

PC X MAGAZIN

ÁPRILIS
IV. ÉVF. 4. SZ. 1997. CSUF.



Évente idezetőknek nem ajánlott!

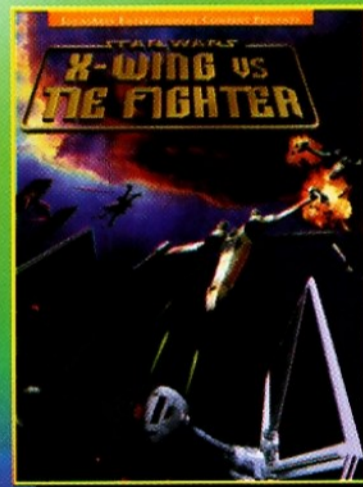
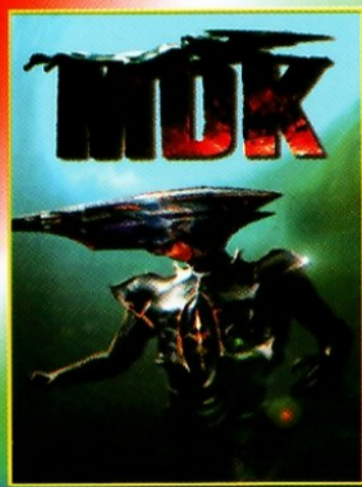
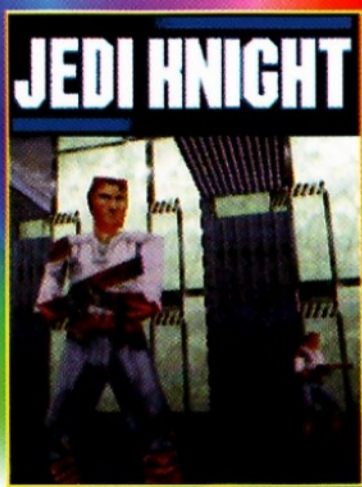
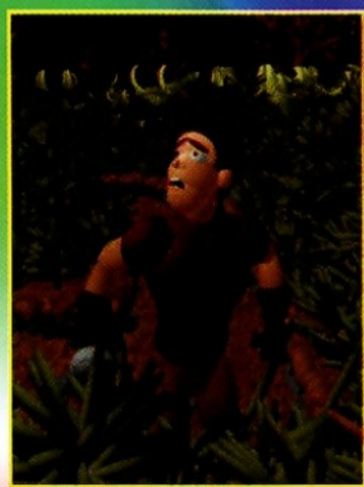
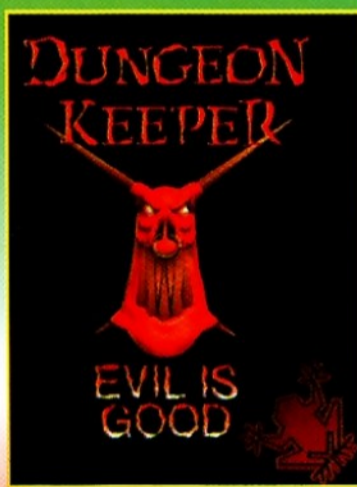
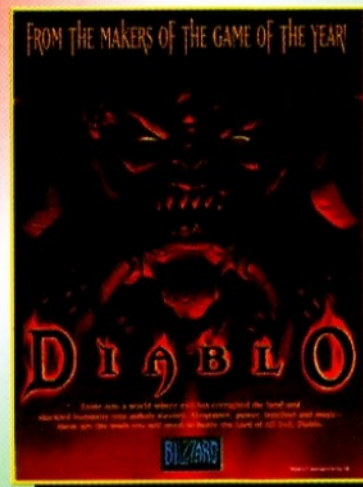
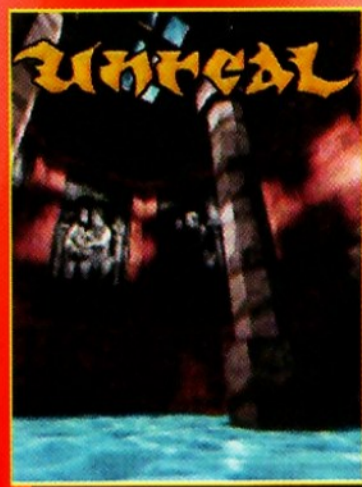
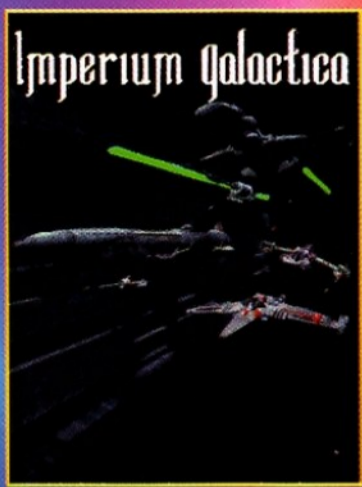
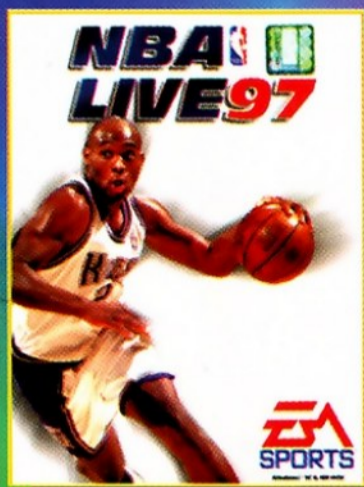
Szenzáció! Blood, Outlaws, Carmageddon játszható, Corel 7, Delphi 2, Techno Maker működő demók!

Cikkek a CD-n: Blood shareware végigiátszás, Tomb Raider teljes végigiátszás, Dragon Lore II végigiátszás (folytatás), Versailles 1685, **Játszható demók:** 4th Generation, Blood, MTV's Beavis & Butthead in Little Thingies (bővített kiadás), Carmageddon, Crush Deluxe, Duke It Out D.C., Katharsis, Leningrad 2, Lose Your Marbles, Meat Puppet, Muzzle Velocity, Outlaws, Power F1, Pyramid, Shivers II, Space Rocks 3D, Richard Carr's Treasure Island, **Előzetes:** Comanche 3, Need For Speed 2, Quake Mission Pack 1-2, Hasbro Scrabble, **Dr. MIDI:** Techno Maker (!), Music Studio, **Mozi:** LiarLiar, Michael, Empire Strikes Back és Return of the Jedi, **Mélyvíz:** Corel 7, Delphi 2, Quarterdeck Fix It, SWAG 97 február, PC-X USER 4, Creative Labs, HP, Gravis driverek, Mircrosoft apróságok, **Másvilág:** Pergamen, Tapir, **Multimédia:** Comdic, Gubble, Magic 3D Coloring Book, **Olva-sok:** rengeteg általatok beküldött zene, játék, segédprogram! **Shareware:** sok-sok utility, köztük vírusölők, grafikus programok, képnézegetők, Internetes dolgok.

MAGAZIN
 MULTIMÉDIA
 ROM
 HARDWARE
 TESZTEK

Ha játszani akarsz...

Nézz be hozzánk! A legnagyobb választékkal, a legújabb játékokkal és a legjobb árakkal várunk!



A RED ALERT MISSION CD-je

16 új küldetés, titkos pályák
Új egységek: Tesla Tank, szovjet superkommandós, atomtengeralattjáró...

Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod!

A még meg nem jelent játékokat 15% kedvezménnyel rendelheted meg!

Vidékre csomagküldő szolgálat!

Virtual World PC CD Shop-ok:



Újlaki Üzletház 1. emelet

1036 Budapest, Bécsi út 34-36. Tel.: 250-200/122

Atrium Mozi (volt Május 1)

1024 Budapest, Margit krt. 55. Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum Áruház II.emelet

1041 Budapest, István u. 10. Tel.: 169-5155/61



AKTA@ #2

Májushan
folytatjuk! Gyere ki az
IFABO-ra, és vedd meg
még melegében! Előrendelést
is felveszünk, így nem
maradsz le róla, mint
a múltkor!

Szerezd meg időben a PCX AKTA@ #2-t!

1. Gondosan töltsd ki és küldd vissza a lapba csúsztatott sárga megrendelőt!
2. Írj a kiadónknak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386!
3. Telefonálj a kiadónknak: 156-0337, 156-8291, 156-0691. Kérd a 321-es vagy 322-es melléklet!
4. Gyere ki az IFABO-ra és személyesen vegyél egyet!

bizony, „gyenge idegzetűeknek nem ajánlott!“ Nem véletlenül rittyentett ilyen baró, vérvörös, tocsogó címlapot Kondi: étlapunkon néhány kivételtől eltekintve véres, brutális, gyilkoló, gonosz játékok szerepelnek. Nem mintha oly nagy hívei lennénk az erőszaknak, sőt, de mostanában efféle játékok látnak majd napvilágot. S az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ezek a játékok – attól eltekintve, hogy kissé alkalmatlanok a fiatal gyereklelkek építésére – mind jól sikerültek, izgalmasak.

adós vagyok még a pilométer magyarázatával, bár gondolom mindeki rájött, hogy mi mit jelent. Kicsit lecsökkentettük a méretét, mert egy csomó információt tartalmazott, amik ma már feleslegesek (például 2x CD-ROM – mindenkor alapkövetelmény). Ami a gép-igényt illeti, igyekszünk minden esetben a minimumot ismertetni, zárójelben az ajánlott konfigurációt találsz.

még valami: a PC-X Akta folytatja töretlen pályafutását, a májusi IFABO-ra rukkolunk elő a második számmal. A CD-n a szokásos vadi új játékokat találsz, amik már nem férnek el a havi CD mellékleteken, az újság viszont egy picit változik. A baromkodás is marad, de megpróbálunk az „aktákhoz“ hüen beleásni magunkat egy-egy érdekesebb, izgalmasabb témába! Találkozunk az IFABO-n!

| | |
|----------------------------------|----|
| Hotline News | 6 |
| Ecstatica II | 8 |
| Blood | 10 |
| Strife | 12 |
| Duke It Out! | 14 |
| Shadow Warrior | 15 |
| Versailles | 16 |
| Sim Golf | 18 |
| Egyszámjáték eredményhirdetés | 23 |
| Carmageddon | 24 |
| Power F1 | 26 |
| Más-Világ | 28 |
| VideoCD | 30 |
| Win 95 OSR | 31 |
| Dr. Tracker | 32 |
| Intel Pentium hírek | 34 |
| Házi Barkács | 36 |
| Web oldal készítés | 38 |
| 3D Studio Max | 40 |
| Aréna | 42 |

Carmageddon

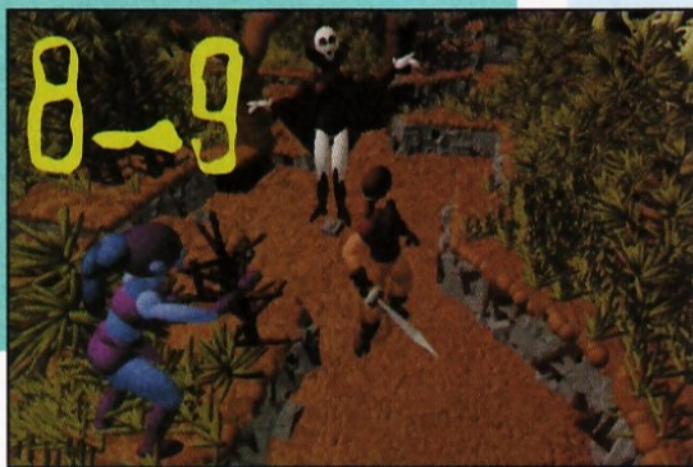
Az alapötlet talán a Quarantine és a Destruction Derby összegyűréséből pattanhatott ki: voltaképpen autóverseny: a lényeg, hogy minél több gyalogost, hatlábú öregasszonyt (értsd: járókerettel totyogó mamócát), punkot, utcalányt, nyakkendőös üzletembert, apócat, tehenet (!) döngölj az aszfaltba!



24-25

Ecstatica II

Ígéretemhez híven beleáramtam magam az Ecstatica II-be, s meg kell mondanom, közel az ellenkezőjére fordult eleinte még kedvező véleményem.



26-27

Power F1

Gazdagabbak (?) lettünk egy újabb Formula 1-es autóversennyel, amely elsősorban a gyors, és nem annyira a biztos kezű pilótáknak szól. Előre bocsátom, hogy a Power F1 – már ami a látványt illeti – tetszik: ettől függetlenül le kell szögezzem, hogy nem rajongok túlzottan az Arcade-jellegű versenyzésért.

Strife

A Strife nem más, mint egy elég jól



sikerült Doom klón. Hála istennek, most elmaradtak a pocskék minőségű digitalizált demo videók (bár mostanában ebből is láttunk néhány jót...), helyüket igényesen kivitelezett rajzolt képek váltották fel, s a kerettörténet is elég kultúráltra sikeredett...

12-13



Következő számunk 1997. május 8-án, csütörtökön (az IFAB0-ra) 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); pacsirta: Trautmann Balázs (Trau); Művész Úr: Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László; tördelés: Gazdag Erzszi.
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy 322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalvánnyon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 695 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft, a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 97.0151
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



Duke It Out D.C.

Nem, még nincs vége... Azzal, hogy végigjátszottad a Duke Nukem 3D első három szintjét, majd megvetted az Atomic Editiont, és azt az újabb szintet is végignyomtad, még mindig nem lehetsz elégedett – a földön kívüliek továbbra is szipolyozzák a földlakókat.



Outlaws

Na, csakhogy! Végre kiadta a LucasArts az első játszható demót, amit feltettünk a CD-re. Az egyik, 3D lövöldözős pályát játszhatod – ezen kívül még további ötletek is lesznek a végleges kalandjátékban!

Carmageddon

Nem vagyunk hülyék, nem véletlenül került ugyanaz a játék a Tartalomjegyzék mindkét oldalára – csak fel szeretnénk hívni a figyelmeteket erre a nagyszerű akciójátékra. Az első pályán játszatsz vele 4-5 percen át... Gyenge idegzetűeknek nem ajánlott!



Need for Speed 2

Sajna még csak egy előzetes animációt találtunk, de hamarosan demo is elérhető lesz, illetve a végleges játékot nagyon ígérgetik már...

Cikkek a CD-n: Blood shareware végigjátszás, Tomb Raider teljes végigjátszás, Dragon Lore II végigjátszás (folytatás), Versailles 1685.

Játszható demók: 4th Generation, Blood, MTV's Beavis & Butthead in Little Thingies (bővített kiadás), Carmageddon, Crush Deluxe, Duke It Out D.C., Katharsis, Leningrad 2, Lose Your Marbles, Meat Puppet, Muzzle Velocity, Outlaws, Power F1, Pyramid, Shivers II, Space Rocks 3D, Richard Carr's Treasure Island.

Előzetes: Comanche 3, Need For Speed 2, Quake Mission Pack 1-2, Hasbro Scrabble.

Dr. MIDI: Techno Maker (!), Music Studio.

Mozi: LiarLiar, Michael, Empire Strickes Back és Return of the Jedi.

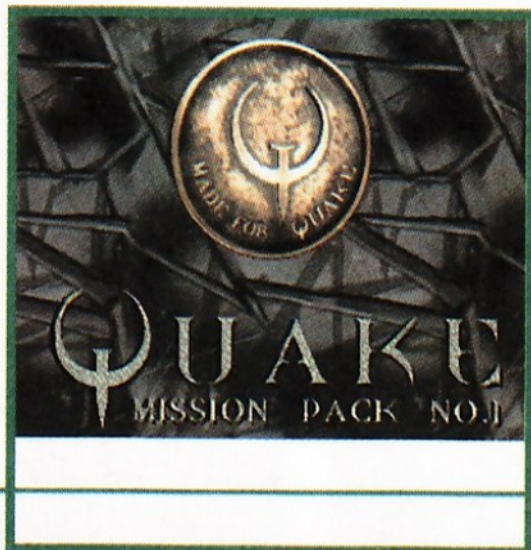
Mélyvíz: Corel 7, Delphi 2, Quarterdeck Fix It, SWAG 97 február, PC-X USER 4, Creative Labs, HP, Gravis driverek, Microsoft apróságok.

Másvilág: Pergamen, Tapír, X-Music, Biohazard koncertélmény, Aerosmith CD-Extra

Multimédia: Comdic, Gubble, Magic 3D Coloring Book.

Olva-sok: rengeteg általatok beküldött zene, játék, segédprogram!

Shareware: sok-sok utility, köztük vírusölők, grafikus programok, képnézegetők, Internetes dolgok.



Botrány! Skandalum!

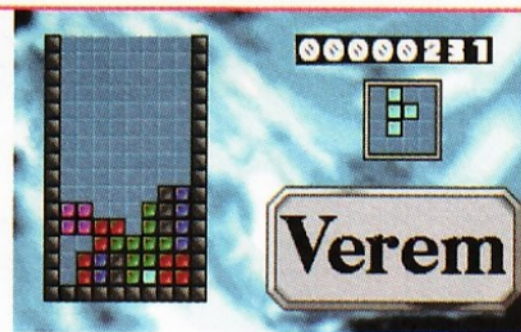
Az elmúlt hónap élen járt a cégek közötti viszályok kiélezésében. Az egyik főszereplő, az angol GameTek váratlanul piacra dobta az amúgy is kétes előéletű Battlecruiser 3000AD európai verzióját anélkül, hogy egyeztetett volna az USA-ban dolgozó fejlesztőkkel. A készítőik válaszul bejelentették: nem támogatják a kiadott verziót, és a visszacserélésére szólították fel a vásárlókat. Pár nap elteltével könnyes összeborulásnak lehettünk tanúi: szent a béke, így a közeljövőben megjelenő új, átfogó patch mégis működni fog az európai verzión.

