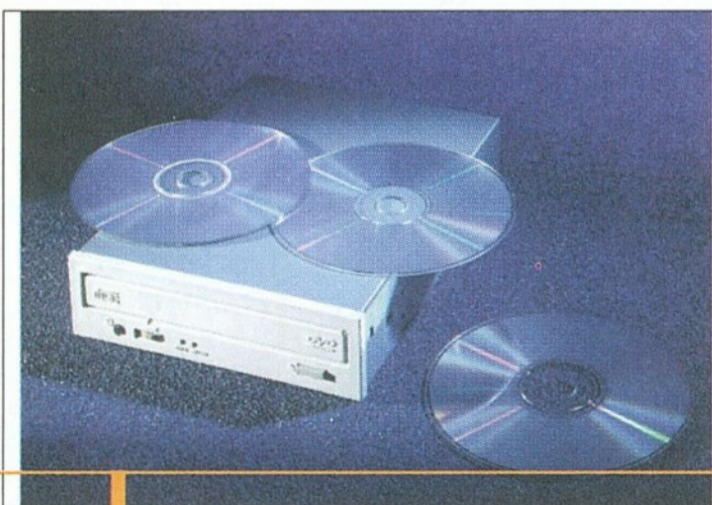
Sok más gyártóval egyetemben a Hitachi is keményen fejleszti a DVD meghajtóit. A GD-1000 DVD ROM drive januártól készül sorozatgyártásban – legalább fél évnek el kell telnie ahhoz, hogy a szabvány bebizonyítsa életképességét. Minket hazaiakat persze az ár érdekel elsősorban, ez még nem ismeretes – a Húsvéti Nyusztól még ne kérj, nem érdemes. Mint minden csoda, ez is csak egy kis ideig tart, pillanatok alatt feleződik majd a kezdeti ár, s valószínűleg hamarosan eléri egy izmosabb CD-ROM meghajtóét.

A GD-1000-res 4.7 giga adatot képes tárolni egyrétegű, egyoldalas lemezeken, de technikailag nincs akadálya a többrétegű, többoldalas lemezek használatának sem, ami 17 gigát jelent (hozzávaló dekóder kártyával MPEG2 videót és audiót kezel). Ezt

a médiát azonban csak késő 97-re ígérik, addig meg kell, hogy elégedjünk nyavalyás 4.7GB-tal. A DVD-k sebesség-tesztjei még mindig kételkedésre adnak okot, ha majd Sűrű gépében is ott virít, akkor majd elhiszem, hogy másodpercenként 1.380kilobyte-ot visz át, ráadásul azt állítják, hogy Mode 4-es „burst” üzemmódban 16.6MB-ot tud. A meghajtó természetesen olvassa a régi CD-ROM-okat is (8-szoros, azaz kb. 1.200KB/s sebességgel), viszont a sebtiben lemásolt Red Alerttel bajod lehet, mert a CD-R (azaz írott) lemezekkel nem birkózik meg.

A meghajtót egyébként könnyedén ráakaszthatod a gépedre az ATAPI E-IDE vonalon keresztül. Kapsz hozzá Windows 3.1-es és Win95-ös drivereket egyaránt – DOS-ról nincs szó, de remélem csak viccelnek...

És még egy rövid kiegészítő info a Hitachi másik meghajtójáról, ami még a „hagyományos” CD-ROM technológián alapul (nem kell megijedni a DVD-től, a CD-ROM még hosszú ideig benne marad a gépeinkben). A CDR-8130 16maX 16-szoros sebességgel olvas.





Jelentkezzen az, aki nem szereti az igényes rajzfilmeket, az egészséges, nem egészen evilági poénokat, amik éppen abból erednek, hogy a valóság határain túlnyúlnak. Ugye, nincs ilyen jelentkező? (Teszed le a kezéd! Irgum-burgum!) No, hát nektek szól a következő történet és egyben a játék is.

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy híres rajzoló, Drew Blanc (megszemélyesítője: Christopher Lloyd, a Vissza a jövőbe c. film professzora). Valaha rettenetesen kreatív és aktív volt, azt tervezte, hogy a bugyuta

a fogorvosát is, aki immáron harmadszor hívja fel telefonon, hogy ismét elfelejtett elmenni a megbeszélrt vizsgálatra.

Aznap történt az egész játék és egyéb dolgok is. A főnök hívatta, és persze onnan is elkésett. A nyálas-képű Mr. Biggus Impotentus, alias Sam Schmaltz „kitalálta”, hogy rettenetesen nagy sikere lenne egy új show-nak, ahol még több nyuszi-muszi szerepelne. Hiába, ezért kapja azt a rengeteg pénzt, hogy jó ötletei legyenek. **De ez nem az!!!**

Így legszívesebben azt válaszolná: „Ha még egy nyavalyás szelíd, kedves, aranyos, figyelmes, barátságos nyulat kell rajzolnom, akkor béreljen egy külön takarítónőt is, aki folyamatosan tisztogatja a falra hányt borsót a szobámban”. De száját a „Természetesen főnök, úgy

lesz!” hagyja el, de gondolatban tényleg az előbbit mondja. Sajnos azt is megígéri, hogy másnapra kész a terv, így aztán egész este a rajzasztal felett ül, de csak ül. Meg alszik. Megszűnt benne minden kreativitás. Elkezdő-

dött viszont egy nagy vihar meg egy rajzfilm show a TV-ben, melyre hajnali négykor felébred: „Mit keres hajnalban a Fluffy Fluffy Bun Bun Show a TV-ben?” BZZZZZTTTTT! „HM?! És én?” No, hát azt hiszem, ezen a ponton már érdemes becsatlakozni a játékba, mert .... BZZZZZTTTTT!

Drew: Hol... hol... hol vagyok? Mi ez a rengeteg nyúl itt körülöttem? Mi ez a repülő izé itt fölötteeem... Jaj, ez lő! Jaj, ki lökött a földre? Hiszen ez Flux volt! Megmentette az életem. Hogy-hogy itt látlak, öreg cimbora? Ajajaj, akkor én most álmodom? Azonnal keljek fel, hallom! Azonnal



rajzfilmek világát kicsit felrázza. Megalkotta saját hőstét, a kis, lila, ám rettentő vagány és szarkasztikus figurát, Flux Wildly-t. Tíz év múltán sem valósult meg az álom, beolvadt a többi mechanikusan tömegtermelő, ötletelen rajzoló közé, akik ontják magukból a Fluffy Fluffy Bun Bun Show-t. Minden kockával egyre közelebb kerül a szomorú, értelmetlen véghez: erre pazarolta tehetségét? Rettenetes elkeseredettségében mindent elfelejt, elhanyagol, még



ébredjek fel! Nem megy. Flux, segíts nekem hazajutni, kérlek...

Flux: Rendben.

Drew: Akkor indulhatunk?

Flux: Nem! Hogy a csudába gondoltad, hogy én fogok segíteni? Ismerek valakit, aki esetleg segít....

A Király udvarában Flux és Drew éppen Őmosolygóságával beszélget, akitől megtudják, hogy a meseországnak három nagy része van, úgymint Cutopia – szépország, ahol Őméltósága az uralkodó, Zanidu – Flux szülőföldje és Malevolands – a gonosz birodalma, ahol Nefarious a császár. Mint ahogy az lenni szokott, a gonosz mindig egy lépéssel jár a jők előtt, és épített egy Malevolator nevű gépet, mi több űrhajót, ami olyan sugarat képes lőni, hogy akit eltalál, az gonosszá válik. Ővigyorisága természetesen Drew segítségét kéri, a Cutifier (Megszépítő) gép kifejlesztésében, és jó tett helyébe, jót várj: cserébe visszajuttatja a valódi világba. Itt meg is kapjuk a staféta botot, meg a kurzort és egy javaslatot: kezdjük a túrát a tudományos laborban, ahol az udvari mérnök elmondja, mi a terv. Uccu neki!

A trónteremből kijövet irány le a lépcsőn, majd kukkantsunk be a jobboldali szobába. Itt egy tyúkfejű, fehérköpenyes tudós a szemüvegét keresi, és abszolút nem izgatja, hogy mi meg a udvari mérnököt. No menjünk innen, keressünk jobb társaságot, mondjuk az emeleten a trónteremtől balra, ahol egy furra szerzet vetette meg a lábát. Próbáljunk meg beszélni vele.

Drew: Hello! Válthatnék egy szót önnel?

Mr. Footman: Igen, melyik szót szeretné váltani? A „Viszlát” megfelelne?

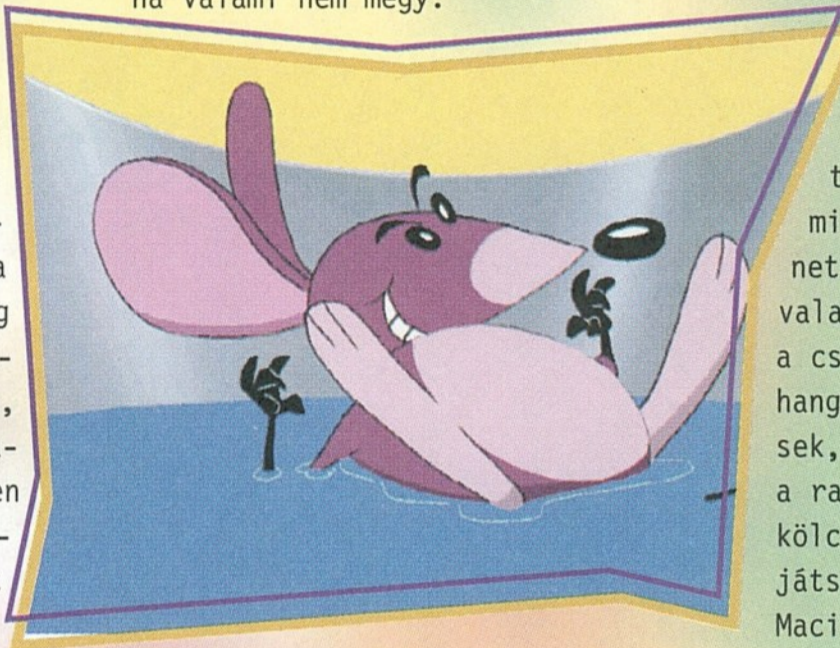
Hát ez rettentő unszimpatikus. Egy ilyen bűdös nagy láb, és ilyen lekezelő (vagy



# TRUCK

lelábazó?!). Ezt még megbánja, úgyis ellopom a trófeáit... Mivel a beszélgetés ebben a játékban úgy zajlik, hogy közben a témákat a bal alsó sarokban ajánlja fel a program, így válasszunk azok közül egyet. Ha a jégkockát szemeljük ki, akkor a „jópofizzunk, mert különben nem mond el nekünk semmit az illető” hatást produkáljuk. Javasolt egészen addig folytatni, amíg a jég fel nem olvad, és az illető beszédes nem lesz. Szerencsére a láb szemtelenül megjegyzi, hogy milyen tyúkeszű a mérnök, mert a zsebében felejtí mindig a szemüvegét, és hogy mennyivel is fontosabb a saját szerepe a kastélyban, mert ő porolja le Őnevetősége saját magának kiosztott kitüntetéseit, és egyben a dajka funkciót is ellátja. Úgy látszik, itt mindenki dilis (miért, mit vártunk egy ilyen rajzfilm világtól?!). Menjünk vissza a mérnökhöz, Bricabrac-hoz és közöljük vele, hogy a zsebében van a szemüvege és azonnal nézze ott meg! Végre elmondja, a küldetésünket. Meg kell szereznünk 12 tárgyat, ami a Cutifier-hez kell. A tervet (Blue Print) a gonosz uralkodótól lopták, ezért nem pont ugyanazt a 12 tárgyat kell begyűjteni, hanem az „ellentettjét”, mert csak akkor fog megszépíteni, jobbitani. Ezek a tárgyak párban a következők: gonoszjő (magyarul): 1. Sugar-Spice (fűszer), 2. Dagger-Cloak (csuha), 3. Stripes-Stars (csillagok), 4. Heart-sole (zöld hal), 5. Whistles-Bells (csengők), 6. Polish-Spit (nyárs), 7. Needles-Pins (kugli bábuk), 8. Bolts-Nuts (mogorók, mely az angolban – valószínűleg félreértés – csavaranyát is jelent, hehe...), 9. Ball-Chains (lánc), 10.

Bow-Arrow (nyíl), 11. Salt-Pepper (paprika), 12. Rock-Roll (zsemle, ami szintén félreértés lehet csak, mert ez egy zenei irányzat...). Persze ezt Bricabrac nem tudja, csak azt hajtogatja, hogy ha beteszted a gépbe, a computer majd megmondja jó tárgyat hoztál-e. Könnyítésképp írtam le, mert így játszható le teljes élvezettel a játék, és ráér tovább olvasni, ha valami nem megy.



Akkor menjünk ki a palotából, vár a világ repesve! Megkapjuk a kéktyúktól a kényomatot (BluePrint, hehe...) meg egy feneketlen zsákot, amibe minden tárgyunk belefér majd. Kifelé menet vizsgáljuk meg a zárt szekrényt, a lukkal az oldalán (vajon mi lehet benne, kisnyúl?) és a zárt ajtót. A Palota előtt áll két strázsá. Lehetetlenül boldogok és jóhiszeműek. Beszéljünk velük! (Jégolvasztás, hangulat felolvasztás, duma) Mikor nagyon belejönnek, bemutatják a „hello” táncukat, ami elsőre is szörnyű. Jó megfigyelő lévén, észrevesszük, hogy közben egyikük leejtett egy kulcsot. Vegyük rá őket még egyszer, hogy táncoljanak, de most gyorsan kapjuk fel a kulcsot, mielőtt befejezik. Akár hiszitek akár nem, ez a zárt ajtó kulcsa a palotában. Menjünk is vissza, és nyissuk ki az ajtót. A királyi lakosztályban vagyunk. Emeljük el a zenedobozt a komódról, olvassuk el a cetlit a tükör oldalán, mely úgy hangzik, mint egy titkos kód, majd vizsgáljuk meg a fiókokat. Minden fiókot egyszer mozgassuk meg saját kezűleg, kezdve a középső sor bal fiókjával, és ne törődjünk vele, hogy más fiók is mozog

vele együtt. Nyekergést hallunk, nézzük meg, mi változott a szobában: az emeletes ág oldalán a SMILE jel kinyílt! BZZZZTTT!!!!

Hoppá, kiestem a játékleírásból. Hm, ha a programban vagy a cikk olvasásban idáig eljutottál, akkor már bizonyára te is meglepődtél

a professzionális grafikán és a kellemes, helyszínhez illő zenén, ami igen változatos, valamint azon, hogy milyen izgalmas a történet. Egyfolytában történik valami, nem hagy nyugodni a cselekmény. A rajzfigurák hangjai is szinte tökéletesek, ami nem csoda, hiszen a rajzfilmgyártástól kölcsönvett szinkronhangok játsszák, mint például: Gumi Macik, Aladdin, Tiny Toons, Lion King, Roger Rabbit. Szóval, ha te is hasonlóképpen gondold, akkor mi tart vissza a játéktól? Szerezd meg és válj te is rajzfilmszereplővé, és ami a legfontosabb, hogy olvasd tovább a teljes végigjátszást a CD-n. BZZZZTTT!!!!

**Newlocal, Cutopia.**  
Fő tér 2, Ír-Skót  
kocsma, közvetlen  
a nyulak mellett

## P i l o m é t e r

486DX2-66, 8/16 MB RAM

30 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster. Ultrasound,  
MS Sound System

DOS, Win 3.1 és 95

Virgin

Izgalmas, kreatív és  
élvezetes, bár picit bárgú a  
játék, fantasztikus kivitelben.

5  
PC-X TOP





„Megölni egy embert fájdalom. Kiirtani milliókat statisztika.” – Sztálin

Végeg ellátogatott a szerkesztőségbe a Westwood mikulása, s beletette Chaos motoros csizma utáncatába a számomra lehető legértékesebb ajándékot, a C&C folytatását. Sok újdonsággal dicsekedhet a játék, többek között új egységekkel és épületekkel, melyek részletes ismertetését a CD-n találod (teljes épület-, egység- és arzenál-leírás). Mindjárt a legelején egy szörnyűhibával kezdeném, amiből nincs is nagyon több a játékban. Sajnos az a tapasztalatom,

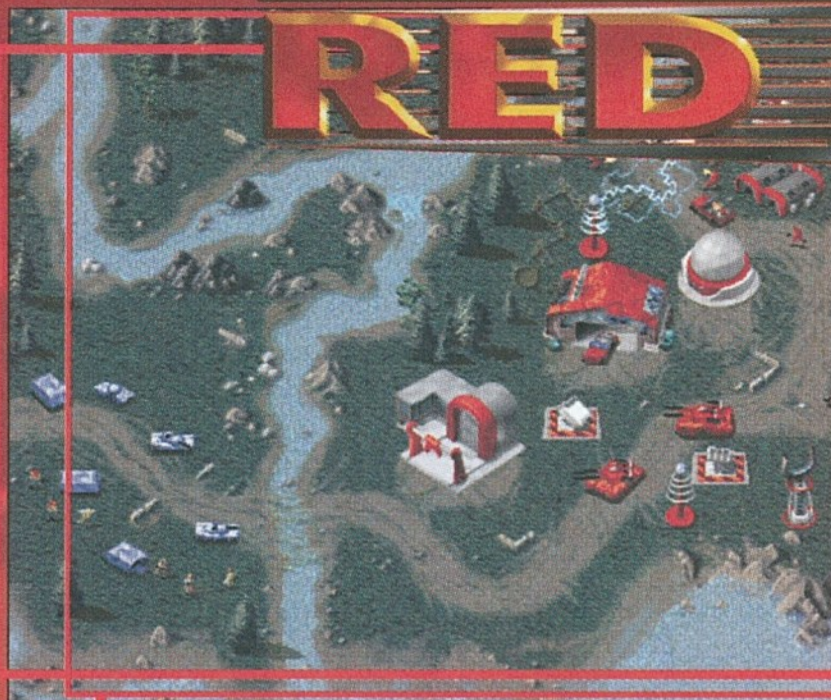
is megépíthetőek. Fontos még a választható nehézségi szint is, mely a gyengébbeknek könnyebb végigjátszást, a profibbakkal nagyobb kihívást biztosít.

A nehézségen állítani csak a játék kezdésekor lehet, úgyhogy alaposan fontoljuk meg, hogy mit választunk. Aki mindenféle cheat nélkül végig tudta játszani az előző részt, nyugodtan nyomulhat közepes fokozaton, azoknak, akik még csak most ismerkednek a játékkal, a könnyű szintet ajánlanám. A hard fokozat csak akkor ajánlott, ha egyszer már végignyomtatd egy könnyebben. Miután kiválasztottuk, hogy az oroszok vagy a szövetséges hatalmak oldalán akarjuk megváltani a világot, elénk tárul a játéktér. Aki Win95 alól indított, az most éppen az állá visszarágasz-

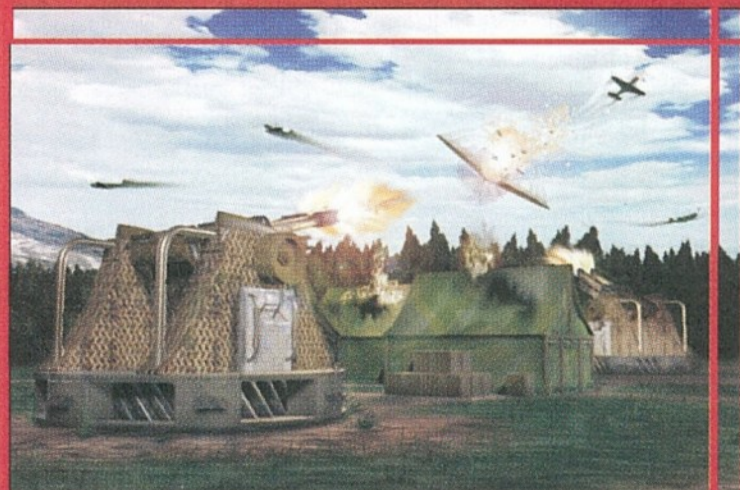
tásán fáradozik, hiszen sokkal szebb lett a grafika a 640x480-as felbontásnak köszönhetően. A „gyengébb” DOS-os verzióról ez sajnos nem mondható el, hiszen minden maradt a régi 320x200 felbontásban. A kezelés alapjában véve nem sokat változott, de elég sok „apró” könnyítést is bevezettek, melyek az

egységek hatékonyabb és jobb irányítását teszik lehetővé. Lássuk ezeket név szerint (röviden a régebbieket is ismertetem).  
Elsőként az első részben is szereplő, taktikai csapatok létrehozásáról ejtenék néhány szót. Ezeket a bekeretezés után (bal klikk folyamatos nyomva tartása és a megfelelő irányba történő mozgatás) a Ctrl és valamelyik szám együttes lenyomásával kinevezzük egyes csapatnak. Értelemszerűen ebből mindössze tízet alkothatunk. A így kijelölt csoportot, a számának megfelelő billentyűvel bármikor elérhetjük. Ha eközben az Altot is nyomva tartjuk, akkor a

hogy több lett a küldetések közötti, gyengébb minőségű digitalizált video és ez a sokkal szebb és látványosabb rajzolt animációk rovására ment. A főmenü csak kinézetre változott meg, funkcionálisan nem. Ez alól csak egy apró kivétel akad, a multiplayer/skirmish opció. Ha ezt választjuk, akkor a történettől függetlenül játszhatunk a gép ellen, tetszőlegesen beállítással. Ebben az esetben az amúgy csak multiplayer módban gyártható egységek



képernyő is a kijelölt csapatra ugrik. Új tagokat a Shifttel adhatunk hozzá. Stratégiailag fontos helyeket megjelölhetünk a Ctrl, illetve az F9 és az F12 közé eső funkcióbillentyűk együttes lenyomásával. Ezekre bármikor visszaugorhatunk, így könnyebb szemmel tartani például az ellenség bázisát. A csapatok kreálása után lehetőség van a formációban történő hadmozdulatok végrehajtására – kijelölés után F gomb. Osztagaink a harcmezőn nem reagálnak a hatótávolságukon kívüli, ám látótávolságukon belüli hadmozdulatokra, ezért gyakran ajánlatos a Guard, őrködés parancsot kiadni – csak ki kell jelölni, majd egy G-t nyomni. Mindaddig éberen figyelnek s felveszik a harcot minden egységgel, amíg ismét rájuk nem klikkelünk vagy más parancsot nem kapnak. Némely esetben szükség lehet hagyományos módon nem kijelölhető célpontok megadására. Például az ellenfél láthatatlan aknáitól (amiknek hollétéről persze csak az időnként feltűnő aknatelepítő



munkálkodásából következtethetünk) szabadulhatunk meg így – Ctrl+egér. Van egy nagyon hasznos, gyalogosok elleni kombináció is. Eddig, ha gyalogost akartunk eltaposni, mögé kellett klikkelni, most az Alt gomb lenyomásával az eltaposandó egységre kell. Gyorsabb és könnyebb így, ám megvan az ellenszer is.



Az X gomb hatására szétszóródnak katonáink s folyamatosan löve rohangálnak ide-oda, elkerülve így a vasalót. Az S kiadja a stop parancsot, melynek következtében az egység „kővé dermed” az újabb utasításig. Nagy ritkán (nálam egyáltalán nem, hiszen a gépemen ez a parancs nem működik) szükséges védőkíséretet nyújtani egy Ore Trucknak vagy más létfontosságú járműnek, ilyenkor jön jól az Escort funkció, melyet a Ctrl, az Alt és egy erőteljes bal klikk után csálhatunk ki a gépből (elvileg). A Home billentyű a kijelölt osztagot állítja a képernyő központjába. A H-nak köszönhetően gyorsan, totojázásmentesen ugorhatunk vissza a bázishoz.

Ha sok egységgel támadunk vagy védekezünk egyszerre, és a képernyőn lévő összes osztagot ki akarjuk jelölni, akkor nyomjuk meg az E-t. Ha nem találjuk meg valamelyik harci szerkezetünket vagy katonánkat, akkor fússunk át gyorsan a hadseregünk részét képező egységeken az N gombbal. Ha kettőnél többen játszunk multiplayer módban, akkor szövetségeket is létrehozhatunk. Csak jelöljük ki a jövődőlbeli szövetséges valamely katonáját, járművét vagy épületét és nyomjuk meg az A gombot. Ez a szövetség azon-

ban mindaddig egyoldalú lesz, míg a másik fél is végre nem hajtja az előző lépéseket. Végezetül az F1-F8 közé eső funkcióbillentyűkkel üzeneteket küldözgethetünk. Maximum nyolc humán játékos lehet, bár szerintem több el sem férne még a legnagyobb pályán sem, mely körülbelül háromszor akkora, mint a GDI utolsó pályája.

**Zong Stalin jobb keze & Júpí az Allied tábornok**

# Help!

Mivel az ilyesfajta programokról nem lehet „menj balra, vedd fel puskát” típusú leírást készíteni, ezért inkább néhány tippel segítenék a végigjátszásban. (Ha valaki nagyon elakad, írjon levelet, s mellékelje egy lemezen a kimentést is. Szívesen segítek, sőt még a lemezt is visszaküldöm. És persze nézd át a CD-n található épület- és egységleírást is, eléggé részletesre sikerült.)

– Nem fontos közvetlenül az épületek mellé építkezni, a program lehetővé teszi, hogy néhány kockányival távolabb húzzuk fel létesítményünket. Ha ez nem lenne elég, a jó öreg falelvezetős módszer helyett (ami itt nem használható), használjunk silókat. Csak ötvennel kerülnek többé...

– Mivel az orosz oldalon építhető Tesla Coil fokozottan sérülékeny, nem egy hátrány, ha körül vesszük fallal.

– Az orosz miszsióknál oly sok gondot okozó Gap Generatorok kiiktatására van egy remek

módszer. Valamilyen módon tegyünk szert egy kémre, s lopakodjunk be a bázisba addig, amíg meg nem pillantjuk a jellegzetes épületet. Most már meg tudjuk támadni a MIG-ekkel, amik csekély (a szövetséges védelem erejétől függően) veszteségek árán képesek elpusztítani a kellemetlenkedőt. Ha nincs lehetőség ellenséges Construction Yard vagy barakk elfoglalására, akkor a felderítő repülőt küldjük ki, s a tevékenykedése következtében néhány másodperc erejéig láthatóvá váló bázison adjuk meg célpontnak a GAP Generátort. Nem érdekes, hogy mire odaérnek összezárul a mező, a helikopterekkel ellentétben a fekete mező nem akadályozza meg őket a feladat teljesítésében.

– Az épületeket a mérnök nem foglalja el egyből, csak akkor, ha az állapotjelző már pirosra váltott. Semmi szükség súlyos ötszázakat elpazarolni a plusz engineerekre. Először lövessük szét az elfoglalandó objektumot egy komolyabb tüzérvél rendelkező egységgel, s utána vonuljunk be az engineerrel.

– Inkább vonuljunk vissza és javítsuk meg a sérült egységeket. Sokkal kevesebbe kerül.

– Minél több gyárunk van, annál gyorsabb a termelés.

– Ne féltsük a pénzt, ha a védelemről van szó, az utolsó orosz pályán nekem tizenhat Tesla Coil-om volt.



## Piló méter

486 DX2-66, 8 MB RAM

40 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster, Ultrasound, Roland, Adlib

DOS, Win95

Virgin

Végre egy program, amely beváltotta a hozzáfűzött reményeket. Megérte a hosszú várakozást, akkor is meg lennék elégedve a stuffal, ha csupán a DOS-os felbontásban lenne játszható. Egyedül a videók terén nem múlja felül az első részt.



Egy-másfél éve jelent meg a piacon a Discworld első része. Akkoriban ez a játék úgy vonult be a köztudatba, mint az egyik legjobb, de egyben legnehezebb kalandjáték. Ez a két jelző a második részre is maradéktalanul igaz.

A történet szerint a Halál egy apróbb baleset áldozata lesz. Rincewind barátunk, a kissé lüke varázsló (aki megmaradt főszereplőnek a sok lábbonjáró utazóládájával együtt) által előidézett robbantás során a Halál átrepül egy szomszédos világba.

Itt rövid idő után rádöbben, hogy hideg sört iddogálni a nap-sütötte tengerparton sokkal élvezetesebb, mint holtak lelkeit gyűjtögetni és átszállítani őket a másvilágra. Így különösebben nem meglepő, hogy esze ágában sincs hazatérni.

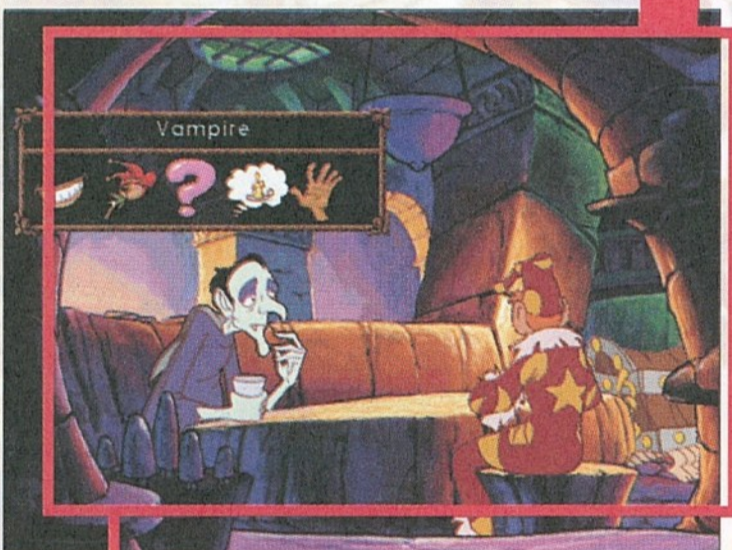
Mi történik, ha egy köztisztviselő eltűnik? Semmi különös. Ha maga a Halál tűnik el, az kimonodott boldogság. Viszont



miután zombik és holtak lelkei kezdik ellepni Ankh-Morpork utcáit, és ráadásul az öreg Windle Poons varázslómester sem akar csendesen jobblétre szen-

derülni, a Fővarázsló ránk bízva a probléma megoldását. Kezdetnek egy Halál-megidéző varázslat kellékeit kell összegyűjtenünk, de később, ahogy bonyolódik a történet, még a Halál helyére is be kell ugranunk egy rövid időre. Végső célunk meggyőzni őt, hogy az emberek mennyire becsülik, és a halandókat pedig, hogy a Kaszás milyen hasznos személy, s majd ha ez megvan, állítsuk vissza a tisztségébe.