Az Activision gondozásában jelent meg a Hipnotic által készített Quake kiegészítés, amelynek dobozán valami ilyesmi olvasható: „A Duke Nukem 3D készítőitől”. Erre rágott be a 3D Realms, mondván, összesen három régi emberük dolgozik a Hipnotic-nál, s közülük is csak egy munkálkodott a Duke-on, ezért követelik a játék visszahívását a piacról. Az Activision ehelyett újabb sajtóközleményt jelentetett meg, egyre durvább állításoktól. A 3D Realms nem lát a pipától, és ahány fórumon csak lehetett, mindenhol kikéri magának az arcátlan hazugságokat.



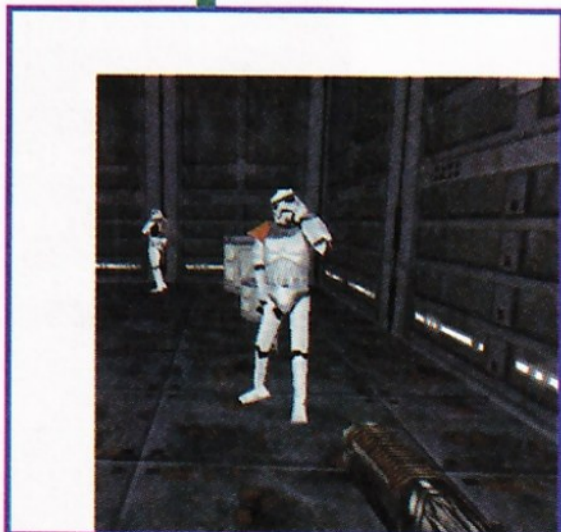
Game Box

A hazai Cybertech Studio (Levélcímük: 1152 Budapest, Dugonics u. 56.) megelégette a Pentiumos játékokat, és Games Box néven 9 apró programcskát (PigTris, Hanoi, Tic-Tac-Toe, Mastermind, Poker stb.) adott ki. Az egyszerű kivitelű, mindössze két megát foglaló játékcsomag akár egy 386-oson is elfut DOS alatt, s a programcsomag ára is hasonlóan kis rendszerkövetelményű pénztárcát igényel.



Érik az Alma

Aprócska hír, hogy a Macintosh alapú operációs rendszerek piaci részesedése folyamatosan növekszik a x86 (tehát PC kompatibilis) kárára. Jelenleg 89%-11% a PC javára, de az elmúlt három hónapban 3 százalékpont erősödött a Meki... Mi lesz veled, szegény kicsi PC... :-)

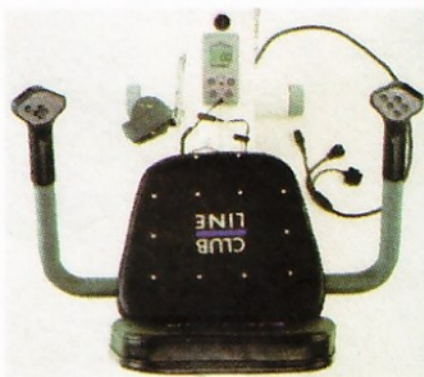


Csúszik a Lucas Arts

Hölgyeim és Uraim, kérem kapaszkodjanak meg vagy üljenek le, rossz hírrel kell, hogy szolgáljak! Egyrészt a Land of Lore 2-re még sokat kell várni, mert csak a nyár végén készül el, valamint az X-Wing Versus Tie Fighter is csúszik, bár nem sokat: várhatóan április közepén jelenik meg. A Jedi Knight (Dark Forces 2) is várat még magára, talán két hónapon belül lesz olyan állapotban, hogy előzetest közöljünk.



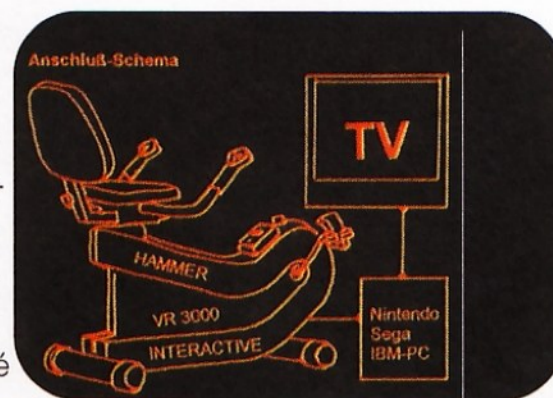
Cyber-cikli



Vége a monitor előtti lustálkodásnak, a tunya joystick ránogatásnak! Itt a gamepaddal egybeépített edzőgép. Az ötletes szerkezetet egy újsághirdetésben láttuk meg, teljes valójában a Video-Ker Kft. József körút 25. szám alatti üzletében tekinthető meg. Ránézésre nem sokban különbözik egy komolyabb szobabiciklitől – a PC-X hasábjain a kétféle „szakított” gamepad miatt mutatjuk be, ami a karfákon helyezkedik el. A kutyü a saját fedélzeti számítógépén keresztül képes

kommunikálni SEGA, SNES játéggépekkel, de a legfontosabb, hogy a PC gameportjára is fel lehet aggatni. Amennyiben a sportoló lelkiületű játékos ráköti a gépére – bizonyos feltételek teljesülése esetén – egy kétgombos gamepadet vehet használatba.

Kétféle edzőmódot kínál a gép: akció- és futamjátékként hivatkozik a programokra. Az akciójátékok esetében csak akkor működik a gamepad, pontosabban csak akkor továbbítja a jeleket a fedélzeti computer, ha az előre beállított sebességen vagy annál gyorsabban tekeri a játékos a pedálokat. A futamjátékoknál sokkal poénosabb a helyzet, a tekerési sebesség függvényében adja a számítógépnek az utasításokat: előre jelet (gyorsít), ha gyorsabban vagy a beállított értéken hajtják, illetve hátra jelzést (fékez) lassú tekerés esetén (szívesen megnézném Chaost így Screamerezni).

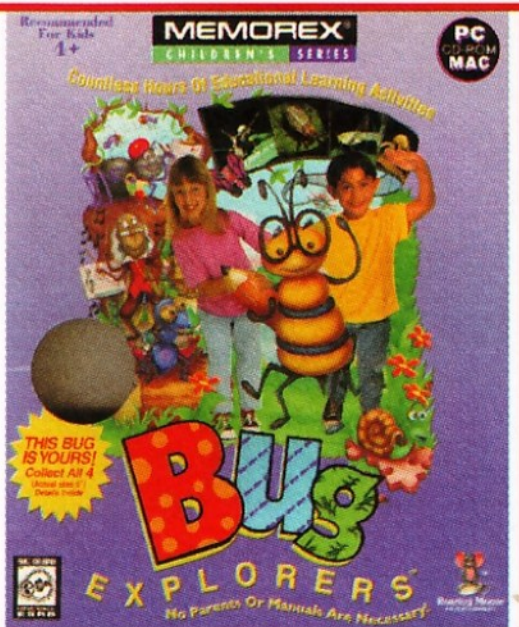


Schuerue

ID Software?

Március az átigazolások hónapja volt a játékiparban: emberek jöttek, mentek, új cégek alakultak. Alig telt el pár nap az id Software-nél (Doom, Quake) azután, hogy a grafika programozás egyik guruja, Michael Abrash, otthagya őket (visszamegy a Microsoftba!), újabb sajtóközlemény (vagy pletyka?!) látott napvilágot. Eszerint az id összes (!) alkalmazottja kilép, majd egy új céget hoz létre id2 néven. Reményüket fejezik ki továbbá, hogy sikerül engedélyt szerezniük a saját Quake engine-jük további felhasználására. John és Adrian Carmack szerint „az új cég létrehozásától frissnek és megtisztultnak érezzük magunkat” továbbá „minden jót kívánunk az id-nek, ugyanakkor örülünk, hogy elválnak útjaink.”

Az ember azt hinné, hogy ez egy április elsejei tréfa. Szerettünk volna valami jópofa képet mellékelni az id-ről, ezért elmentünk a weblapukra. Azaz csak mentünk volna, mert épp nem működött! Ennél is érdekesebb, hogy az id2 bejegyzett domain névnek tűnik, és a böngésző megtalálja a címet, bár még nincs ott semmi. Akkor most mi van, mégse pletyka?



Bug Explorers

A piacon egyelőre elég kevés olyan program van, amely elé nyugodtan odaültethetjük csemeténket. A VAR Computertől (Tel.: 22-22-827) kölcsönkaptott Bug Explorer egyike ezen keveseknek: többórás szórakozást kínál 4-től 12 éves gyerekek (és persze TRÍ) számára. A program a rovarokat mutatja be részben rövid filmekkel, részben pedig mókás játékokon keresztül. Egy bökkenő van csak, mégpedig az angol nyelv ismerete, ami esetleg csökkentheti az élvezetet, azonban akad bőven olyan játék, mint például a bogárszínező, a zongora vagy a memória, amihez nem szükséges a nyelvtudás. Nem kell hozzá erőgép, elmegy a régi Windowson is, szép, színes, aranyos. Utód híján majd én játszom vele.

TRÍ

Ígéretemhez híven beleástam magam az Ecstatica II-be, s meg kell mondanom, közel az ellenkezőjére fordult eleinte még kedvező véleményem. Igazából 3D grafikájú, több száz kamera beállítást használó RPG-akció-kalandjáték – mégsem lehet ugyanúgy fejleszteni a karaktert, mint például a Diabloban. (Zavart, hogy a fegyvereken kívül szinte minden ideiglenes. Ha találunk egy pajzsot, az néhány percen belül eltűnik, és marad megint össz. védelemnek egy bőratléta.) Egy-két pozitívum is akad azért, például elég jó a hangulata és rengeteg ellenféllel találkozhatunk, valamint a grafikája, ez az érdekes 3D megoldás sem rossz.

Készítői büszkék a csomó kamera beállításra, engem viszont nagyon zavart. Sokat használja a felső kameraállást – ez tényleg sok információt ad, de nem lehet eléggé átlátni a szintkülönbségeket, rá-

adásul komplikált a zsebpiszok méretű hősrel így hadakozni. Néha nehéz megpillantani egy lépcsőt, vagy fordítva, néha leléphetünk a várfalról, mert azt hittük, hogy egy lépcső az, pedig csak a három emelettel lejjebb levő szénakazal volt. Ez is egy a sok idegesítő tulajdonsága közül: hősünk mindenfajta erőlködés nélkül megmássza a méteres várfalat is, büntudat nélkül zuhan ki a várakba, hogy ott a saját vérével nyalhassa föl a födről; amikor azonban előtte van egy boka magasságú ablakpárkány, rájön a reuma. Ettől aztán teljesen padlót fogtam. Csomó helyen szerepel a játékban valami átlátszó „terület” a falakon. Ezt végig nem tudtam megállapítani, hogy micsoda. Üveg nem lehet, mert még akkoriban nem volt, legalábbis nem ekkora, ha pedig pókháló, akkor a grafikusokat le kéne váltani. Mindenesetre nem bántanak, úgyhogy nem kell velük törődni. A másik grafikai problémám a kövek formája, mert úgy néznek ki, mintha sóderből gyúrták volna össze. Kis gömbölyű izékből vannak, teljesen meghatározhatatlan az alapanyaguk.

A mozgás részletes és szépen animált, bár nem értem, minek nyargalászik állandóan. Ugyan átérzem a főhős problémáját, hogy most rabol-

ták el a csaját, de azért nem kéne mindig futkározni. A játék bővelkedik a magas helyszínekben, ezért vigyázni kell magunkra, mármint, hogy le ne essünk. Na mármint ilyen ponton nem ajánlatos ugrálni, bár „ízlések és pofonok”... Bár ez általában pozitívum szokott lenni (ebben az esetben nem találok



annak), rengeteg helyszín között lehet bazarolni. De mindegyik ugyanolyan, nagyon nehéz őket megkülönböztetni, és még nehezebb visszaemlékezni rá, hogy hol van az, amit pillanatnyilag keresünk. Továbbá már golyózott a szemem a különféle várfalaktól és várszobáktól és vartornyoktól és mindentől. Egyszerűen idegesített, hogy egyik szűk szürke szobából a másikba megyek át és mindenhol véres hullák kísérik utamat.

A preview megírása óta, ha lehet, még jobban megutáltam a pókokat. Iszonyatosan idegesítenek – ha észre is veszi az ember, hogy felé tart az egyik, már nincs ideje kitérni előle, és ha egyszer elkapott, igen nehéz kimászni a karmai közül (persze egy-két suhintással kivégezhető). Aztán ott van az a bájos kisember, aki max. akkora, mint egy jól termett körte, mégis akkorákat tud ütni, mint egy légkalapács. Nagyobb testője egy közepes testalkatú emberke, de ez egy kicsit erősebbet üt. Minden sarkon találkozhatunk a zöld emberkével, különféleképpen felfegyverezve. Most jön a kedvencem: kábé úgy néz ki, mintha valakinek nem lett volna zsebkendője, mégis rájött a tüszenthetnék a vár közepén és eleresztette csak úgy a vakvilágba. A termék életre kelt és életcéljául azt tűzte ki, hogy engem zavarjon. Ugyanakkor nem zölden, hanem vörösen kezd vérezni, ha elbánnak vele. Találkozhatunk még egy-két ember formájú púpossal is, hatalmas bárdokat cipelnek a



ECSTICA II

hátukon és azokkal szeretnék elrontani a napunkat. Akad még egypár nagyobb falat, például egy lebegő, vörös szem, ami két hosszú karját használva szeretne bennünket megrontani. Nagyon jól néz ki, amikor elpusztul, ugyanis egy hatalmas pukkanással felrobban és összeesik.

A játékról alkotott összvéleményem: rossz. Nehezen befogadható, nehézkes, unalmas, bonyolult stb. Az első néhány másodperc után beleszerettem, majd secperc alatt meguntam.

El Capo
elcapo@idg.hu

Egy mélylységes ellenvélemény

Tanult kollégámnak rossz napjai lehetnek mostanában, valószínűleg a sok bagolyhuhogás miatt lehet, hogy ennyire frusztrált. Mindössze pár órácskát játszottam az Ecstatica 2-vel, mégis kedvező benyomást tett rám. A grafikája, illetve elsősorban a filmszerű, animációs mozgások nagyon életszerűvé teszik. Amire El Capo célzott, hogy apró kavicsokból vannak összegyúrva a nagyobb tárgyak, nekem kifejezetten tetszett. Két évvel ezelőtt, mikor az Ecstatica első rész elkészült, boldogan fedeztem fel az amigás időkben ismert „bob”-technikát. Lényege, hogy a vektorgrafika meghatározó vonalait bobokból, vagyis különféle méretű gömböcskékből („nudliből”) állítják össze. Logikus, hogy a vektoros összetétel miatt a mozgásfázisok szinte tökéletesek, egy az egyben azt adják vissza, amit a grafikus, a karakter-animátor elképzelt. Szerintem ilyen szempontból az Ecstatica 2 tovább javult, s már-már a renderelt képek közelébe került. A helyszínek változatosak, igaz, talán kicsit unalmasak a színek egyhangúsága miatt. Az ellenfelek és hősünk mozgása azonban gördülékeny, teljesen az az érzésem, hogy élő figurával játszol.

Persze azért engem is idegesített egy-két dolog a játékban: ha már ilyen precíz sok mindenben, ugyan miért teszi ki véletlenszerűen az ellenségeket? Kifejezetten aljas, hogy miután nagy izzadsággal leküzdöttem három zöld nyomoroncot, az életerőm felére csökkent, majd miután fél perc elteltével visszatérek a mészárlás helyszínére, újabb kis mocskok támadnak rám. Tényleg zavaró az is, ahogyan a „háttérgrafikát” megtervezték (végül is nincs háttér, hanem végig 3D kör-

nyezetben jársz): sok hullából meredezik elő a kardomhoz hasonló fegyver, mégsem vehetem fel, csak feleslegesen izgat.

El Capo viszonylag keveset beszélt magáról a játékmenetről. Nem említette például, hogy a harcok során elvesztett energia apró üvegcsékből nyerhető vissza. Ezek javarészt állandó helyen találhatóak, néha pedig egy-egy ellenfél lekaszabolása esetén kapjuk jutalmul. Nem jöttem rá (talán véletlenszerű), hogy mikor, de egy-egy, vörös üvegcsé felhőrpintése után hangos nyögés közepette meglehetősen vörösre változik hősünk kinézete, s látszik rajta, hogy nagyon beteg. Ilyenkor lehet újabb, jobb minőségű, sárga itóka után nézni, de egyszerűbb visszatérni az előző állást. Ez egyébként az egész játékra igaz: ments sűrűn, mert sokszor támadnak rád annyian,



hogy pillanatok alatt a földön terülsz el. Ráadásul könnyű lezuhanni, pláne, ha még nem szoktad meg az irányítást.

A játék menete amúgy meglehetősen egyszerű: szobákban, termekben, teraszokon, tornyokon barangolsz, ajtókat rúgsz be (három a magyar igazság!), néha elakadsz egy-egy színes ajtónál – ilyenkor természetesen meg kell találni a megfelelő kulcsot. Sok esetben egy-egy rács állja utadat: nézz körül, kell lennie valahol egy vízköpő szerű fejnek, ennek a nyelvét betolva máris szabaddá válik utad. Csapdák is leselkednek rád, a legfinomabb, amikor bátran elmész egy-egy gömböt tartó szobor alatt: a figura megelevenedik, majd feléd dobja a robbanó golyót.



Tényleg nehéz a játékról leírást adni, mert rengeteg helyszínen bolyonghatsz, s ezek legtöbbször nem is fontos a célok elérésében. Aki el tud vonatkoztatni az állandó helyszíneken való, előre meghatározott cselekvésektől, annak tetszeni fog a játék. Kicsit komótosan lehet csak előre haladni benne, elsősorban azért, mert nem tudni, hol mit kell csinálni – enyhén képlékeny a sztori. Nekem kifejezetten felüdülés volt a mostani 3D renderelt játékok sivár tengerén, elsősorban azért, mert nagy mozgásszabadságot ad, jókat lehet benne rugdosni, kardozni, és megfelelően

félelmetes hanghatásokkal adja meg Ecstatica vérgőzös, brutális hangulatát.

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu

Ecstatica 2

Psygnosis

4

Processzor: 486DX2-66 (Pentium)
Memória: 8 MB (16 MB)
HD: 31 MB (100 MB)
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS 3.11 Win3.11 Win95

Port Game

3D AKCIÓ

Előzetes



Mr. Chaos már napok óta dicséri ezt a játékot. A nevéből arra következtetem, hogy egy 3D Doom klón lesz, ami talán még a Quake-et is megveri. A sejtésem félig beigazolódt. A Blood tényleg egy Doom klón, de sajnos nem jobb a Quake-nél, hiába

A Blood már a nevében is vért ígér. Ennek megfelelően dűrva is: az ellenfelek vére felfröccsen a falra, majd lefolyik – lyukat üt lövedékünk a falba, és lehet a hullák leszakadt testrészeivel focizni. Viszont hiányolom azt a Duke Nukem 3D ötletet, hogy amikor belementünk a vérbe, lábnyomokat hagyunk magunk után, pedig a



újabb. Természetesen, aki a 3D „emberszimulátorok” szerelmese, az élvezni fogja a Bloodot is. A játék engine-je nagyjából olyan, mint a Duke Nukem 3D-é – valódi 3D játék, de a tárgyak és ellenfelek még 2D sprite-ok a

játék címe sugallaná. A grafika, a zene és a hanghatások átlagosak, persze azért akad pár érdekes ötlet és jó poén.

A shareware verzió jelenleg a 0.99-es verziószámánál jár, a teljes május 23-adika után jelenik meg. Sok javítani való van még a játékon addig, ez a verzió nálam átlagban

percenként meghülyült (volt olyan, hogy tízszer kellett újraindítanom a gépet, amíg egy lépést tehettem). A legáltalánosabb hiba az, amikor valami nem tetszik a programnak, egyszerűen DOS4GW errorral



távolság szerint nagyítva, kicsinyítve. Ez manapság már elavultnak számít, persze ettől még lehetne jó.

kilép (készüljetelek fel, hogy ezek a hibák nagyon meg fogják keseríteni a CD mellékletre felkerült játékot). Más gépen nem tudtam tesztelni a játékot, de ha nálam ennyire hibás, akkor gyanítom, hogy sok em-

bernél ugyanilyen lesz (nálam is detto, megőrültem, annyit elszállt – Mr. Chaos).

A játék erőssége viszont, hogy az ellenfelek ritka kemények és intelligensek (sok esetben a legyengült zombi elkezd menekülni – Mr. Chaos), talán inkább hálózati játéknak tervezték, mint egyszemélyesnek – az Internet segítségével akár a készítővel is lehet játszani. Ha valakinek nem elég az az információmennyiség a Bloodról, ami az újságban (és a CD-n!) van, az nézzen be az Interneten a <http://www.gtinteractive.com>, a <http://www.blood.com> és a <http://www.lith.com> website-okra.

A játék irányítása nagyjából a Duke-ból megszokott. Lehet játszani különféle joystickokkal, egérrel és billentyűzettel – ez

Céloztam már rá, hogy a játék kegyetlenül nehéz. Sok gyakorlással persze mindenbe bele lehet jönni, de annyit nem ér meg, hogy az ember hetekig nyúzza. Erre valók a cheat kódok, amiket itt „T” megnyomása után lehet begépelni:

| | |
|-----------------------|--|
| mpkfa | – isten mód |
| i wanna be like kevin | – isten mód |
| voorhees | – isten mód |
| nocapinmyass | – isten mód |
| capinmyass | – isten mód kikapcsolása |
| lara croft | – az összes fegyver és végtelen lőszer |
| idaho | – végtelen lőszer |
| montana | – az összes fegyver és összes tárgy |
| bunz | – Akimbo mód |
| spork | – 200% életerő |
| griswold | – minden pajzs 200%-ra |
| keymaster | – minden kulcs |
| funky shoes | – ugrócsizma |
| satchel | – egészségügyi csomag |
| cousteau | – búvárruha és 200% életerő |
| onering | – láthatatlanság |
| calgon | – másik pályára lépés |
| mario | – másik pályára lépés |
| eva galli | – falon átjárás |
| goonies | – teljes térkép |
| kevorkian | – bevörösödik a kép, majd kifagy a program (?) |
| mcgee | – elkezdünk lánfolni (gondolom ezt poénnak szánták) |
| krueger | – 200% életerő és elkezdünk lánfolni |
| rate | – a másodpercenkénti képernyőfrissítést jelzi a sarokban |
| jojo | – részeg mód (ez egy jó poén) |



utóbbi ajánlom leginkább. A billentyűzetet a setupban és a játékban is átdefiniálhatjuk, akár menet közben is. Néhány fegyvernek van speciális módja (a géppisztoly például körbelövi a pályát ilyenkor): a speckó tűz alapban az „X” billentyűvel hozható elő, érdemes kipróbálni minden fegyverrel! A „T” billentyű segítségével üzeneteket küldhetünk a többi játékosnak (több játékos üzemmódban), és így vihetjük be a cheat kódokat is! Említésre méltó még, hogy az F8-cal választhatunk a videomódok közt: az alap MCGA-tól egészen a legnagyobb VESA SVGA felbontásig felmehetünk, a maximum az 1600x1200x256.

A shareware verzióban csak hat fegyverünk van (persze ezeket is össze kell szednünk). Szokás szerint a számbillentyűkkel választhatunk fegyvert: vasvilla (1), rakétapisztoly (2), az elmaradhatatlan duplacsövű sö-



réses puska (3), Thomson's géppisztoly (4), napalm-vető (5) és dinamitrúd (6). A vasvilához természetesen nem kell muníció, a többihez igen (de a vasvilla már az alapzombik ellen is alig ér valamit). A vasvilla és a dinamitrúd kivételével az összes fegyvert meg lehet duplázni, ez az Akimbo mód. Ha felvesszük a duplázót, fegyvereinkből kettő lesz egy időre, és természetesen kétszer annyit tarolnak.

Első vérig – Mr. Chaos

Nem vagyok ennyire kritikás, nekem nagyon is tetszik a Blood. Igaz, még a javító patch után is gyakran el-elszáll, de hát sokat kell menteni... A hanghatások tetszetek, bár kicsit monotonok, a grafika sem rossz, a vízben való úszkálás kifejezetten jól sikerült. Szerintem a Blood igenis kiemelkedik az átlagból – lehet, hogy azért tetszik, mert a Doom, a Duke, a Quake után nehéz, s így a kihívás is nagyobb?



Ki kell térnem még a kiegészítő tárgyakra. Nagyjából úgy működnek, mint a fegyverek, a „[” és „]” billentyűkkel sorban váltogathatjuk a tárgyainkat, de egy-egy billentyűvel is elő lehet őket hozni: szörnynéző (B), kristálygolyó (C), ugrócsizma (J) és egészségügyi csomag (M).

A CD-n a GAMEPORT\EXT-RÁK könyvtárban megtalálhatók lesznek a lementett állásaim. Egy-egy játékállás több mint egy megabyte, ez is arra utal, hogy a játék nem a legjobb darab (vagy remélhetőleg arra, hogy még nincs kész – TRf) Ja, és

ha elakadnál valahol a játékban, szintén a CD-n található a Blood shareware hét pályájának teljes végigjátszását is!

Credo
credo@bigfoot.com



Második vérig – TRf

Helyesbítenék: szerintem a Blood nem Doom-klón, hanem Duke-klón. Úgy gondolom, van közöttük annyi technológiai különbség, mint mondjuk a Duke és a Quake között, ahhoz, hogy névben is megkülönböztessük őket egymástól. Ebből két dolog következik: egyrészt épp a technológiából adódó különbségek miatt nem sok értelmét látom a Quake-hez való hasonlításnak, másrészt az engine nem nagyjából olyan, hanem az, mint a Duke-é, illetve a Shadow Warrior-é (az újdonságokat lásd ott).

Nekem az tetszik benne, ahogy képesek voltak olyan környezetet építeni, amely nem a „na, tök ugyanaz, mint a Duke-volt” érzést váltja ki az emberből, hanem újabb kihívást jelent. Kegyetlen jó pályaojtletek vannak benne, mint például a robogó vonat vagy a vídámpark, ahol ha jól szerepelsz a céllövöldén, jutalmat kapsz. Hálózatban jópofa a kristálygömb, amelyen keresztül megfigyelheted, hogy éppen mit csinálnak az ellenfelek vagy a pajzs, amiről visszapattannak a lövések. Nem le, vissza! Az ideiglenes láthatatlanság is jól hangzik.

Én egy kicsit több bizalmat szavazok a végleges változatnak. Elvégre ha nem képes legalább annyit nyújtani, mint a vele egy időben megjelenő Shadow Warrior, kidobott pénz volt az egész.





sen ismeretlen (tudósaink szerint valamilyen idegen világból származó) járvány ütötte fel a fejét. Aki megkapta, azzal pár nap alatt végzett a kór. S mintha még ez nem lenne elég, néhány őrült vezető irányításával létrejött a Szekta. Ezelőtt sosem látott fegyvereket fejlesztettek ki, s rabszolgaként dolgoztatták az embereket. Ha nem engedelmestünk, elhurcolták aszszonyainkat és gyermekeinket, tehát kény-



A nagy uborkaszegzon már javában tombolt. Két bátor kalandozó halált megvető bátorsággal cikázott a pocsékabbnál pocsékabb programok között, ám nem kerülhettek el végzetüket. Chaos droid lövedéke telibe trafálta őket. Komoly sérülés nem történt, mindazonáltal megkönynyebbülten tapasztalták, hogy a Strife fedőnévvel ellátott, titkos fejlesztésű, extra galaktikus superfegyver mégsem olyan halálos... sőt... egészen kellemes utóhatást okoz.

danom sem kell, hogy a kor követelményeinek megfelelően digitalizált hangok tömkelegét is tartalmazza a játék. A kerettörténet viszont elég kultúráltra sikeredett:

„Egy napon Isten keze lesújtott világunkra. A meteor becsapódása milliókat pusztított el. Akkor még nem tudtuk, hogy ők voltak a szerencsésebbek. Ami ezután következett, azt szavakkal csak alig lehet kifejezni. Egy eddig telje-

telenek voltunk föld alatti katakombákban elrejtteni őket. Csendben túrtunk és dolgoztunk, de szívünkben nem hunyt ki a szabadság lángja. Titokban megszerveztük az ellenállást és tehetséges vezetőink segítségével több sikeres szabotázs akciót is



Sajnos azonban kiderült, hogy a Strife nevű extra galaktikus mütyür nem más, mint egy elég jól sikerült Doom klón. Hála istennek, most elmaradtak a pocsék minőségű digitalizált demo videók (bár mostanában ebből is láttunk néhány jót...), helyüket igényesen kivitelezett rajzolt képek váltották fel. Mon-



végrehajtottunk. De most megérett az idő a színrelépésre. Halál a szektára!"

A kezelésről csak annyit, hogy az Inventoryban az Insert gombbal tudunk mozogni és a Delettel aktiválhatjuk a tárgyakat. A „W” gombbal a jelenlegi küldetés célját és őrangyalunk, BlackBird beszélőit olvashatjuk el (a többit az F1-re megjelenő Helpből is ki lehet bogarászni). Mivel a történet elég trükkös, s több helyen is el lehet szűrni, mindig, hangsúlyozom, mindig jól fontold meg, hogy mikor mentesz. Egyszer lehet hibázni, utána jön az újratekésítés. Másik fontos jó tanács: kevés ellenség ellen érdemes a leghalkabb fegyvert, a kést



mes. Minden emberrel tudunk pár szót váltani, sőt a kevésbé szimpatikus szereplők is hasznunkra lehetnek később, ha csak egy jó tanács erejéig is. A küldetésekért néha kapunk pénzt, ebből pl. hivatalnokok megvesztegetését szponzorálhatjuk, vagy jobb fegyvert, páncélt, illetve egészségügyi csomagokat vételezhetünk.

Első lépésben némi kézitűzés harc árán el kell jutni a lázadók főhadiszállására, a szolgálatukban néhány küldetést véghezvinni (rabok kiszabadítása, generátor eltiprása), s végül jöhet a nyílt támadás... Bődületesen nagy területen lehet bolyongani, a különböző pályarészek között a gép gondolkodik egy kicsit. A térkép egy az egyben a Doomból lett kopírozva, persze ez nem baj, legalább nem kell másikat megszokni. Tulajdonképpen forradalmian újat nem hozott a játék, de azért jó néhány délutánt eltöltötünk a gép előtt bolygónk pórul járt lakosságának felszabadítása érdekében.

Zong és Júpi
Zong@idg.hu

Strife

GT Interactive

4

Processzor: 486DX2-66 (Pentium)
Memória: 8 MB RAM
HD: 70 MB
Video: VGA SVGA
Op. Rendszer: DOS Win95

A Toys of Ancient Gods játékunk nyertesei (a megfejtés Pierrot volt):

földij:
Herczeg Ferenc,
Újszász
maxi CD:
Csonka László,
Tata
Lénárt János,
Siófok
Sáska Attila,
Öriszentpéter

SPIELER KFT.
C O M P U T E R

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, könyvelőprogramok, sikerfilmek kaphatók!

Vadonatúj:

**Alien Trilogy,
Dragonheart,
Iron Man (8780 Ft)**

FIFA 97, NHL 97 (8980 Ft)

és örökzöld játékok nagy választékban!

De ehhez hardver is kell!

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

AZ ILLÉS UTCÁBAN KITŰNŐ PARKOLÁSI LEHETŐSÉG.

SIMSTIM
NETGAMES

**Unod a Red
Alertet, a FIFÁ-t,
a Duke-ot, vagy
a Quake-et?**

**Nem szeretsz
egyedül játszani?**

**Gyere el hozzánk,
ahol a legújabb játékokkal
várunk 8 hálózatba
kapcsolt géppel!**

Tel.: 137-1160

vagy

06-20-210-234

Címünk: V. ker.,

Irányi u. 5.

Port Game

3D AKCIÓ

előzetes

DUKE NUKEM DUKE IT OUT D.C.

Nem, még nincs vége... Azaz, hogy végigjátszottad a Duke Nukem 3D első három szintjét, majd megvetted az Atomic Editont, és azt az újabb szintet is végignyomtad, még mindig nem lehetsz elégedett – a földön kívüliek továbbra is szipolyozzák a földlakókat. Egyszerűbben fogalmazva: újabb bőrhegyeket vonszolnak le szegény Duke mesterről, ám ezúttal megint egy picit többet kapsz, mint egy újabb pálya.

A Sunstorm Interactive nevű aprócska cég rajzolta át a pályákat, ezúttal Washington formájára: a Duke It Out D.C.-ben az eredetire roppant módon hasonlító környezetben megszárolhatod le kis kedvenceidet. A végleges verzió a hármas epizódot cseréli le (átmenetileg), s ennek megfelelően történet is társul a gyilkolászáshoz. E szerint a hõn szeretett Elnököt elrabolják az alienek, majd

kellemesen befészkelik magukat egész Washington DC-be. Feladatod körbebarangolni „Vas Ing Ton”-t, majd megmenteni az Elnököt (arról nem szól a mese, hogy melyik elnökrõl van szó – egyesek szerint jó néhányukat nem is érdemes kiszabadítani).