A program sokat fejlődött az előző részhez képest. Szerintem a grafika, ha lehetséges, még csodálatosabb, minden karakter



beszél, de szerencsére ki lehet írni a képernyőre a szövegeket. Ezeket maga Terry Pratchett nézte és írta át, gondoskodva a humor megfelelő színvonaláról. A játszhatósággal viszont ugyanaz az apróbb gond, mint az előző részben. Szerintem egyszerűen nem tartalmaz elég utalást arra, hogy mit, s hogyan kellene csinálni. Jó példa erre, hogy a Halál-idéző varázslathoz szükség van 4 köbcenti egérvérre. Van nálam egér, kés és kémcső, amibe a vért kell összegyűjteni, mégsem tudom egyszerűen levágni az egeret és lecsapolni a vérét. Így egy idő után a „minden-tárgyat-mindenhol-kipróbálni” szintre degradálódik az egész. Lehet, hogy szükséges lenne a könyv ismeretére, aminek alapján írták (Terry

Pratchett: Reaper Man), de ezt magyarul nem adták ki, és nem is valószínű, hogy valaha ki fogják. Az angol kiadás meg csak igen hosszú utánajárás és a pénztárca mélyebb régióban való kutatás után szerezhető be.



Mivel végigjátszani még nem volt időm (bár már két hete ücsörögsz rajta – a szerk.), most csak néhány tippel szolgálok a történet elejéről. Talán egy későbbi számban előfordulhat majd egy teljes végigjátszás, addig érvétek be ennyivel:

- a kés jól vágja a hálót a kikötőben
- a pörölycápa alakja igencsak hasonlít az egyetem kertjében játszó pénztáros krikettütőjére
- a boltban sok hasznos dolog beszerezhető, ráadásul ingyen
- az egérhamburger igen kiadós étel, érdemes kipróbálni
- egy tetszalott boszorka meghódítása még a világ második legjobb szeretőjének is nehéz feladat
- a létra jól használható a koporsó eléréséhez.

Mindenkinek bátram ajánlom, aki csak egy kis vonzódást is érez a kalandjátékok iránt, de igencsak fel kell kötni a gatyáját annak, aki végig akar menni rajta. Sok órája játszom már...

Pelace

### Pilométer

486 DX-66, 8 MB RAM

7 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,  
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS

Psygnosis

Osszességében egész jó kalandjáték, kellemesen fűszerezve humorral, de sok benne a csak próbálkozással kitalálható fejtoró







Általában, ha van a családnál egy gazdag rokon, az mindig a nagybácsi – lehetőség szerint Németországban vagy leginkább Amerikában él. Így történt itt is, ugyanis a játék főszereplőjének is van egy bácsikája, aki igen gazdag, de még ennél is jobb: halott! Főhősünk ezt is csak egy furcsa levélből tudta meg. Egyik nap a postája között talált egy névtelen borítékot, amely egy L.R. monogramú pecséttel volt lezárva. Rögtön felismerte a pecsétet: ez kissé hibbant nagybátyja szállodaféleségének jele. Felbontotta a borítékot. Egy szállodai prospektus, egy képeslap és a nagybátyja végrendelete volt benne, amelyben ráhagyja az egész kócerájt és az összes titkát. Azonnal oda utazott és belépett a pokolba.

A Nine rögtön a dobozbontáskor megteremtette a kellemes légkört, mert benne találtam azt a levelet, amit főhősünk is megkapott. Ugyanúgy borítékban és lepecsételve. Na jó, pecsét helyett egy matrica volt, de az is egy L.R. monogramot ábrázolt, és ez most különben sem fontos. A legérdekesebb a végrendelet: teljesen kézzel írott, annyira, hogy el sem tudtam olvasni. A gra-

fémjelzik a játékot, mint például Robert de Niro (Executive Producer), Cher (Isadora), Steve Tyler és Joe Perry (Az Ikrek), James Belushi



(Salty) stb. De sajnos ennyi nem elég! Egy játéknak történet is kell, és ezt jelen esetben nem igazán lehet benne felfedezni. Például fogalmam sincs, hogy ki kicsoda, és hogy mi miért történik, nem tudtam

len az az állványon álló, túlméretezett embrió is, ami olyan undorító hangot ad, hogy elhányod magad tőle.

A legjobban az idegesített, amikor azt a feladatot kaptam, hogy egy nyolc hangból álló dallamot egerrel, megállás nélkül eljátsszak. Persze ez nem olyan orgona volt, ami a leütött hangot még egy kicsit kitartja, hogy legyen időm a következő billentyűhöz odaérni! Az egészet úgy kell lejátszani, hogy egyszer sem emeled föl a mouse gombról az ujjadat. A legegyszerűbb megoldás erre, ha egy kicsit eltávolodva a billentyűktől elhúzod az egeret lenyomott gombbal a



sehoggy kideríteni, hogy mi mivel van kapcsolatban. Néha észreveszünk egy-két kódnak tűnő betű- vagy számsorozatot, de sehol sem lehet őket felhasználni. Vannak kifejezetten átvágásra alapuló feladatok. Például, ha a pénzdarabbal, amit a lépcső alatt találtunk, beindítjuk Isadora jósgépét, mond valamit, amin rengeteg ideig el lehet rágódni, és – mint különböző információkból megtudtam – semmi értelme és lényege nincs. De azért ott van. Salty benyögései is olyan elvontak, mint a legtöbb Pilszky vers, de egy fokkal több értelmet tartalmaznak, mint a fent említett Isadora benyögés. Nagyon szép, de szintén teljesen értelmet-

következő hanghoz és újra felvezeted a billentyűsorra. Ezt annyiszor, ahányszor kell. Kissé bonyolódik a feladat, amikor félhangokat kell leütni.

Alapjába véve egy nagyon szép kalandjáték, csak túlzottan elvont, kicsit túllőttek a célon. Történet híján elég unalmas, tekintve, hogy fogalmunk sincs, hogy egyes tetteink hogyan, miért viszik tovább a cselekmény szálait, így végigjátszani elég megerőltető feladat.

### P i l o m é t e r

486 DX2-66, 16 MB RAM

2x CD-ROM

Soundblaster,  
Ultrasound, Roland, Adlib

Windows 3.1x, Win95

GT Interactive

Szép grafika, jó hangulat,  
sztárok hangjai, de ez kevés  
– történet is kellene és  
kevesebb hiba.



Nekem úgy tűnik, az űrstratégiák általában nagy népszerűségnek örvendenek a számítógépesek körében. Valószínűleg ezért van az, hogy amióta létezik a számítógép, sohasem kellett az ilyen típusú játékokban szűkölködnünk.

Nem akart a piac ezen szeletéről lemaradni a Gremlin sem, ezért kiadta a Fragile Allegiance című programot. A játékban az a feladatunk, hogy az aszteroidaövezetben bányásszunk érceket a TetraCorp nevezetű cég számára. Ehhez kolonizálnunk kell a kisbolygókat, különböző bányákat és más épületeket húzhatunk fel, amelyekkel fenn kell tartanunk az emberi élethez alkalmas feltételeket és megvédhetjük magunkat a zaklatásoktól. Természetesen ezekre az ásványi anyagokra más fajoknak is fáj a foguk. Őket szép lassan el kell téríteni ettől a szándéktól, amiben különböző űrhajók serege és rakéták garmadája lesz segítségünkre.

A programban előre „megkreált” játékokat is indíthatunk, de ha akarjuk, saját magunknak is beállíthatjuk a különböző paramétereiket. Ezenkívül a kevésbé

tapasztaltabbak a játék kezelését el-sajátíthatják a különböző tutorial pályák alapján. Kezdetben néhány ember társaságában egy kis aszteroida felszínén, egy kolonizáló egységben ücsörgünk. Innen kell nagyra törő terveinket kivitelezni. Ehhez először érdemes létfenntartó egységeket építeni, majd bányákat, űrhajóépítő gyárakat és felszállóhelyeket. Néhány Scout legyártását követően, kisbolygók után kutatva elkezdhetjük felfedezni a környező mezőket. Ha találunk és nem foglalta el már másik faj, akkor odaküldve egy szállítóhajót (eggyel már a játék elején is rendelkezünk), kolonizálhatjuk. Az új bolygóink ásványkincseit kibányász-

Amennyiben ezt nem tesszük, egy idő után magától elindul arra az aszteroidára, ahol a legtöbb érc található. Ennek a nagy hajónak lehet eladni az érceket is. Érdemes egy központi kisbolygón gyűjteni az anyagot, és mindig ott eladni.

Érdekes még az a megoldás is, ahogy a pénzeket eloszthatjuk az építkezés, a különböző eszközök gyártása és a bolygókra esetlegesen felvett kormányzók fizetése között. Megadhatjuk, hogy egy bizonyos célra mennyit szánunk, így akár-mennyi pénzünk van,

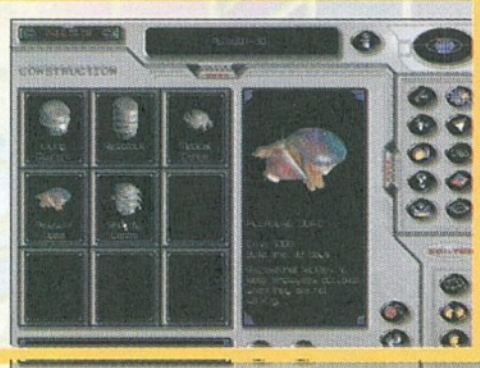
ezt az összeget nem lépi túl. A kormányzók esetében ezzel vigyázzunk, mert ha nem kapnak fizetést, nem csak egyszerűen lelépnek, hanem a forróbb vérmérsékletűek még rombolnak is a kolónián.

A fejlesztésekben vásárolhatunk különböző ágyúkat, melyek védik a kolóniáinkat a betolakodóktól, újabb rakéta és űrhajótípusokat, melyekkel az ellenfeleket még hatásosabban írthatjuk, valamint különböző épületfejlesztéseket, amivel a termelési hatékonyságokat növelhetjük. Nagyjából ennyi a program.

Meg kell vallanom, egyelőre még fogalmam sincs róla, mi a végcél (van-e egyáltalán?), mert az idő rövidsége miatt még nem jutottam végig a játékon és a gépkönyv is csak azt írja, hogy csak bányászni kell, és jó lesz minden.

Összességében nem rossz programról van szó, de megmondom őszintén, nekem kicsit „sötét”. A grafikája szép, a hangjai is elmennek, a játszhatósággal sincs nagy gondom, de az összkép valahogy nem tökéletes.

Pelace



## Pilométer

486 DX2-66, 8 MB RAM

20 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,  
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS, Win95

Gremlin

Win95 alatt 16MB RAM  
kell neki – Nem rossz  
űrstratégia, egészen jó  
grafikával és hangokkal, de  
valami még hiányzik a játszhatóságából.



A világ talán legismertebb hajójáról, az RMS Titanicről igen sokféle történet szól. A mindenkor nagy népszerűségnek örvendő „jéghegy sztoritól” kezdve a jelen „biztosazUF0ktüntettékel” elméletéig minden napvilágot látott már, egy (egészen bizarr) kivétellel, melyet ez a játék dolgoz fel.

Minden 1942-ben, Londonban kezdődött. Európában javában dúl a világháború. Már nem is tudod, mióta menekülsz a titkos ügynöki karriered bukását előidéző események elől, melyek harminc éve játszódtak le az RMS Titanic fedélzetén. Éppen fontolgatod, hogy kinek hiányoznál, ha most egyszerűen meghúznád a ravaszt, mikor a szoba, melyet a huszonöt évi hűséges szolgálatért kaptál, egyetlen izzó tűzgolyóvá változik. Várod a fájdalmat, a halált vagy bármit, de semmi sem történik.

Nem tudod, érzékszerveid mondták-e fel a szolgálatot, vagy tényleg nem vesz körül más, csak a határtalan semmi. Mielőtt elvesztenéd az eszméled, egy szoba körvonalazódik ki előtted. Órák elteltével megtörténik veled, amire legkevésbé számítottál: felébredsz. Az enyhe migréntől eltekintve jól érzed magad. Lassan kitisztul a látásod, s rájössz, hogy a háttérben nem a londoni közlekedés zaja, hanem egy rádió hangjai hallatszanak:

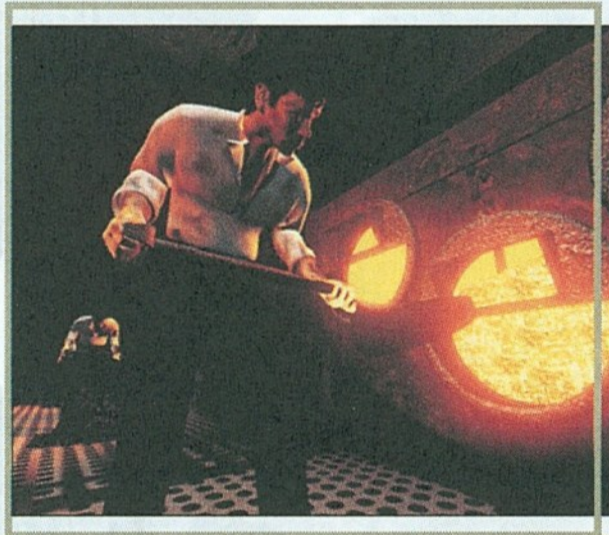
...Ma 1912. április 14-e van... a Titanic már napok óta zavartalanul hajózik...

Lassan tudatosulnak benned az imént elhangzottak, de nem akarsz hinni a saját fülednek. Az ekkor érkező inast is megkérdezed a dátum felől, de ő is csak alátámasztja az imént elhangzottakat. Harminc évet utaztál az időben, visszafelé. Ez a nap a katasztrófa napja. Akkor titkos küldetésedet telje-

sítetted, mely egy régi könyv visszaszerzése volt. Névleg most is ez a feladatod, a háttérben azonban sokkal komolyabb dolog rejtőzik. Képes vagy-e megváltoztatni a jövőt, s ezáltal megmenteni az emberiséget a világháborúk pusztításaitól? Harminc éve (vagy most?) nem sikerült. De szerencsés vagy, hiszen neked megadatott egy második esély. Vagy lehet, hogy csak az agyad űzcsúf tréfát veled? Netán álmodsz? A választ csak te derítheted ki.

A két korongot megtöltő stuffnak ez a történet csak az egyik részét képezi, hiszen arra is lehetőségünk nyílik, hogy korlátoktól mentesen sétáljunk egyet a hajón. Ilyenkor a game-ben szereplők szolgálnak idegenvezetők-ként, ellátva minket minden információval,

amire csak szükségünk lehet. A világ eddig legrészletesebben elkészített RMS Titanic modelljének padlóját koptathatjuk a játék folyamán. Mégpedig nem akárhogy, hanem a kurzorgombok segítségével. Kezünket az egér helyettesíti. A kezelőpult, alkalmazkodva a játék hangulatához, szintén elég különleges. A bal szélén az éppen a kezünkben lévő tárgyat láthatjuk, melyet a aktatáskában választottunk ki. Ezt a tárgyat (a bal gomb folyamatos nyomva tartása mellett) odaadhatjuk valakinek, illetve visszatehetjük a táskába. A papírtekerics a hajó térképe, ahol a rózsaszín helyekre kattintva ugrálhatunk a hajón, megkímélve magunkat az unalmas kabinok közötti rohangásztól. Az mentőöv (legnagyobb fájdalomra) nem egy hint kinyögésére szólítja fel a gépet, hanem a Save\Load menüt jeleníti meg. A



zsebóra főként a játék vége felé lesz hasznos, ahol a feladatok többségét időre kell teljesítenünk. Itt megnézhetjük, mennyi is a pontos idő (vagyis mennyi idő van még a teljesítés időpontjáig). További segítséget három személytől kaphatunk. Smetthels, az inas a játék kezelésének rejtelseibe vezet be. A liftkezelő bármikor szívesen megmondja, hol találhatunk meg egy utast vagy egy konkrét helyet. Leland Trask fontos dolgokat tudhat a cselekményben szereplő tárgyakról. Említésre méltó, hogy ha a beszélgetés közben nem értettünk meg valamit (annak ellenére, hogy feliratot is kérhetünk), a jobb gombbal az illető fejére klikkelve, az megismétli az utoljára elhangzott mondatot.

A mászkálós programok terén szerintem változatlanul a régi „use bell, open door, use vase with Mr. Chaos stb.” stílusé az első hely. A 3D-s mászkálósok nagy része az óriási gépigényen kívül sok újdonságot nem tudott felmutatni. Ezen a játékon is csak a beépített Titanic modell és a történet segített valamit. Nem nagy durranás, de azért el lehet játszogatni vele.

## Piló méter

486 DX2-66, 8 MB RAM

27 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,  
Ultrasound, Roland, Adlib

Win 3.1, Win95, Win NT

GTE Entertainment

Multimédiás Titanic CD-nek jó, de a játékra kicsit jobban odafigyelhetek volna, hiszen így kimaradt az ebben a stílusban megszokott feeling

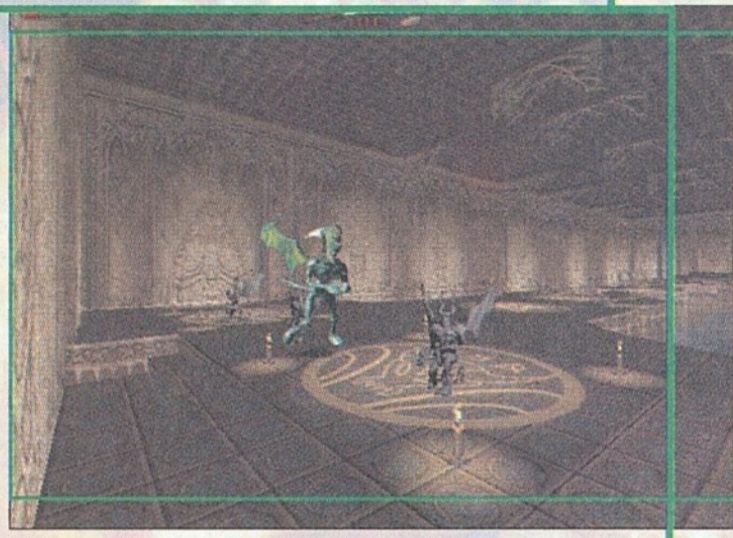


Bizonyára mindenki gondolkozott már azon, milyen játékokat is lehetne egyesíteni, stílus alapján. Mondjuk a Doom három dimenziós világa, az Under the Killing Moon nyomozós-beszélgetős játékmotívumával és a 7th Guest logikai feladványával mit adna ki? Egy szerű a válasz: a Realms of the Haunting-ot!

Nem egyszerűen kalandjáték, nem csak löni kell benne, első számú első személyben kell játszani, élvezve a teljes szabadságot. Felfedezés és feladványok megoldása, harc, menekülés – mind része a 360 fokos virtuális valóságnak. A pályán elrejtve 90 perc videofilm vár, hogy lássuk sikerünket, esetleg balfogásunkat a kamera szemszögéből. Így lassan összeáll a történet. De hogyan kerültünk egyáltalán bele?

Adam Randall személyét játsszuk. Az apokalipszis-

nevű barátja az Anglikán egyházi méltóságok közül. Érdekes tartalmán keresztül egy hátborzongató és elgondolkodtató fantazmagóriába csöppenünk, melynek lényei a Szent



Mihály plébániában gyülekeznek. Ott nincs idő és tér a szokásos értelmében véve, beelátunk egy szörnyű vég felé közelítő cselekménybe, apokalipszisbe, melyek a hiedelmek alapján akár valósággá is válhatnak, ahol a fény kihuny és a sötétség kezdődik. És ez mind kinek a hibája? Ki olyan érdektelen ebben a világban, hogy tárt karokkal várja, hogy a sötétség leigázza? Természetesen Adam Randall...

Induljunk hát felfedező útra. Mindent, mondom, mindent jól vizsgál-

junk meg, és minden ajtón próbáljunk meg bemenni. Ha nem sikerül, próbáljuk meg egy-két filmjelenettel később. Nem érdemes itt most elmondanom, mi is a történet egésze, elég, ha azt mondom, aki tőrhetően tud angolul, azt a frász fogja kerülni éjszaka,

álmban. Ebben az is segít, hogy igen nagy precízséggel kidolgozott játékmotívum láthatunk, mely értendő mind kinézetre, mind magára a megkonstruált világra. A 4 CD-Rom elsőre soknak tűnhet, de ha eleget máskálunk az élethű, háromdimenziós pályán, és minden történést végignézzünk Full Motion Video-ban, ami

egyébként gyakran megesik, akkor elcsodálkozhatunk, hogy fért mindez rá? A templom titka, az időben és térben helyváltoztatásra alkalmas kapu-rendszerek, az ijesztő alakok, szellemek akikkel tárgyalunk kell, hogy engedjék szabadon apánk és még sok más sorstársa lelkét, izgalmas napokat eredményez. (Azért együnk is...) 20 különféle démonnal futhatunk össze, 15 fajta fegyverrel lőhetünk rá, úgyhogy a játék eléggé változatos, bár szerintem azért helyenként egyhangúvá válhat, hogy a hosszú folyosókon rengeteg, monoton, felénk áramló ellenséget kell miszlikbe aprítani. A cél pedig az, hogy megakadályozzuk egy kivénhedt francia varázsló próbálkozásait, ellenálljuk a csábításának, és démoni

létének ármánykodását elhárítsuk, mely a Földet – és más létsíkokat is – sötétségbe akar borítani. Szerencsére van segítségünk, mely esetenként túlvilági sugallat, de előfordul, hogy egy hús-vér hölgy csatlakozik hozzánk, aki ért az ilyen természetfeletti dolgokhoz.

A világban billentyűvel és egérrel mozoghatunk, hasonlóan a 3D-s lövöldözős játékokhoz, és van egy mutatónk is: a nyíl jelzi, hogy felvehető (bal klikk) vagy egyáltalán megvizsgálható-e (jobb klikk) a tárgy, amire mutat. Másik jelzése pedig színeket ad: zöld – használható objektum, piros – lelőhető célpont, kék – menj közelebb, mert túl távol van. A Page Up-Downnal bémészkhathatunk, F9-cel életet menthetünk, és ha meghaltunk, F10-zel reinkarnálódhatunk. Mivel a cselekmény megértéséhez nagyon fontos, hogy lássuk a videó-bejátszásokat, ezért beépítettek egy menüt, ahol újra megnézhetjük az eddigi részleteket. Na, elég, már így is túl sokat áradoztam a játékról, itt az idő, hogy kipróbáld, a te kezében a világ sorsa.

Newlocal

## P i l o m é t e r

486 DX-66, 8/16 MB RAM

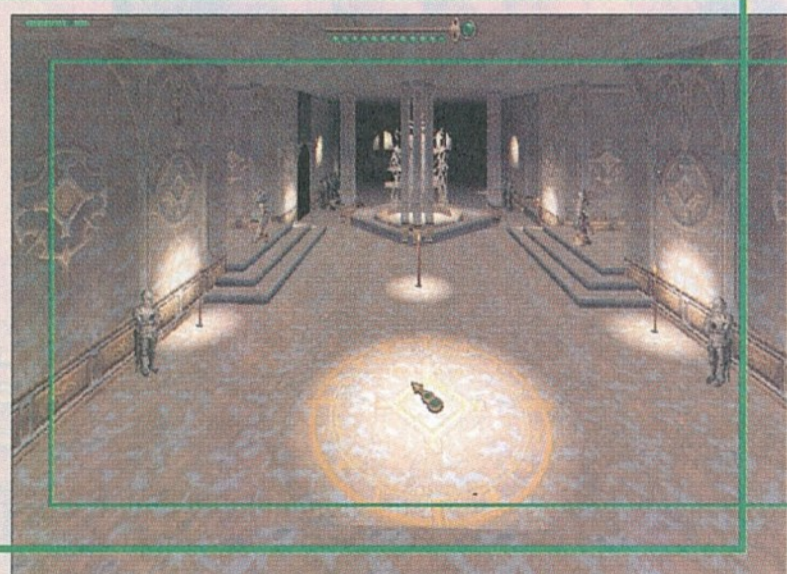
3, 100 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster,  
Ultrasound, Roland, Adlib

DOS, Win 3.1, Win95

Gremlin

Erdekfeszítő történet, jó hangulat, esetenként monoton játékmotívum, alacsony minőségű videobejátszások.



ről, a menny és a pokol közötti lét-síkokról rengeteg mendemonda terjeng. Apánk halála kapcsán eljutunk egy nemesi kastélyba, nem messze egy cornwalli falutól. Egy nap csomagot kézbesítenek, méghozzá személyesen – nem más hozza, mint apánk jó



# Port Game

3D AKCIÓ

leírás

# DUKE NUKLEEM Atomic Edition 3D

Előző számunkban már lelkendeztünk egy hír erejéig, most előben is kipróbáltuk: néhány új szörny, egy új fegyver, pályák, hangok és dumák, zenék, szobák, jó hangulat, komolyabb fejtörők és egy animáció – ennyi a mérleg.

A szerkesztőség Duke-mániás, ezt eddig is tudtátok. Nekem személy szerint tetszett a Quake, végignyomtam az első szintet, de aztán valahogy kifújta. A Duke talán „életszerűbb” (persze köze nincs hozzá), azokat a pályákat szeretem, ahol utcák, üzletek csinosítják a környezetet. A legújabb frissítés Atomic Edition néven látott napvilágot (illetve a korábbi, V1.3-as tulajok egy izmos kis patch kiegészítéssel update-elhetnek 1.4-re). Ez voltaképpen tök ugyanaz, mint az 1.3-as, apróbb változtatásokat látni a menüben (ha Win95 alól indítod, segít betalálni a TEN Internetes játékba; ez sajna fizetős, és TRf-fel úgy határoztunk, hogy nem szolgáltatjuk ki az Internet kénye-kedvének a Mastercardom számat – technika- és fejlődéspárti vagyok ugyan, de még félek...), vannak ugye új szörnyek és egy vadi új, szerintem teljesen használhatatlan fegyver, no meg egy új, negyedik epizód. Vegyük sorra...

Két új monsterrel találkozni, az egyik a már ismert malacképű, duplacsövűvel felfegy-

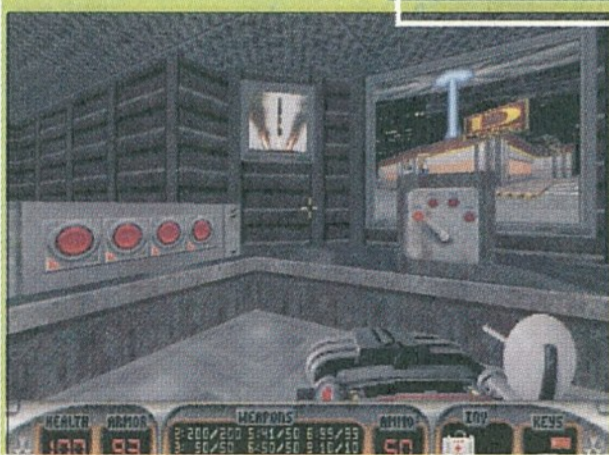
kicsinyítő sugárral lödöz. Ennek is adj rendesen, legalább öt duplacsövű lövés kell neki. Van még egy új Főgonosz, a Királynő. Eddig még nem jutottam el, ugyanis egy titkos pályán elakadtam és most éppen „idegbetegszem megfele”...

A guta üt meg – nem is tetszik igazán, hogy logikai fejtörőkkel fűszerezték meg a játékot. Ez még ugyan nem lenne baj, de rendszerint a „favágós” fajtával – fel-felbukkannak ajtók, amik kóddal nyílnak, ám most nem három, esetleg négy gombbal állítod a kombinációt, hanem például az említett secret level végén kétszer négygel... Egy másik pályán pedig, a slozin, mindössze apró felirat utal arra, hogyan járjon az agyad: „Think smaller”, de ezt is csak a tükörben látod helyesen. A megoldás persze egyszerű, TRf jött rá: a tükörben szembeled magad kicsinyítővel és átsurranysz a másik szobába egy apró résen át... Ja, akadt még egy ilyen kis gonoszkodás: van egy páncélszekrény, ami mellett ott virít a nyitógomb. Megnyomod, semmi. Kis idő múlva rájössz, hogy a szemben levő falon

A rövid idegrángásos kitérő után folytatnám a szereplőkkel: találkoztam még egy kutyussal (megszabadítottam földi kínjaitól egy RPG-vel), egy idióta Mickey egérrel (sejtelmem sincs, mit akar, ugrál jobbra-balra, valamit nyávog, úgyhogy jól lerugdostam...), és ráletem az új fegyverre, a mikrosütőre. Ezt a 7-es fegyver újbóli kiválasztásával csálhatod elő: gyorstüzeléssel „felpumpálja” az ellenfelet, majd mikor már jobban elhízott, mint Piedone, felrobban. A játékban abszolúte használhatatlan, annyira gyenge, de háložati csatákban élvezetes látvány.



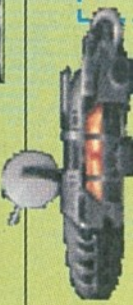
verzett őr, csak éppen egy kis lánctalpas járműbe rejtve. Ennek kinyírása meglehetősen nehézkes, kivéve, ha ismered a „titok nyitját”. A tankocska hátulján megtalálod a Duke-féle atom-jelet, ha erre rányomsz Space-szel (azaz kinyitod), pár másodperces, éles csipogás után az önmegsemmisítő szerkezet felrobbantja a Pig Copot. A másik rondaság a Queen Alien Protector, az Alien kinézetű, nagyokat karmoló dög – ráadásul zöld



egy másik rejtett ajtót nyit, ami mögött egy újabb gomb található. Teendő tehát a következő: megnyomod a páncélszekrény gombját, megfordulsz, rálősz a kinyíló ajtóban rejtőző gombra, visszafordulsz, beugrasz a páncélszekrénybe, felveszed a kulcsot, majd tüstént kifelé, mielőtt rád záródna... Broáf!

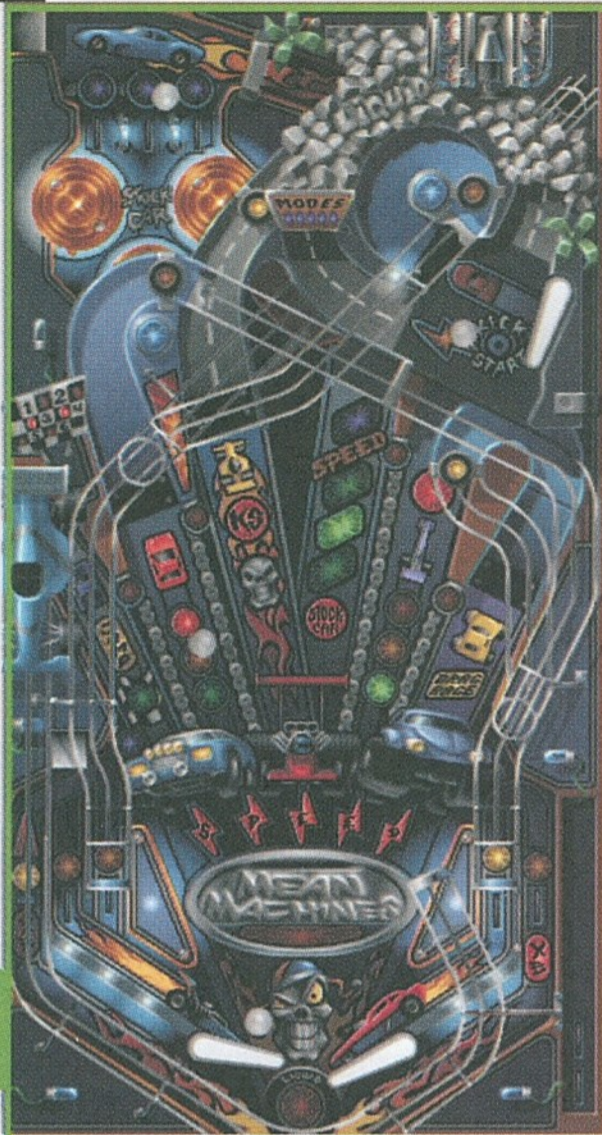
A régi, bevált cheatek használhatók, így aki nem akar szenvedni a fejtörőkkel, az hamar átverekedheti magát a pályákon. Ezek egyébként ötletesek és meglehetősen nagyok. Találsz pályákat, amelyek a Mission: Impossible-ből, a Terminator 2-ből és az Independence Dayből ismertek lehetnek... Szóval, szerintem jól sikerült a kiegészítés, méltó folytatása az eredeti Duke-nak, és többet is nyújt, mint egy egyszerű User Level kiegészítés.

Mr. Chaos  
mrchaos@idg.hu





A 21st Century fejlesztő-gárda neve ősidők óta egyet jelent a jobbnál jobb flipper-szimulációkkal. Ennek legutóbbi bizonyítási kísérlete a SlamTilt, melynek olyan kiemelt reklámkampányt indítottak, aminőt nem láthattunk még soha. Az a tapasztalatom, hogy legtöbbször azért reklámoznak valamit, mert egyébként a kutya sem venné meg, illetve azért, mert tényleg olyan jó. Nagy kő esett le a szívemről, amikor kiderült, hogy a stuff ez utóbbi kategóriába sorolható. Az új örület, alkalmazkodva a legtöbb felhasználó igényéhez, Win95-re készült, s ennek folyamányaképp minimum P75 konfiguráció esetén hajlandó kellő gyorsasággal futni. A lemezen szerepel még a DirectX 3-as verziója, mely megkönnyítheti ténykedésünket.



A program a már beváltak mondható, két dimenziós technikát alkalmazza. Négy asztalt tartalmaz, melyek a következők:

– Mean Machines: Szinte már nincs is olyan flipper-összeállítás, mely ne tartalmazna egy, az autózás szerelmeseinek szóló pályát, melyen, ha nem is vezetői képességeinkre kíváncsi a játék, de kellemes, „benzingszós” pillanatokat szerezhet minden sebességmániásnak. A tábla szívhez szólóan egyszerű, nem okozhat gondot a legkezdőbbeknek sem. Különösebb tennivalókat nem nagyon tudok mondani, hisz csak egy napja van nálam a progi, s nem volt még rá érkezésem. Különben is, a kedvenc asztalom a:

– The Pirate: Mindig ámulva néztem a kalózfilmeket (kedvencem a Hét tenger ördöge), de sajnós elmúltak azok az idők, amikor az em-

ber felkerekedett, s beállt kalóznak, majd kalandos életének csúcspontján elfogták, felakasztották satöbbi. Épp ezért vettem magam még a leszerelés előtt két héttel a kantinba érkező „új” flipperre, mely a Black Rose nevet viselte. Ugyanez a deja vu érzés kerített hatalmába, mikor megláttam a The Pirate asztalt, hiszen szinte egy az egyben a már említett Williams gép majdnem 100%-ig megegyező mása volt.

– Ace of Space: Szerencsére nem annak a bizonyos együttesnek állítottak emléket egy asztallal (ez az Extreme Pinball deja vu), hanem a flipper-szimulációk már-már elmaradhatatlannak mondható „úr” részére tértek rá a fejlesztők, egy halom híddal, némi nehézséggel megfűszerezve.

Night of the demon: Ugyan már... azt hiszed, hogy a 21st flippereiből kihagyható a horror pálya? Ami a Pinball Fantasies-ben meglehetősen primitívre sikerült, az most, a SlamTiltben egyszerűen felülmúlhatatlan (adja a flipper-isten, hogy tévedjek...). Sajnos, mint mondtam, nem volt még elég időm a részletekbe merülni, de a következőket azért le tudtam vonni:

Újabb flipperrel lettünk gazdagabbak, melynek grafikája (nagyon jó kis mátrixtáblán követhetjük az eseményeket) és zenéje is alkalmazkodik a 96os igényekhez. Minden asztalhoz külön audiotrack van, melyek na-



gyon illenek a játékhoz, s igazi arcade hangulatot biztosítanak. A progi egyetlen hátrányaként a hatalmas hardware-igényt rőhatom fel, nem hiszem, hogy ezt a 10 megás stuffot ne lehetett volna megírni DOS-ra is, de lehet, hogy ez csak az én kukacoskodásom. Mindenesetre, már csak azért is érdemes beszerezni, mert a 21st sorozat nem lehet e nélkül teljes.

Jon





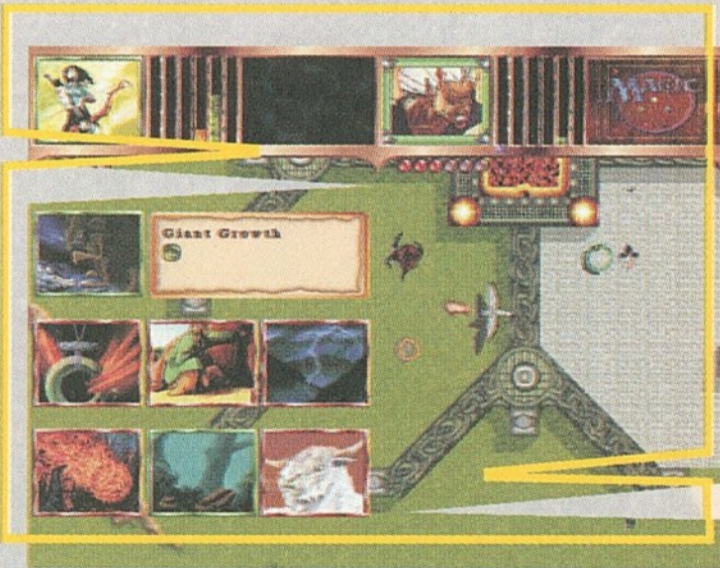
# MAGIC

The Gathering

## BATTLEMAGE



Világszerte sok szerepjátékot játszanak. Ezek egyike a nagy népszerűségnek örvendő *Magic: The Gathering*, mely másokhoz hasonlóan nem kerülhette el végzetét: elkészítették számítógépes változatát. Nem is egy, hanem két cég (az Acclaim és a Microprose) is vállalkozott a nem könnyű feladatra, az alábbiakban az Acclaim programozóinak termékéről olvashattok egy rövid előzetest.



Még mielőtt bárki is továbbolvas, le-szögezném, hogy a stuff Win95 alatt fut és annak ellenére, hogy a kézikönyv a P90-nél húzza meg a minimum konfiguráció határát, az élvezetes játékhoz legalább egy 16MB RAM-mal rendelkező P100 szükséges (igaz, nem a végleges verziót teszteltük). Különösen a real-time-ban zajló csaták közben lassul le a gép.

A játék célja nem sokat változott. Varázslatok, mágikus tárgyak, megidézhető szörnyek és a szerencse segédelmével legyőzni az ellenséges varázslót. Játshatunk sima egy-egy elleni harcot, vagy küzdhetünk a mesés kon-

tinens, Corodor birtoklásáért is. Ezt különféle lapokkal tehetjük, melyekből állítólá minden eddig létezőt beletettek a játékba. A paklit mi állítjuk össze, melyből a gép húz ki mindig egyet-egyét. Ha a megfelelő mannából (összesen hat fajta van) elegendő áll rendelkezésünkre, elvégezhettük a varázslatot. A já-



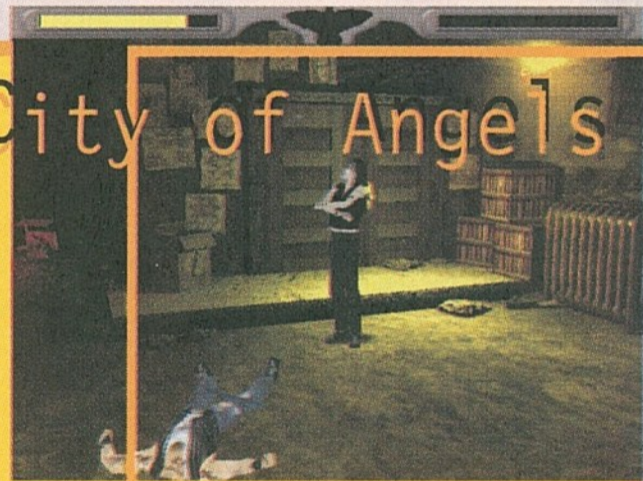
ték szépsége a több száz különböző kártyalapból adódó lehetőségeken kívül abban rejlik, hogy a varázslatokat kombinálhatjuk is. Mivel tudták, hogy a gép egy idő után nem lesz valami nagy kihívás, multiplayer opciót is beépítettek a játékba. Több, mint négyen mérkőzhetnek meg

az Internet vagy egy IPX-es hálózat közvetítésével. A harcok annak ellenére, hogy majdnem elérik a Warcraft 2 grafikai színvonalát, meg sem közelíti annak hangulatát, s kár, hogy ilyen miniatűrök lettek az egységek. Persze, ki tudja, milyen lesz a végleges verzió...

Zong

## The Crow: City of Angels

„Eddig azt hittem, hogy a legrosszabb dolog, ami történhet velem, a halál. Miután részeg punkok egy csapata megölt a fiammal együtt, rájöttem, hogy léteznek a halálnál rosszabb dolgok is. Mint például test nélkül bezárva lenni valahol félúton a sötétség és a fény, az élet és a halál világa között. Most, hogy emberfeletti képességekkel rendelkezem, végre bosszút állhatok magamért, a fiamért, s mindenkiért, aki általuk vált áldozattá. Csakis és kizárólag bosszúm beteljesülése után szabadulhatok meg a létnek ettől a formájától...”



Tulajdonképpen egy misztikus (a Holló című filmre épülő) környezetbe burkolt, Win95 alatt futó 3D-s akciójátékról van szó. Tizenegy, rosszfiúkkal jócskán megspékelt pályán kell végigverekednünk magunkat. A program nagyon hasonlít az Alone in the Dark trilógia tagjaihoz, csak itt inkább az akcióra helyeztek nagyobb hangsúlyt, s nem az észjátékra. Ez nem baj, különösen a sűrűsüveges kocsmái verekedések tetszettek.

Az Acclaimtól kapott verzió végleges ugyan, ám mivel holnapután Szenteste, nem tudom alaposabban letesztelni, úgyhogy bővebbet majd a következő számban.

CD mellékletünkön a Magic: The Gatheringről találsz egy videót, illetve a Microprose-féle verzióból egy demót is.



Végre elkészült. Aki ismerte az első részt és valamennyire bele is merült, az nagy valószínűséggel az egyik legjobb PC-s játéknak tartja. És már itt is van a folytatás...

A nyugati újságokban szereplő képes előzetesek láttán az fogalmazódott meg bennünk, hogy itt aztán nem sok változott, legfeljebb egy-két új szörnyel fogunk találkozni. Nem baj, mondtuk, legfeljebb kapunk néhány új küldetést.

Nos, így néhány nap játék után, azt tényleg nem mondhatom, hogy nem ismerni rá az előző részre ennek alapján, de az is tény, hogy igen sok dolog változott. Ezeket majd szép sorjában átnézzük.

A főmenüből három fajta játékba vághatunk bele. Nekiindulhatunk a Campaign módnak, amiben egymás után fűzött pályákon kell végigküzdenünk magunkat. Itt láthatjuk meg az első igazán lényeges változást, mégpedig azt, hogy az egyes pályák nem csak sorba vannak fűzve, hanem vannak kitérők és

elágazások is. Pl. Roland küldetése közül a hármas pálya egy kis kitérő, nem kötelező megcsinálni. Viszont érdemes, mert ha sikeresen teljesítjük, akkor a Dwarfok a szövetségeseink lesznek, és a kőborló Dwarf csapatok mindig csatlakoznak hozzánk.



Campaign módban minden pálya elején választhatunk három felkínált dolog közül. Ezek lehetnek különböző tárgyak, varázslatok, ásványi kincsek vagy a kezdő várunk típusa. Lényeges lehet, hogy mit választunk, mert néha ez meghatározhatja az egész taktikánkat a pályára nézve.

Ha éppen nem a Campaign játékot szűrjük ki, belevághatunk még különálló pályák legyűrésébe vagy a barátunkat alázhatjuk le Multiplayer módban.

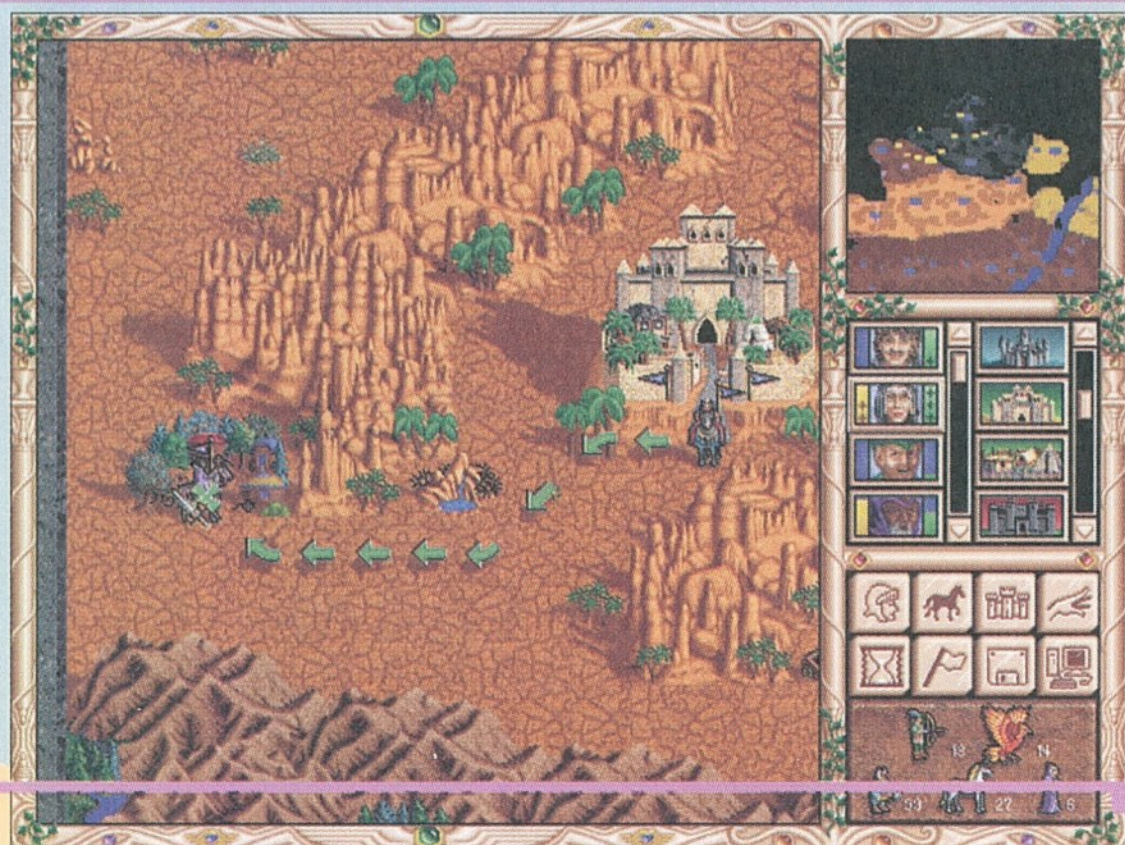
Mindegy milyen játékot választunk, egy idő után biztosan eljutunk a játékképernyőre. Itt első ránézésre nem sok változást észlelhetünk, de

tüzetesebb vizsgálat után rögtön észreveszünk néhány apróságot. Kiklikeljük például a hőszüke. A karakterlapon megtalálhatjuk a már ismert négy alaptulajdonságot: az Attack és a Defence Skillt, a Spell Powert és a Knowledge-et. Ezek közül az első kettő hozzáadódik minden egységünk támadási és védekezési értékéhez, a harmadik az elsütött varázslataink erejét határozza meg (mekkorát üt, milyen hosszán hat). A Knowledge szerepe viszont alapvetően megváltozott: az előző részben azt jelentette, hogy egy varázslatból mennyit tud megjegyezni a hőszüke, tehát ugyanannyi primitív Magic Arrowt tudott ellőni, mint ahány 4-es szintű Meteor Showert. Itt ezt úgy oldották meg, hogy ha egy varázslatot egyszer megtanultál, azt nem lehet elfelejteni, viszont az ellövése az erősségétől függően több-kevesebb Spellpointba kerül. A Knowledge azt határozza meg, hányszor tíz Spellpointja lehet egy hőszüke. Ez így szerintem sokkal reálisabb, mert pl. 60 Spellpointból kb. 2-3 db 5-ös szintű varázslatot lehet ellőni, míg mondjuk Magic Arrowból 20-at.

Ezen tulajdonságok kijelzői mellett találhatjuk a megszokott morál és szerencse kijelzőt. Ugyanezen blokkban kapott helyett még az a kapcsoló is, amivel meghatározhatjuk, hogy csapataink egy csoportban álljanak-e fel vagy szétszóródva (egy-egy mezőt kihagyva maguk között). Ugyanitt van még a tapasztalati pontok és az aktuális Spellpoint-mennyiség kijelzője is.

Ezek alatt láthatjuk a csapatainkat abban a sorrendben, ahogy a csatamezőn fognak felállni (a felállítás már önmagában eldöntheti egy csata sorsát).

Úgy nagyjából a képernyő közepén vehetjük észre a program – szerintem – legnagyobb újítását: a különböző extra tulajdonságokat. Ezeknek háromféle szintjük lehet: Basic, Advanced és Expert. Minden egyes szintugrásnál választha-



### Piló méter

486 DX2-66, 8 MB RAM

55 MB HDD, 2x CD-ROM

A Win95 által támogatott hangkártyák

DOS és Win95

New World Computing

A rókabőr tipikus esete, de azért néhány lényeges változtatással, amelyek még jobbá tették a programot. Egyértelműen egyike a legjobbaknak.





# DESIGN and Magic



tunk két tulajdonság közül, hogy melyiket akarjuk fejleszteni, vagy megtanulni. Tulajdonságokat egyébként a pályán fellelhető Witch's Hut-okban is tanulhatunk, de itt mindig csak Basic szintre okítanak, ha van még helyünk rá. Ugyanis ezen tulajdonságok közül egy hős csak nyolcat tanulhat meg. Nézzük ezeket sorban!

**Navigation:** a tengeri lépések számát növeli meg.

**Wisdom:** az egyik leglényegesebb. Ugyanis e tulajdonság nélkül a hősünk nem tud magasabb szintű varázslatokat megtanulni.



**Scouting:** nő a hős észlelési hatósugara.

**Luck:** csapataink szerencséjét növeli.

A karakterlapon legalul azokat a tárgyakat láthatjuk, amiket eddigi vándorlásaink során összeszedtünk. Ezekből összesen 14-et tarthatunk magunknál (varázslók csak 13-at, mert a varázskönyv is egynek számít). Ha legyőzünk egy ellenfelet úgy, hogy nem tud elmenekülni, akkor a nála lévő tárgyakat megszereshetjük.

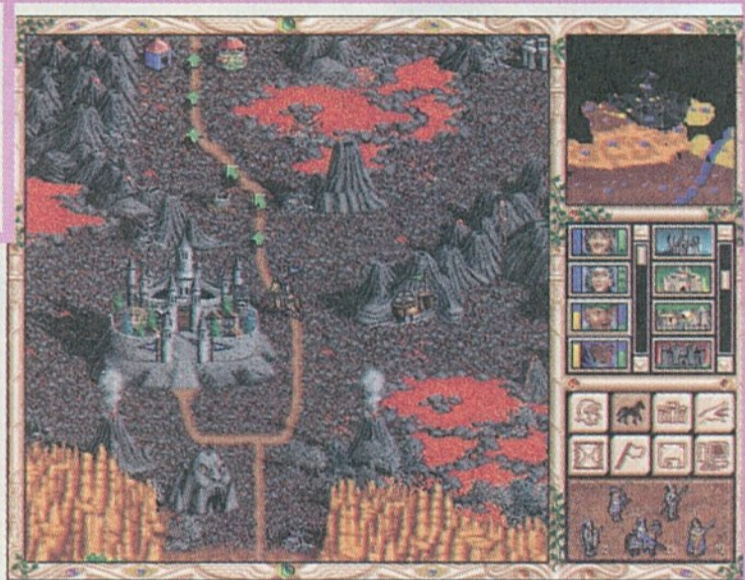
Térjünk vissza most a játéktérre. Összintén szólva a képernyő jobb oldala nem sokat változott, ezért azt most hanyagolom. Viszont, ha járjuk a terepet, akkor sok olyan tereptárggyal találkozhatunk, ami eddig nem szerepelt. Ilyenek például az egyes fő tulajdonságokat növelő helyek, pl. a Mercenary Camp +1 Attack Skill-t ad, a Fort +1 Defense Skill-t, míg a Standing Stones és a Witch Doctor's Hut a Spellpowerünket és a Knowledge-ünket növeli. Nagyon lényeges még a Tree of Knowledge, ami egy szintet adományoz nekünk, függetlenül attól, hogy épp hányas szintű a hősünk. Ezeket tehát nem

érdemes rögtön a játék elején kihasználni, ahol egy szintlépés még 1000-2000 XP körül van, hanem jobb várni egy kicsit.

Nagyon nagy változás még a programban, hogy a várakban sokkal több dolgot építhetünk, sőt egyes csapataink lakhelyét továbbfejlesztve hatásosabb csapatokhoz juthatunk (ezt a továbbfejlesztést a már meglévő csapatainkon is megejthetjük – szép kis summáért). Az egyes várakba bérelhetünk kapitányokat is, ami akkor hasznos, ha épp nincs hős a városban és megtámadják, akkor is el tudunk sütni néhány gyengébb varázslatot. Lehet építeni még kiegészítő tornyokat is, és így már nem egy, hanem három helyről nyilazhatjuk az ellent.

Azonkívül a négy megismert hős- és várfajtán kívül (amikben a régi szörnyeket toborozhatjuk – legfeljebb kicsit továbbfejlesztve) még két újabb hóstípus (és persze kastély is) vár felfedezésre.

Értékelésként mindössze annyit mondanék, hogy nekem minden szempontból nagyon tetszett. Akik szerették az Amigás King's Bounty-t, vagy ezen program első részét, azok ne hagyják ki.



**Necromancy:** a meghalt ellenfelek egy részét feltámasztja a csata után csontvázként, akik csatlakoznak csapatunkhoz.

**Archery:** a távolsági fegyvert használó csapataink hatékonyságát növeli meg.

**Ballistics:** a vártámadásnál a katapultozás lesz tőle hatásosabb.

**Logistics:** egy körben több mozgáspontunk lesz.

**Diplomacy:** a kóbor csapatok néhány százaléka bizonyos összeg fejében hajlandó csatlakozni hozzánk.

**Eagle Eye:** a hősünk képes megtanulni az ellene használt alacsonyabb szintű varázslatokat.

**Pathfinding:** nehezebb terepen gyorsabban haladhatunk.

**Mysticism:** néhány Spellpointot visszakapunk körönként. Egyébként csak kutakból és a Mage Guildekben tankolhatunk (ez utóbbinál akkor, ha a kör végén a várban állunk).

**Leadership:** csapataink morálját növeli.

**Estates:** napi bevételeink nőnek tőle 100, 200 vagy 500 arannyal.







## All Time

Úgy gondoljuk, 1996 kivételesen gazdag játékkínálattal ajándékozott meg bennünket. Mivel épp most léptünk át 97-be, végiggondoltuk, mi tetszett a PC-X csapatának az elmúlt évben. Készítettünk egy áttekintést, ez javarészt TRf véleményét tükrözi, de Csilla is hozzászólt, valamint közreadjuk mindenki egyéni véleményét is. Mivel vége a karácsonyi vásárlási láznak, talán most különféle akciókkal csábítják majd a kőszáló vevőket a boltok, és olcsóbban hozzájuthatsz egy-egy slágerjátékhoz is.

Mivel kevés a hely, ezért csak címszavakban. A '96-os év...

... játéka: Duke Nukem 3D (3D Realms).

... kalandjátéka: a Broken Sword (Virgin), majdnem a Pandora Directive (Access Software), a 23. menetben mégis kiütéssel győzött a Törött Kard.

... autóversenye: Screamer 2 (Virgin), majdnem a Network Q-RAC Rally (Europress). Tetszett még a Destruction Derby 2 (Electronic Arts), de szimulátor-őrültek vagyunk. Hogy miért maradt ki a Grand Prix 2? Mert túl izmos gép kellett hozzá, akkor még nem volt Pentiumunk, ezért lassúnak találtuk, bár fantasztikusnak – mégis kimaradt az életünkből. Talán majd most, Szent Este nyomulunk rajta egy kicsit...

... sportjátéka: mondjuk úgy, hogy \*. '96 (Electronic Arts), azaz ebbe minden belefér. Állati jó volt az NHL, a FIFA, minden: az EA Sports csapatnak adnánk az Év Fejlesztői címet.

... real-time stratégiája: sokan voltak, és én nem igazán játszottam velük. Végül is tetszett a Z, a Warcraft II, a Settlers II, de a szerkiben so-sincs annyi nyugodt percünk, hogy át-érezhessünk egy Red Alert szintű csatát. Nem tudunk értékelni, de vessetek

egy pillantást Zong & Júpi listájára.

... nem real-time stratégiája: az egész világ szerint a Civilization II (MicroProse).

... platform játéka: Ray-Man (Ubi Soft), Abuse (Electronic Arts).

... platform bukása: Heart of Darkness (Virgin), amit a mai napig nem voltak képesek befejezni, és hír sincs afelelől, mikorra készül el. Pedig nagyon vártuk.

... 1st person, 3D shootere: Duke Nukem 3D (3D Realms), majdnem a Quake (id Software). Utánuk a sötétség. Talán majd 97-ben jönnek újabbak a Duke-és Quake-féle engine-nel.

... rail-shootere: Cyberia 2 (Virgin). Futott még a Deadly Tide (Microsoft).

... „társasjátéka”: Hoyle Classic Games (Sierra), de ha az Internetes game-eket is beleszámítjuk, akkor közlöm, hogy TRf „majdnem kétszer majdnem elfelejtette” leadni a CD-t amiatt, hogy belefeledkezett a Gamesgrid Backgammonba.

... flippere: Pro Pinball: The Web (Empire). De erről Jon bővebben értekezhetne.

... legjobb grafikája: The Neverhood (DreamWorks Interactive) – isteni ötlet volt a gyurmafigura, Broken Sword (Virgin).

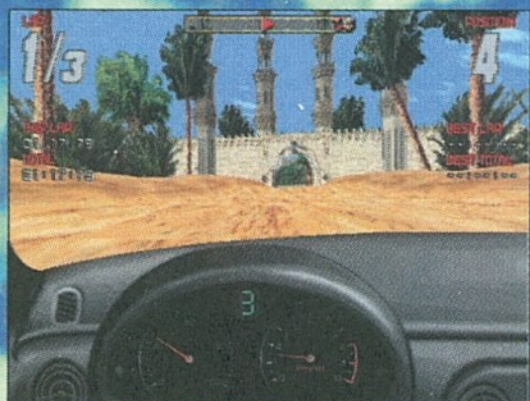
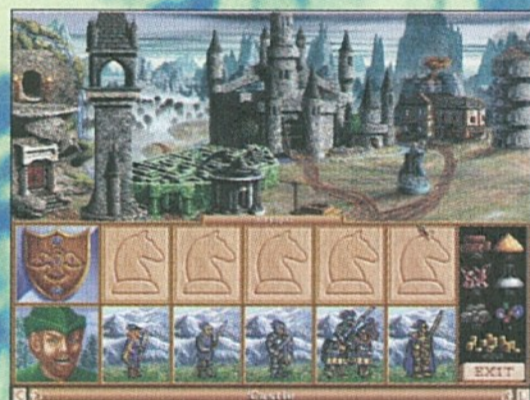
... durranása: Quest for Fame (IBM), Death Rally (Apogee).

... várakozása: Dungeon Keeper (Bullfrog), C&C 2: Red Alert (Virgin), FIGP2 (MicroProse).