A kiegészítés valóban csodásan sikerült, készítői nem csupán a meglévõ grafikai elemeket használták fel, hanem teljesen új képekkel is találkozhatasz. Az elsõ pályátadták ki shareware verzióban (ezt CD mellékletünkön is felleled –



telepíteni kell, berakja magát az eredeti Duke alkönyvtárába, majd innen egy .BAT-tal indítható), ezen a Fehér Házban tehetsz egy kisebb virtuális sétát. A további pályákon – már ha ismerős vagy arrafelé – régi haverként vigyorog rád a Lincoln Memorial, az FBI Fõhadiszállás, a washingtoni metró, szóval egész pofásan átültették a várost Duke alá.

A kiegészítés kiadója, a Wizworks, ezenkívül még

egy 500 pályás gyűjteménnyel is meg kívánja hódítani a pénztárcádat, a Duke!Zone-nal. Ez már a „kommerszebb” fajta válogatás, amiért 35 dolcsit kérnek – remélhetőleg itthon is kapható lesz majd. Mivel a Shadow Warrior, a várva várt „Duke folytatás” (ami egyáltalán nem lesz az, csak éppen a készítő, a 3D Realms ugyanaz) már a küszöbön kaparássza az ajtónkat (bár ez még akár hónapokat is jelenthet), még utoljára beindítunk egy kis Duke-lázt – a Duke It Out D.C. mellett találsz jó pár Duke pályát is a CD-n. A Shadow Warrior szupernek ígérkezik (erre jó példa a Blood, amit hasonló „motorra” építettek), úgyhogy még most játszd ki magad a Duke-kal utoljára, mielőtt végleg feledésbe merülne!

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu

Port Game

AKCIÓ / VEREKEDŐS
előzetes



hoz, hogy szenzációs sikerre vigye ezt a játékot, azonban akadtak hiányosságai, amit ki kellett küszöbölni, illetve eljött az idő egy kis továbbfejlesztésre. S hogy legyen min kipróbálni, erre kapóra jött egy korábban épp a Duke miatt félbehagyott projekt – a Shadow Warrior.

Az új motor egyik fő újdonsága, amit a fejlesztők *true room-over-*

room szituációknak hívnak, azaz lehetőség nyílik két szoba (játéktér) tényleges egymás fölé helyezése (emeletes ágy szindróma).

Így sokkal realiztikusabb pályák hozhatók létre két szobát összekötő lifttel vagy létrákkal (mászni kell, jetpack nem lesz!), padlóba robbantott lukakkal (kukucs! Bumm!). A másik izgalmas lehetőség a pálya rombolhatósága. Egyes épületeket ugyanis a földdel tehetünk egyenlővé akár robbantásos módszerrel, akár járművekkel. A járművek ugyanis nem az „utca passzív díszei”, hanem aktív segítőtársaink a vérontásban: beülsz, vezetsz, gázolsz, lösz!

Jó néhány változás érinti a grafikát. Igazi 3D-s voxelekre cserélték a Duke 2.5D-motorját; vége a „minden folyton felém néz” effektusnak (állítólag körbesétálhatjuk majd a pucér néniket! :)). Átlátszó lesz a víz: fentről belátni, bentről kilátni, no more vaktában lövöldözés. A hálózatos játékot érintő újdonság, hogy lehet majd közben menteni, illetve dolgoznak egy új Deathmatch módon, ahol csapatokba verődve lehet majd „capture-the-flag”-et játszani. Továbbá új fegyverek, okosabb ellenfelek és természeti csapások (tornádó, örvény, köd) gondoskodnak arról, hogy a Shadow Warrior ne csak egyszerűen egy Duke klón legyen. Shareware várható áprilisban, 486-os tulajdonosok felejtsek el, amit itt olvastak – a minimum konfig Pentium 16MB RAM-mal!



Jó, ha a nyelvek rááll a japán kifejezésekre. Az elkövetkezendő hónapokban ugyanis Duke pihenni megy a Bahamákra – rögtön azután, hogy rendet rakott Washingtonban, lásd előbb. Nekünk pedig egy új nevet kell megtanulnunk, amely így szól: Lo Weng alias Shadow Warrior.

Miközben az egész világ keresztbe kasul gyilkolta a másikat, a 3D Realms berkeiben nem állt meg a munka. Bár a Duke lelkének számítató Build engine nagyon jó volt ah-



TRf
trf@idg.hu

1685: XIV. Lajos már három éve a Versailles-i palotában él minisztereivel és tanácsadóival, körülvéve magát a reneszánsz és a barokk kor legkiválóbb mestereinek festményeivel, műtárgyaival. 1685 június 21-én Monsieur Bontemps, a Napkirály legbensőbb munkatársa egy merénylet előkészületeit fedezte fel. Neked, Lalande-nak adatott meg a lehetőség, hogy a király életét megmentsd. Egy teljes napod van arra, hogy megkeresd és hatástalanítsd az időzített bombát, mely Lajos életét fenyegeti. Képes vagy rá? Ha igen, az alábbi sorok nem neked szólnak. Ha nem, itt áll Jon Lalande június 21-i naplója, okulj belőle...

A király ébredése
Miután Alexandre Bontemps vázolta a helyzetet, elhagytam a király hálótermét. Egy másik szobában, Jacobo Bassano „Vacsora Emmausnál” című örökéletű festménye előtt négy vázát pillantot-

tam meg, melyek egyikében egy kulcs lapult (small key 1). Innen a Bassano Antechamber felé vettem utam, s nem is hiába, hisz találkozhattam minden idők egyik legnagyobb festőjével, Charles Le Brunnal. Beszélgetésünk végén megígértem, amennyiben megtalálom az elveszett metszeteit, azonnal felkeresem a Salon of Warban. Az alagsorban, miután elhúztam a függönyt, végre szétnézhettem. A két szekrényben két érdekes dolgot találtam: egy ollót és egy lázító hangú levélkét, mely a művészeti vezető ellen intrikált. Visszatértem a „kiskulcsos” terembe, majd örömmel vettem észre, hogy az eddig zárt ajtó immáron átjárható. A lépcsőház egy dolgozószobában végződött. Az asztalról felvettem a tiszta papírt, majd az olló segítségével feltörtem a sarokban megbúvó faláda zárját. A ládában csak egy üresnek tűnő papír várt, de mikor a gyertya lángja mellé helyeztem, feltűnt az első rejtélyes üzenet: The Hawk and the little birds. Visszatértem a „kiskulcsos” terembe, ahonnan már nyitott út vezetett a király hálótermébe. A kacskaszemű ajtónálló amint meghallotta, hogy Alexandre Bontemps már várja a jelentésem, szélesre tárta az ajtót...

Az ébredéstől az Udvari Tanácsig

Miután a Királyt kellőképp kifésülgették (akár én a kutyámat) és szépen felöltöztették, elhagyta a szobát. A király hálótermébe siettem, ahol Alexandre Bontemps már várt. Megkért, hogy Marquise de Montespannak adjak át egy üzenetet, hogy Lajos a délután folyamán



találkozni kíván vele. A Bassano Antechamberen keresztül vezetett az út a Guards Roomon át a First Antechamberhez, ahol a Marquise lakott. Az ajtónállónak (ez is kacskaszemű) átadtam az üzenetet, majd biztos ami biztos alapon megmutattam neki a lapot, amit az alagsorban találtam. Meglepetésem a tetőfokára hágott, mikor azt mondta, ő is talált egy hasonló papírt, s kezembe nyomott egy lapot, aminek az alján titokzatos számok virítottak: The 1-7-5-12-11-13 the 31-25-26-17-20. Amilyen gyorsan csak lehetett, visszamentem Alexandre Bontempshoz, s megmutattam neki az összes papírt, ami csak nálam volt. A fal mellett álló szekrényben találtam egy gyertyát és egy kulcsot, mely hatásosnak bizonyult a „kiskulcsos” teremben álló két szekrényhez. Kinyitottam őket, de csak az egyikben találtam hasznos dolgot, mégpedig Le Brun metszeteit. Útban a Salon of War felé, belebotlottam a Monsieur-ba, a király fiába, akinek megmutattam felfedezésemet. Hálája jeléül kivett belőle egy-két metszetet, de tett is bele egy másikat. Charles Le Brun örömmel fogadta elveszettnek hitt műveit, de az egyik metszetet visszaadta, az nem az ő munkája. A mellette árválkodó palettáról egy kevéske drappal összekentem a megmaradt képet, s feltűnt a következő rejtélyes üzenet: The ducks and the Spaniel. A Tükör Teremben Monsieur Bontemps fogadott, s mikor megmutattam kutatásom eredményeit, megdicséért.



LES 1685

A Tanácstól a miséig

Utam a Salon of Abundance-ban kezdődött, ahol a svéd örök egyike Monsieur Bontemps írásos engedélye nélkül nem engedett át. Kénytelen voltam a Salon of Diana felé haladni, ahonnan egy biliárd dákóval gazdagabban léptem ki az Ambassador's Stairchase-re. A lépcsők tövében egy svéd ör állta utam, s miután megtudta, hogy Alexandre Bontemps megbízottja vagyok, odaadta a Salon of Apollo eddig kinyithatatlanak bizonyult tapétaajtájának kulcsát. A rejtekajtó mögött egy elágazás fogadott, ahonnan egy hosszú folyosó a Salon of Marsba vezetett. Éles szemem azonnal felfigyelt egy apróságra: valaki a szekreter fiókjába tett valamit. Az udvari zenész rezidenciája volt ez a hely, s mielőtt beszédbe elegyedtem volna vele, a sarokban álló kottákat vettem szemügyre. Az



ötödik vagy hatodik kottalap felkeltette gyanakvásom, ezért eltettem, bízva Jean Baptiste Lully szakértelmében, hátha megtudja fejteni a rejtélyes jeleket. Sajnos a zenésznek, elmondása szerint, túl sok feladata van, így nem ért rá. Felajánlottam a segítségem, szinte sejtettem, hogy erre megy ki a játék. Azt mondta, ha megkeresem Jean Racine-t, s megkérdezem, hogy egy bizonyos mű első szava „emberek”, vagy „férfiak” (de ez angolban jön ki jól...), akkor lehet szó arról, hogy értelmezi a kottát. Szerencsére Racine-t könnyű volt megtalálni, az Ambassador's Stairchase tetején beszélgetett egy hölgyvel. Megadta a választ (nem árulom el, kérdezd meg Te is), majd futottam vissza Jean Baptiste-hoz. Nagyon gyors lehettem, ugyanis

a zenész még nem készült el az elemzéssel, így visszaküldött, hogy tisztázzak egy újabb félreértést. A választ mintegy két percen belül szállítottam, s végre kézbe kaphattam a kottát. Már meg sem lepődtem, mikor egy újabb rejtélyes üzenet látott napvilágot a két C-dur meg miegymás között: The Cats and the Rats. Irány a friss levegő! (Persze előtte a szekreterből kivettem a zenész által odadugott kiskulcsot.) Az udvaron Bontemps fogadott, s mit ne mondjak, nagyon örült hatékonyságomnak. Elsírtam abbéli bánatom, hogy nem engednek be egy szobába az engedélye nélkül, mire egy lepecsételt írást húzott elő valahonnan és odaadta. Mielőtt a tiltott szobába léptem volna, felkerestem a Salon of Wart, és az ott álló asztról felvettem az ottfelejtett széndarabot és papirost. Az ör készségesen kinyitotta előttem az ajtót, és beléptem a terembe. Odabent csak egy asztal állt, a fiókjában

egy érmegyűjteménnyel. A szén és a papiros segítségével „lefénymásoltam” az érméket, s a Salon of Dianában tanyázó herceghez vittem. Nagyon boldog volt, s ráírta az érméken szereplő királyok nevét a lenyomatok mellé. Ezt követően Marquis de Croissy-hoz mentem, aki elvette tőlem a papírt és egy ebédmehívás után elbocsátott. Végre nyitva találtam az Ambadance Terem eddig zárt ajtaját...

Nos, az újságba ennyi... A Cryo programozói 25 óra játékidőt jósoltak a stuffhoz. Az az igazság, hogy a Versailles 1685 nem elsősorban és kizárólag kalandjátéknak készült,



hanem történelmi segédeszköznek és multimédiás időgépnek, hiszen teljesen reálisan ábrázolja a Napkirály körül forgó legismertebb udvaroncokat (korabeli festmények alapján teljesen élethűvé varázsolták őket), valamint az új Omni 3D rendszerrel korlátozás nélkül járhatjuk be a Versailles-i palota korhű rekonstrukcióját. Beépített lexikont is találsz, kiemelten az 1642 és 1718 közötti időintervallumra vonatkozóan, s több mint 200 festményt is bemutat. Egyetlen hátrányaként a kevés (illetve túlságosan egyhangú) zenét, valamint a zajhatások teljes mellőzését tudom felhozni, bár a mintegy 40 percnyi barokk zenétől így is hullani kezdett a hajam... Hiába, akkor még nem létezett hegesztés...

Ha érdekel a teljes leírás, olvasd tovább a CD-n!

Jon

Versailles 1685

Cryo (Mixim)

5

Processzor: 486DX2-66

Memória: 8 MB

HD: 10 MB

Video: SVGA

Op. Rendszer: DOS

Port Game

SZIMULÁTOR
leírás

SIM GOLF

A golf a nagyvilágban, Magyarországgal ellentétben, igen népszerű és sokak által űzött sportág, amiről itthon talán kevesen tudják, hogy a századelőn még az olimpia programjában is szerepelt. Népszerűségére és a benne mozgó pénz mennyiségére jellemző, hogy a legjobb profik dollár-milliomosok, az ötven legjobban kereső sportoló közel egyötöde golfozó.

Ezek után nem meglepő, hogy minden évben megjelenik egy-két új golfprogram is. Ezúttal a Maxis SimGolf nevű software-e kerül terítékre. A kanadai cég neve gondolom ismerősen cseng, bár valószínű, hogy nem a sport-szimulátor rajongók körében, de talán a már klasszikussá vált SimCity és a többi Sim... számukra is mond valamit. És bármilyen meglepő, a SimGolf is a SimCity alapjaiból indul ki, ugyanis a játék talán legérdekesebb része a pályaépítés – legalábbis ilyenekkel eddig nem találkozhattunk. A legtöbb golfprogram ugyan eleve több pályát tartalmaz és/vagy kínálnak hozzá kiegészítéseket, de hogy mi magunk készíthessünk pályákat, ez új.

Kezdjük az elején! Már csak azért is, mert itt igen csak megdöbbentő élményben volt részem. A telepítő valami rejtélyes okból kifolyólag egyes feliratokat elfelejt kirakni, így helyenként fogalmam sincs, hogy

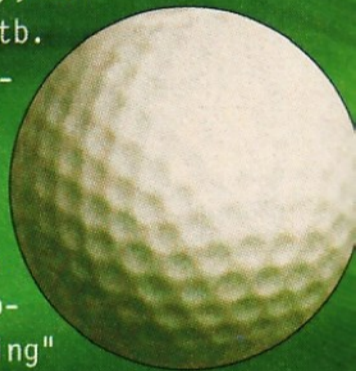
durvító, talajmódosító stb.) még alakíthatunk is. A másik dolog amire rájöttem, hogy nem véletlenül fizetnek egy jó pályaépítőnek akár több millió dollárt is egy komplett tervért. Még így, játék szinten is több óra, vagy ha minden részletet megtervezünk, akkor több nap, mire elkészül egy 18 lyukas pálya, és ráadásul az életben elég nehéz megtalálni a már említett terepmódosítókat. Arról nem is beszélve, hogy a munkásoknak az építés során nem lesz alkalmuk visszatölteni az előző állapotot, ha esetleg mégsem úgy nézne ki a terep, ahogy kellene. Magáról a játékról nem igazán lehet sok mindent elmondani. Természetesen nagyon szépek a képei, több különböző nézetből szemlélhetjük a pályát (a főképp „kamera-



állása" bármikor módosítható), kellemesek a háttérhangok stb. stb. Ami igazából kiemelésre méltó, az a hálózatos játék, és az új, Maxis-féle ütés. A régi számítógépes golfozók megszokhatták a Links Golf óta kvázi szabványá lett ún. „Power Swing” megoldást. Emellett a SimGolfban választhatjuk a „Mouse Swing”-et, amely még élethűbb érzést ad. Ez úgy történik, hogy az egeret először addig kell hátrahúzni, ameddig az ütőt szeretnénk megemelni, majd egy gyors, határozott mozdulattal előretolni, meghozzá az ütés irányától függő irányba. Javasolom, hogy mielőtt kimenne valaki a pályára játszani, sokat gyakoroljon, mert különben a legtöbbet használt funkció a visszalépés (Mulligan) lesz.

mit is lehet a célkönyvtár nevén kívül beállítani. Pedig nem ártana némi segítség, mert kicsit soknak tűnt, hogy több mint 70 megát feldobált a winchesteremre, és ebben a System alkönyvtárba másolt file-ok nincsenek is benne. Sőt, még volt képe ragaszkodni a CD-jéhez, pedig más játékok legalább ezzel békén hagynak. A figyelmesebbeknek feltűnhetett, hogy System alkönyvtárt említettem. Igen, a SimGolf is windowsos játék, pontosabban Windows 95-ös.

A játék elindítása után eldönthetjük, hogy mit is szeretnénk: új pályát csinálni, egy régit átszerkeszteni vagy játszani, esetleg megtekinteni ifjabb Robert Trent Jones bemutatkozását, aki majd a játék során lát el jobbnál jobb tanácsokkal. Véleményem szerint kezdjük a pályaépítéssel, mert ilyet még úgy sem láttunk. Rövid szemlélődés után néhány tapasztalattal lettem gazdagabb. A Maxis nagyszerűen át tudta tenni „építészeti” jártasságát a SimGolfba is, egyszerűen nagyszerű a pályaszerkesztő. Rengeteg kész és félkész elemet kapunk, „hegyekben állnak” a fák, bokrok, különböző akadályok, indulóhelyek, csapdák stb. Mindezeket könnyedén helyezhetjük el a terepen, amelyet ráadásul különböző eszközökkel (talajsimító,

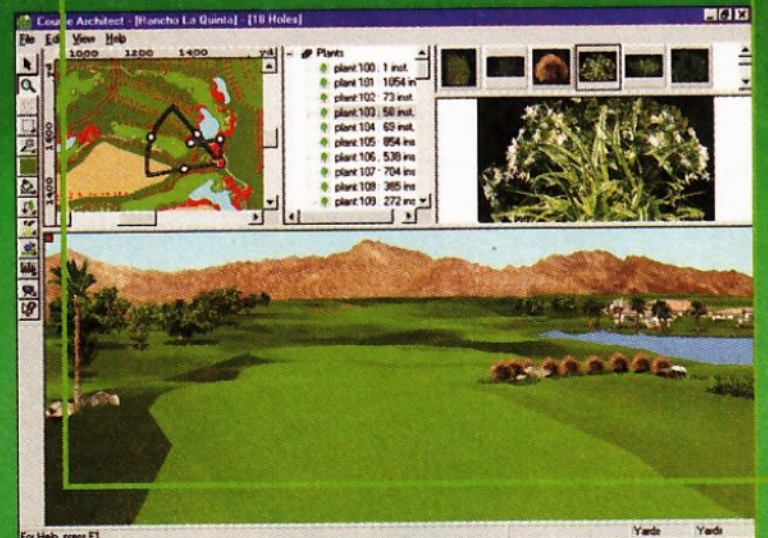


Giraffe

SimGolf

Maxis

Processzor: 486DX2-66 (Pentium)
Memória: 12 MB (16 MB)
HD: 70 MB (100 MB)
Video: VGA SVGA
Op. Rendszer: DOS Win95



MIXIM

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
 1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
 Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben vagy keresse
 az Interneten: <http://www.mixim.hu>
 Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Legfrissebb CD-újdonságainkból:




Multimédia kiegészítők teljes választéka! Ajánlatunk:

| | |
|-------------------------------------|----------|
| NEC 4*4x seb. CD-ROM drive IDE | 14.400,- |
| Sanyo 3*6x seb. CD-ROM drive IDE | 15.800,- |
| Sony 8x seb. CD-ROM drive IDE | 17.800,- |
| Acer 8x seb. CD-ROM drive IDE | 15.900,- |
| Acer 12x seb. CD-ROM drive IDE | 18.900,- |
| Panasonic 12x seb CD-ROM drive IDE | 19.900,- |
| | |
| Acer ESS1868 3D Sound hangkártya | 6.990,- |
| Acer DCS-509 hangkártya (wavetable) | 7.990,- |
| Soundblaster 16 PnP OEM | 11.800,- |
| Soundblaster 32 PnP | 17.200,- |
| | |
| PowerBeat 2x5W aktív hangdoboz | 2.180,- |
| 2x60W aktív hangdoboz | 3.240,- |
| 2x120W aktív hangdoboz | 5.340,- |
| Thunder Roar aktív hangdoboz | 3.980,- |
| 2x240W aktív hangdoboz | 6.900,- |
| | |
| GVC 14400 bps faxmodem, külső | 10.800,- |
| GVC 33600 bps faxmodem, belső | 15.400,- |
| GVC 33600 bps faxmodem, külső | 18.200,- |

MAXületett!

Kiadta az Aurum-DIP Stúdió Kft.
 5430 Tiszaföldvár, Pf. 50, ☎ 60/486-811
 info@aurum.net, <http://www.aurum.net>

Aurum - Boca
3D Studio MAX  CD-melléklettel

hangkártyák és kiegészítők



ULTRASOUND ACE
 16 bitesztereó szintetizátorhangkártya, 8 hangkártyák mellé tehető, 512 kb ram, gravis és midi kompatibilitás.

ULTRASOUND CLASSIC
 16 bitesztereó hangkártya, 8 bites a/d, 2 be- és kimenet, joy/midi port, 256 kb ram, midi kompatibilitás, sb emuláció.

ULTRASOUND P'n'P
 16 bitesztereó hangkártya, 16 bites a/d, 2 be- és 1 kimenet, 1 mb tömörített ram, max 3 mb ram, midi és sb kompatibilitás, ide cd-rom csatlakozó, jelfeldolgozó processzor.

MIDI ADAPTER
 midi in, out, thru, joystick y elosztó és midi kábel a csomagban.

Y ELOSZTÓ
 ezen elmes szerkezet segítségével 2 joyt dughatz a gépedre.

nem nyekereg, nem nyikorog úgy szól, ahogy kell, egyébként meg mindennel összedugható...



www.gravis.com

GRAVIS

pixel multimédia kft.
 1088 bp., rákóczi út 13.
 tel.: 266-6059, 118-1595

PC CD-ROM SHOP nyílt KISPESTEN!

Címünk: Bp., XIX. Eötvös u. 3. (A Kossuth térnél az üzletközpont végén)
Telefon: 157-09-37, 06-30-548-834 vagy 06-30-343-369

Óriási választék, a legújabb játékok, a legkedvezőbb árak!

NYITÁSI AKCIÓ! TAGSÁGI CSAK 3.000 Ft

(ÁFÁ-val)

Az ár 10 %-áért kipróbálhatod a CD-t.
Törzstagoknak további kedvezmények.

TEL.: 157-09-37



Külső HDD csatoló!

Egyszerű és gyors megoldás ideiglenes AT BUS-os egységek csatlakoztatására.

ÁRA a kábelkészlettel
együtt **CSAK 1.600 Ft.**

További szolgáltatásaink:
SZOFTVER FEJLESZTÉS, ADAT ARCHIVÁLÁS.
CD írás 20 perc alatt 500 Ft-ért

MULTIMÉDIA SZÓRAKOZÁS

50%-OS KEDVEZMÉNY A

WIZARD'S

EUROPARK-BAN!

**BOWLING
VIRTUAL REALITY
AUTÓ- ÉS
MOTORSZIMULÁTOROK**

ÉTELBÁR

**EZ A KUPON 2 TOKENT ÉR
1997. ÁPRILIS 30-IG,
HA 4-ET VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S EUROPARKBAN!**

CSAVARMENET

A VAR Kft.-től már megszokhattuk, hogy mindig eredeti ötletekkel rukkol elő. Felismerve a multimédia piac kínálta lehetőségeit és annak hiányosságait, egy olyan CD-vel jött ki a piacra, amely egy eddigi űrt tölthet be. A sok játék-, shareware-, demo-, nyelvi-, ismeretterjesztő-, tudományos-, stb. CD-k közül ezidáig hiányzott egy olyan magazin jellegű CD, amelyen a család minden tagja találhat magának való témát.

Az évente 2-3-szor megjelenő magazin olyan témákat próbál felölelni, amik az adott időszakban megfelelő aktualitásokon kívül (pl.: Novell stb.) az év bármely más hónapjában a család hasznára válhat (pl.: Családjog, Lakásvédelem stb.). Ezen rovatok legtöbbjét rendszeressé akarják tenni a későbbi kiadványokon is. Az első szám tartalmából külön kiemelést érdemelnek a Bécs melletti Szafari parkról található információk. A rövid filmek, képek, térképek, hasznos tudnivalók, árak mellett lehetőség nyílik megnyerni a család belépőit egy TOTO helyes megfejtésével. A család férfi tagjai a legsikeresebb autó típusok között böngészhetnek, az igazán szakavatottak pedig a Novell legfrissebb javításaihoz juthatnak hozzá. A fiatalok audiotracken hallgathatnak zenét, valamint egy zeneíró versenyen is részt vehetnek.

A CD, mint egy mini-internet, Netscape Navigátor program segítségével böngészhető, mivel HTML formátumban íródott, sok képpel, zenével, videókkal. Ehhez a Netscape Navigator 3.0 Gold verzióján kívül a 4.0 béta verzióját is ki lehet próbálni.

A magazin árát tudatosan úgy alakították, hogy egy szerényebb jövedelmű család is egy nyers CD árért több mint 600 Mb hasznos információhoz jusson. Az 1.490,- Ft-os végfelhasználói bruttó áron a VAR Computer üzletén kívül (1149 Budapest, Fogarasi út 11/a; Tel.: 22-22-827) az ország számos számítástechnikai boltjában és egyéb terjesztői csatornán lehet hozzájutni.

(X)

Családi Magazin 1997. 1. Szám

Tartalom

Egészség

- Dr. Sümeghy tanácsai az egészséges életmódhoz mindenkinek

Szakácskultúra

- Szilvi fantasztikus receptjei

Autók

- A Suzuki és Deawoo típusainak bemutatása

Folyóirat figyelő

- TOP GUN a repülőgépek szerelmeseinek

- Filatélimai Szemle a bélyeggyűjtőknek

- TESZT Magazin

Szerszámosláda

- F-prot angol/magyar nyelvű vírusirtó legújabb verziója

/Win95, Win3.11 30 napig használható/

- Master CNE és CNB kollégák által rendszeresített legfrissebb Novell

Javítások

Programbemutató

- Pikk-Pakk logikai játékok

Okoska

- Az ATH Security lakásvédelmi tanácsai

- CD Jogtár Családjog része

Turisztika

- Fantasztikus anyagok a ganserndorfi Szafari Parkról, játékkal és a szerencséseknek nyereménybelépőkkel

Bölcs Bagoly

- OMIKK ismertető, Közép- és felsőoktatási tankönyvek

- Bemutatkozik a veszprémi egyetem

- ClipDic angol, Új Akadémiai Kislexikon

Audió meglepetések

- A Spirit Sister együttes bemutatkozó anyaga audio tracken

- Zeneírói verseny a CD-n található Fast Tracker programmal,

érdekes nyereményekkel

Ajándékok

- BSA szoftvergazdálkodási útmutató, hogy ismerje a lehetőségeit

- Internet kalauz, Netikett, Kommunikációs Szakszótár

természetesen mindegyik magyarul

- Játékkódok

- Besenyő Család

Shareware programok, mint például:

- Catalog 1.51 /Win95/ CD-eket, floppykat kommentárral katalogizálni

- Jasc Media Center 2.01 /Win95, Win3.11/ multimédia állomány szervező és

lejátszó program, 35 féle formátumot ismer

- Fatal Firmes 1.01 /DOS/ rendkívül jól játszható miniautó-verseny

- Jetfighter3 /DOS/ repülőgépszimulátor

- Netscape Navigator 4.0 pre-release

Imperium Galactica

Ahhoz,
hogy Tiéd legyen a világegyetem,
másoknak is lesz egy-két szava!

MEGJELENIK ÁPRILISBAN!



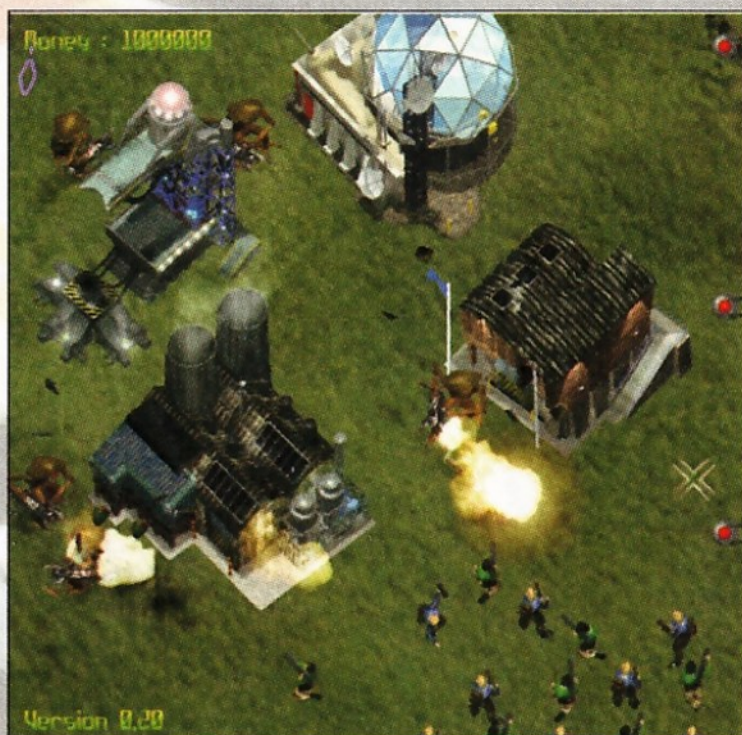
Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék PC CD-ROM-on

DIGITAL REALITY

Conquest Earth Preview

Ha az Eidos csapata beváltja minden ígértét, akkor nem mindennapi stufával kerülünk majd szembe április környékén.

Bár a történet a már kicsit elcsépeletté vált „támadnak az idegenek” kategóriából való, a kivitelezés és a technikai megoldások eszméletlenülre sikerültek. A szinte már (termé-



szetesen színes) fénykép minőségű, 65k színű grafika nem minden napi hangulatot ad a játéknak. A hangok Real time stereoban csengenek, tehát többek között a zoomolásnál hangosodnak/halkulnak. Amit az intelligenciáról mondanak, az pedig egyszerűen hihetetlen. A gép tapogatózó, felderítő támadásokat indít, s miután megkereste a leggyengébb pontodat, kegyetlenül lecsap. Ha netán sikerülne visszavernünk, az A.I. eltanulja tőlünk a sikeres védekezési módszert, majd felhasználja ellenünk. Ezek után azt hiszem, nagyon is szükség lesz a hálózati opcióra, ahol azonkívül, hogy egymás ellen nyomulunk, még a gép(ek) ellen is összefoghatunk...

Trau & Zong

Terracide Preview

Amásik Eidos előzetes egy afféle Descent-utánpótlás, igaz, alaposan feltupírozva. 3D Akciójáték lévén természetes, hogy dugig rakják robbanással, frenetikus harcokkal, renderelt animációkkal – a történetnek megfelelően a Föld egyetlen megmenekítője vagy, aki bátran felveszi a harcot a mutánsokkal, akik valaha maguk is földlakók

voltak. (Meggülyülök az ilyen történetektől – nem lehetne egyszer az igazat mondani?! „...nem jutott eszünkbe semmi, de olyan baromi jó 3D rutint írtak a srácok, muszáj volt játékot csinálni belőle...”) Szóval a game valami olyasféle lesz, mint a Descent I és II volt, azaz benne ülsz egy monstrum űrhajóban (nézheted kívülről is magad), a kez a joyra tapad, és jó Jedi lovag módjára lézerezel, mint egy megszállott. 20 féle fegyver akadhat a horgodra, 20 szinten nyomulhatsz 7 fajta böhöm nagy hajó belsejében, szellőzőcsatornákon, vízzel teli alagutakban, lesz effektus bőven. A sajgóanyaggal ellentétben az Eidos PR irodája nem tud arról, hogy a játék futna majd 3D gyorsító-kártya nélkül, de én hiszek a papírnak... Mindenesetre, ahogy a képeket és előzetes animációkat elnézegettem, nem



árt, ha beszerzel mondjuk egy 3DFX-et, mert bődületes grafikája lesz a Terracide-nak. Az eredetileg Domark által elkezdett játékban 16-os hálózati opciót is beépítettek, lesznek direkt deathmatch arénák, játszatsz csapatban vagy magányos farkasként egyaránt. Hangja a mai technikának megfelelően Qsound 3D lesz háttérzajokkal, CD soundtrackekkel – májusban, ha minden igaz.

Mr. Chaos

Port Game

EGYSZÁMJÁTÉK
eredmény

Idézek a PC-X Magazin idejéből, februári számából: „Szabályok: küldd el nekünk azt a legkisebb pozitív, egész számot...” Nos vegyetek elő papírt és ceruzát, diktálni fogok. PC-X féle definíció: pozitív az, ami nagyobb nullánál (a nulla ugyanis nem pozitív), az egész pedig az, amit élő birkák számolására használhatunk. Vagy látott már valaki együtt gyök pi mennyiségű élő birkát? Bocs, mi még nem...

Félretéve a tréfát, nagy szeretettel nyújtjuk át a hülyeségi bizonyítványt az alábbi úriembereknek (zárójelben a beküldött számok): R.CS. (-99998), M.A (0,474) és B.P. (gyök pi). Ti hárman voltatok kiugróan „poénosak”, titeket követ F.J. (gyök 4) – neked is gratulálunk, képzelj, ki tudtuk számolni – és P.A. (A – tíz hexában) – bocs, nem fogadtuk el. Heten küldtél be a nullát, mint pozitív számot, hmm, viszont igen meglepődtünk a 9999999999-en! Bár a szabályoknak tökéletesen megfelel, de legalább ennyi kérdőjelet ébresztett bennünk, – lehet, hogy csak túlcordultál?