... csalódása: FIGP2 (Microprose) és Daytona Rally (Sega). Nekem egyik sem tetszett.

... szégyene: szintén a Dungeon Keeper (Bullfrog) – már két éve folyamatosan nem jelenik meg.

... posztumusz díja (még 95-ben jelent meg, de nálunk 96-ban volt terítéken) The Dig (LucasArts), Worms (Team 17).





# 2000



## Newlocal

Év végén sok mindenben elgondolkoztam, többek között azon is, hogy milyen játékok érdemelnék ki nálam a „Gumi esőköpeny” díjat. Igazából nem akarok olyan populáris gamékat megemlíteni, mint a Duke és a Quake, mert azt mindenki ismeri, és többé kevésbé mega-top-tyu-tyu játéknak tartja. Egyébként én az interaktív mozikat kedvelem, ezért rettentően elítélhető módon, igen részrehajlóan értékeltem 96 termését.

Első helyezett lett, nagyon kis előnyvel, a Pandora Directive, alias Tex Murphy végre munkát kap, amitől megint felborul csendes, ám rettentő magányos bourbon whiskey iddogálása. Sőt, hogy még esetleg egy rendes barátnőt talál, miközben élete kockáztatásával fellibbenti a fátylat a roswelli incidensről, hát igazán megérdemli a fent említett gumi használati tárgyat.

Második helyezett, és ezzel egy valódi „Én öltem meg Newlocal-t!” matrica tulajdonosa Mr. Gabriel Knight, aki a maga feledhetetlen módján próbálta megértetni a világgal, hogy II. Ludwig csodálatos mesepalotái, és Wagner zenéje nem csak az egyszerű széplélek műve, hanem a gonosz ebben is ott van, mint mindenki, és néha farkasemberré vedli át magát.

Harmadik helyezett, az utolsó komoly díj, a teveszájszój tulajdonosa a Monty Python: The Quest for the Holy Grail. Nem hiszem, hogy részleteznem kell.

Negyedik a sorban, baráti vállveregetéssel: Screamer 2. Autós, üldözős, előzős – nekem való, Skodás lévén.

A citrom díjas pedig: Toonstruck. Nagyon-nagyon jó játék, a citrom díjat csak azért kapja, mert rövid, így kis ideig szerez határtalan örömet.

## Jon

1996-tal meglehetősen jó évet zárhatunk. Kb. 200 éve találták fel a repülőgépet, s ugyanekkor ismerte el Anglia az Egyesült Államok függetlenségét. S most? Jobbnál jobb játékokat ont mindkét nagyhatalom (az Oroszokat nem említem már csak azért sem, mert nem sok közük volt a függetlenségi háborúhoz, de ettől eltekintve a RAR legfrissebb verziója és a Chasm demója nagyon jól sikerült). Az idei év véleményem szerint a stratégák és a szimulátorok... hmmm... szerelmeseinek volt igazán a nyerő, bár akció jelleget viselő progik is jelentek meg szép számmal, gondoljunk csak a nagyszerű Duke 3D-re, vagy a Quake-re. Sajnos néhány kivételtől eltekintve folytatódott a tavaly megkezdett „csak-azért-sem-adunk-ki-mászkálós-játékokat-frászt-nektek” tendencia. Remélem, '97 többet tud majd felmutatni (már csak a Heart of Darkness éltet). Keseregni még sincs okom, hisz az eddig befutottnak számító cégek, mint például a Mindscape (bár rengeteg melléfogása volt) a Megarace 2-vel, az Infogrames a Time Gate-tel, az Activision a Mechwarrior sorozattal, s az eddig az ismeretlenség ködében bujkáló EIDOS pedig a Tomb Raiderrel felállította a mércét a „jövő generáció” számára... szeretném már túlszárnyalva látni...

Végezetül a számomra a legtöbb élményt nyújtott öt program: Tomb Raider, Mega race 2, Rebel Assault 2, Time Gate, Road Rash



## Pelace

Őszintén megmondom, a programok között sorrendet nem tudnék, és nem is nagyon akarok felállítani. Nem tudnám például megmondani, hogy a Duke Nukem miben jobb vagy rosszabb mondjuk a Red Alert-nél. Épp ezért szerepelnek ABC-sorrendben a programok. Egyébként én általában a stratégiai programok kedvelője vagyok, de mint látható, egy akció és egy szimulátor is bekerült a listába. Az előbbi inkább a hálózatban történt Zong-alázások miatt, míg az A.D. gyönyörű grafikájával és gyorsaságával vívta ki a tiszteletem. A stratégiai programokról pedig csak annyit, hogy ezek szerintem kategóriájuk kimagasló csúcsai.

Archimedean Dynasty  
Duke Nukem 3D  
Fantasy General  
Red Alert  
Warcraft 2



## Pellus

Sokáig gondolkoztam, mi kerüljön az első helyre, végül az alapján döntöttem, hogy melyik játékkal foglalkoztam a legtöbbet ebben az évben. A FATE egyébként Amigás játék, de emulátorral egész jól megy már PC-n is. A Fantasy Generallal szemben a Red Alert azért szorult a harmadik helyre, mert túl gyorsan kivégezhető: 3 napig tartott közepes nehézségi szinten. Az Albion a negyedik a listámon. Egy olyan szerepjáték, mely – szerintem – sokkal nagyobb hírverést és sikert megérdemelt volna. De úgy látszik, most nem a szerepjátékok dívnak... Az utolsó helyre (is) egy klasszikus program került, mely inkább az év elején foglalt le, de szintén ennek az évnek a termése.

1. Fate (Gates of Dawn)
2. Fantasy General
3. Red Alert
4. Albion
5. Warcraft 2

## Schuerue

Sajnos egyre kevesebb időm jut játékokra, ennek ellenére még mindig a kedvenceim azok a játékok, amiben kis emberek, hajók, autók, repülők és mindenféle egyéb cuccos cselekvését kell meghatározni, közben tovább szaporítva a kis bigyók számát. Szívem szerint ennek a kategóriának a királyát neveztem volna meg az első helyen, de a top listát a tavaly megjelent játékokból kellett összeállítani, így a Transport Tycoon Deluxe nem kerülhetett fel. Autóversenyekben nem vagyok igazán menő, így igazán nem is szeretem, csak az akcióval feldúsított, vagy különleges témát feldolgozó darabokat. A Duke-láz természetesen magával ragadott engem is, az igazi mocskos szájú utcahős hangulatnak köszönhetően, a Quake pedig az egyedülálló csapat death match lehetőségével fogott meg. Már alig várom a következő PC-X tábor, hogy ismét kiépüljön a 16 gépes háló, és kergethessem a barátaimat és a szinte ismeretlen dude-okat, miközben csapattársaimmal segítjük egymást egy-egy jó lőszer, vagy fegyver lelőhely megtartásában. Addig is, az én listám:

1. Settlers II
2. Red Alert
3. Death Rally
4. Quake-Duke Nukem
5. Monster Truck Madness

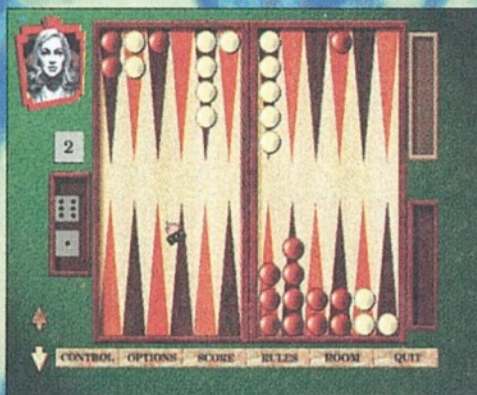


## Mr. Chaos

Már nem emlékszem, melyikünk hülye ötlete volt „Best of...” listát készíteni, de most itt hányódom kétkedések közepette, és fogalmam sincs, melyik játékot degradáljam 2., esetleg rosszabb helyezésre – épp ezért nem is írok legjobb ötöt, csak hármat. Utálatos tény, de alig van időm játszani, így mindössze e három játék nőtt a szívemhez 96-ban.

Kétségtelenül a Duke Nukem 3D (és kiegészítései) hagytak bennem a legmélyebb nyomot – most is csak azért hajtok ezzel a szöveggel, hogy befejezzem végre az Atomic Editont. A Screamer 2 beváltotta ígéretét, és tényleg szuper lett – bár lehet, hogy ha most Karácsony tájékán lesz 1-2 nap szabadidőm, felteszem Pentium 133-ra a Formula One Grand Prix 2-t. A Quake pedig – bár számomra kicsit csalódás volt – a harmadik directory-t foglalja el a winchimen, nem hiszem, hogy egyhamar letörlöm.

1. Duke Nukem 3D
2. Screamer 2
3. Quake



## Júpi & Zong

Stratégiai beállítottságomnak köszönhetően nagyrészt ezen kategória képviselői foglalnak helyet a listán. Azt hiszem, egyik játékot sem kell bemutatni, hiszen mindegyik világszerte ismert és kedvelt. A Duke az egyetlen kakukktojás a csoportban, mely annak ellenére, hogy nem stratégia, annyira megfogott, hogy még a mai napig is csak nehezen tudok abbahagyni egy jó kis hálózatos gamét. Akkor miért nem ez lett az első? – merülhet fel a kérdés. A C&C barátok már tudják a választ, de akinek még mindig nem világos, az játsszon egy órácskát hálózatban a Red Alerttel.

1. Command&Conquer II: Red Alert
2. Duke Nukem 3D
3. Caesar II
4. Heroes of Might&Magic II
5. Civilization II

## Kezdje velünk az új évet!

1997-ben is a legújabb és legsikeresebb játékok várják nálunk!

### HAMAROSAN A BOLTJAINKBAN!

Már előrendelhetők, érdeklődjön!

Lands Of Lore 2, Nascar 2, NBA 97, Diablo, Heroes Of Might & Magic 2, Larry 7, Imperium Galactica, Monkey Island 3, MAX, X-Wing vs TIE-Fighter, Jedi Knight, Phantasmagoria 2, Steel Panthers 2

Klubtagoknak árengedmények, akciók és 7 napos kipróbálási lehetőség.

Külföldi és magyar szaklapok.

Bizományosi használt CD-k adás-vétele.

Postai csomagküldés.



## Cyber Vision

1114 Bp., Eszék u. 2. – Tel./Fax: 161-3361, Mobil: 06-20-243-517 – Internet: [www.datanet.hu/cybervision](http://www.datanet.hu/cybervision)

## Cyber Street

1144 Bp., Ond vezér útja 25. – Tel.: 06-30-526-524

## Cyber Zone

1133 Budapest, Kárpát u. 48. – Telefon: 140-6365



# M VÍZÉLY

Microsoft

# the Neverhood



1994. októberében megrázó hír járta be a világot: Spielberg, Katzenberg és Geffen DreamWorks SKG néven céget alakítottak, hogy ott igényes munkákat készítsenek a szórakoztató ipar számára. Hamarosan egy rakás stúdió kezdett tevékenykedni, lett DW Pictures (mozi), DW Television (TV), DW Records (lemezek) és a Microsofttal karöltve DW Interactive, a számítógépes játékok piacán.



**A** The Neverhood az azonos nevű fejlesztő csapat első játéka, amellyel egy csapásra kivívták maguknak az elismerést. Élükön Douglas TenNapel bácsival, aki anno az Earthworm

módszerével csinálták. Vettek több tonna gyurmát, megépítették a környezetet, létrehozták a szereplőket. Az animációkat mozdulatról-mozdulatra, képkockánként vették fel, mintha egy gyurmafilmet csináltak volna. Bele lehet gondolni, hogy micsoda munka volt, nem csoda, ha több mint egy évig tartott! Az egész hangulatát egészen egyedi stílusú, de roppant szórakoztató zene teszi teljessé.

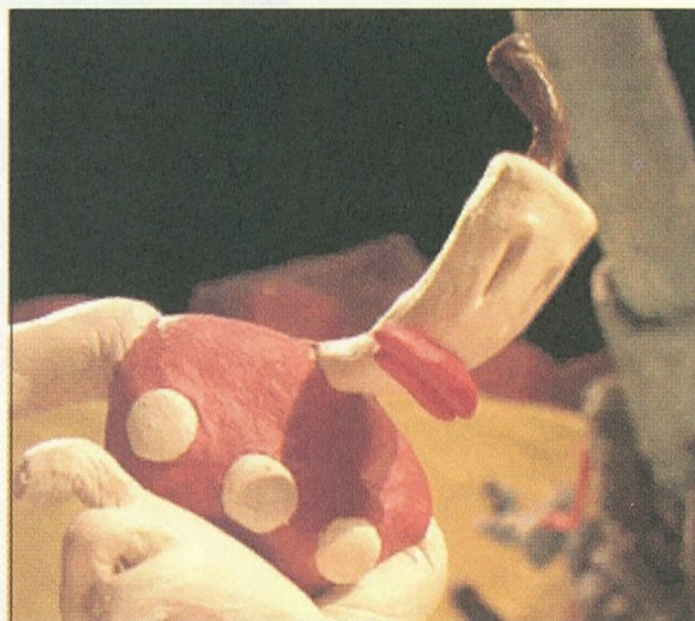
Bár a grafikát mindenki dicsérte, a játszhatóságról már megoszlanak a vélemények. Tudni kell, hogy ez egy olyan „7th Guest” jellegű dolog: előre gyártott helyszíneken kell bolyongani és logikai feladványokat megoldani. A PC Format szerkesztőit zavarta, hogy a főhőst pofán vágja egy bokszkesztyű, és iszonyatosan lehúzták. Más kritikák az egekig magasztalták, mint az első, igazán gyerekeknek való mesejátékot. Szerintem is-is. Azt a bizonyos bokszkesztyűs szobát sec perc alatt le lehetett nyomni, az-

Jim figurát tervezte, létrehoztak egy egyedülálló kalandjátékot, amelynek minden szereplője gyurmából van! Tanult barátom, látván a képernyőn feltűnő csodálatos képeket, legyintett és csak annyit mormogott a foga között, hogy „na, ezt is tudja a Silicon”, pedig erről szó nincs! Ezt a játékot a hagyományos animációs filmkészítés

zal nem volt gondunk. De amikor a vízorgonát köpködéssel kellett megtölteni, ehhez vagy egy tucatszor kellett ide-oda kattantani a szökőkút és az orgona között, és ha valamelyik hang még nem stimmelt, akkor az összes víz elfolyt és kezdtük az egészet előlről, na, akkor én is téptem a hajam! Ezen a

feladványon megtanultuk, hogy érdemes használni a Save Game funkciót.

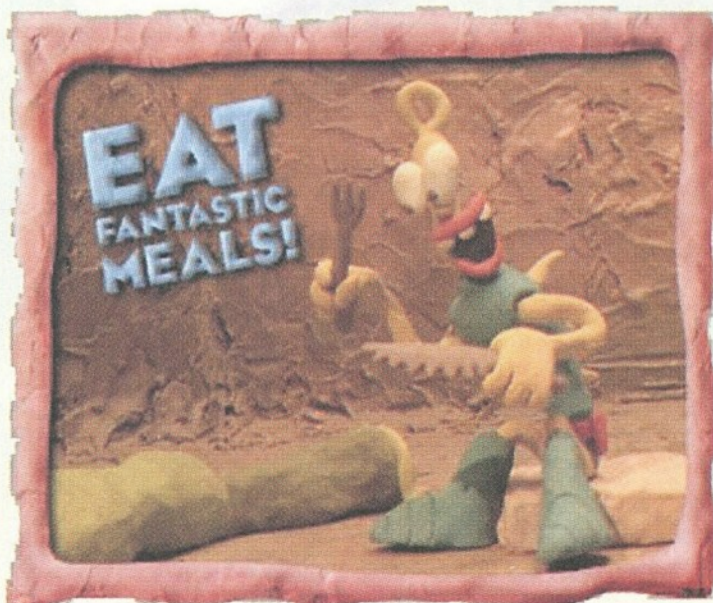
A játék úgy kezdődik, hogy hősünk, Klayman alszik egy szoba közepén. Mikor első kattintásunkra felébred, gőze nincs, hogy került oda, és mi ez egyáltalán. Aztán ráakad egy kupac levélre, amelyet régi barátjától Willie-től kapott. A levelek a maguk módján



körvonalazzák a dolgokat (a játék során ezekből kapunk segítséget), de hamarosan kiderül, hogy ha pontosan akarjuk tudni, hogy kivel mi történt, össze kell gyűjteni a gyurmakazettákat, és lejátszani a filmet a videóban. Ehhez persze végig kell játszani a játékot.

Az egész tele van nagyon eltalált poénokkal, a feladványok pedig nem túl nehezek, csak néha fárasztóak egy kicsit. Azt hiszem annyit elárulhatok, hogy a megoldáshoz nem szükséges végigolvasni azt a harmincakárhány oldalból (képernyőből) álló történetet, amely a videoszobából nyílik, viszont alkalomadtán érdemes, mert érdekes. Ha volna

pilométer ezen az oldalon, akkor 5-öst adnék neki, kiemelve a grafika és a hangulat minőségét, és csendben megjegyezve, hogy egy P133-on éppen hogy csak élvezhető.





M  
VÍZÉLY

Microsoft

# Picture It!

A Microsoft novemberben jelent meg a piacon egy otthoni, elsősorban amatőr felhasználóknak szánt képfeldolgozó programmal, a Picture It!-tel. Ennek segítségével az abszolút kezdők is valóban egyszerűen készíthetnek képekből montázsokat, naptárakat, üdvözlő- és értesítőkérdőleveleket, esetleg fotóalbumokat.

A felhasználandó képeket nyerhetjük szkennerekből, digitális kamerákból vagy különböző képfile-okból. A saját MIX-én kívül ismeri többek között a JPG-t, a GIF-et, a PCX-et, a BMP-t, a TIFF-et, az EPS-t, a Kodak Photo CD-t, sőt még a CorelDRAW és az AutoCAD 2D-s formátumát is. A hardware eszközöket TWAIN felületen keresztül „látja”, így például egy Kodak DC 40-es kamera képeit közvetlenül – illetve a kamera TWAIN programján keresztül közvetve – képes volt betölteni és használni. A digitális kamerák tulajdonosainak még egy külön kis tanfolyamot is tart arról, hogyan készíthetnek minél jobb képeket gépeikkel.

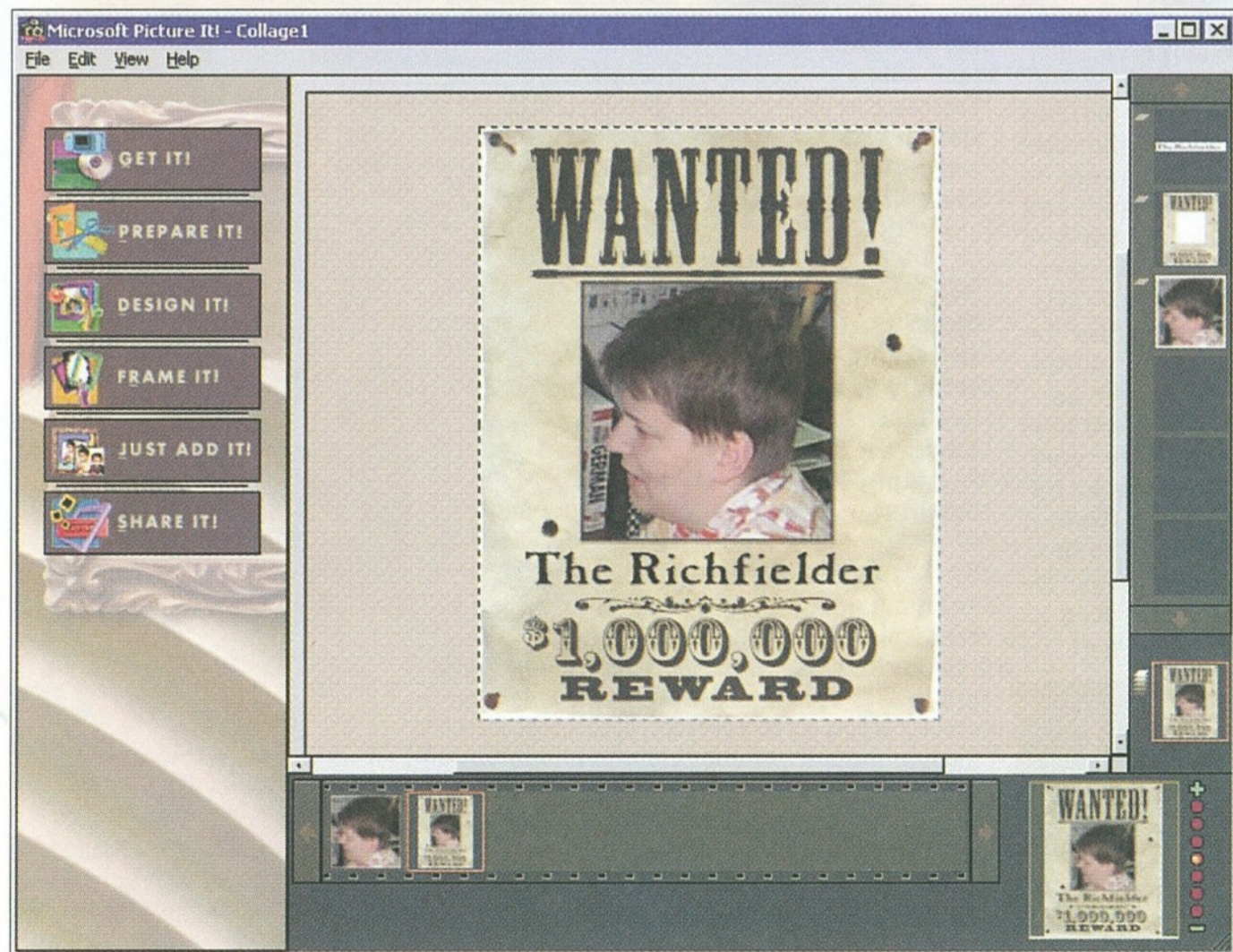
Ha valamely kép mégsem sikerült volna valamilyen okból kifolyólag, akkor a Picture It segítségével megpróbálhatjuk ki- esetleg feljavítani. Így megkísérelhetjük eltüntetni az ún. „piros szem” effektust, a túlexponálási problémákat, a kontraszthiányt, vagy ha elcsúszott a fehéregyensúly. De nem csak a javításra szolgál a Prepare It rész. Itt olyan eszközök is a rendelkezésünkre állnak, amelyekkel például egy kék autóból pirosat csinálhatunk, vagy kivághatunk képrészleteket. Sőt, ez utóbbira nem csak a szokásos crop funkciót találjuk, hanem tetszőleges alakú kivágásokat is készíthetünk, amelyeknek később még nagy hasznát vehetjük a montázsok készítésénél. Ráadásul a körbevágáshoz is komoly segítséget nyújt a program, bár ez a segítség igazából csak a valóban kontrasztos képeknél jelent igazi automatizmust. Ter-



mészetesen nem Photoshop szintű szolgáltatásokat kell várni, de a legtöbb esetben valóban sikerült megszüntetni vagy legalábbis csökkenteni a hibákat. Azonfelül a kezeléséhez sem kell „pilótavizsga”.

Az így előkészített képekből azután egyszerű eszközökkel készíthetünk fotomontázsokat, különböző kártyákat, naptárakat (havi, negyedéves és éves). A Kodak jóvoltából 100 exkluzív Image Magic sablont is kapunk, amelyekben csak egyes képeket és a feliratokat kell kicserélnünk, és már is készen vannak a profi kinézetű meghívók, oklevelek stb. Az elkészült alkotásokat azután elmenthetjük képként, diashow-ként, kinyomtathatjuk, vagy elküldhetjük a Kodaknak, hogy ők csináljanak belőle valóban tökéletes végterméket: levelezőlapot, bögrét, fotóalbumot, borosüvegcímkét, videokazetta dobozt stb. Ez utóbbi sajnos itthon még nem elérhető, de például a Kodak web-oldalain nagyon szép példák láthatóak.

A program elindításához ugyan elegendő egy 486DX2/66-os gép, 8 MB-tal, kb. 30 MB winchivel, CD olvasóval, SVGA kártyával és monitorral, valamint Win95-tel, de a futtatáshoz melegen ajánlott a Pentium és a 16 MB RAM.



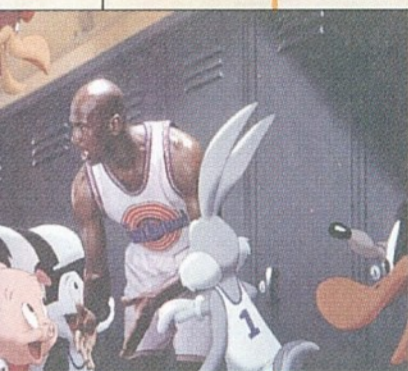


# Másvilág

## Zűr az űrben

(Space Jam)

Főszereplők: Michael Jordan, Tapsi Hapsi, Wayne Knight  
Rendező: Joe Pytko  
Warner Bros / InterCom  
bemutató: 1997. február (90 perc)



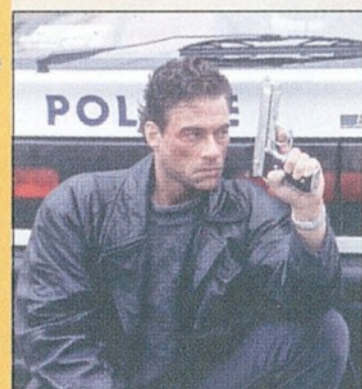
Messze, messze, egy távoli rajzfilm-galaxisban az egérméretű tarka-barka UFO-k megünneplik vidámparkjukat, és valami újra vágynak. A park főnöke kitalálja, hogy neki márpedig a Bolondos Dallamok (Looney Tunes) sztárjai kellene, úgy mint Tapsi Hapsi, Gyalogkakuk, Szilveszter, Csőrike és sokan mások. ők lesznek az igazi

attrakció, ha majd csak neki táncolnak, ráadásul, ahogy ő füttyöl. Az űrlények picik is, bugyuták is, és küzdeni akarnak. Megállapodnak hát Tapsiék, hogy kosárlabdameccs dönti el további sorsukat. A baj csak az, hogy az ellen sportszerűtlenül játszik. Segítségre van szükség! Meg is találják Michael Jordan a Chicago Bulls sztárja képében, akit gyorsan le is hurcolnak a rajzfilm világba. De lehet, hogy ez is kevés?!

## Mindhalálíg

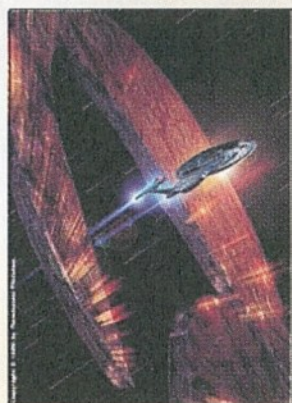
(Maximum Risk)

Főszereplők: Jean-Claude Van Damme, Natasa Henstrige  
Rendező: Ringo Lam  
Columbia Pictures / InterCom  
bemutató: 1997. február (100 perc)



Alain Moreau (Van Damme) sokáig nem is sejtette, hogy él valahol egy ikertestvére, szülővárosának utcáin talál rá, holtan. Ki akarja deríteni, hogy ki is

volt valójában, legkézenfekvőbb módszer, hogy a testvére személyiségébe bújik, s így próbál fényt deríteni a titokra. Megtudja, mi zajlik a háttérben, rájön, hogy az FBI is benne van a dologban. Ezután már mindenki rá vadászik, még az amerikai hatóságok is... Newlocal itt még folytatja, de a film sztorija kísértetiesen hasonlít a Dupla Dinamitra - ha az tetszett, nézd meg ezt is, bár kissé Deja Vu érzésed lesz...



## Dr. Moreau Szigete

(The Island of Dr. Moreau)

Főszereplők: Marlon Brando, Val Kilmer, David Thewlis  
Rendező: John Frankenheimer  
New Line Cinema / Flamex  
bemutató: 1997. január (96 perc)

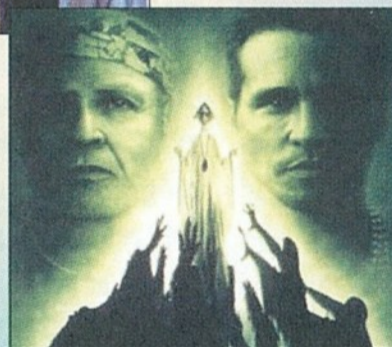
A Csendes óceán felett lezuhant a repülő. Csak én éltem túl egyedül. Már vártam a halált, de helyette egy kis halászhajó jött. Később elgondolkoztam, mi is lett volna jobb. Élni vagy meghalni? Dr. Moreau szigetére kerültem. Valamikor Nobel-díjat kapott génebérszet terén véghezvitt érdemeiért, és ami a legfurcsább, hogy mindenki halottnak hiszi! Kiderül, hogy a doki titkos és veszélyes génmanipulációval foglalkozik, hogy



egy tökéletes lényt hozzon létre. Állati és emberi DNS kombinálásával különös fenevadakat te-

nyésztett ki. A látszólag békés teremtmények egy napon azonban fellázadnak mestereik ellen...

A borzongásról az Oscar-díjas Stan Wilson (Jurassic Park, Terminator 2) és stábjja gondoskodik (telis-teli renderelt animokkal, wow!), míg a szuper hangot a Sony új SDDS hangrendszere szolgáltatja.



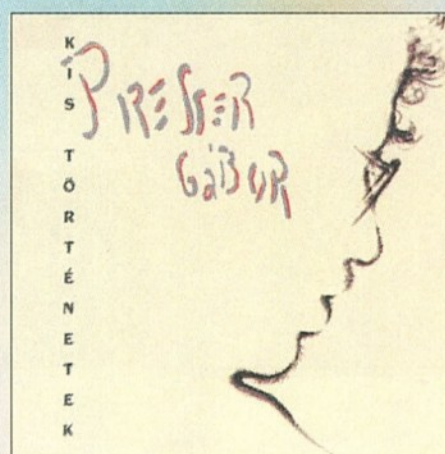
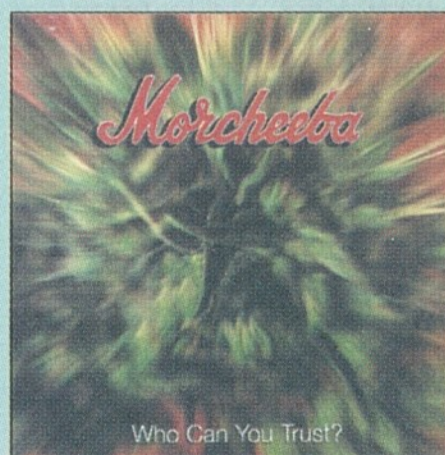
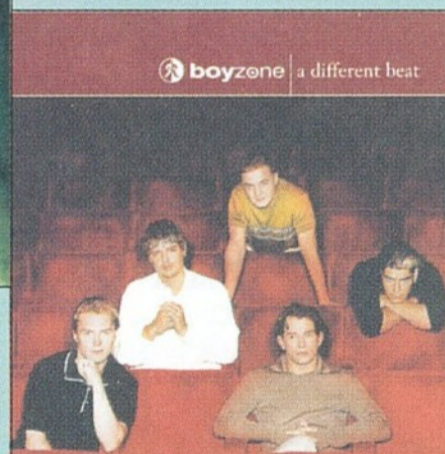
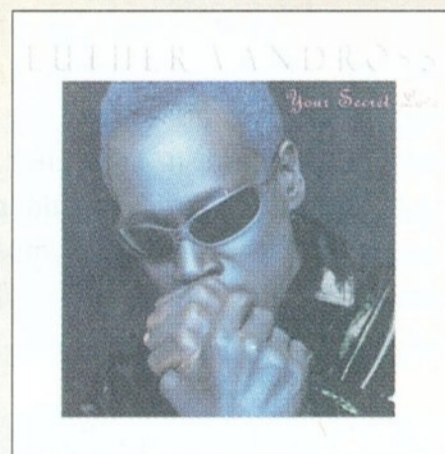
## Star Trek: First Contact

(Kapcsolatfelvétel)

Főszereplők: Patrick Stewart, Brent Spiner, és a teljes TNG legénység  
Rendező: Johnatan „Will „Number One” Riker” Frakes  
Paramout Pictures / UIP-Duna Film  
Bemutató: 1997. február 27. (110 perc)

Új, „egész estés” Star Trek filmet mutatnak be a mozik hamarosan, sorrendben a nyolcadikat. A „Kapcsolatfelvétel” sok tekintetben formabontó film. Ez az első olyan Star Trek mozi, amelyben már nem szerepelnek az eredeti sorozat szereplői, hanem csak a „The Next Generation” sorozat hősei, kétségkívül ez a legakciódúsabb Trek film, melynek sok apró gegjét csak azok fogják megérteni, akik látták az előbb említett sorozatot, de azok is értékelni fogják, akik most látnak Star Trek-et először.

Sam. Joe



Movie World





# MUSIC

**F**eltehetőleg nem kevesen gúvasztottátok szemeket a múlt havi lap felett a Music City-t kutatva. Nos, jó hír: az egyhónapos kényszerpihenő után újból startol a rovat X Music néven. Kibővített zenei kínálatból csemegézhettek, és a lemezfolyam sem torpan meg a lap alján: a CD-n nyomul tovább. És hogy állkapcsotok végképp a talajon csattogjon, a jövőben a korongon a koncertek világában is elmélyedhettek, valamint interjúkat olvashatok hazai és külföldi sztárokkal. És most lássuk a havi menüt!

**Animal Cannibals**ék az általuk megkezdett úton rapkednek tovább. Sulipoénok, pimasz kísérletezni merés, nuku tekintélytisztelet. A *Reggel, délből, este* kamaszos, költészet nélküli szövegvilága azonnal harap. Egy dolog mellett azonban nem tudok szó nélkül elmenni: az Edda válogatáslemezen már (felszerepelt ex-rockhimnusz (Minden sarkon) mi a bűbáratnak kellett feltenni a rendes albumra is? A csodálatos örökzöld csonttá aszalt változatából egyébként videoklip is született.

Bambizós-napozós ötvenes évek feelinggel indítja korongját a **Squeezer**. Na, aztán beindul a hűsklopfoló, és rádobbensz: a *Drop Your Pant* hamisítatlan dance album. Tánc apáink pálmafás-cadillacos álmái, az American Grafitti világa és az ezredvég között.

Azoknak, akik imádják a letekerni a hangerőpotit, és a soulós, líra-funkys, mariahcareys zenék hallatán hátradőlni a fotelben, nyugodtan ajánlhatom **Luther** „minden második dalcimben love” *Vandross Your Secret Love*-ját. Csilingelő elektromos zongora, vonósháttér, gospelkórus. Hová siessünk?

Aligha fogják viszont kötelezővé tenni nyári relaxációs táborokban a **Replika** *Nem leszek áldozat* című debütáló korongját. A sallangmentes, bivalyerejű zúzás és a gyűlöletcentrikus, paranoid szövegvilág negyven perc alatt lenyesegeti optimizmusod

utolsó hajtásait is. A srácok hallhatóan a „Sepultura minusz indián subaduba” receptjét követték. A súlyos riffek, a vaddisznó gitársound és a gitáros-énekes falomlasztó ordítása egyaránt a brazil négyesfogatot idézi.

A hónap talán legeredetibb zenekara, a **Morcheeba** egy csodálatos-félelmetes horror-mesevilágba lebegtet át. Hangulatában Sade borongósabb pillanataira emlékeztet, azonban a *Who can you trust?* sokkal súlyosabb, depressziósabb. Pszichedelikus szinti- és gitártémák, egy csipetnyi hatvanas évek és fojtogató melankólia. Kés, kötél, töltött fegyver közelében hallgatni tilos!

Ugyancsak szomorkás, meregűs az új **Presser** korong. Az előző album lassú témái szinte örömménekek hatnak az új dalok mellett. A *Kis történetek* végképp bebizonyította: Pici, amellet, hogy a zenében nem tud hibázni, komoly költő is. (Bár nem haragudtam volna, ha a dalok és a borító szövege helyenként egyezne.) Az anyag részben New Yorkban, részben Budapesten ugrott fel a mesterszalagra amerikai és magyar muzsikusok közreműködésével.

A **Bionic** egyszemélyes zenekar. Az elkövető inkognitóját azonban tiszteletben tartja az *Út a fénybe* borítója. A szintiszőnyegen lépkedve rave-ritmusokba ágyazott, kellemes, fülbemászó dallamokat technózik a zongora. Talán Richard Clayderman fog hasonlót kreálni következő lemezén – feltéve, ha megtanul bokszkesztyűben játszani.

Valahogy mindig gyanakodva figyeltem a multicégek sztármenedzserei által összeválogatott dalcsapatokat, de a **Spice Girls** frissesége meggyőzött: tökmindegy, hogy a lányok a stúdióban látták egymást először, vagy már a bölcsiben is tercet gügyögtek a Mikulás-esten. Az egy dolog, hogy az öt csajszi állat jól néz ki, de hangszálilag is ott vannak a szeren. Hip-hoppal, funkyval fűszerezett muzsikájuk szolid vidámságot sugároz.

Hogy hány évfolyamnyi Júliát vagy Tiffanyt kellett volna pókerarccal végignyálgatnom, hogy magamévá tegyem a **Boyzone** rózsaszín-világoskék szivtiprását, nem tudom. Az rendben van, hogy a skacoknak nem stílusa a halálhörgés-vérbenkajakozás, de hogy az *A Different Beat* ötvenhárom percnyi tinirikatása mellé ne fért volna be egy-egy vigyorbibb, energikusabb nóta is...!

Legnagyobb slágereikből összegyűrt egy *Hit Singles* albumnyit az **East Seventeen**. A toplistákat többször megmásztott, népszerű szépfiúdalárda a jól ismert számok mellett remixekkel is kedveskedik a rajongóknak.

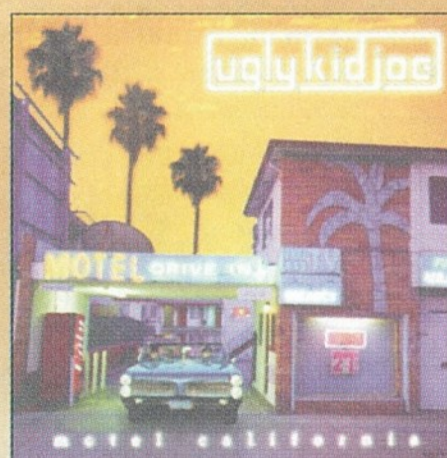
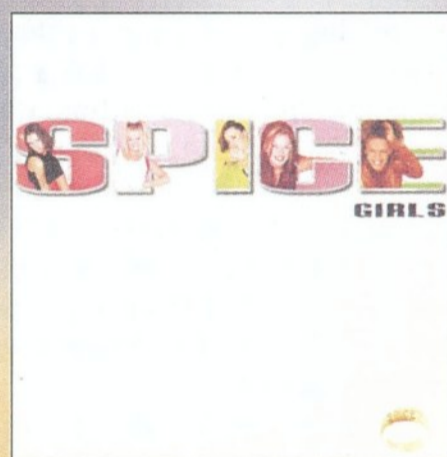
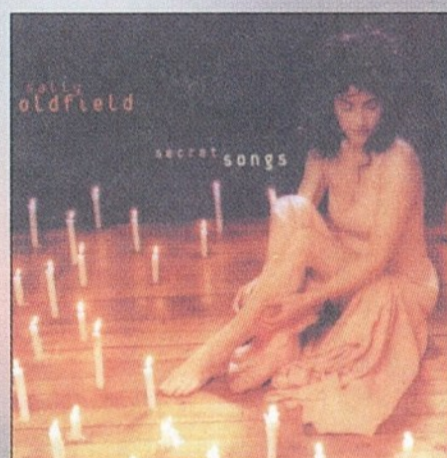
**Sally Oldfield** neve és hangja sokaknak ismerősen csenghet. Szólóalbumával, a *Secret Songs*-szal – semmi kétség – kilépett világhírű bátyja árnyékából. (Már ha eddig ott tartózkodott.) A lemez enyhén szólva remekműre sikeredett. Sally korábbi önmagát megtagadni nem tudta (nem is akarta). A dalok kétségkívül Mike-osak, színvonalukban azonban felülről érintik azokat. Aprólékos gonddal kidolgozott, helyenként egzotikus harmóniák festenek háttérrel a briliáns vokáltémáknak. Nem hiányzik belőlük sem az érzékiség, sem a lúdbőröztető monumentalitás. A hónap lemeze!

Az *Everything about you* sikere után sokan beszuvasztották az „egyslágeres bandák” fiókjába az **Ugly Kid Joe**-t. A banda pedig azóta is gyártja a jobbnál jobb nótákat. Legújabb albumuk, a *Motel California* tanúsága szerint a „csúnyafiúk” egyre inkább a komolyodás irányába tendálnak. Redhotchilisen pattogó basszus- és énektémák, illetve elszállós dallamok változtatják egymást... Szívmoncsorgató vokalisták ide vagy oda, a hónap leggyönyörűbb líráját egy rockbanda írta.

(Köszönet a BMG, az EMI, a Musicdome, a Polygram, a Sony és a Warner munkatársainak a segítségért.)

Godzilla

Merülj el a további lemezárdatban a CD-n! Olvashatsz egy interjút a **Deep Forest**tel, illetve **Sebestyén Mártával!**

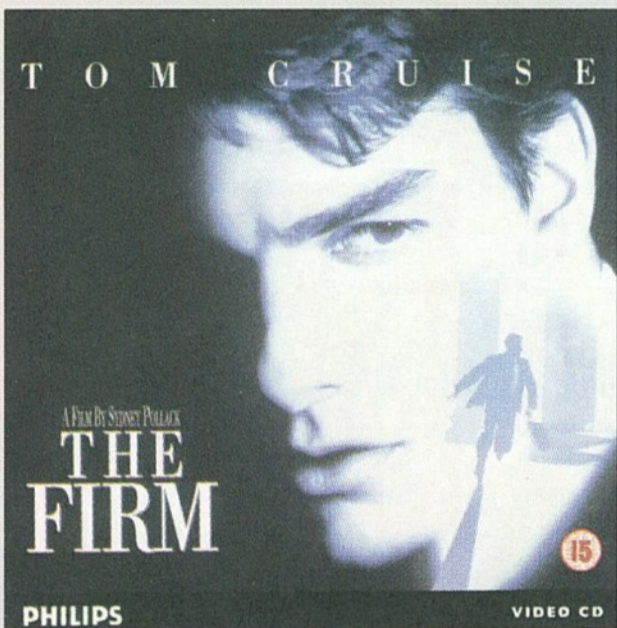




# V i d e o C D

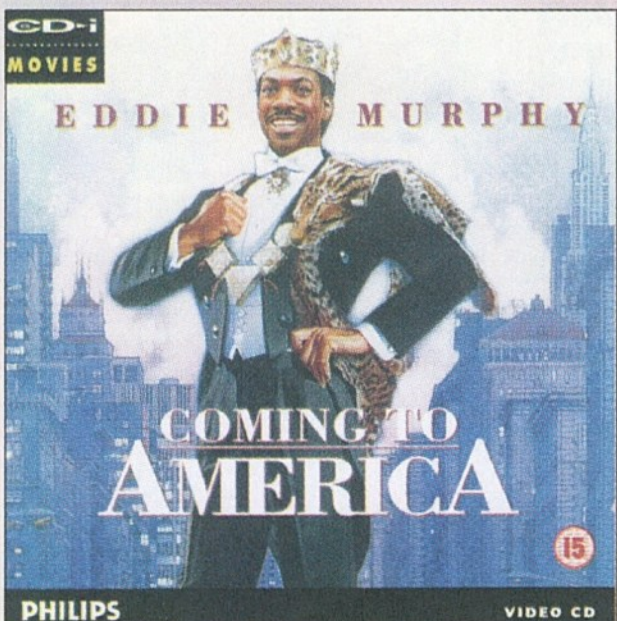
Ebben a hónapban csupa olyan filmet mutatunk be, amelyet software-es MPEG-játszóval is élvezhetünk, hiszen azok Video CD-n kerültek forgalomba.

**The Firm (A Cég):** a hölgyek figyelmét már csak a főszereplő személye miatt is megdobogtathatja, de a három korongon



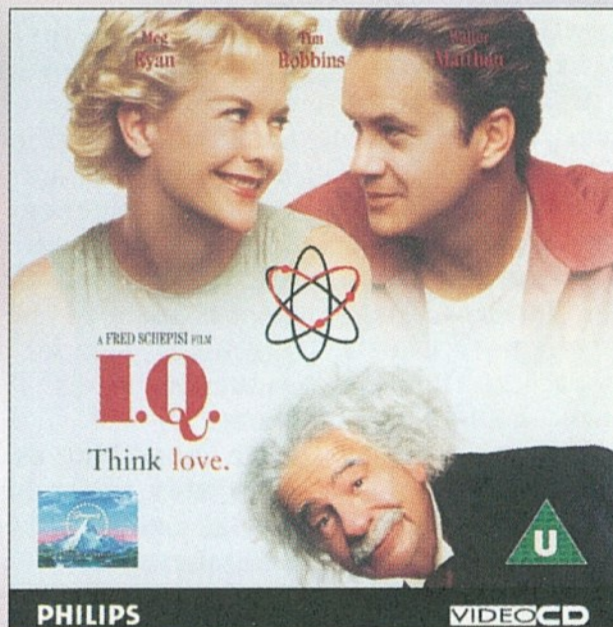
helyet foglaló film jóval több, mint egy olyan limonádé mozi, ahol a fő attrakció az, hogy Tom Cruise villogtatja sok ezer wattos mosolyát. A történethez – melyben az ifjú ügyvédet mesés fizetéssel alkalmazza a „Cég”, melyről hamarosan kiderül, hogy a Maffiának is igen sok köze van hozzá – olyan sztárok „asszisztálnak”, mint Ed Harris, Hal Holbrook. Rendezője Sydney Pollack.

A **Coming to America** (Amerikába jöttem) már egy másik műfaj. Eddie Murphy neve garancia a harsány röhögésre, és ez ebben a filmben sincs más-



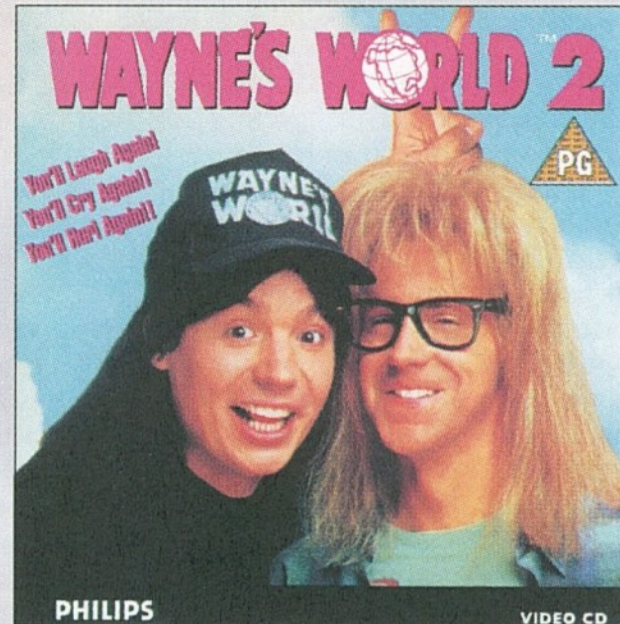
képp. A kis afrikai ország trónörököse Amerikába jön, hogy hitvest találjon magának. Természetesen sok viszontagság árán rálel a megfelelő hölgyre, és Eddie-nek közben még arra is jut ideje, hogy három kedves öregurat is eljuttasson. Az eredeti angol változatban megcsodálhatjuk azt, amit a legjobb szinkron sem tud visszaadni, Mr. Murphey azon képességét, hogy villámgyorsan váltson az egyik angol dialektusról a másikra, az egyik percben még arisztokratikus angolt, a másikban pedig igazi gettó szlenget beszélve.

Az **I.Q.** (Üöö... Jól emlékszem, hogy itt-hon a „Szerelmem relativ” volt az alcime?) olyan vígjáték, amit az ember egyszer megnéz, aztán el is felejt, szóval soha nem fog a filmművészet klasszikusai közé tartozni. Ezen még az sem változtat, hogy a főszerepekben olyan sztárok játszanak,



mint Walter Matthau, Tim Robbins, meg Meg Ryan. A történet szerint Albert Einstein unokájába szerelmes lesz egy autószerelő, aki szimpatikus Einsteinnek, és hogy összeboronálja őket, mindent megtesz annak érdekében, hogy az unoka tudósna gondolja az autószerelőt.

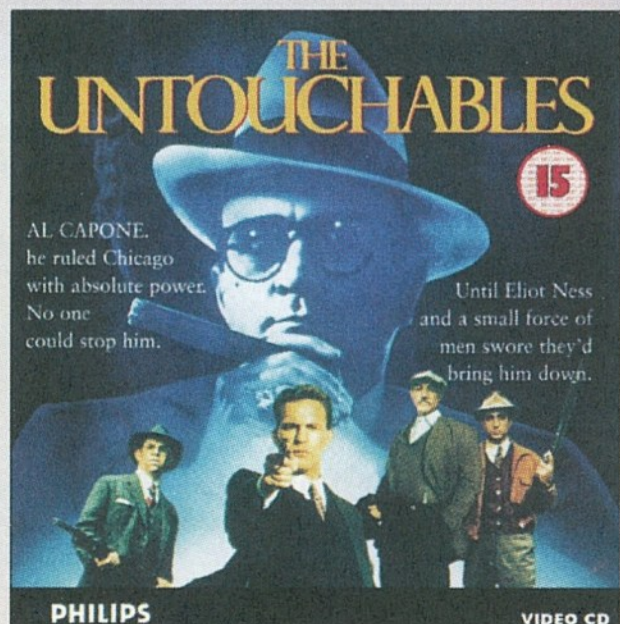
„VéjnszVörld, partitájm, ekszelent, VéjnszVörld...” Szóval **Wayne's World 2** (Wayne Világa 2), amely éppen olyan száguldó tempójú, dilis és fergeteges vígjáték, mint az első. A két főszereplő változatlanul Mike Myers és Dana Carvey, akik végigmarhulják a vásznat, mint két „tök-átlagos”, „tök amerikai” „töktinédzser”. Az, hogy ebben döbbenetesen sok olyan sztár, mint Heather Locklear, Christopher



Walken, Tia Carrere, Kim Basinger, Meat Loaf van a segítségükre „csak egy dolog”, hogy egy percre feltűnik a vásznon maga Charlton Heston, az egy másik – bár az sem kicsi –, de az, hogy a zenét nem kisebb banda szolgáltatja, mint az AEROSMITH, az már nem semmi! (Főleg így Dolby Stereóban, mint ezen a lemezen.) A történet tele van olyan gegekkel, amelyek más filmekre építenek, úgyhogy azok, akik gyakran járnak moziba, betegre fogják röhögni magukat.

**The Untouchables** (Az érinthetetlenek): igazi gengszterfilm, ami az alkoholtilalom idejében játszódik, kicsit véres, tele van a Thompson géppisztolyok ropogásával, de ettől az, ami. A történet szerint Al Capone uralta Chicago-t, míg Eliot Ness és csapata el nem határozta, hogy véget vet az uralmának. Lehet, hogy ez a mozi nem vasárnapi ebéd utáni ejtőzés idejére való, de a műfaj kedvelőinek kötelező, ha másképp nem, már a főszereplők miatt is, akik: Robert De Niro, Sean Connery, Kevin Costner.

Sam. Joe



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

Internet cím: <http://www.mixim.hu>



# M VÍZÉLY

## Digitális kamerák

Ugyan Sűrű az előző számban bejelentette a Hardware Depo bezárását (átalakítását Barkács rovattá), mégis úgy gondoltam, hogy néhány érdekes eszközt még megpróbálok becsúsztatni a becsukódó ajtó réssein. Nemrégiben ugyanis sikerült megkaparintanom egy-két aranyos hardware-t.

**A** Questar Hungary jóvoltából nálam időzött – sajnos túl rövid ideig – egy fekete-fehér és egy színes Connectix QuickCam. Mindkét kamera a párhuzamos – illetve a Mac-es változatok a soros – portra és a billentyűzet aljzatra (innen nyerik a „tápot”) csatlakozik.

A fekete-fehér verzió 320x240-es felbontásban képes 64 szürkeárnyalatban álló, illetve 16 szürkeárnyalatban mozgó képeket rögzíteni. A dokumentációja ugyan ígéri, hogy 160x120-as méretben képes 24 kép per másodperces videót készíteni, de nekem nem sikerült 15 fps fölé menni vele. Ezzel

szemben a QuickCam Color ugyanekkora felbontásnál, 16 ezer színű képekből egy másodperc alatt 30-at is képes volt beolvasni és eltárolni. Ez annak köszönhető, hogy ebbe belekerült egy Connectix fejlesztésű tömörítő chip, így a szűk keresztmetszetnek tekinthető párhuzamos port okozta lassú átvitel kevésbé zavaró. A QuickCam Color nem csak ebben tud többet, mint fekete-fehér társa. Mint nevéből is kiderül, színesben látja a világot, méghozzá igazán színesben, vagyis TrueColorban. Sőt, jobb felbontásban, ugyanis ezzel már 640x480-as képek is készíthetők.

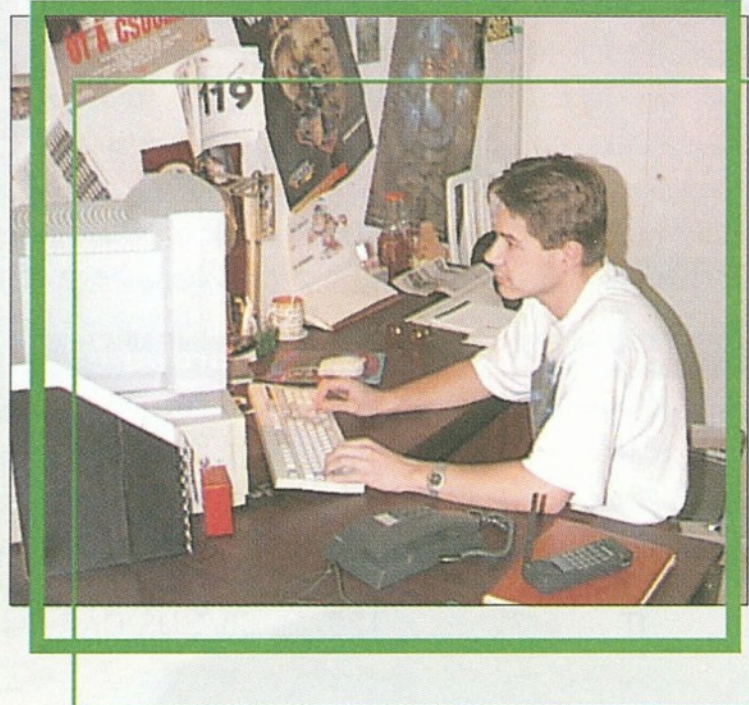
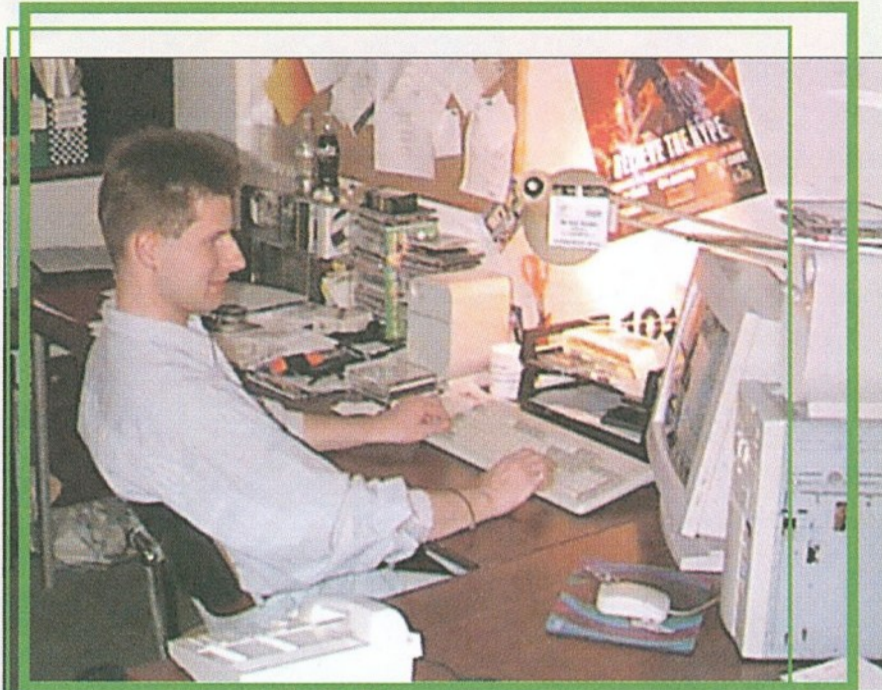
A QuickCam-ek komoly hátránya, hogy nem tudnak számítógép nélkül meglenni. Akkor le kell mondanunk a digitális rögzítés előnyeiről, ha a géptől távol vagyunk? Nem teljesen. Ugyanis – többek mellett – a Kodak gyárt olyan digitális fényképezőgépeket, amelyek az állóképeket képesek digitális formában rögzíteni és tárolni. A memóriájában levő képeket azután később egy soros kábel segítségével áttölthetjük a számítógépünkbe.

A Kodak DC sorozatának legkisebb darabja (szó szerint, ugyanis alig több mint 10 deka és kisebb,

mint egy átlagos automata fényképezőgép) a DC 20-as. Ez 493x373-as vagy 320x240-es felbontású képeket készít és a kisebbekből 16-ot képes tárolni 1 MB-nyi memóriájában. A DC 40-es már 4 MB-tal rendelkezik és ebben 48 darab 756x504-es képet képes összegyűjteni. (Egy ilyenrel „játszozhattam” a Micropo jóvoltából.) A DC 50-es saját memóriája ugyan kisebb, mindössze 1 MB, de PCMCIA kártyával bővíthető, így csak a pénztárca kapacitása szab határt az eltárolható képek számának. A DC 50-es is 756x504-es képeket készít, ám ezen már beállítható a képek tömörítési aránya, így eldönthetjük, hogy mi a fontosabb: a jó minőség vagy a több kép. A DC 50-es még annyival is többet tud,

hogy ezen nem fix optika van, hanem 3-szoros zoomot (37-111) tud, valamint majd' kétszer erősebb a vakuja, mint a DC 40-esé (a DC 20-asnak egyáltalán nincs villanója).

Giraffe



### 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





Zenékészítés  
Mod, S3M, XM

# M VÍZÉLY Z

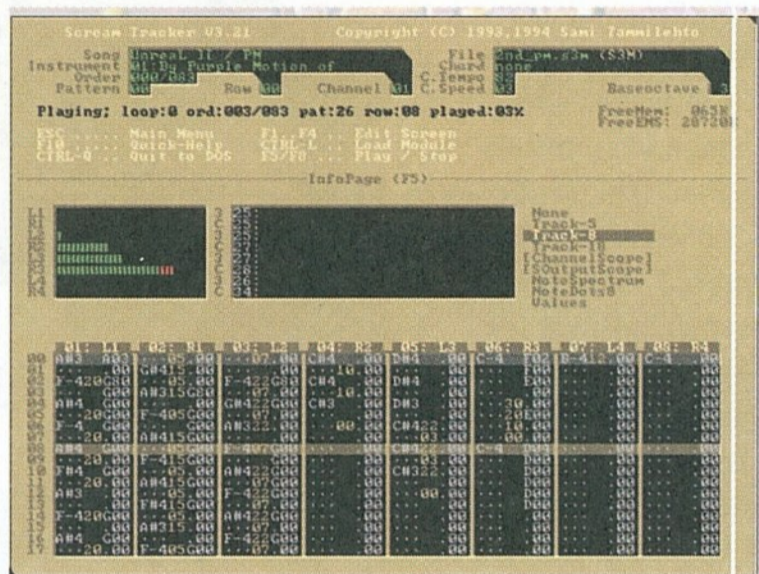
# DR. TRACKER

Computer Music

Üdvözlöm a számítógépes zenészeket, és mindenkit, aki ebben a műfajban érdekelt. Mint sejtethetek, Dr. MIDI babérjaira törve ez a rovat hang-, és zeneformátumok ismertetésével foglalkozik: elsősorban a trackerek kerülnek előtérbe. El kell mondanom, hogy ezek a zenék nem professzionálisak, minőségileg is csak a legjobb programokkal lehet megközelíteni az átlagos stúdiók minimumát.