Kedves olvasóink, a feladat nem az volt, hogy minél viccesebbek legyetek, hanem, hogy beküldjétek egy pozitív, egész számot. Minden ellentétes híresztelés ellenére van humorérzékünk, csak későbbre tartogatjuk – voltaképpen nekünk tök mindegy, mit küldtél be, ha így is akad megfejtő szép számmal (csak ha már szétvágtak az újságot, legalább értelme legyen, nem?). Nos, leszámítva a fenti, jobbára értékelhetetlen műveket, 275, a szabályoknak megfelelő pályázatot kaptunk – értékelve a legtöbb versenyző hozzáállását, háromról ötre emeltük a díjazottak számát, és kicsit felszóróltuk a díjakat. De először nézzük a nyerteseket!

A játékot Tomka János nyerte a 26-os számmal, második lett Szalontai Balázs a 30-cal, harmadik Csőke Ferenc a 35-tel, negyedik Bartók Sándor a 42-vel, és végül ötödik Szvoboda Zsolt a 43-mal.

A nyeremények: a fődíj – mint már említettük – egy antikolt (amúgy is antik) PC, úgy hisszük, hogy már XT-ből kinőtt 286-os, a Videoton gyártotta még a háború előtt (Első vagy Második, már a nagymamánk sem emlékszik rá). Kérjük a tisztelt nyertest, hogy beszéljünk meg egy időpontot a díj átadására, hozzon magával egy teherautót is két-három hórukkemberrel... A második díj Csilla külön bejáratú pizsamája – szintén személyesen, a Hilton szálloda nászutas lakosztályában vehető át pontban éjfélkor. A többi nyertes (és a két első helyezett is) egy-egy teljes játékot kap (Rama, Necrodome, F1 Manager, Need for Speed SE és Deathware programok közül lehet válogatni helyezési sorrendben) extra nyereményül.

Köszönjük a részvételt, a nagy sikerre való tekintettel az IFABO-n élőben megismételjük!

TRf
trf@idg.hu

Nyertesek!

A Toys of Ancient Gods játékunk
nyertesei (a megfejtés Pierrot volt):

fődíj:

Herczeg Ferenc, Újszász

maxi CD:

Csonka László, Tata

Lénárt János, Siófok

Sáska Attila, Őriszentpéter

Azt hiszem, újra kell gondolnom az időbeosztásomat: képtelen vagyok eleget játszani a Carmageddonnal, viszont ezt a cikket is be kellene fejezni valahogy. Márpedig ez nem megy úgy, hogy az egyik táskában „vezetsz”, a másikban pedig püfölsz a Wordöt – az SCI új játéka maximális figyelmet kíván!

gyűrásából pattanhatott ki: voltképpen autóverseny, hisz' megfelelő útirányt teljesítve időmérő kapukon kell átmenni, valamiféle pálya is van (bár arra mész, amerre akarsz, illetve tudsz), ám mindez nem számít! A lényeg, hogy minél több gyalogost, hatlábú öregasszonyt (értsd: járókerettel totyogó mamócsát), pontot, utcalányt, nyakkendős üzletembert, apócsát, tehenet (!) döngölj az aszfaltba, és akkor még finoman fogalmaztam – Armitage szerint be kellene tiltani az ilyen játékot,

lyán eltölthető idődet. A program külön díjazza az érdekes elgondolásból származó (rendszerint véletlen) baleseteket, gázolásokat és összeütközéseket.

A versenyben nem egyedül veszel részt, ellenfeleid a legkülönfélébb autó-szörnyszülöttek – itt jön a Destruction Derby-s életérzés. Igazi roncsderby, hatalmas pontokért, amik gyorsan semmivé foszlanak, ha meg akarsz javítani lepusztult karosszériád (vagy újabb gyilkoló szerkezetekre fáj a fogad). Szerintem a szimuláció jobban kidolgozott, mint a nagy elődnek tekinthető DD vagy DD2 esetében: életszerűbb a kocsi hánykolódása, zuhanása, pörgése, és rendkívül jó az ezekhez kapcsolódó hang. Itt aztán bármi megtörténhet: alig pihenek le egy barátságos kőla-automata (az a közlekedési lámpa, könyörgöm! – TRf) szétcincálása után, máris belém száguld valami örült, megperdülök vagy ötször a tengelyem körül, felrepülök a rámpára, majd miután hatalmas csattanással landolok, s leporolom a kasznit, elegánsan kifarolok a buldózer elé, aki ezerrel nekipasszíroz egy ház falának – sebjaj, úgyszólván újra akartam kezdeni, ki tud így, fejjel lefelé vezetni?! Szóval a hangulat ellen nem lehet kifogás: az egész szerkesztőség felsorakozik egy „barátságos mérkőzés” Action Replay-es visszanezéséhez (még a játék befejezte előtt nyomj egy jobb oldali, szürke Entert). Itt aztán kielemezzük minden apró gyilkolást, lehet lassítani, tekerni előre-hátra, kikockázni és válogatni különböző kameraállásokból...

A játék irányítása egyszerű, de azért egy-két trükkös gombot nem árt, ha megjegyzel (a



A Sales Curve Interactive mindig arról volt híres, hogy egyedi ötletű, meglehetősen bizarr elgondolású, de rendszerint szép, renderelt animációkkal dúsított játékokat készít. Mivel viszonylag kis fejlesztő cégről van szó, jó, ha évente egy-két játékot kiad. Most sincs ez másképp, jó ideje már, hogy befejezték az XS-t (nem volt akkora durranás, mint a Quake vagy a Duke, de mindenképpen figyelemre méltó példája a 3D-s akciójátékoknak) – itt az idő egy újabb agyrontó örületre! A Carmageddon alapötlete talán a Quarantine és a Destruction Derby össze-

annyira véres (azért persze TRf-fel együtt drukolt az anyókákon topogó buldózernek). Ez a dolog Quarantine-os része: a gyanútlan járókelők eszelős sikoltozás közepette vágtnak előled, mikor extravagáns járművet észlelik. Átgázolhatsz rajtuk, elegáns, kézifékes kanyarral oldalba vághatod őket, rájuk zuhanhatsz a tetőről, rájuk lökhetsz egy másik kocsit, lehet fantáziálni a büdös száju szomszédaszszonyról! Mindezért megfelelő pénz és némi extra másodperc jár: ezzel egészítheted ki a pá-



GEDDON

komplett billentyűkészítést megtalálsz a Setupban): a keypadon a 4-6 gombok irányítják a kocsit jobbra-balra, a 8-2 gyorsít és lassít, illetve megy hátrafelé, a Space-szel pedig behúzd a kéziféket (ez egy-egy attraktív fordulóhoz okvetlen szükséges). Az irányításon remélem még javítanak, mert nem túl élethű, főleg ami a fordulásokat illeti – nehézkesen, lomhán kanyarodik. Ha lehetetlen helyzetbe kerülsz (mondjuk egy összezsúplálás után oldalra dőlsz vagy fejre állsz), az Insert tesz vissza egy előző pozícióba (komoly pénzlevonásért cserébe). A Tab hozza elő a térképet – ez ügyesen megoldott, mert ilyenkor is nézheted az utat a bal felső sarokban (itt láthatod át, milyen hatalmas már az első pálya is – érdemes elkalandozni, esetleg mélyebb barátságot kötni valamelyik bocival...). Sebességet az X, Z (fel-le) gombokkal válthatsz, illetve C-vel kapcsolható a belső (autóból) és külső nézet. Ez utóbbinál a kurzormozgató gombokkal állítható a

Két dolgot emelnék ki! A program külön díjazza a látványos kaszkadőr-jeleneteket. Mondjuk ezerrel neki-hajtasz útelterelő betonszigetnek, felrepülsz levegőbe, pörögsz tizet és talpra esel, mint macska – na ezért extra pont jár. Az sem baj, ha a fejedet landolsz, a többiek előbb-utóbb úgyis megtalálnak és „segítenek”. Egy másfajta mutatvány rámpákon felmászni házak tetejére, átugrani egyikről a másikra, majd spontán elvéteni az utolsó ugrást, és a mélybe zuhanni! Ez néha annyira megtetszik a programnak, hogy örömeben túlcsoordul és kiakad. De látvány szempontjából isteni, az autót meg senki nem kérdezte...

A másik dolog, amiről jó, ha tudtok, hogy találni elszórva színes kapszulákra emlékeztető dolgokat, amelyekbe behajtva valamilyen „jutalom” kapható, például extra idő vagy azonnali szerviz. Na, ebből 40 különböző lesz majd a végleges játékban, és amilyen ezeknek az embereknek a fantáziája, én már előre félek!

TRf
trf@idg.hu



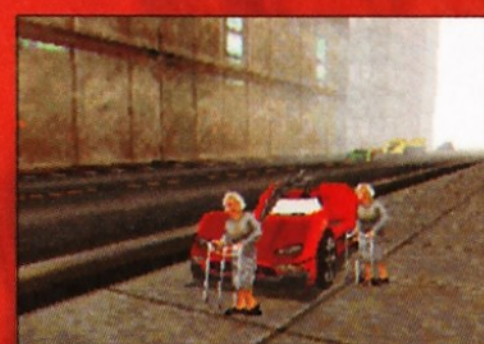
téged követő kamera, ezt ne nagyon bazirgáld el, mert nem lesz elég időd, hogy visszaállítsd.

A program, ami alapján az előzetest TRf-fel készítjük, sajnos még csak béta állapotban van (a játszható, egy pályás demót megtalálsz a CD-n), s előre láthatólag májusban jelenik meg a Stainless Productions kezei alól. Annak ellenére, hogy még csak VGA-ban játszható, ráadásul időlimites (kb. 4-5 perc), már most is könnyű ráhangolódni. Érezni a füstölő, égő gumi fanyarkás szagát, látni, ahogyan csíkot húz, ha átgázolsz a vérpacnikon. A vér- és gumicsíkok ott is maradnak a játék végéig. A kocsik – állapotuktól függően – füstölnek, olajat engednek, kigyulladnak (ezeket a hibákat, ha van elegendő pénzed, menet közben is kijavíthatod a Backspace-szel). A hangok isteniek, csikorog, nyöszörög a kaszni, hatalmas robajjal csapnak össze a karosszériák, sokféle sikoltozással menekülnek a járőrelők, cuppogva fröcsög a vér, ugh! Csak nehogy elragadtassam magam – ezer szerencse, hogy még decemberben „összeamortizáltam” a kocsim...

A végleges verziója további „nyalánkságokat” ígér. Lesz 25 különböző ellenfél, 36 pálya, és több mint 30 választható autótípus a vasmarkú kotrógépektől a lefüggönyözött halottaskocsiig. A nyert pénzedet „felfegyverezheted” majd kedvenc kocsidat, hogy az egyre erősödő mezőnyben is helyt tudj állni! Sőt, ha meguntad a tragacsot, akár lophatsz magadnak egy másikat! Lesz SVGA grafika: 30%-os gyorsulást ígérnek, pedig a mostani sem rossz! Ötféle különböző hálózatos üzemmód közül választhat majd a mindenre elszánt játékos! Várható májusban, jaj, de messze van még!



Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu



Lesztek szívesek békén hagyni?! Ne cikizzen senki, nem fogok Commandozni, sem Conquestezni, autómániás vagyok – legalábbis ami a számítógépes szimulációkat illeti. Ömlengtem már a Carmageddonról, most az Eidos következik: gazdagabbak (?) lettünk egy újabb Formula 1-es autóversennyel, amely elsősorban a gyors, és nem annyira a biztos kezű pilótáknak szól.

Előre bocsátom, hogy a Power F1 – már ami a látványt illeti – tetszik: ettől függetlenül le kell szögezzem, hogy nem rajongok túlzottan az Arcade-jellegű versenyzésért. Azt értem ezalatt, hogy inkább az olyan szimulációt szerettem, ami ténylegesen egy olyan „virtuális” verdát ad a fenekem alá, ami a lehető

A Power F1 viszont inkább ez utóbbi kategóriába tartozik: nyomd a gázt, izomból tekerd a kormányt, ha nem takarodik le előled valaki, csak durranj bele hátulról, úgyis ő húzza a rövidebbet! Ez a játéktípus a Playstation-ról megismert, Psygnosis Forma 1-esre emlékeztet – sőt, megkockáztatom, hogy egy ősrégi progi jut eszembe róla. Emlékeztek még C-64-es időkből „A” Grand Prix-ra? Na jó, azért alaposan felfejlődött azóta egy s más, de a játszhatóság érzése hasonló.

Egész pofás a grafika (bár a CD mellékletre felkerült demóban mindössze VGA), sőt mondhatni: állat! Lazán dübörögnek a hangok, a játék gyors, szóval szórakoztató. De ismétlem, csak annak, aki nem a Forma 1-es hűség kedvéért csap a kormánykerékre (persze ez nem igaz így, hiszen millió állítgatási lehetőségünk van, de valahogy mégis az az érzésem, hogy mindez csak bohóckodás). Pedig az Eidos nagyon hangoztatja a valódiságot: a FIA engedélyével és licencével készítette el a 17 hivatalos pályát, s megtalálod majd az „officiális” F1-es adatokat is (az USA verzió több pályát és a régebben kiadott Big Red Racing játékot is tartalmazza). A multi player opció sem hiánycikk, s mint minden jó arcade, ez is tud osztott képernyős,



legjobban megközelíti a valóságot (még ha oly erőket is emészt fel, mint az F1GP – ennek ellenére, itt szeretném meghunyászkodva kijelenteni, hogy minden pampogásom ellenére őt tartom a legjobbnak). Számomra a játék élvezete a kocsimerése, állítgatása, az éles helyzetek szimulálása, s nem pedig a többi versenytárs szétkergetése a mezőn.

két játékos módot. Ez is azt jelzi számomra, hogy inkább az „erő legyen veled”-féle autókázásról van szó: légy agresszív, ne törődj a vasárnapi mazsolákkal!

Az irányítással nem lesz gondod, ismeri a legtöbb gamepadet, és a joy-okkal is megbirkózik. A billentyűzet átdefiniálható (bár egy kicsit komplikált), egyébként alapbeállítások közül is választhatsz (jómagam inkább szeretek a kurzorgombokkal játszani, sajna ilyen default

nincs – ha meg beállítod a kurzorgombokat, akkor összeakad a kameraállásokat váltó gombokkal). A játszható demóban a silverstone-i pályán vagy, kapsz „önjáró” sebváltót is, csak a startnál kell neki egyest dugni, és a legtöbb, „más, régről ismert”, automata funkciót is ismeri (persze, hogy a Formula One Grand Prix-re gondolok). Ezeket az F-gombokkal állítgathatod:

F1 – segítség a képernyőn ki/be (jelzi, hogy a pálya mely szakaszán vagy)

F2 – ideális útvezetés felfestése ki/be



F3 – perspektivikus ég ki/be (egyszerűen csak scrollozza az eget, vagy el is fordíti mozgásnál)

F4 – automata fék ki/be

F5 – felső info ablak ki/be

F6 – belső nézet (ha már benn vagy, a numerikus billentyűzet 2-es gombjával léphetsz újra ki a kocsiból)

F7 – részletes, 3D tükör, vagy csak a felbukkanó autókat jeleníti meg

F9 – gyengébb grafika részletesség (így indul a program)

F10 – erősebb grafika részletesség (több lépcsőben állíthatod)

F11 – előző kocsira vált át

F12 – következő kocsira vált át

Ezenkívül a numerikus billentyűzetet is használhatod a külső kameranézetek váltásához (feltéve, ha tudsz így vezetni).

És most kritikus, sőt pocskondiázó hangvételre kapcsolok, mert bármennyire is imádom autózni, nem bírtam 5 percnél tovább. Lévén Pentium 133-om van, mindent a maximumra kapcsoltam, aztán uzsgyi! Na ja, persze... Kábé 10 kép másodpercenként, ráadásul a billentyűzet kábé másfél másodperces késéssel tér magához. OK, vissza mindent minimumra (persze maradtam SVGA-ban), tükrök kikapcs, grafika minimumra: felkúsztunk úgy 12 frame-re, s a billentyűzet már csak egy másodpercet várta magára. Így

ER F1

játszhatatlan – talán joyval, esetleg kormányval kevésbé... Sorolom tovább a marhaságokat: ha ütközöl 200-zal, szinte néhány méteren belül leáll, s egyébként is tök hamar lelassulsz, ezenkívül lazán átgázolhatsz bárkin (oké, ki lehet kapcsolni a törhetetlenséget),



alig térsz ki eredeti irányodból. Mindennek tetejébe a sok vezetési információ közepette be-benyom egy-egy Tag Heuer Official Timing reklámfeliratot: szívesen meghallgatnám, mekkorát anyázna Schumacher, ha a szeme előtt percnként felbukkanna e reklám. Ja, és semmi

kedvem állandóan animációt nézni, ha vége egy versenynek – gombnyomásra abahagyja ugyan, de így is idegesítő.

Nem igazán barátságosak a menük, zavaró, hogy nem gördül például a pályákat kiválasztó lista, hanem rá kell böknöm a „More...” feliratra. Hibázik az Edit Team-nél: ha lefelé mész a kurzorral, időnként magától átvált edit módba. Nem sorolom tovább, mert ez már személyeskedés, ha így folytatom, szegény programnak azt is felrónám, hogy PC-re készült...