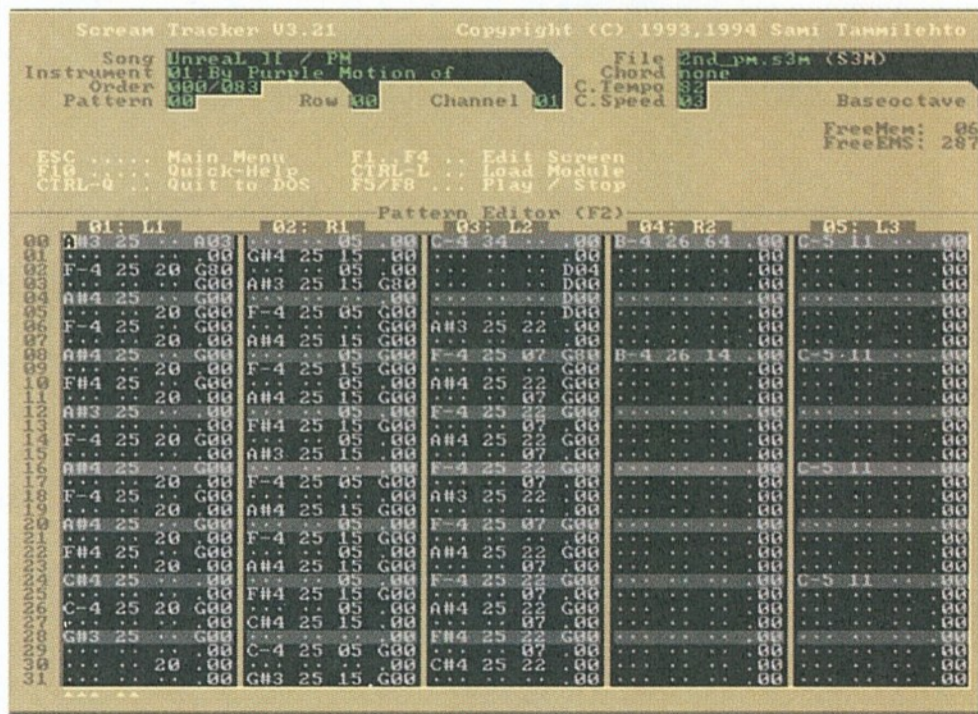
Nem árt, ha először tisztázzuk a hangformátumokat, hisz a későbbiekben rájuk fog épülni minden. A legfontosabb a Microsoft RIFF Wave (.WAV), melyről gondolom a többség hallott már. Ez akár egy CD minőségű hang is lehet, de sok esetben felesleges a 44 KHz-es, 16 bit-es stereo mintavételezési frekvencia alkalmazása, hiszen a legtöbb zeneszerkesztő program (esetünkben tracker) között nem sok olyan akad, ami ezt fogadni tudná. Ráadásul csak WAV-hoz hasonló formátumokat (pl.: .SMP, .SAM, .VOC, .IFF... stb.) képesek betölteni. Egyszerűbb dolgunk lenne, ha minden tracker egy egységes formátumot használna, de mivel ez nem így van, nem árt egy konvertáló programot beszerezni. Amíg ez nem áll rendelkezésre, kénytelen az ember más, már meglévő zenék hangszereire támaszkodni (vagy lejmolni valakitől). Wave hangokat mintázni minden jobb hangkártyával lehet, általában Windows alatt futó programokkal. Esetleg tudom

ajánlani a Turtlebeach-től a Wave for Windows-t, mert tele van effektekkel, és fantasztikus dolgokat művelhetünk vele.



Sokan összekeverik a .MOD és a .MID kiterjesztésű file-okat, pedig van egy kis különbség köztük. A .MOD több hangadatot (WAV-hoz hasonlóakat), és ezeknek a lejátszási időpontjait tartalmazza (sequence: csakis ebben hasonlít a midi file-okra). Ők a hangszerek, amikért a suliban ölik egymást az emberek. Hosszúságuk változó, max. 128K lehet, elterjedtebb viszont inkább a 64K-s, 8 bites, 32 KHz-en mintázott sample (ez csak a programtól függ). Éppen ezért egy MOD file-ban max. 31 lehet belőlük. A másik lényeges információ a hangszerek elhelyezkedése 4 sávon belül. Minden sáv 64 sorból áll. Egy ilyen 4x64-es táblázat jelent egy pattern-t (mintasort). Ez azt jelenti, hogy 4 különböző hangot tudunk akár egyszerre megszólaltatni. Egy sávon belüli sorban meg lehet adni a hangmagasságot (C,D,E,F... stb.), az oktáv sorszámát (1-9), a hangszer számát (esetünkben 1-31-ig), a hangerőt (00-64), és az effektek. Ez nagyjából minden zeneszerkesztőnél megegyezik. Igaz, hogy már láttam, hallottam

Ha ezen változtatni szeretnénk, akkor nézzünk meg néhány, a .MOD-nál újabb zeneformátumot. Itt hosszú lista tárul elénk, ahol mindenki igénye és képessége szerint választhatja ki a számára megfelelő szerkesztőt. Az egyik legelterjedtebb a Future Crew által írt Scream Tracker, melynek 2.x verziói az STM kiterjesztést használták, az újabbak, a 3.x verziók pedig az S3M-et. Hatalmas változás 32 sávban dolgozni, és 16 hangot egyszerre megszólaltatni! Tágultak a hangszerek lehetőségei is: lehetnek 44 KHz-n digitalizáltak, és összesen 99 db lehet egyidejűleg betöltve. Hasonló program a Fasttracker is, legújabb verziói tudásban és minőségben is lekörözték korábbi társaikat. Ez egy egérvezérelt, meglehetősen memóriaehees program. Az a jó, hogy minden benne van, ami a zenéléshez kell. A hangszereket helyben bementázzhatjuk, 44 KHz-en, 16 biten, hosszúságuk végtelen is lehet – elvileg. Mindez még kiegészül egy panning lehetőséggel, amivel zenénket teljesen sztereóvá tudjuk varázsolni.



És végül egy összesítés a leghasználatosabb programokról, mely tartalmazza a tracker nevét, formátumát, csatornáinak és a betölthető hangszereinek számát, valamint a program futásához szükséges hardware-t. Láthatjátok, hogy az SB Pro a minimum, a táblázatban.

Ennyit bemelegítőnek, most pihenhetnek a következő számig, amikor elkezdjük magyarázni ezek működését is – az alapoktól.

Skywalker

Név	Form.	Csat.	Hangsz.	Hardware
FastTracker 1.0	MOD	8	31	SB Pro/DAC
MultiTracker 1.01	MTM	32	31	SB Pro/GUS
Farandole C. 1.0	FAR	16	64	GUS
ScreamTracker 3.2	S3M	16	99	SB Pro/GUS
FastTracker 2.04	XM	32	128	SB/GUS/DAC
Impulse Tracker	IT	32	128	SB/GUS/DAC



# M VÍZÉLY

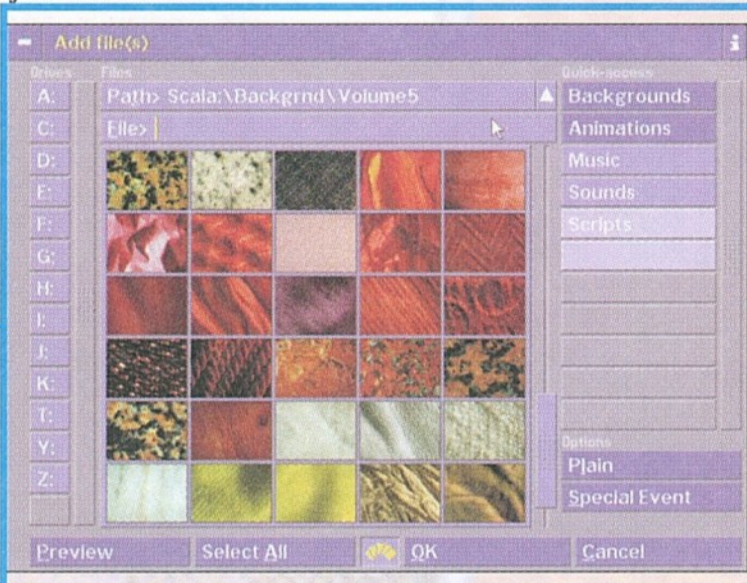
# Scala multimédia

Csináld multimédiát!

Néhány éve egy videostúdióban dolgoztam, ahol feliratokat, apróbb „multimédiás” klipeket készítettem (persze akkoriban talán még nem is létezett ez a szó, hogy „multimédia”). Egyetlen igazi alternatíva akadt a nagy feliratozó rendszerek mellett, az Amiga. Mindegy volt, hogy 500-as vagy nagyobb, feladatát maradéktalanul ellátta, mert futott rajta a Scala. Alig néhány (legalább öt) év elteltével megjelent a PC-s verzió is.

Az amigás változattal teljesen megegyező Scala kezelése roppant egyszerű, igaz, komolyabb dolgokat is készíthetünk, mint például egy igazi multimédiás program (egyébként négyféle változat is létezik: MM100, PB100, IC100 Master és Player). A legegyszerűbb feladat a videofeliratozás, ám a Scala ennél jóval többre képes. Nem pusztán szövegek meg-

határozott sorrendben történő kiírását, hangok lejátszását tudja, hanem elágazásokat, változókat is definiálhatunk, egyszerűbb játékokat is készíthetünk, hiszen a lejátszás során egérrel „vezérelhetjük a multimédiát”.



Ráadásul mindehhez fikarcnyi programozási tudásra sincs szükségünk, mindent pofonegyszerű menüből kell kiválasztani, simán betölthetünk képeket (BMP, GIF, IFF, JPEG, PCX, PhotoCD, PNG és TIFF), hangokat (MIDI, WAV, CD audio), animációkat (FLI és FLC), és még MPEG filmeket is beilleszthetünk (ez utóbbihoz hardware kártya szükséges).

A rendszer fő erőssége az effektusok széles tárháza: ezek nagy részét a szövegekre külön, és az egész oldalra is alkalmazhatjuk. Fantasztikus, hogy mire képes egy PC, ha jól van programozva!

Olyan effektusokkal tűnhet át mondjuk 1024x768-as felbontásban az egyik kép a másikba (egy hangyányi rezzenés nélkül!), hogy még az „Az Nagy Magyar TV” is megirigyelhetné.

Sok megányi háttérkép, hang és betű található a CD-n – ezeket bárki szabadon használhatja a Scalához. A program egyébként saját formátumú fontokat használ,

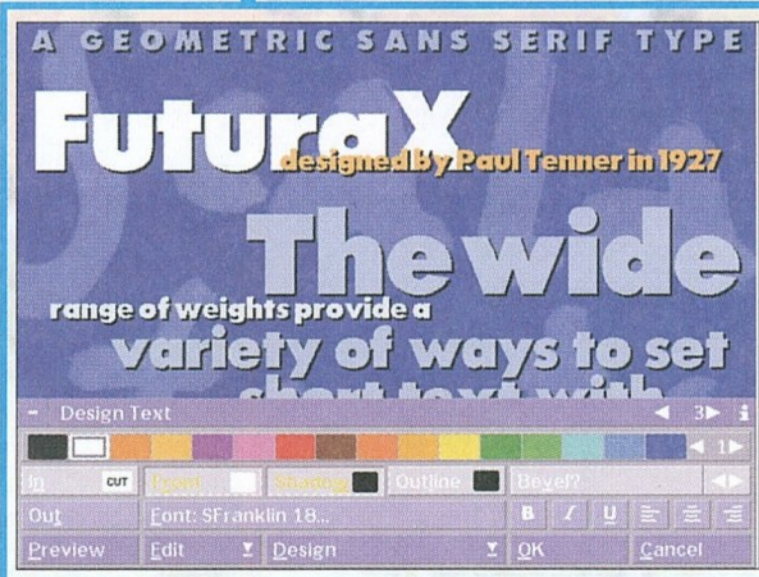
ám bármilyen True Type betűt át lehet konvertálni Scala fonttá. Állítom, a Scala önmagában hónapokra leköt, és csak akkor kezdesz majd el újabb háttérgrafikákat keresni.

A Scala falánk, ami a gépigényt illeti: Pentiumon fut PCI SVGA kártyával (ismeri a Cirrus Logic, Tseng, S3, Western Digital, Genoa, Weitek kártyákat). Kell neki még 16MB memória, CDROM olvasó, és ha hangot is szeretnél, valamilyen hangkártya (SB család, Roland és Gravis), és persze együtt működik még Video Overlay kártyákkal is. Ami az operációs rendszert illeti, nyugodtan mondhatjuk, hogy szinte „platform-független”: DOS 5.0, Windows 95, 3.1, NT és OS/2 Warp alatt fut (bár nekem NT alatt összeomlott – DOS-ban csodásan ment).

A Scala ára nem is magas, az egyszerűbb kivitel már 30.000 forint körül kapható, ami a feliratozó és multimédiás fejlesztő-



TÜE DÖ FRANC



rendszerek között meglehetősen alacsony – igaz, van borsosabb árú változat is. Bővebb infót az Amiga Centertől kaphatsz (1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 267-9037 vagy 267-9038), de ha van Internet hozzáférése, csattogj el a [www.scala.com](http://www.scala.com) címre, illetve a CD mellékleten találsz egy demót is...



A régi szép idők...

Commodore 64

M  
VÍZÉLY

## Emulátorok

Digitális nosztalgia

Szóval, akkoriban a Jenőéknél nyomtunk a kertben, döntöttük a Fantát, loadoltunk meg rángattuk a joyt – 1, azaz egy megalhertzen. Aztán egyszer csak valaki beszólt. És akkor jöttek az izmosabbnál izmosabb gépek és a sajátunknál mindig izmosabb gépet akaró proggik. És most megint a Jenőéknél nyomulhatunk a kertben, dönthetjük a Fantát – ha akarjuk –, és közben fel sem kell állnunk a PC-nk elől!

A téma nem újdonság ugyan, mivel azonban CD mellékletünk ordít a lehetőségekkel, úgy gondoltuk, mi is szemügyre vesszük a C-64-ek világát. Elérkezett az idő, hogy más arcot adjunk gépünknek: jobbnál jobb emulátorok jelennek meg a láthatáron, visszautazhatunk akár a nyolcvanas évekbe, akkori gépeink előtt ülhetünk újra, játszhatunk egykori kedvenc játékaikkal! E témában is, mint általában, a kereslet határozza meg a kínálatot: a PC-t játékra (is) használók nagy része egykor 8 bites gép tulajdonosa volt, s mivel ezek a Home Computerek majd' tíz évig uralták a tévéképernyőket, hatásuk nem múlt el nyomtalanul. A legkényelmesebb megoldás a volt gépünk emulálása PC-nken, mivel különösebb anyagi ráfordítás nélkül szinte újra a régi gép tulajdonosának érezhetjük magunkat.

A választék széles: ZX81-től kezdve a VIC-20-on át, a nagy „ászokig”, a Spectrumig, az Atari ST-ig és a Commodore 64-ig szinte minden fellelhető. Cikkünk elsősorban a volt C64-tulajdonosoknak szól, hiszen a Commodore 64 volt a legelterjedtebb mikrogép, óriási mennyiségű játékkal, és a kínálat most emulátor-téren



is itt a legnagyobb. Kedvünkre válogathatunk a DOS és Windows alá írt emulátorok közül. Ezek természetesen software-emulációk, használatukhoz semmiféle hardvermódosításra nincs szükség, viszont egyes esetekben lehetőségünk van a régi adathordozóinkat PC-nkhez illeszteni és adatcserét lebonyolítani.

A „többiek” se essenek kétségbe, általános információkhoz juthatnak a cikket olvasva, valamint a szövegben kiemelt programok és géptípusok emulációi megtalálhatók CD-mellékletünkön, tesztelésre várva (no és hogy teljes legyen a nosztalgia, néhány száz eredeti C-64-s képet is)! A megfelelő (eredeti) sebesség eléréséhez általában ajánlott a 486DX processzor és a gyors videokártya; hangkártya és joy sem árt a teljes élvezethez. És akkor a repertoár:

Az élmezőnyben két DOS-os fejlesztés verseng a babérokért: a C64s 1.1b és a Personal C64 1.20. Mindkettő rengeteg plusz-szolgáltatással, menüből, menet közben használható segédeszközzel rendelkezik. Általános jelenség az egy géptípusra írt emulátorok között,

hogy mindegyiknek van valami előnye, ami a többiben általában nincs meg. Ez a két program 99%-osan ötvözi az összes elvárható pozitívumot. Kezelik a .T64 és .D64, az emulátorokhoz kifejlesztett file formátumot, amik a szalagos és lemezes állományokat reprezentálják. A .D64-file

egy disk minden adatát tartalmazza, kijelölése után a lemezműveletek rajta hajtódnak végre. Itt egy kis hátrányban van a PC64, mivel a floppy azonosítójának a DOS path-t használja és nem az eredetit. Ez a többlemezes játékoknál a floppycserénél okoz fennakadást, ha a program a lemez nevét figyeli. Egy file-os, lemezműveletet nem végző programoknál helytakarékosági megfontolásból a .T64 formátumot érdemes alkalmazni, mivel a .D64, függetlenül a disk kihasználtságától, 171 kB helyet foglal. Hangkártyák tekintetében a C64s nyújtja a szélesebb választékot, dokumentációja szerint a Gravis Ultrasound tulajdonosok fogják az eredetihez legjobban hasonlító hanghatásokat tapasztalni. A PC64 egyedi szolgáltatása a menüből lecserélhető ROM, választhatunk a programhoz mellékelt, módosított operációs rendszerek közül (mint ha az eredeti gépünkbe cartridge-ot dugnánk). Mindkét emulátor fel van készítve régi perifériáink (lemezegység, magnó, printer) kezelésére az egység megfelelő illesztése után, kapcsolási rajzot a dokumentációk tartalmaznak. Sajnos mindkét program shareware, komoly korlátozásokkal. A C64s-nek egy „lebutított” változatát próbálhatjuk ki, amely 10 perc folyamatos használatot engedélyez, míg a shareware PC64 megfoszt bennünket a joy alkalmazásától. A regisztrálás nem olcsó – 70, illetve 30 dollár körüli összegért juthatunk a teljes



verziókhöz, viszont ezért a pénzért szinte tökéletes emulációt kapunk.

Windows alatt már korántsem felhőtlen a (kék) kép: a két vetélytárs, a PC64Win 2.12 (a Personal C64 Windows-os verziója) és a Win64 0.2 Beta egyike sem tudta a megfelelő színvonalat nyújtani. Az utóbbi verziószáma hünen tükrözi állapotát, jó megjelenése ellenére a felkínált szolgáltatások vagy nem választhatók vagy egysze-





**KWIK LOAD!  
KWIK LOAD!  
KWIK LOAD!**

MENU

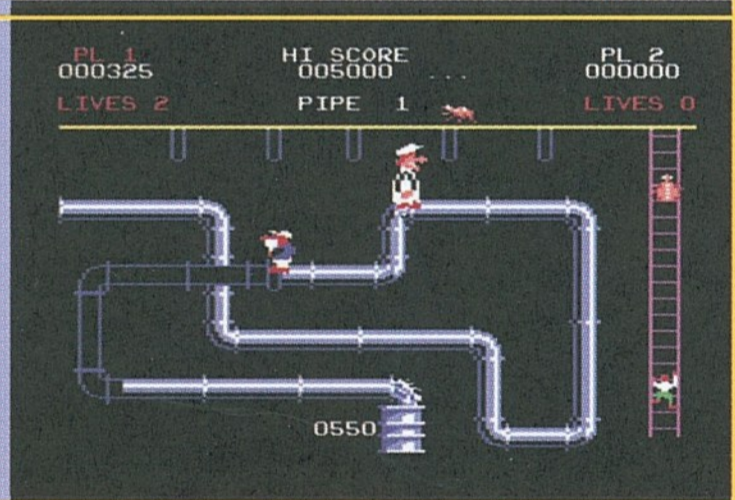
A-KWIK COPY      D-DIRECTORY  
B-EDIT DISK      E-DOS COMMANDS  
C-DRIVE SPEED    F-VERIFY ON

SELECT

©1984 \*DISKMASTERS\*  
\*\*\* GHOSTSOFT FOREVER \*\*\*  
\*EASY DOES IT\*

rűen nem működnek. A Win64 (csak Win95/NT alatt fut) fejlesztője 1998-ra (!) ígéri a végleges verziót. Nem kell elkapkodni!

A „futottak még” kategória sem méltatlan a figyelemre. Az Alec64 és a C64 Alive egyaránt rendelkezik előnyös tulajdonságokkal, de még sok a fejleszteni való. Előfordulnak még további próbálkozások, de mivel ezek általában nonprofit, saját szórako-

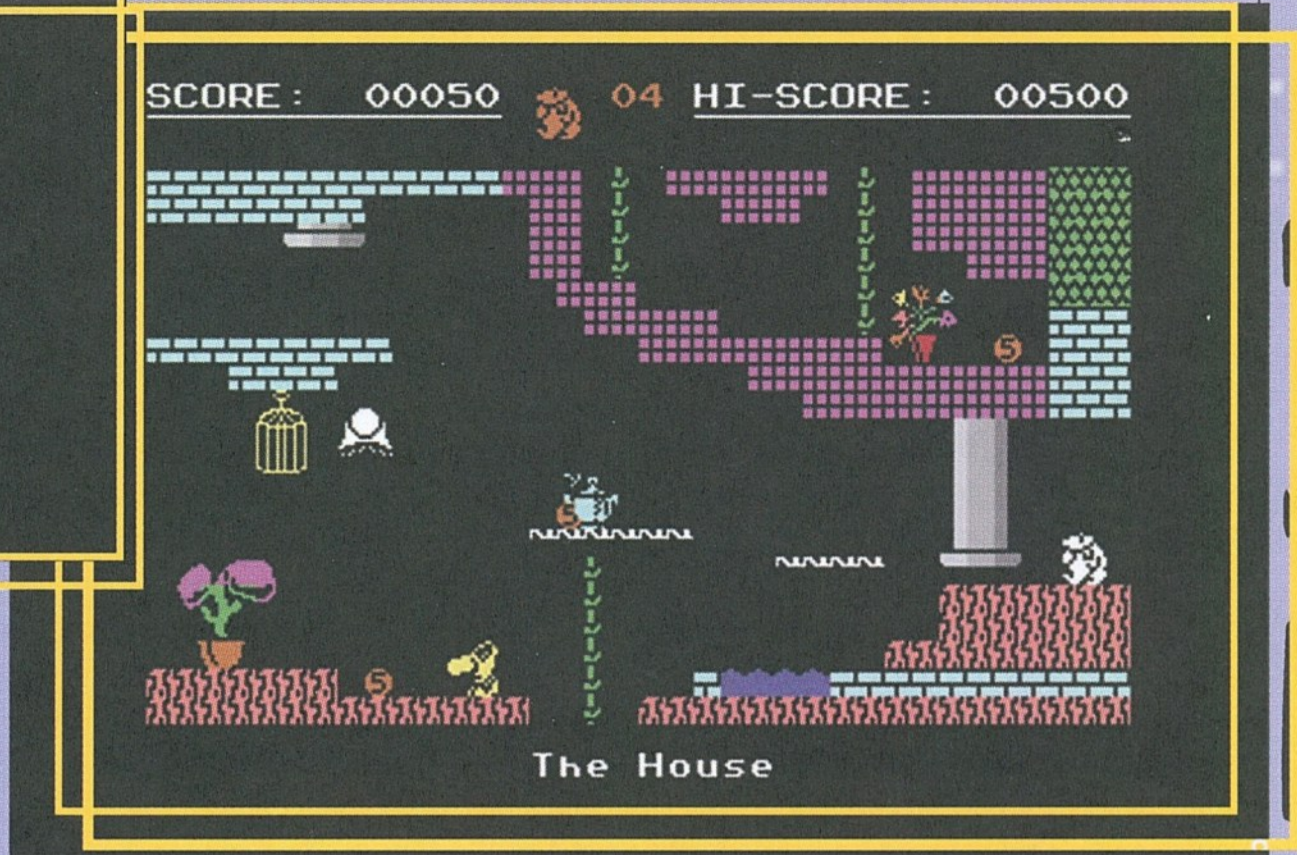


zásra fejlesztett programok, nem törvényszerű, de nagy csodát nem várhatunk tőlük. Teszteléssel dönthetjük el, melyik tetszik a legjobban és gépünkön melyik változat nyújtja a legtöbbet.

Nem gép a gép, ha nincs rá software, az emulátoroknál több módja is van a program-szerzésnek (azon túl, ami a CD mellékletükön van):

Emulál, ige (lat) – vmit (vmivel) megpróbál ugyanúgy, vagy még jobban csinálni egy dolgot: emulálja testvérét zongorázásban. Szinonimái: versenyez, verseng, másol, utánoz, követ, imitál, rivalizál.

(forrás: Oxford Advanced Learners Dictionary, Chambers Thesaurus)



– a legegyszerűbb, ha van Internet hozzáférése, mert egy jó kereső-akcióval tucatjával bukkanhatsz lelőhelyekre, ahonnan leszedheted kedvenc programjaidat.

– csatlakoztathatod gépedhez a régi háttértárakat, és ezekről közvetlenül használhatod az eredeti gép adathordozóit.

– megvásárolhatsz játékgyűjteményeket CD ROM-on. A C64-CD-96-on 5650 lemeznyi, kb. 30.000 program – játék, demó, utility – található!

Felvetődött bennem a kérdés, hogy milyen jogi vonatkozásai lehetnek a emulátorokkal kapcsolatos software-használatnak. Ezen először az operációs rendszer használatát (a mikrogepeken általában a géppel együtt érkeztek, változtatásuk, módosításuk nem volt olyan egyszerű), másodsor a futtatott programok szerzőinek jogi védelmét értem. A gyakorlat azt mutatja,



hogy az emulátorok fejlesztői nagyobb védelmet élveznek, mint az emulált operációs rendszerek írói. Ami az elérhető játékokat illeti, nagy részük, korát tekintve, már rég a tini, ha nem az érett korba lépett. Úgy látszik, ez elegendő ahhoz, hogy freeware-ré

avanzsáljanak. Mivel a használatukat korlátozó figyelmeztetéssel eddig még nem találkoztam, így kellemes nosztalgiazást mindenkinek!

SubGreen Wire  
iwei@mail.datanet.hu

**SPIELER KFT.**  
COMPUTER

1094 Ferenc krt. 39.  
Tel/Fax: 216-4175  
vagy 1083 Illés u. 40.  
Tel/Fax: 334-3715

**Gyalog van?**  
Keresse fel Ferenc körüti üzletünket!

Új üzletünkben ismeretterjesztő, video, oktató CD-k Lexikonok, enciklopédiák, szótárak, sikerfilmek és örökzöld játékok nagy választékban!

Vadonatúj:  
**Alien Trilogy,  
Dragonheart,  
Iron Man**

De ehhez hardver is kell!  
486-tól Pentium PRO  
200MHz-ig PC-k kivánsága szerinti összeállításban, 72 órán belül, két év garanciával !!

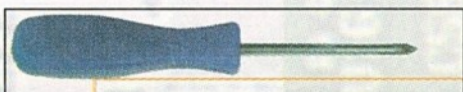


Szereld magad!

Alaplapok

Processzorok

# M VÍZÉLY



## Házi Barkács

A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat, és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. **Nem lehet újságcikkben számítógép szerelőt 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!**

**B**ár a fenti szöveg minden PC barkács elején jelen lesz, senkinek nem javaslom, hogy átugorja e figyelmeztetésünket! Több barát, ismerős és kolléga jelezte, hogy mekkora problémát jelenthet, ha egy számomra természetesnek tűnő dolgot nem írok le, vagy a korrektúra és méretre szabás során elveszik valamely részletre jelentéktelennek tűnő részlet (jó van na! – a szerk.).

Arról az apróságról már ne is beszéljünk, hogy a PC piacra jellemző gyors, folyamatos változások hetek alatt idejét múlttá tehetik a közölt információkat.

Erre ugyan nem a legjobb példa az ATX kütyük témaköre, mert ezek többé-kevésbé megegyeznek a hagyományos alkatrészek szerelési szabályaival, de egy ismerősömet ért kellemetlen meglepetés miatt, célszerű némi szót vesztegetni rájuk. Az ATX elnevezést azokra a házakra rendszeresítették, melyek az új tervezési szabályoknak megfelelő, mindenféle on board ketyerékkel felszerelt, megegyező típusjelzéssel ellátott alaplapokat képesek fogadni. Az ATX szabvány lényege röviden összefoglalva annyi, hogy nem csak a kártya és csatlakozó kivezetések helye meghatározott, de a processzor és a memória bankok pozícióját is rögzítették benne. Főbb szempontjai, hogy a memória csatlakozók könnyen hozzáférhetőek legyenek még beépített állapotban is, a hosszabb kártyák számára is legyen hely (a BUS mögött ne legyen magas alkatrész), és a processzor hűtésében a tápegység ventilátora is részt vehessen. Maga az elképzelés nagyon szép, de sajnos van néhány súlyos gyermekbetegsége.