Azért ne érezd, hogy mindenáron le akarlak beszélni a programról, jó csomó megoldás kifejezetten tetszik. Néhány életszerű dolog: a futam indításakor a piros lámpa felvillanásakor mindenki eszelősen elkezd pörgetni a motorját; ha szembe mész a mezőnyel, előbb-utóbb kizár a versenyből; hatalmasakat zakózhatsz, ha összeakadsz valakinek a kerekével; kanyarokban túlkormányozhatod az autót, és kitör a feneké; homokban szétpörgetheted a motort, ezeket jól megcsinálták. A grafikát és a hangulatot tekintve

biztos, hogy élményben lesz részed, ha még P166-od is van, talán még játszani is tudsz vele, s ha nem ragadsz le holmi szimulációs igényeknél, kifejezetten jókat lehet vele őrzöngeni osztott képernyővel. Azért ne felejtse el még az F1GP2-t: ha igazi, vérbeli küzdő típus vagy, mindig is a Microprose-féle Grand Prix marad az etalon!

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu

Power F1

Eidos



Processzor: 486DX4-100 (Pentium 90)
Memória: 8 MB
HD: 10 MB (100 MB)
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95



1114 Budapest, Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361, 06-20-243-517
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 13:00-18:30, Szombat 10:00-13:00



1144 Budapest, Ond vezér útja 25.
Telefon: 06-30-526-524

Jó programok, jó áron!

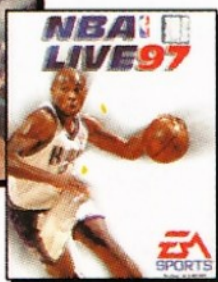
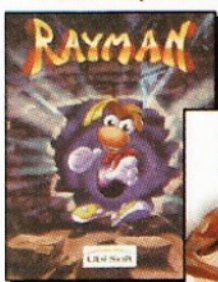
Ízelítő árainkból:

| | |
|----------------------|--------|
| 11th Hour | 4.950 |
| Are You Ready&Alert | 4.950 |
| Broken Sword | 7.950 |
| Champ. Manager 96/97 | 5.950 |
| Congo | 3.950 |
| Crusader | 4.950 |
| Dark Forces | 4.950 |
| Gabriel Knight 2 | 4.950 |
| Heroes Of M&M 2 | 11.950 |
| Magic: The Gathering | 11.950 |
| MegaSixPak (6 CD) | 5.950 |
| Psycho Pinball | 3.950 |
| Power F1 | 9.950 |
| Rayman | 5.950 |
| Rise & Rule | 5.950 |
| TIE Fighter Coll. CD | 4.950 |
| Wing Commander 3 | 4.950 |

és még sokan mások.

Reméljük, már a polcainkon:

Imperium Galactica,
Need For Speed 2,
KKND, MDK, Comanche 3,
Red Alert: Counterstrike,
X-Wing vs. TIE Fighter,
Outlaws, Sonic Collection



Vidékieknek postai csomagküldés, extra gyorsasággal!

Hamarosan itt Magyarország legnagyobb szórakoztató site-ja!
Ha szereted a játékokat/filmeket, akkor látogass el hozzánk!

www.vegaonline.com

(Ha technikai okokból a cím még nem élne, akkor további infokat a www.datanet.hu/cybervision címen találsz.)

Video CD-lemezek

- Indul a bakterház
- A nagy hohoho horgász
- Hamis a baba
- Decameron
- Gálvölgyi show
- Charlie
- Ludas Matyi
- Vuk
- A tanú
- Megint tanú
- Pogány madonna
- István a király
- Macskafogó
- Te rongyos élet
- A tizedes meg a többiek
- Csak semmi pánik

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





Nyomul a banda

(That Thing You Do)

Főszereplők: Tom Everett Scott, Liv Tyler, Steve Zahn

Írta és rendezte: Tom Hanks
20th Century Fox / InterCom
1997. május (110perc)

Rock and roll mindenütt, amerre nézel, hiszen 64-et írunk már, s mindenütt a Beatles a sztár, de csak egy, csak egy valaki olyan merész, hogy a pincében, éjeken át gyakorolja a jazz ritmusát: Patterson, a későbbi világsztár. Ahogy az lenni szokott, a helyi vagány srácok zenekara éppen dobost keres, s be is ugrik Patterson – kinek beceneve Herkules. A nagy lemezkiadó felfigyel rájuk, és a menedzser (Tom Hanks) az egekig emeli a csoda-csapatot. De az élet nem fenéki tejfel, s aki későn kel fel, annak biza' megmutatják a kijáratot. S hogy lesz-e nagylemez? Ezt nem mondom meg...

Michael

(Michael)

Főszereplők: John Travolta, Andie MacDowell, William Hurt
Írta és rendezte: Nora Ephron
Warner Bros / InterCom
1997. május (106perc)

Angyalok léteznek. Szinte mindenki úgy gondol egy őrangyala, hogy kis, kedves, gyönyörű lény, aki szárnyacskaival mindig ott lebeg felettünk, őv minket sok mindentől, és segít abban, ami nem akar sikerülni. Chicagóban éppen angyalt keres három szenzációhajhász újságíró. Egy furcsa olvasói levél segítségével meg is találják, a világvégi Tejesüveg szállóban. Csak hát sok minden nem stimmel vele: 4 méteres szárnya rendben, de hát dohányzik, iszik és úgy eszi a cukrot, hogy még a legédesebb édesszáj is fintorogna, a szebbik nemet sem veti meg...

Hanta Boy (Liar liar)

Főszereplő: Jim Carrey
Rendezte: Tom Shadyac
Universal Pictures – UIP Duna film
1997. május 8. (90 perc)

Amerikában nem kedvelik túlzottan az ügyvédeket. Sőt, sokan úgy gondolják, hazugok mind, és nem az igazságot, hanem a pénzt hajtják és hantáznak.



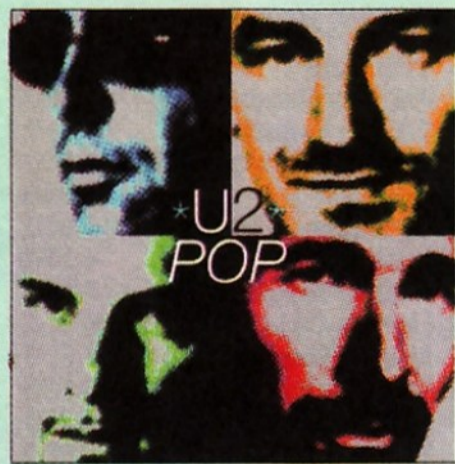
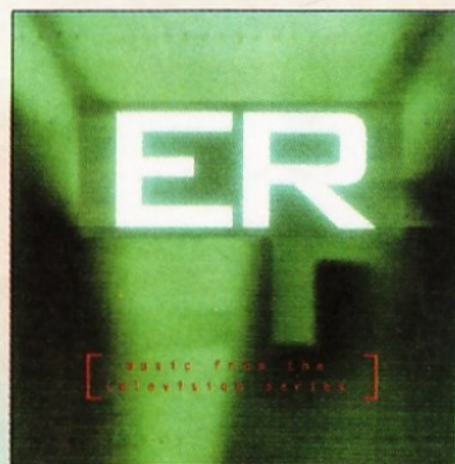
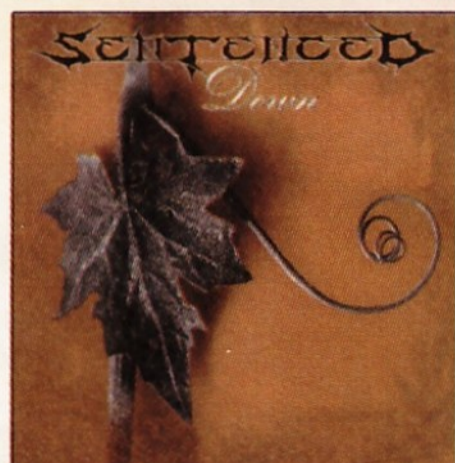
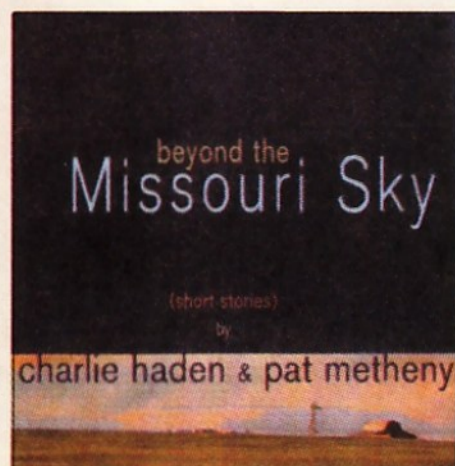
Ekkor jön Jim Carrey és kiderül, hogy épp egy ilyen ügyvédet alakít. Nincs is rendben a családi élete, neje épp távozni készül, s

a kisfia is csak reménykedik benne, hogy egyszer valóban játszik vele a papa a téren, a többi gyerekekkel együtt. Mivel épp 5 éves, azt kívánja, hogy egy napig a papa ne hazudhasson, és sajna a jótündér teljesíti kérését. Csak a papát nem kérdezte senki, hogy jó-e ez neki... Ennek fele se tréfa! Az egész az! Vagy nem?

Két tús között (Metro)

Főszereplő: Eddie Murphy
Rendezte: Thomas Carter
Touchstone Pictures / InterCom
1997. május (118perc)

Scott Roper (Eddie Murphy) specialisan képzett rendőrtiszt, őt hívják a túsdrámák esetén. A hős, aki bemegy az oroszlan barlangjába és tárgyal. Megviselt idegrendszere, állandóan magas adrenalin szintje hatására „két tús között” egy nagy pofájú, vagány hapsit játszik. Nem tisztel senkit és semmit, talán csak barátját. Egy napon aztán kikapja magának a megfelelő ellenfelet: érzéstelen, veszedelmes bűnözőhöz hívják egy bankba. Túsok is vannak, nagy a fejetlenség, sőt a fületlenség is. Ez már jó meghívó Scottnak, aki nem is számít arra, hogy ez az alak a barátnőjére is pályázik.



POLYGRAM JÁTÉK!

E havi kérdésünk a U2: Pop című albumához kapcsolódik.

Melyik – nem régen bemutatott – film

főcímenét írta a fenti zenekar?

A helyes megfejtők között három U2 kazettát és 5 remix CD-t sorsolunk ki.

Címünk: PC-X Magazin, 1537, Budapest. Pf. 386.

Megfejtésedet április utolsó napjáig add postára!



mUSIC

Nem kizárt, hogy utoljára az aluljárókban fanatizáló, utcai térítőktől hallottál ennyi dicséretet, mint amennyit most emez oldal hasábjain olvashatsz. Egy-egy gyengélkedő alkotást igazán őszinte lelkesedéssel tudok fikázni, de most hiába mártottam ecetbe pennámat, annyi régóta áhitott, illetve bivalyerős anyag kopogtatott az X-Music ajtaján. Kimondottan sajnáltam például a Styxet és az ex-Extreme-es Nunót a CD-re „számúzni”, illetve azt, hogy nincs egy egész oldalam az új Aerosmith-korong élvezoncolására. Mindezt megfélemlendő egy igazi dzsesszcsemege is vendégeskedik az oldalon.

Kezdjük rögtön vele!

Pat Metheny és Charlie Haden neve remélhetőleg nem csak a bigott dzsesszeseknek cseng ismerősen. Patnek a kisujjában van mindaz, amit a műfajról és a gitárról tudni kell (tudni lehet). Charlie-ról ugyanezt lehet elmondani basszusgitárilag. A *Beyond The Missouri Sky* a tradicionális, „nyugis” dzsessz kedvelőinek fog sorozatorgazmust okozni.

Amikor pár éve a thrash metal kiégett, a stílus rengeteg csapata indult oszlásnak. Nem így a death metal. A hajdani halálhörgők – az északi bandák vezetésével – szabályos metamorfózison esnek át mostanában. Az egyik tábor útja a monumentális, gótikus dallamok világába vezet, a másiké vissza a klasszikus heavy metalhoz. Az utóbbiak közé tartozik a finn *Sentenced* is. Az energikus és gyönyörű, helyenként Paradise Lost-os dallamokkal átszőtt *Down* albumot női vokál és maidenés szólók ékesítik.

CD-n is hallgathatjuk mostantól a népszerű *Vészhelyzet* tévésorozat muzsikáit. Aki rendszeres fogyasztója a tragédiáktól és mélybölcsöletektől hemzsegő, keddi esti küzdelmeknek, annak javaslom két defibrillálás és egy lumbálás között ugorjon le a lemezboltba is.

Négy évnek kellett eltelnie, míg végre szívünkhöz szoríthattuk az új *Aerosmith* remekművet, a *Line Lives*-t. Steven Tyler-ék nemigen léptek előre az albummal, de éppen ebben rejlik a csapat varázsa: ugyanazt a zenét nyomni 25 évig, és újra meg újra felkerülni a listákra. (A korong CD extrája egy játszható *Aerosmith* játékot is tartalmaz. Ld.: melléklet!)

Ugyanezt a négy évet igyekezett betartani a *U2* is. A *Pop* című album egyenes folytatása elődeinek, azonban az ezredvég szele Bonóékat is meglegyintette: samplerek és indusztriális zajok szűrődnek be a hamisítatlan *U2* hangzás mögé. Akárcsak az *Aerosmith*-nél, itt sincs szükség egetverő reklámra.

Enyhén funkys, rockos diszkómuzsikával állt csatasorba az angol *The Journey* trió a *911* című koronggal. A névválasztás miatt mindenesetre nem fogják fair play díjjal megdobni az ambiciózus tiniiket. Egy közel negyedszázada létező, patinás rockbanda nevét felvenni, kiegészítve a „the” névelővel... További névjavaslatok kezdőknek: *The Deep Purple*, *The Jimi Hendrix*, *The The Beatles*.

Szintén semmi infó a *The Preacher's Wife* magyarországi bemutatójáról, melynek főszerepét Denzel Washington partnereként *Whitney Houston* alakítja. A fekete színésznő soundtrack albumán soul balladák és musical-es-gospelés témák váltják egymást. Houston neve mindenesetre garancia.

Lehet, igazuk lesz azoknak, akik egyre merészebben bocsátkoznak jóslatokba egy kitorófélben lévő *Blackout*-lázzal kapcsolatban? Az *Ezüstkötet* legalábbis ezt látszik igazolni. A kemény gitárokkal megtámogatott, borongós dallamok, a kidolgozott vokáltémák és a lélek mélységeiben kalandozó szövegvilág a zenekar sokrétű igényességéről árulkodik. (CD extrás!) Tovább dübörögnek a sámadobok a *Vágtázó Halottkémek*

új lemezén, amely *Az éden visszahódítása* címet viseli. Rendületlenül folyik az underground pogánykodás, a lázadás a műanyag élet, a „világrohasztó hazugságok” és a hamis istenek ellen.

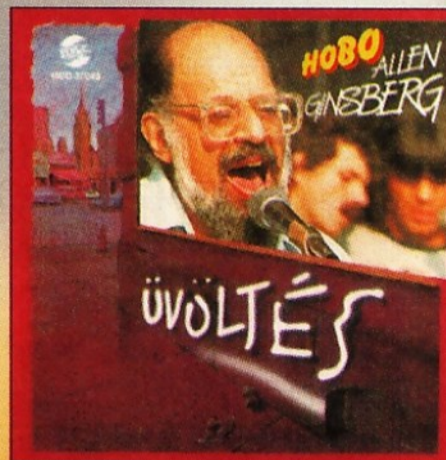
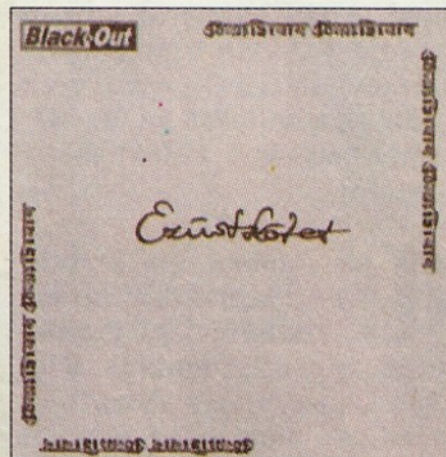
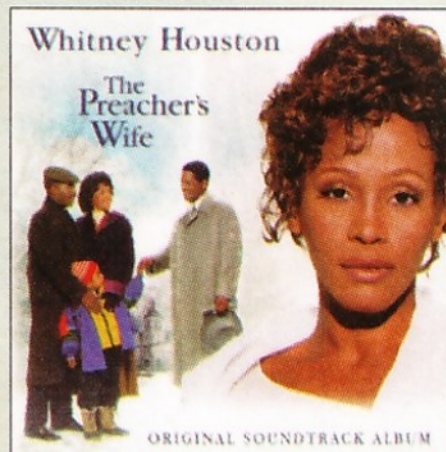
Még a jó kis tehervagonbanalvós, behívó-égetős, kukából-evős amerikai hobóvilágból érkezett *Allen Ginsberg és Hobo* zenés képeslapja – több mint tíz év késéssel. Az *Üvöltés* ugyanis azt a bizonyos 1986-os felvételt éleszti újra, melyen maga Ginsberg, a hippi-generáció meghatározó egyénisége, Hobo mestere is mikrofont ragad. Az anyag az ő lefordított és megzenésített verseiből készült.