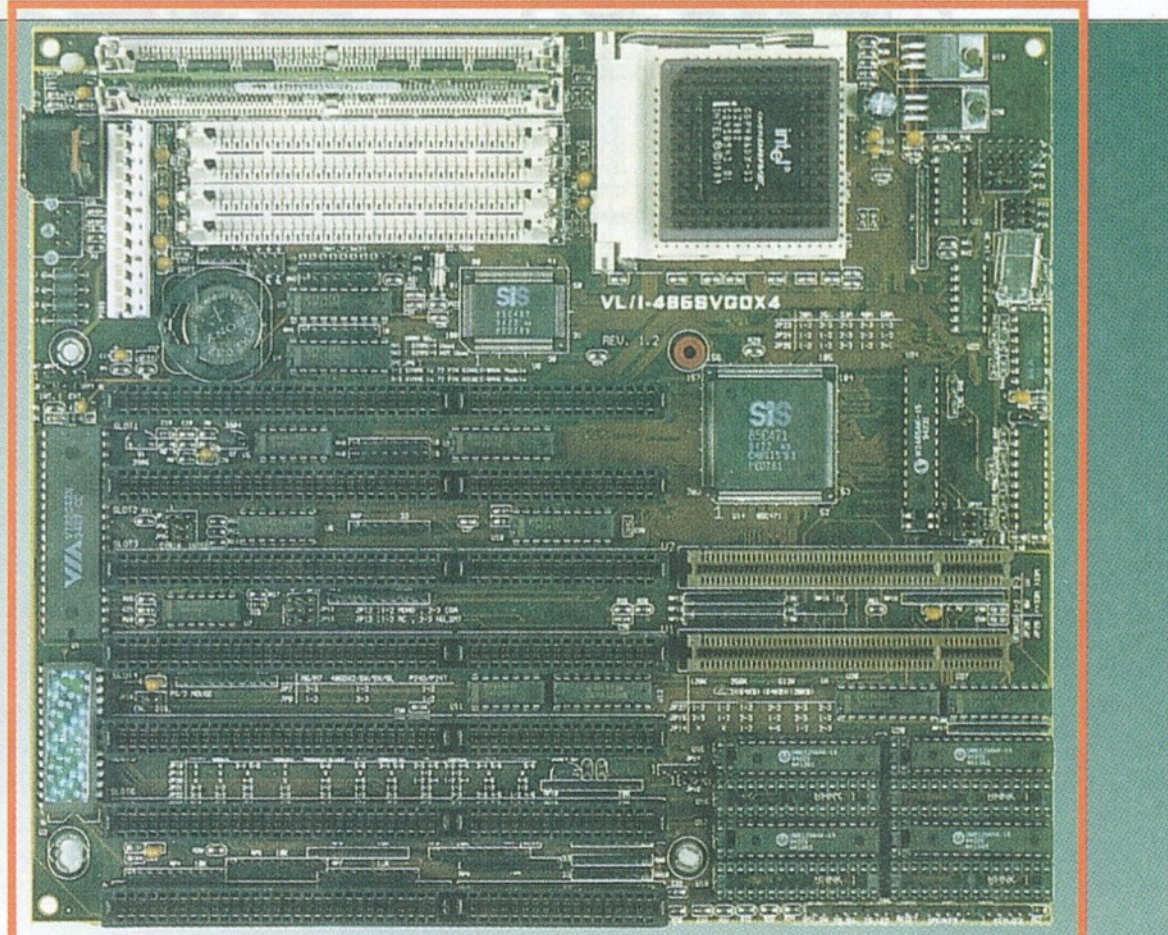
Az első és legszembetűnőbb természetesen az ár, ami jóval magasabb, mint a szabványnak nem megfelelő, azonos tudású alkatrészek esetében. Ezt a gondot az idő majd fokozatosan orvosolja, akár csak a másik, ennél még kellemetlenebb, „újszabvány” szindrómát. Ez, a csak esetlegesen előforduló, ám kopaszodást előidézően idegesítő probléma, a PC-re oly annyira jellemző, ahány gyártó, annyi szabványértelmezés jelenség-

nek köszönhető. A legkövetkezetesebben megalkotott szabványokat is képesek félreértelmezni a különböző gyártók, nem is beszélve azokról a előállítókról, akik a profit érdekében bármit ráírnak az alkatrészekre, függetlenül attól, hogy valóban megfelel-e a feltüntetett

Sajnos a két eset valamelyikének lett az áldozata egyik ismerősöm is: a frissiben beszerzett ATX alaplapja és háza nem passzol egymáshoz. Az alaplapon nem csak a jobb gépeknél megszokott soros, párhuzamos port és VGA kártya kapott helyet az IDE és floppy vezérlő mellett, de egy hangkártya is. Az a tény, hogy még felszereltségét nézve is egy kicsit drága volt, a házért pedig szemérmelenül sokat kértek, nem riasztotta el a vásárlástól. A heves felindulás oka az volt, hogy az alaplap hangkártya csatlakozói nem estek egybe a házon lévő furatokkal, a PS/2 billentyű és egér csatlakozó az alaplapon egymás fölött, míg a kivágás egymás mellett volt. Mindenkinek javasolni tudom csak, hogy bármilyen új szabványról legyen szó, győződjön meg az alkatrészek egymáshoz illeszthetőségéről, ha lehetséges, még a vásárlás előtt.

Térjünk azonban vissza az előző cikkben megkezdett gépösszerakási témához. A most következő alaplap beépítési útmutató a hagyományos alaplapokra és háztípusokra vonatkozik, az ATX szabvány szereléséről nincsenek tapasztalataim, és a finoman szólva korlátozott Internet hozzáférésem nem teszi lehetővé az informálódást.

A beállított alaplapot mindenféle bekábelezés nélkül be kell rakni a házba, talán mondanom sem kell, hogy olyan pozícióban, amilyenben rögzítve lesz. (A beszerelés iránya könnyen azonosítható a billentyűzetcsatlakozó és a BUS-ok segítségével.) Kétféle alaplaprögzítő furat létezik, az egyik a háztípustól függő műanyag távtartó számára egy egyszerű lyuk, másik a csavaros rögzítés mentes távtartójának készített csavarmenet. Bármilyen alaplapról és házról legyen szó, legalább négy, de általában több furat is található, melyek közül legalább egy csavarmenetes. Ez alól kivételt képeznek némely baby házak, ahol a menetes távtartó is egy egyszerű lyukon keresztül rögzítendő egy anyacsavar segítségével. Az alaplapot a távtartók segítségével tudjuk zárlat biztosan behelyezni, a csavaros rögzítés pedig stabilan a helyén tartja, megakadályozva, hogy a kártyák és csatlakozók ki- vagy lecsússzanak. A rögzítéshez szükséges csavaroknak, mű-





anyag távtartóknak és egyéb herkentyűknek a házhoz adott szerelési csomagban kell lenniük – ez csak újonnan vásárolt ház esetében igaz. A távtartókat először az alaplaphoz kattintsuk be, míg a menetes távtartót a tartókeret furatba tekerjük, ügyelve arra, hogy a réz menet ne szakadjon meg a túlhúzástól. A már említett kivétel baby házak esetében ez utóbbi is az alaplaphoz kerül, először a rögzítő csavarral. Az alaplap helyre rakásánál és a bepróbálásnál is gondosan kell ügyelni arra, hogy az alaplap, valamint a rajta lévő alkatrészek és csatlakozók ne súrlódjanak a házhoz vagy a tartóke-



rethez, mivel a ráforrasztott alkatrészek le- törhetnek, és az alapon lévő lakk védőréteg vagy akár a nyák külső rétege is sérülhet. A behelyezés mikéntje a beépítő keret típusától függ. A tornyoknál általában egy vágatba

kell becsúsztatni, míg a fekvő típusoknál a keretbe is be kell pattintani. Mindezek után következhet a csavaros rögzítés, hogy stabilizáljuk az alaplapot, ám ekkor is ügyeljünk arra, nehogy túlhúzzuk a csavart! Ilyenkor még egy dologra figyelmet kell fordítani, különösen

a tajvani gyártású házak és tápok esetében, ez pedig a szigetelés. A távtartók, mivel műanyagból készültek, nem vezetik a házban esetleg előforduló feszültséget, míg az alaplapon a csavarok számára kialakított furatok mindkét oldalát fém peremmel látják el. Szerencsétlen esetekben azonban nem találkoznak az alaplap ilyen furatai a beépítő keret menetes furataival, ekkor az alaplap minkét oldalára papíralátétet kell tenni, így a csavar és a menetes távtartó nem sérti fel az alaplapot, valamint ha véletlenül feszültség kóborol a házban, nem okoz zárlatot. Az alaplapi csatlakozók helyes kábelezése sajnos már a következő számra marad, de ígérem, a jövő hónapban nem fecsegek ennyit, s a bele- húzunk, különben sose rakod össze a géped...

Schuerue  
Schuerue@idg.hu

# CD-ROM

## LEMEZEK

ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL

**MIÉRT PONT MI? Mert a használt CD nem kopott CD!**

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,

...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,

...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,

...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

**Minden CD-t átveszünk**

**Készpénzért vagy bizományba**

## 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 klubtagságihoz

féláron jutnak.



RILLA E.C.

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

91°r

## 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 NYITVAE 11-01-IG

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

**EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR  
1997. JANUÁR 31-IG,  
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ  
A WIZARD'S-BAN!**



# M VÍZÉLY VIZÉLY

## SyQuestek tesztje Tesztlabor

Igen, a PC-X tesztlabor. A korábban megjelent tesztek kedvező visszajelzései arra ösztönöztek bennünket, hogy állandósítsuk a különböző perifériák, kártyák összehasonlító méreseit közlő cikkeket.

Saját tesztlaborot azonban körülményes lenne kiépíteni: kerestünk hát egy jól felszerelt szervizt, ahol csak kérni kell a tesztkörnyezet összetevőit, és a szervizes kollégák már húzzák is elő a polcról. A hely és az alkatrészek biztosításáért az ANT Ltd.-nek tartozunk köszönettel (külön köszönet illeti Czirbesz Endre szervizmérnököt, aki a péntek délután munkaidőn jócskán túlnyúló részét hajlandó volt a tesztelésre áldozni). Első tesztünk szállásadónk egyik specialitásának, a SyQuest cserélhető winchestereinek vizsgálatára.

A SyQuest márka általánosan ismert, előszeretettel építik be nagy tárat foglaló file-okat használó alkalmazások (pl.: DTP) futtatására rendszeresített számítógépekbe. A kezdetektől fogva jelen van a PC piacon, és a szerviz féltve őrzött kincsei között kiemelt helyet foglal el egy 10 MB kapacitású drive. Muzeális érték, nem csak kora (8-10 év), de MFM típusú csatoló felülete miatt is. Egy másik, "ilyet még nem láttál" kategóriájú eszközzel is összefutottam, ehhez a Note Book-okba készített 2,5"-os meghajtóhoz azonban lemezt is rejteget a rak-tár mélye. Mára a hozzá való 42 MB-os lemezek gyártását beszüntették, így ez is átkerült a múzeumba, pedig ötletes lehetőség az olcsóbb noteszgépek állandó helyhiányának leküzdésére (Süti gépében is egy 88 megás darab csücsül, alig használjuk már, de néha jól jön).

Tesztünkben a mai kínálat szerepel, hisz a SyQuest, igazodva a növekvő igényekhez, folyamatosan változtatja a piacot. A beépíthető kategóriában a szabvány a továbbiakban az 5,25" 200 MB meghajtó lesz – természetesen nem kell kidobni a régebbi 44 és 88 MB-os meghajtókat sem, hiszen ezek lemezei is használható-



ak benne. A 3,5"-os kategórián belül már régebben is az EZ sorozat hordozható drive-jai voltak meghatározóak. A 135 MB kapacitás azonban kevés a mai igényeknek, az új EZ Flyer 230 MB-ot tárol lemezenként, de a régi lemezek olvasására és írására is képes. Az SQ5200 SCSI II felületen köthető a számítógéphez, így nem csak PC, de Machintos környezetben is használható. A hordozható EZ Flyer kétféle változatban hozzáférhető, az SCSI II felületen kommunikáló változat mellett a PC tulajdonosok választhatják a párhuzamos porti megoldást is. A második lehetőség lassabb kommunikációt eredményez, de nem kell drága SCSI kártya minden gépbe, ahol használni kívánjuk.

Minden típushoz járnak azonos segédprogramok a lemezek kezeléséhez, valamint a drive beállításaihoz – DOS és a Windows különböző verziói alá és OS/2 rendszerekhez. Különböző parancsok vannak a drive lezárására – kezelőgomb véletlen lenyomása elleni védelem; a fix lemezként történő kezelésre – így nem ellenőrzi minden művelet előtt, hogy nem lett-e időközben kicserélve a lemez, ezért gyorsabb az írás olvasás; valamint a drive cache lehetőségeinek ki-be kapcsolására, melyek szintén a műveleti sebességet növelik. Az EZ flyer SCSI dobozában nem csak a software-ek, de a le-

írás fordítása és egy külső 25 D-SUB típusú SCSI kábel is helyet kapott. A drive címének beállítása is igen érdekes, a bekapcsoláskor benyomva tartott eject gomb lépteti cím megadási módba, ezek után a lenyomások száma határozza meg az SCSI ID-t.

A tesztkonfiguráció összeállításánál szem előtt tartottuk, hogy nem mindenki engedheti meg magának csúcskategóriájú alkatrészek megvásárlását, ezért egy közepes teljesítményű, de elfogadható árú gépet építettünk fel. Acorp Intel VX chipsetes PCI alaplapban egy AMD 5k86 PR100 processzor, 16MB 36bit SIMM (nem EDO), egy Cirrus Logic 1MB PCI videokártya és egy Quantum 540MB IDE vinyó alkotta a lelkét. SCSI vezérlőből kétfélet is használtunk, Adaptec 1542 ISA P(P és Adaptec 2940 PCI P(P típusokat – a teszt adatokon is látszik a különbség. A tesztelést DOS alatt végeztük, mindenféle cache bekapcsolása nélkül. A Norton Diskcache és társai látványos átviteli többletet is adhatnak, de hatásukat befolyásolja az átvitt adatok mérete, az adatok töredezettsége és számtalan egyéb jellemző, az üres tesztlemezeknél azonban irreálisan magas értékeket eredményeznének. A hardware cache megoldásokkal (pl.: vezérlőkártyára integrált memória) hasonló a helyzet: a 4speed és a CT Test programcsomag HD Bench modulját használtuk, melyek többek között a ma már ősi CD-X 1. számán is megtalálhatóak. Más operációs rendszer alatt nem végeztünk méréseket, egyrészt megbízható tesztprogram, másrészt az adott operációs rendszer hiányában.

Várjuk véleményeket, és elvárásaitokat, a tesztlabor rovathoz kapcsolódó ötleteiteket a szerkesztőség címére, hogy valóban azokat a dolgokat mérjük meg, melyek érdeklik az olvasókat, és minél használhatóbb formában közölhessük.

Schuerue

Típus	SQ5200C				SQ5200C				EZFlyer 230				EZFlyer 230				EZFlyer 230				EZFlyer 230							
Gyártó	SyQuest				SyQuest				SyQuest				SyQuest				SyQuest											
Kapacitás	200 MB				200 MB				230 MB				230 MB				230 MB											
Csatoló	SCSI II				SCSI II				Párhuzam				SCSI II				SCSI II											
Megjegyzés	Adaptec 1542CP ISA P. & P.				Adaptec 2940 PCI P. & P.				Adaptec 1542CP ISA P. & P.				Adaptec 2940 PCI P. & P.				Adaptec 2940 PCI P. & P. drive fixed, locked											
4speed	1136				2218				599				753				1127				1127							
CT HD bench	.5 KB	64 KB	max.	átlag	.5 KB	64 KB	max.	átlag	.5 KB	64 KB	max.	átlag	.5 KB	64 KB	max.	átlag	.5 KB	64 KB	max.	átlag	.5 KB	64 KB	max.	átlag	.5 KB	64 KB	max.	átlag
Foly. Írás	25,9	427,5	431,0	308,7	25,9	1219,	1221,	706,	29,4	650,6	666,0	441,3	45,6	1050,	1051,	692,	58,2	1742,	1836,	1191,5	85,6	1999,1	2181,	1392,	2181,	1392,	2181,	1392,
Foly. Olv.	68,7	1384,	1384,	773,8	99,9	1832,	1832,	971,	167,7	772,9	801,3	621,8	54,9	1147,	1147,	741,	75,2	1735,	1759,	1117,4	118,1	2565,1	2568,	1554,	2568,	1554,	2568,	1554,
Véletlen. ír.	26,0	409,0	412,1	289,8	28,0	1125,	1125,	657,	37,5	678,0	682,8	445,9	39,3	933,4	934,1	602,	38,2	1418,	1418,	811,2	42,4	1445,9	1460,	828,0	1460,	828,0	1460,	828,0
Véletlen. O.	52,9	799,6	802,8	481,0	49,1	938,8	1035,	571,	43,4	622,1	622,3	399,6	29,1	852,8	856,8	495,	28,4	1244,	1244,	675,6	30,5	1274,6	1281,	703,4	1281,	703,4	1281,	703,4
Ismételt F. I.	25,8	427,9	431,9	308,8	25,9	1217,	1217,	701,	29,3	649,1	677,9	440,6	45,4	1063,	1063,	693,	56,2	1953,	2003,	1209,8	82,1	2238,	2246,	1405,	2246,	1405,	2246,	1405,
Ismételt F. O.	71,3	1380,	1380,	773,6	106,8	1803,	1803,	965,	172,2	759,0	783,7	617,7	55,4	1097,	1122,	734,	76,3	1546,	1596,	1063,9	137,1	2095,9	2095,	1376,	2095,	1376,	2095,	1376,
Ismételt V. I.	25,7	409,8	411,	290,1	28,5	1126,	1126,	653,	36,8	647,2	674,5	446,5	36,5	957,6	957,6	613,	36,8	1467,	1467,	833,7	37,6	1505,1	1505,	856,7	1505,	856,7	1505,	856,7
Ismételt V. O.	57,4	799,3	806,1	481,3	53,8	936,0	1030,	570,	44,5	620,0	620,0	399,6	30,9	859,7	871,2	497,	31,9	1218,	1236,	684,1	31,8	1330,7	1330,	721,6	1330,	721,6	1330,	721,6
Meghajtó ára	68 900 Ft.-				68 900 Ft.-				63 900 Ft.-				63 900 Ft.-				63 900 Ft.-											
Elfogadott lemez	200MB	88MB/44MB	200MB	88MB/44MB	200MB	88MB/44MB	200MB	88MB/44MB	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135	EZ Flyer	EZ 135
Ára (Ft.-)	13 900	9 500/8 850	13 900	9 500/8 850	13 900	9 500/8 850	13 900	9 500/8 850	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400	4 950	4 400



## Minőségi hangok a térben 2

### Hangdobozok

Decemberben kezdtük meg az Altec Lansing Multimédia ([www.altecomm.com](http://www.altecomm.com)) cég hangfalainak ismertetését, a kínálat bőségének (és állítólagos szószátyárságomnak – rendszeresen „kurtítalak” – a szerk.) köszönhetően azonban csak néhány típust sikerült bezsúfolni a rendelkezésre álló helyre. Következzen a folytatás – ráadásként egy fejmikrofonnal, továbbra is a PIXEL jóvoltából.



#### ACS45 Power Cube Speaker System

Kicsi a kocka, de csinos. Két asztali, monitor mellé helyezhető hangszóróból (melyek természetesen mágnesesen árnyékoltak) és egy mélysugárzóból áll, ez utóbbi tartalmazza a tápegységet is. Összekötése igen egyszerű, kezelőszervből azonban csak keveset találunk rajta – a subwoofer hangerejének szabályozóját magán a mélysugárzón, és nyomógombos hangerőszabályzót az asztali egységen. Igazán érdekes, hogy a két jelbemenet bármelyikén érkező jel bekapcsolja az áramellátást, amint a beérkező jelek megszűnnek, pár másodperc múlva a hangszóró is visszakapcsol készenléti üzemmódra. Teljesítménye kicsi, az asztali egységé 2x6, a mélysugárzóé pedig 20 Watt. Ennek ellenére, ha nem a házihibi hangosításához, csak a játékok és egyéb alkalmazások tisztességes megszólaltatására kell, akkor bőségesen kielégítő.

#### ACS55 Power Gaming Speaker System

A fekete hangfalaknak nem csak a formatervezése különleges, de túllép a PC hangfalakkal szemben támasztott általános követelményeken. Megfelel a Dolby Surround szabvány követelmé-

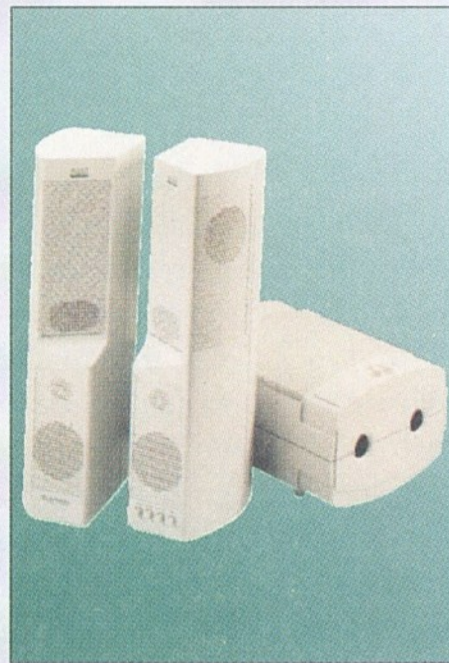
nyeinek, amely annak idején forradalmi újításnak számított a térbeli hangzás eléréseért folytatott versengésben. A sztereó plusz háttérsugárzó rendszerekkel ellentétben, ebben az esetben az asztali egységek a hagyományos két utas egységen kívül tartalmaznak egy háttérsugárzót is, amely az oldalról érkező hangok segítségével teszi teljesebbé a térbeli hangélményt. Az asztali egységek teljesítménye darabonként 2x12 Watt, a

mélysugárzó pedig 40 Wattal bír nyomulni. Kisebb lakásban elégséges egy házihibi zenei igényének kielégítésére. Külön szabályozhatjuk a mélysugárzó, a központi és a háttérsugárzó egységek hangerejét, így a különböző stílusú hangzások igényéhez igazíthatóak, sajnos csak a hangkártya beállító programjában szabályozhatjuk a magas és mély hangok kiemelését, valamint az oldalak egymáshoz való viszonyát.

#### ACS500

A gyártó állítása szerint az egyetlen olyan, a PC hangoztatására kifejlesztett eszköz, amely megfelel a Dolby Pro-Logic szabvány elvárásainak. A hangszóróegységekbe (mind a jobb, mind a bal oldaliba) be van építve a normál két utas hangszóró, a háttér és a közepsugárzó is. A formatervezés elsődleges célja a hangszórók megfelelő helyének kialakítása volt, de tetszetős alakot is eredményezett. Az ACS500 esetében nem kell semmiféle számítógatást végezni, hogy hol a legjobb a térhatás, a két hangszórótornyot a monitor két oldalára, pontosabban a fejünkől egyenlő távolságra kell helyezni, a mélysugárzót pedig középre, az asztal alá. A hátlapon rengeteg csatlakozót és kapcsolót találunk. A ki-be kapcsoló mellett itt található az üzemmódváltó, amivel normál sztereó, vagy Dolby Pro-Logic rendszerként használhatjuk, valamint egy noise kapcsoló, aminek a pro-logic rendszer hangolásakor van szerepe. Kivezették a jobbal, a háttér- és a közép hangszórót is, melyek bekötésével, az asztali egységbe épített hangszórókat letiltva, szerepüket át lehet adni külső hangfalaknak, így akár egy egész szobában megteremtve a térhatást.

Az előlapon a hangerőszabályzót találjuk, valamint a közép, háttér hangszórók és mélysugárzó teljesítmény szabályozóját, melyek pro-logic



üzemmód esetében jutnak lényegi szerephez. Balance állításra nincs lehetőségünk, hiszen a hangszórókat egyenlő távolságra kell helyezni fülünkkel. A hangrendszer még az én „nem igazán vájt fülem” számára is olyan élményt

nyújtott, hogy nem kevésbé sajnálom majd visszavinni a Pixel-be, de sajnos a profi hangrendszerekhez képest alacsonynak számító ára most megfukudná költségvetésemet. Az élettartam tesztre vonatkozó ajánlatomat természetesen fenntartom.

#### AHS10 Communication Headset

Mióta az „információs szuperstrádán” nem csak adatjelek konvojai, de élő beszélgetések is száguldanak, megnőtt a különböző kéz nélkül használható mikrofonok utáni igény. A vizsgált fejhallgató nem tud többet, mint a Hi-Fi boltok kínálatán szereplő jó minőségű és kis súlyú fejhallgatók, de előnye, hogy található rajta egy mikrofon, amely hajlékony szárának köszönhetően könnyen a használó szája elé görbíthető. Igen kellemes meglepetés volt, hogy a mikrofon tápellátását PC-k esetében külön adapter biztosítja a MIDI csatlakozón keresztül. A biztos tápellátásnak köszönhetően a mikrofon igen tisztán képes rögzíteni, így nem csak az audiochat felhasználásokban, de a különböző hangfelismerő alkalmazásokban is ideális eszköz. Hiányoltam a hangerő szabályzás lehetőségét, bár a kiegészítőként megvásárolható vezérlőegység megoldást kínál ezekre a problémákra.

Schuerue  
e-mail: [Schuerue@idg.hu](mailto:Schuerue@idg.hu)





# M VÍZÉLY

## 3D Studio Max

# 3D Studio

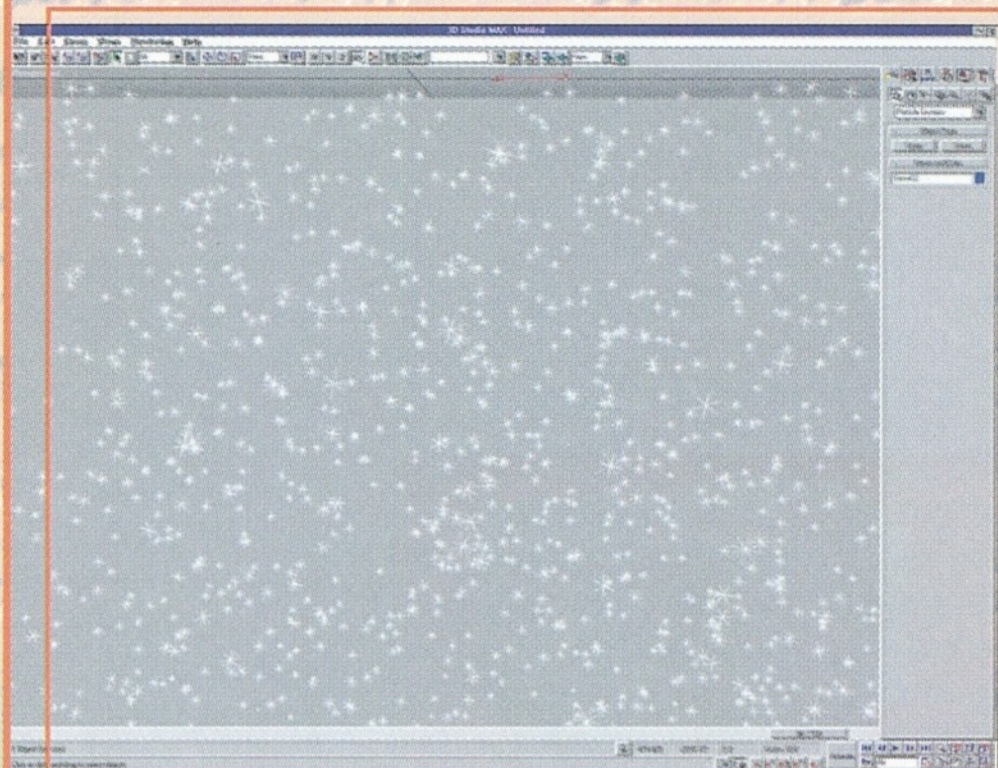
Legutóbb hullámvasútról szólt az ígéret, tekintve, hogy január van, most ez nem aktuális, beszéljünk inkább egy hasonló mozgásról, egy bob-pályáról. A helyzet legyen a következő: ne csak egyszerűen egy tepsi csússzon végig a pályán, hanem mondjuk valamelyik kevésbé ismert logó. Ez lehetne valamilyen tea, üdítő vagy egyéb közártalmas élvezeti cikk emblémája, de mi most válasszuk mégiscsak a PC-X-ét. Így lesz a legegyszerűbb.

**R**emélhetőleg esik a hó, így nem kell a gépünk előtt ücsörögni. Egy másik lehetőség a hóesést tekintve, hogy nem azt teszi, ilyenkor a szállingózó hópelyheket a 3D Studio MAX teszi elérhetővé. Nagy vonalakban már volt róla szó, hogyan is tehetjük ezt meg Create/Geometry-Particle System/Snow: irdatlan hóesést érhetünk el, ha a Count értékeket nagyon nagyra tesszük,

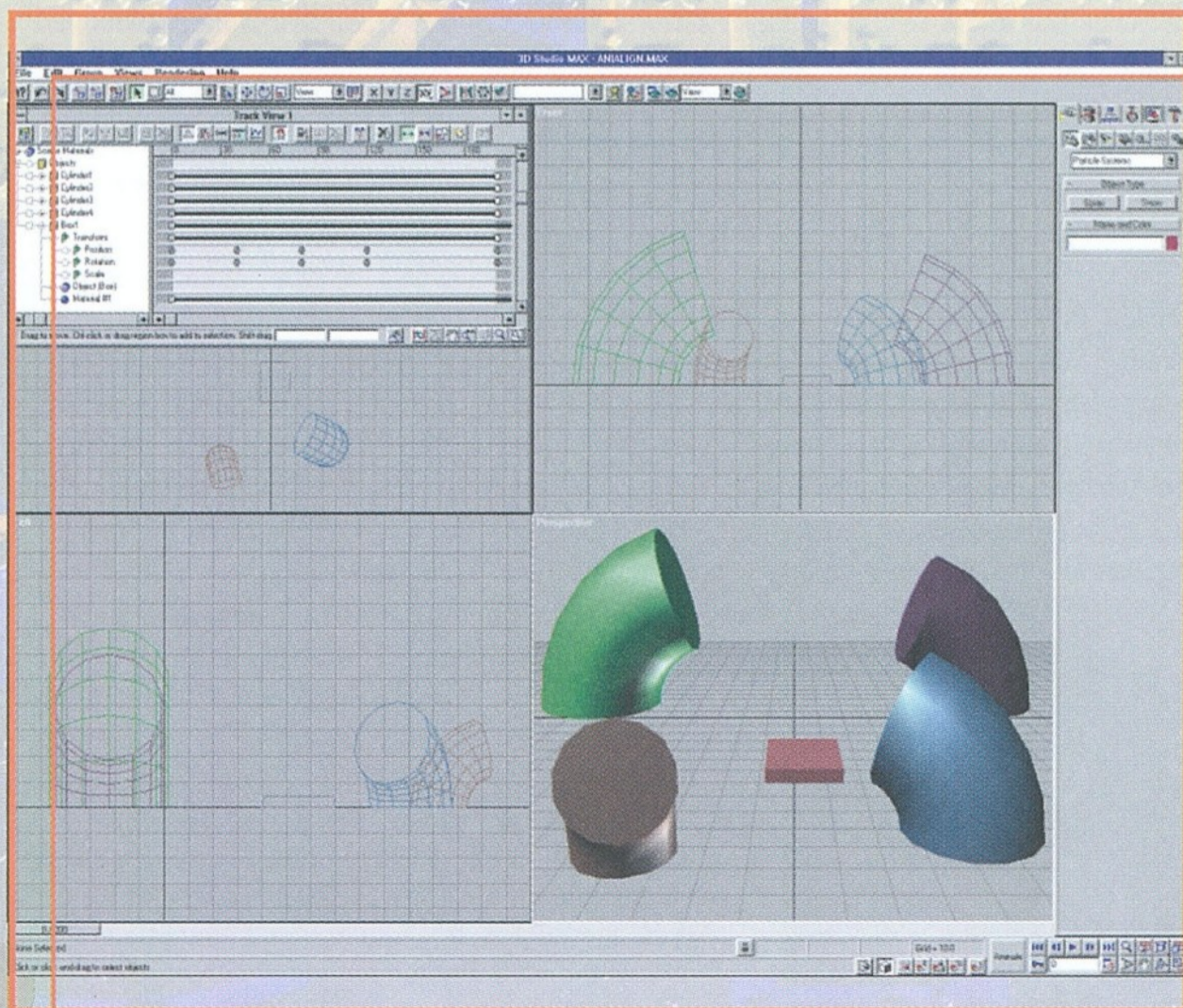
ilyenkor számítsunk egy kis számításra is, mármint a processzor részéről.

És most a bob-pálya: először is készítsük el a logót és utána ültessük rá a lesikló pályára. A Views/ Backgroundnál tegyük be háttérnek azt a képet, amit a WWW.IDG.HU/PCX oldalról letöltöttünk. Ez a PC-X logó. Mondjuk felülnézetből rajzoljuk körbe a Create/Shapes-Splines segítségével. A „MAGAZIN” szöveg most elmarad, aki persze úgy gondolja... Négy zártgörbénk van, melyeket többféleképpen is térbelivé tudnánk varázsolni, most azonban a Modify/Bevel funkciót használjuk. Ez a 3D STUDIO MAX 1.0-ban nincs.

Mi is az a Bevel? Klasszikus fogásról van szó. Egy logó vagy egy felirat 3D-ben való átalakítása során önmagában kevés, ha csak egyszerűen „kihúzzuk”, ennél sokkal látványosabb eredményt ad, ha a „kihúzott” test éleit úgymond letörjük vagy lecsapjuk. Ezt a letörést nevezik Bevelnek.



A Bevel paraméterei önmagukért beszélnek. A testnek háromféle profil mérete lehet, kiindulás pedig maga a zártgörbe. Először kapcsoljuk be, hogy további egy vagy két profilra lesz-e szükségünk, majd az értékeket finoman kezdjük el állítani. A Level 1-nél az Outline mértéke maradjon 0, a Level 2-nél pedig a letörési magasság megadása után adjuk meg a letörés nagyságát is. Szükség esetén a Level 3-t is állítsuk be. Miközben az Outline állításával foglalatostkodunk, figyeljünk arra, hogy a betűnk felismerhetőek maradjanak. A paraméterek beállításával elérhető az is, hogy a letörés ne egyenes szakasszal történjen, hanem egy ívvel. A PC-X logóban a kötőjel letörési értéke jóval kisebb lesz, mint a többi betűnél, ahol a beállítások azonosak. Már is felmerül egy ötlet annak kapcsán, hogy a 3D STUDIO MAX-ban a numerikusan megadható paraméterek az ANIMATE aktiválásával animálhatóak. Mondjuk az, hogy a betonból nőjenek ki a betűk, majd az élek törjenek le, kb. 3 perces munka, ami a R4 esetében 2-3 óra volt. Most pedig keressünk olyan vad anyagokat, amit a PC-X logóra nyugodt szívvel ráfeszíthetünk. Ideális esetben és egy kis retusálási munkával igénybe vehetnénk a körberajzoláshoz használt képet is, de a felbontása elég alacsony. A TARANTEL.TGA képnek érdekes rajzolata van, ami alá különböző színeket teszünk, a hátteret is elkészítjük és kész a következő havi PC-X borítója. Ez így kicsit túlzás, de hát ki tudja?





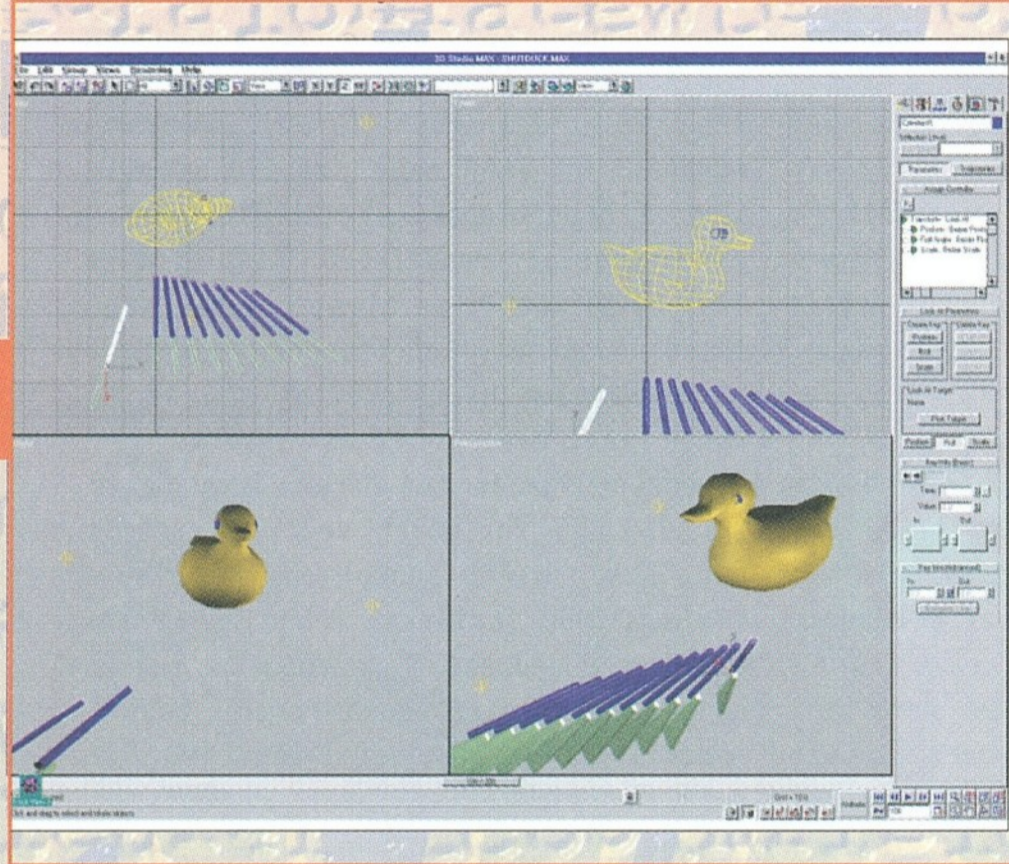
# 3D Max

Gyerünk! A pályamunkálatok következnek. Először is próbáljunk meg összehozni egy olyan görbét, ami a lesiklás pályája lesz. Ha ezzel végeztünk és tényleg dögösen néz ki, akkor menjünk el kávézni – megérdemeljük. A Create/Space Warp/PathDeformt kiválasztva, a Pick Path-ra, majd az elkészített

4. Az Axis helyes megválasztása is nagyban hozzájárul a sikeres akcióhoz, amit nyomon is tudunk követni, ha váltogatunk az X Y Z között.

Amennyiben mindez megvan, nézegethetjük, hogy a Percent érték változásának függvényében, a logó hogyan szaladgál a pályája mentén. Ennyit a téli örömeokről, most valami tök más következik.

Hasznos dolog néha leugrani a boltba, mindig lehet kapni valami érdekeset. A Scene alkönyvtárban az első példázat azonnal nagyon érdekfeszítőnek tűnik. A file neve ANIALIGN.MAX. A történet szerint a régi DOS királyok idejében rendkívül nehéz próbatétel volt a következő feladat:



pályára kattintva egy tüskés pályát kapunk, ami csak ilyenformán alkalmas arra, hogy a PC-X logó végigszánkózzon rajta úgy, hogy a logó formája kövesse a görbe vonalát, sőt a kanyarokban dőljön be. Ehhez a következő dolgok szükségesek még:

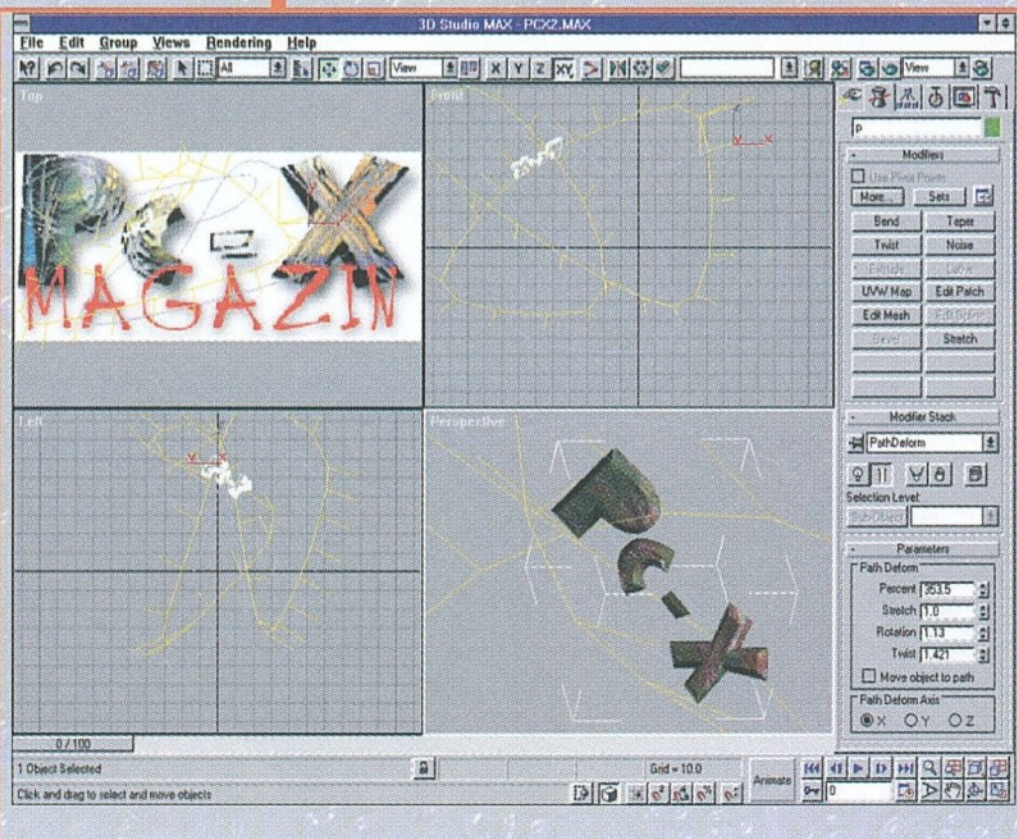
1. A PC-X logót a Bind To Space Warp segítségével (felső ikonsor, balról a hatodik ikon) kössük össze a „tüskés” pályával.

2. Ezek után a kiválasztott tárgy a logó legyen, a Modify-ban megjelennek a paraméterek. A Percent értéke azt adja meg, hogy a pálya mentén a logó hol tartózkodik. Ennek segítségével lehet majd önálló mozgásra bírni, az ANIMATE bekapcsolásával.

3. A Stretch, Rotation, Twist paraméterek segítségével pedig a görbe követési „lazaságot” határozzák meg.

szükséges .MAX file-t, az először is alkosson négy darab hengert, mint ahogy a képen látható Create/Geometry-Standard Primitives/Cylinder. A paraméterek megválasztása a következő lehet: Radius=20, Height=70, Height Segments=5, Cap Segments=1, Sides=12. A többi henger paraméterei is legyenek hasonlóak!

A testek hajlításának mikéntje már szerepelt régebben ezeken az oldalakon, most csak röviden Mo-



dify/ Modifiers-Bend. Az értékek legyenek mondjuk Angle=90, a Direction=0 az utolsó képen pedig 90, a Bend Axis=Z.

A többi hengernél is kb. ilyen értékeket adjunk meg. Annyiban legyenek mások a beállítások, hogy a pizzás doboz fejelgetése ne egymásnak háttal álló játékosokkal történjen. Az elforgatással, elmozdítással is korrigálhatunk.

Van négy darab, „fejét” ingató, deli oszlopunk, hajlott háttal. Tegyük közéjük egy olyan testet, ami arányaiban emlékeztessen egy pizzás dobozra.

Most kezdődik a játék. Először is kapcsoljuk be az ANIMATE kapcsolót. Utána döntsük el, hogy hol legyenek a kulcsfázisok. A doboz legyen a 0. képen az oszlopok között a talajon, utána minden 25. képen más-más játékos homlokán pihenjen meg. Lépünk a 25. képre és a felső menüpontok közül az Edit-et válasszuk. Akinek Edit nem annyira szimpatikus, az a felső ikon sorból az Align ikont lebontva, és az alatta lévő ikont választva is elérheti a Normal Align funkciót. A funkció aktiválása után a kiindulási tárgyra bökünk, majd a cél tárgyra. A megjelenő dialógus ablakban állíthatunk, illetve finomíthatunk a kiindulási tárgy helyzetén, nekem elég volt a Flip Normal-t bekapcsolni, a többi paramétert nem bántottam. Az 50. 75. és 100. képeken a többi tárgy „homlokára” is illesszük rá a dobozt a Normal Align segítségével.

Lejátszva az animációt, láthatjuk, hogy vidáman fejelgetik egymásnak a pizzás dobozt, ha megunták, akkor pedig kolásüveggel is megtehetik ugyanezt.

Legközelebb egy kis Kacsavadászatra invitálok mindenkit, illetve az Inverse Kinematics kerül terítékre a 3D Studio MAX. A tél örömei tovább tartanak és a MAX-éből is van még hátra. Halihó!



# Aréna **Levrov**

Remélem, mindenképp volt karácsony, senki nem tévesztette össze a „harácsonnyal”, és mindenki boldog tulajdonosa minimum egy pár zokninak – anyutól, és egy pár audio/video kazettának, floppy disknek – aputól. A mostani alkalommal oktató jellegű levelezéssel kezdeném a rovátkát... mondhatni levelező tanfolyamot tartok. Szeretném, ha mindenki figyelmesen elolvassá, mert ha nem, akkor legközelebb az egészét újra belerakom a levrovba CSUPA NAGYBETŰKEL! Különböző is, ha már nem szeretnek minket a hardware gyártók, legalább ti tudjátok, mi a helyzet.

Először azonban kötelességem megköszönni egy képeslapot, amit Győri Péter küldött. Annyira tetszett, hogy (remélem) megtaláljátok ezen az oldalon, ha Süti is úgy akarja. Nem is tudunk ellenállni a kérésnek, és a kért FIFA 97 demót feltettük a CD-mellékletre. Még decemberben...

Szóval az S3 Trio 64 V+ a sírás tárgya, sőt, ha vicces kedvemben lennék, azt mondanám, trágya, mert bár két megás is, true color is lehet, de nem teljesen jó. Az újabb problémafelvetés Székely Ákostól származik. Íme:

„Halihó!

Na mondhatom szép kis leve-

let írtam Nektek a múlt hónapban! Szerencsétekre (!) egyszerre küldöm el az ehavival, így egy füst alatt letudhatjátok a kettőt. (Nem beszélve arról, hogy így egy levél árán kettőt tudok elküldeni. Olyan mint a Wash&Go, kettő az egyben.) (A másik levél a CD-Levrovban, már aki kíváncsi rá – Newlocal)

Komolyan mondom, ez az újság színvonalasodik! No nem kell azért elbizni magatokat, de azért van mire büszkének lennetek. Például a leírások minősége kitűnő. Egyikből sem hiányzik a PC-X-es humor. Egy kicsit rosszul érint, hogy megszűnik a Hardware Depo, de kíváncsian várom a barkács rovat fejleményit. Asszem ennyi dicséret elég is. Most jöjjenek a zord szavak:

Kedves TRf !

Nem tudom, hogy a CD-n levő Tr-Fix Akták nevezetű cikkekben kikre céloztál, de én mindig végigolvasom a cikkeiteket. S teszem azt a Windows WordPad-jában ugyanis nekem is S3 trio64V+-os videokártyám van. Nos ezt csak azért írom, mert Te azt mondád a cikkedben, hogy a fent említett videokártyán Windows alatt ne futtassuk a pcxmenu.bat-ot, mert lefagy. Szóval én SOHA nem futtattam Windows alatt a PC-X CD-t és mégis! (És ugye Nortonból vagy Volkovból sem?! – TRf) ... Az S3 patch tök jó, csak hát azzal sem akar menni ez a fránya CD. Szeretném végre „rég” pompájában látni a PC-X CD-t...

Úgy érzem, hogy egyrészt TRf-et kell megvédenem, mert szerencsére (sajnos?) nem az ő hibája, mert már rég kijavította volna, másrészt szeretném, ha mindenki ráébredne végre, amit nagyon sok gyártó igyekszik titkolni, hogy az olcsó alkatrész valamiben kevesebb, mint

a 15 százalékkal drágább. Nem akarok senkit elkészeríteni, de van olyan információ is, hogy a S3FIX.ZIP, ami a hivatalos javító program, nem jó mindenképp, sőt még volt olyan Virge3D tulaj is, akinek hasonló problémája merült fel (ezt alátámaszthatjuk, mert az egyik Virge tulaj behozta kártyáját, és a mi gépünkben kifogástalanul futott a PCXMENU. Szóval...). De mit tegyünk, ha a Trio kártya gyártója úgy döntött, hogy 32 bites módban nem fog egészen jól működni a VESA 2.0 meghajtó. Az történik ugyanis, hogy amikor kiadja egy program a szabványos VESA képernyőtörlesztés utasítást, az ahelyett, hogy végrehajtodna rendesen, inkább véletlenszerűen lefagy. Vagy inkább mondhatnók, elég nagy százalékban. Egyébként a hibajelenség legtöbbször a Pentium VX-chipsettel rendelkező alaplapon és a Trio 64 V+ között merülnek fel, és ha a kettő közül bármelyiket lecseréljük, megjavul. (Pl.: Pentium HX-chipsettel jó, de az S3-Virge kártyával a VX-es alaplapon is jó). Egyébként igazán nem értem, hogy ha az ember 250.000 forintért vesz egy számítógépet, akkor miért spórol egy jó alaplapon? Maximum 3000 forinttal több, és az alaplapon a lelke a gépnek! A jó autó is megsínyli, ha utángyártott kelet-román vagy déltadzsikisztáni hengerfej-tömítést veszünk bele, annyira, hogy akár az egész motor gyengélkedni fog. Jó, ha figyelembe vesszük, hogy annyival nem olcsóbb, hogy megérje még egyet venni belőle...

Két dolgot még mindenképp hozzá kell tennem: nem csak a PCXMENU fagy meg, hanem minden más Windows 95 alól és DOS módban indított program is, valamint, hogy a PCXMENU csak a DOS6.22-ig bezárólag garantálja a hibátlan futást. Ettől függetlenül megpróbáljuk a Trio gyártóinak hibáját valahogy megoldani, áthidalni, TRf meglehetősen sokat izzad rajta...

A következő sírás(ó) témája a helyesírás(ó), amelyet a CD-n folytatunk. Pusztán azért, mert olyan helyesírási hibák következnek, amelyek nem tűnnek nyomdafestéket...

Vlagyimír Levrov, alias Newlocal

## PC-X User programozási rovat

Izé... Ööö... Hát, szóval, hogyis mondjuk el nekik... Elcsesztük, jól van na! A PC-X User rovatot jól beharangoztuk, mindenkit felcsigáztunk, aztán egy alapos félreértés miatt lemaradt a decemberi CD-ről. Bocs mindenképp, de most már tutira feltesszük a CD-re, használjátok egészséggel!



# Jack Csapóvilág



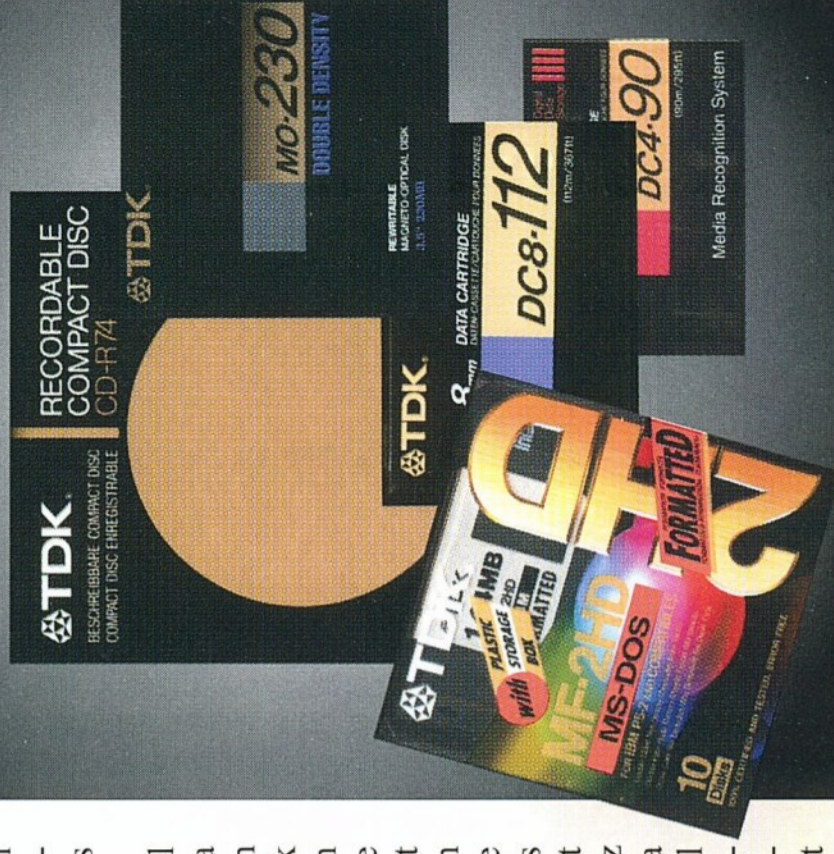
Jack nem volt zöldfülű, tapasztalt már egyet, s mászt az életben. Tanúja volt egy-két formálásnak, újraparticionálásnak. Látott már alaplapokat kimenni a divatból, címzetes processzorokat nyugdíjba vonulni, ramokat az utcasarkon magukat árulni. A cyber-térben éppoly kevés a megnyugtatóan biztos hely, mint itt a vadnyugaton - gondolta Jack, és áldotta jó sorsát, amiért a Nagy Monitor mindig a helyes irányba vezette lépteit. Mindig az elesettek pártjára állt, mindig a bajbajutottak oldalán harcolt. Szerte a vadnyugaton fel-fellobbanó táborúzeknél hálával emlegették megbízhatóságát, csodálatos tetteit, amellyel veszályba került megabyte-ok százait mentette meg a biztos pusztulástól.

Az ivóban ülv Jack éppen Billy Winchester szomorú végéről számolt be C. D. író barátjának, akit már a vasárnapi iskola Tanár Diák Körében megkedvelt. C. D. eredeti nevét senki sem ismerte, a vadnyugaton csak lemezlovasként emlegették alakját, melyet állandó titokzatosság övezett. Jack azonban érezte, bármily szívesen maradna, nem időzhet soká, mentette hát, ami menthető volt Winchester hagyatékából, majd búcsút intett C.D.-nek, hiszen tudta, előnye a banditákkal szemben legfeljebb 400 Megaperc lehet. Jacket nem ejtették a feje lágyára, még sokáig szerette volna scannelni a lányokat, és hallgatni Sound Blastert, a bázongoristát. De mindenekelőtt fel akarta keresni midi torony házában Merev Lemez törzsfőnököt, minden perifériák bölcs vezérét, hogy felajánlja segítségét a banditák elleni harcban. Felugrott hát az első local busra, döcögött néhány megállót, majd megigazította drive-rében a floppykat, megköszönte Gigáját, határozott save as-tokkal elköszönt a többi utastól, és gyors mozdulattal kilépett az Ablakon.

## Mi mindig készíthetünk biztonsági másolatot!

# Olajra lép

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





## Az Automex Csoport tagjai:

### · Automex Hardver Center

Témakör: Új és használt számítástechnikai eszközök, teljes számítógép konfigurációk, bővítés, átépítés, garancián túli javítások, általánydíjas szervíz, hálózatépítés, szaktanácsadás.  
Cím: 1077. Bp. Wesselényi u. 21. Tel.: 3-512-351, 2-680-885.  
Fax: 2-678-546

### · Automex CD-Center

Témakör: CD-ROM szoftverek, tokok, tartók és más kiegészítők forgalmazása  
Cím: 1077. Bp. Wesselényi u. 21. Tel.: 2-680-885, Fax: 2-678-546

### · Automex Nagyker (Automex, CD Byte)

Témakör: CD-ROM szoftverek, kellékanyagok nagykereskedelme  
Viszonteladók jelentkezését várjuk! Kedvező feltételek, bizományosi konstrukció.  
Cím: 1072 Bp. Nagydíófa u. 19. Hardver: 351-2-351, Szoftver: 2-663-480, Fax: 2-678-546

### · Automex Astoria CD-ROM Shop (PC Trafik)

Témakör: CD-ROM szoftver, irodatechnika, telefonok, kiegészítők  
Cím: 1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel.: 3-515-015, Fax: 3-223-817

### · Automex Media Store

Témakör: MIDI, műsoros audio és videokazetták, biztonságtechnika, kiegészítők  
Cím: 1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel.: 3-515-016, Fax: 3-515-017

## Szolgáltatásaink:

### · Klubtagsági rendszer (Az Automex CD-Center adja ki)

Több ezer klubtagunk élvezi az Automex CD-Center által, számukra biztosított kedvezményeket. Az évi 6.000,- Ft-os tagsági díj ellenében klubtagjaink 10% kedvezményt kapnak a fent felsorolt értékesítési egységekben történő bármely szoftver megvásárlásakor. Kiegészítők esetén a kedvezmény mértéke 5%. A rendszeres tájékoztatás és a speciálisan klubtagok részére meghirdetett akciók mellett, a postai utánvétellel rendelt cikkek után a postaköltséget átvállaljuk. (Megj.: A MTV képűség szerkesztőségéhez érkező megrendelésekre a klubtagsági rendszer kedvezményei nem vonatkoznak!) Kérje klubtagsági tájékoztatónkat! Diákoknak a tagsági díjból 50% kedvezményt biztosítunk. Legyen klubtagunk Ön is!

### · Postai utánvétel

A boltjainkban forgalmazott áruk nagy részét postai úton is megvásárolhatja. Kivételt képeznek a bruttó 50.000,- Ft-nál nagyobb egységárú tételek, ill. a túlsúlyos vagy fokozottan törékeny cikkek melyek szavatosságát a szállítási mód miatt nem tudjuk vállalni.

A termékek megrendelhetők személyesen (az adott bolt eladóinál), telefonon (Tel.: 2-680-885 / 24 mell.) vagy levélben (1410 Bp. Pf.: 185). A klubtagsági feltételeket is csak az ilyen formán beérkezett rendelésekre tudjuk érvényesíteni.

A megrendelhető tételekről részletes listát kaphat ha:

- boltjainkban érdeklődik
- levélben vagy telefonon megrendeli
- faxon hívja a FaxInform 24 órás szolgáltatását és lekéri saját faxkészülékére (FaxInform: 2-679-916)
- a Teletext 659, 682, 692, 737 oldalait figyelemmel kíséri (A TXT tartalma a Faxújságról is lekérhető)
- ellátogat a [www.automex.com](http://www.automex.com) címen található Virtuális Áruházunkba.

Minden küldeményt érték utáni postaköltség és csomagolási díj terhel, melyet a megrendelő átvételkor egyenlít ki a küldemény értékével együtt. Külön kérésre lehetőség van a termék házhoz szállítására, esetleges telepítésére, vagy szervizelésére is. A készletről megrendelt tételeket 3 munkanapon belül kipostázzuk. Tegye próbára gyorsaságunkat! Vásároljon karosszékből!

• Használjon keményebb hardvert! Használt számítógépet, alkatrészeket készpénzért megvásárolunk vagy kedvező feltételekkel a vételárba beszámítunk, ha nálunk újat vásárol. A zökkenőmentes kiszolgálás érdekében az ilyen jellegű eladási szándékát lehetőség szerint telefonon előre jelezze. Iskolák, intézmények részére nagyobb cserék, bővítések esetén rendkívül kedvező upgrade feltételeket tudunk biztosítani.

• Iskolák, intézmények, nonprofit közhasznú intézmények, szervezetek, alapítványok részére a visszavásárolt gépeket minimális kezelési díj többlettel adjuk át. Az Ön által kinőtt számítógépet, ha az újraértékesítésre már nem alkalmas, de működőképes, ne dobja ki, örömet szerezhet vele olyanoknak, akik nem tudnak saját erőből géphez jutni. Azok a kedves ügyfeleink, akik tudnak adni vagy szükségük van ilyen gépekre, alkatrésze, kérjük faxon, levélben, E-mail-en jelezzék, lehetőségekhez képest segítünk. Ezzel a Caritas jellegű akcióval a Hardver Center foglalkozik.

**MINDEN KEDVES PARTNERÜNKNEK  
BOLDOG ÚJ ÉVET KIVÁNUNK!**