Technós ritmusok és torzított gitár. Talán ez az a két dolog, ami a legkevésbé fér össze a mai zenei világban, és amit a szigetországi illetőségű *Republica* mégis összehozott. Némi alternatív ízzel, egy kicsit *Dead Or Alive*-osan. A lemeze nem lehet ráfogni sem azt, hogy dallamos és slágeres, sem azt, hogy súlyos és kemény. Legkevésbé pedig azt, hogy korszakalkotó vagy átütő.

A fene tudja, miféle címet fognak kiokumálni a *Private Parts*-nak, ha a hazai mozikba kerül, de a filmhez csatolt zenealbum alapján ígéretes mű lehet. Ízelítőül: *Green Day*, *Ozzy Osbourne*, *Type O Negative*, *Marilyn Manson*, *AC/DC*, *Van Halen*, *Rob Zombie*, *Deep Purple*, *Ramones*. A fentiek ismeretében gyaníthatjuk, hogy a vásznak előtt nem álmodozó tinilányok és nagymama-unoka duók fogják rongyosra zokogni a zsebkendőiket.

Godzilla
(godzilla@idg.hu)

Olvasd tovább az X-Musicot a CD-n, ahol találsz még egy koncertbeszámolót a Biohazard nagy eseményéről is, valamint egy rövid ismertetőt az *Aerosmith* CD-Extrás programjáról!



V i d e o C D

Ha ez így megy tovább, akkor lehet, hogy Newlocal megörörol rám a „külön bejáratú” levelezési rovatért, amit ezen az oldalon mutatok be, de szeretnék minden érdeklődésre reagálni.

Nos, többen említették, hogy szerintük igenis lejátszható CD-i csupán software segítségével is. Nem akarok senkit lelombozni, de tévednek. Nos, mint már azt korábban is említettem, sajnos a CD lemezek kiadói, és a software-ek készítői is hajlamosak alaposan összekeverni a jelöléseket. A régebbi XING változatokban is tévesen, CD-i jelölés szerepel. Tisztelettel: a 3.0-ás XING for Win95-ben már helyesen, „Open VCD” szerepel. Nos, az Aréna 2 ezennel lezárva, nézzük inkább a lemezeket.

Kezdjük a mostani „adag” legjobb mozijával, a csupán 9 éves, de már klasszikusnak számító *Rain Man*-nel (Eszőember). Azt hiszem, mindenki

unásig hallgatta a méltatásokat Dustin Hoffman zseniális alakításáról, a film Oscar „terméséről”, ezért én nem ismétlem ezeket. Az összes méltatás igaz, a film kitűnő, úgy mutatja be az autista embereket, hogy nem a „Jaj szegény, de borzasztó...” típusú reakciókat váltja ki a nézőből. Inkább említsük meg a már említett Dustin Hoffman és Tom Cruise „árnyékában megbúvó”, elbűvölő Valeria Golino-t (Nagy durranás), a film kitűnő kísérőzenéjét, amelyért Hans Zimmer „a felelős”. Igazán nagy élmény eredeti nyelven. (VCD)

Folytatásnak lássuk az „adag” legrosszabbját. Az első néhány perc meghökkentő a következő filmben, ugyanis a néző előkapja a borítót, és a szinkron nyelve után kutat, ugyanis valaki ékes magyar nyelven perceken át mondja a semmit. Szép kis kép mirőlünk. Talán az egyetlen érdekes momentum ez, aztán a *Live and Let Die* (Élni és halni hagyni) című James Bond film gondosan az érdektelenségbe és unalmasságba hajlik. Szinte nincs benne semmi akció, a James Bond filmhez képest meglepően kevés benne a csinibaba, a történet a nullával egyenlő, amit a 70-es évek bronxi néger dialektusában előadott párbeszédnek még csak rontanak. Roger Moore sem tud a dolgon sokat segíteni. Érdekes, hogy a film kísérőzenéje, amit Paul és Linda McCartney szerzett, azóta a Guns N' Roses révén igencsak híres lett. (VCD)

A közelmúlt meglehetősen sikamlós thrillerje a *Sliver* (Sliver). Mindenkinek ajánlott aki, hmm... szereti figyelni (You like to watch... don't you?), úgy mint a csinos új lakó (Sharon Stone) háziura (William Baldwin), aki rejtett kameráival fürkészi lakói életét. Izgalmas film, ahol Ms. Stone „vadregényes tájai”

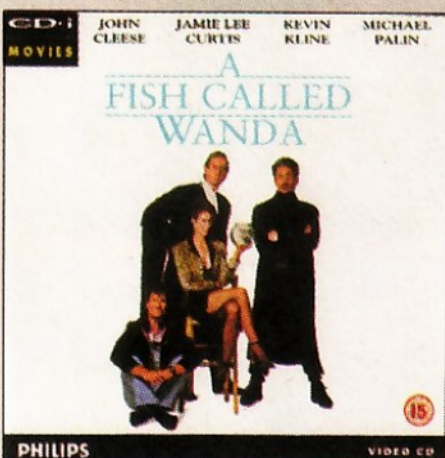
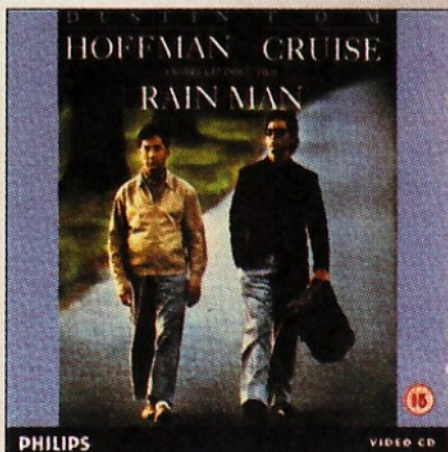
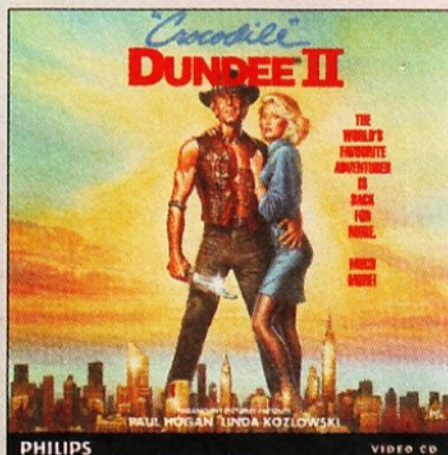
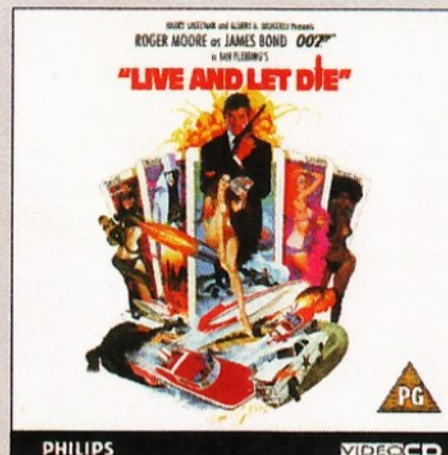
sem maradnak rejtve. A filmben fel-felbukkan továbbá Tom Berenger és Martin Landau. Kísérőzeneként hallható Enigma és UB40. (VCD)

Az ezen sorok írásakor javában dúló Space Jam láz okán vettem elő a *Bugs Bunny and Friends* (Tapsi Hapsi és Barátai) lemezt. A hatvan perces összeállításban le lehetünk korai filmeket és a Cartoon Network-ről ismerősöket egyaránt. (VCD)

Paul Hogan visszatér a *Crocodile Dundee II.* (Dundi Krokodil 2) című opusban. Ausztrália fenegyereke bajba keveredett barátnőjét (Linda Kozlowski) a betondzsungel helyett „saját pályán”, ismét Ausztráliában próbálja megvédeni a banditáktól. Limonádé a javából, támadás a hasizmok ellen. (VCD)

Akinek az a név, hogy John Cleese, nem mond semmit, az sürgősen vegye elő a februári PC-X-et és olvassa el a CD-n az interjút. Ezek után sürgősen nézze meg hangulatjavítónak a „A hal neve Wanda” című mozit. A legszebb Monty Python hagyományokat követő filmet talán úgy tudnám leírni, hogy a Félmeztelen John Cleese szerelembe esik, felrúgja karrierjét és családi életét a nimfomániás tolvaj, Jamie Lee Curtis kedvéért. Hogy a dolog még rosszabb legyen, a hölgy közeli kapcsolatban áll az elmebeteg, buddhista Ramboval, Kevin Kline-nal, aki azt hiszi, hogy a „London Underground” politikai mozgalom. Mindeközben Kevin furcsa vonzalmat ébreszt maga iránt Michael Palinban, az állatbarát többszörös kutya gyilkosban... Van akinek nem világos valami? (VCD)

Sam. Joe



Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8762).

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

M
VÍZÉLY

Drágám (volt) Szerelmem, Windows 95 OSR2!

A zért ragadtam tollat, hogy elmondjam neked, csalódtam Benned! Valójában nem az vagy, akinek megismertelek. Elvakított talmi csillogásod, bedőltem annak, hogy képes vagy „önerőből” Video CD-ket játszani, rángatózás mentesen, hogy sokkal előbb „éled fel” a LAN kezelésed, mint elődödé. Nagyon tetszett, hogy a beépített drivereid is képesek már sorfrissítési frekvenciát állítani a videokártyámon, melyből a legújabbakat is ismered, illetve hogy egyáltalán sokkal több hardware eszközt ismersz már, mint elődöd, nem kell újraindítani téged színméltség váltásakor, tudsz bánni az USB-vel, hogy eleve tartalmazol DirectX3-at, sokkal több monitort ismersz, mint elődöd, hogy szerves részed a Windows Explorer 3.0-ás változata, kezeled a Twain kompatibilis scannerem.

Azonban Drágám, képtelen vagyok elviselni, hogy féltékeny vagy a régi barátaimra, ha azt kérem tőled, hogy engedd be a jó öreg 6.22-es DOS-t, akkor ugyan megteszed, de a következő alkalommal te magad sem vagy hajlandó elindulni, hanem inkább öngyilkossággal fenyegetőzöl, sőt meg is teszed! Meglepett, hogy teljes mértékben inkompatibilitást mutatsz a Windows Plus Pack azon részeivel, ami nem Desktop téma vagy Space Cadet Flipper. Régi jó cimborám, System Agent installálás utáni első futtatásakor közölte, hogy nincs jól installálva, tegyem ezt meg újra, de ennél többre nem volt hajlandó, képtelen volt együttműködni Veled. Igazi beépített 22-es csapda. A dial-up server ugyan látszólag installálódott alád, de képtelen voltam működésre bírni. Ami a régebbi Win95-tel minden további nélkül ment – a két modem „összefütyülése” után láttam a hívóm meghajtóit, illetve ő is az enyémeiket, és így simán tudtunk innen oda másolni –, neked már nem sikerült. Dobáltuk ki a pénzt telefonszámlára, állígtattuk mindkét oldalon a hálózat és a megosztás paramétereit, de te csak arra voltál képes, hogy hosszasan duzzogj, és a legváratlanabb pillanatokban elszállj. Meglepett, hogy nem vagy hajlandó számos bevált, jól működő Win95 drivert fogadni. Drágám, miért nem vagy hajlandó megbarátkozni a Panasonic GDI lézeryomtatóm driverével? Miért kell azt hallanom tőle, hogy számára „ismeretlen Windows környezet” vagy? Lehet, hogy te már nem is vagy Windows 95? Még szerencse, hogy közbenjárásomra nyomtatóm „apukája” újabb drivert adott, amit már te is hajlandó vagy megemészteni. Ezt még megbocsátottam Neked, de mikor a Diamond videokártyám

driverét sem akartad „megenni”, akkor nagyon elegem lett abból, hogy ilyen válogató vagy! Mondd, miért dugod el a driver kezelőfelületéről a viewpoint (nézőpont) szabályzást? Miért fosztasz meg olyan szolgáltatásoktól, amit ez a kártya egyébként „izomból” tudna?

Nem szeretem már azt sem, hogy olyan nagyvonalúan bánsz a winchesterem megabájtjaival. Mondd, miért rakod fel az Internet Explorert minden terjedelmes, de számomra teljesen felesleges tartozékával együtt? Miért nem kérdezed meg illedelmesen, hogy én mit szeretnék közülük? Tudod, a fene sem bánná azt a feleslegesen elfoglalt körülbelül nyolc megát, ha egyébként jól működne, de ebben a 8 megában is van egy olyan programod, amivel az idegeimre mész. Ez nem más, mint az ActiveMovie, ami jópofa dolog volna, ha képes lenne valóban teljes képernyő méretben lejátszani Video CD-t, de nem tud, mert a képernyő alsó fertályát – úgy egy ötödét –, elfoglalja egy kijelző. Éppen ezért az ActiveMovie File Types-ben kiszedtem minden .MPG-re, és VCD-re utaló dolgot, majd installáltam a Xing for Win95-öt. Az szépen működött is, de te minden indulásodkor reklamáltál, hogy nem az ActiveMovie-val akarok multimédiás dolgokat lejátszani. Rád szóltam, hogy ne prézsmítálj már miatta egyfolytában, de te a füled botját sem mozgatva, állandóan csak nyafogsz. Volt olyan alkalmazás, amiről le kellett mondanom, csak azért, hogy a kedvedben járjak. Ami a legjobban fáj, hogy Quarterdeck Cleansweep 3.0 haverom és közém álltál. Teljesen „elhidegült” tőled, azaz kifagyott, illetve ugyanettől az istállótól a Qemm 8.0 ahelyett, hogy szépen installálta volna magát, nagyon furcsa hibaüzenetekkel „kiállt”. Nagyon sajnálom, mert néhány régi DOS alatt futó kedvencem nem igazán akar meglenni nélküle.

Mondd, ha már nővérkéd nem, akkor legalább te miért nem tudod kezelni a CD-i formátumú képlemezeket, azaz a Green Bookot? Hiába van neked egy csomó új, tetszetős, OpenGL képernyőkímélőd, a fentiek miatt hamar elmúlt a vonzalmam irántad. Tudod, azt hiszem olyan vagy, mint egy elkényeztetett hercegnő. Csinos, de szeszélyes, makacs, válogatós és hisztis. Ígéretesen hangzik, hogy 32 bites FAT-ed is van, de a fentiek miatt azt már nem merem kipróbálni. Sajnálattal azt kell mondanom drágám, hogy költözz vissza a Mamához!

Sam. Joe

Utóirat: „A nővéred úgyis jobb nő nálad, na szedd a lábad!”

Zenékészítés
Mod, S3M, XM

M
VÍZÉLY

DR. TRACKER

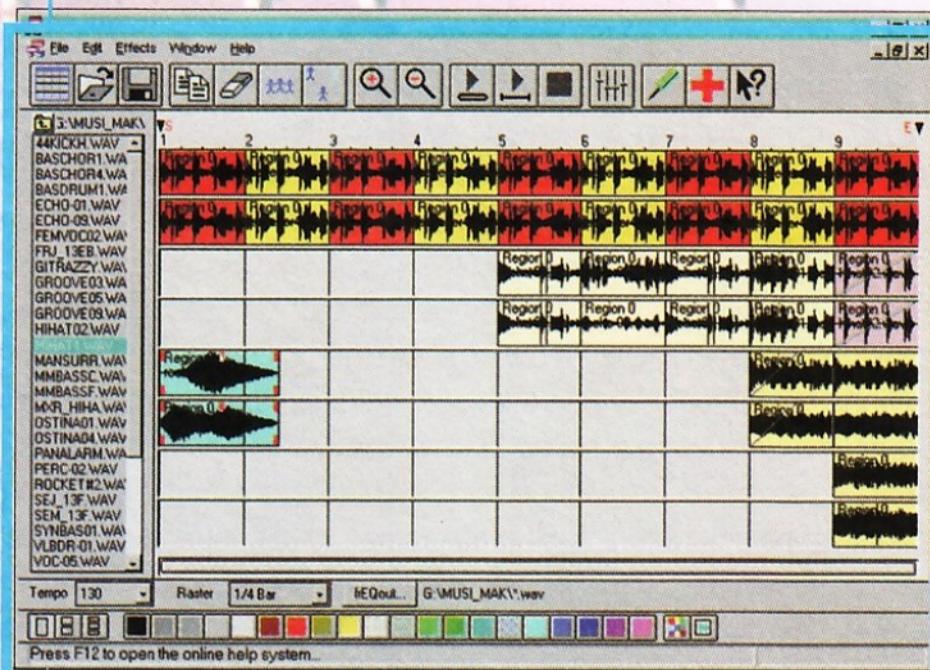
Computer Muzax

Egy kis változást nyújt a Fasttracker azoknak, akik a Scream-, illetve az Impulse Tracker használatához szoktak. Az alapok maradtak, csak a kezelés teljesen más.

Ez az egérvezérelt program rendesen befészkezi magát memóriánk területeire, ezért most is csak azt tudom tanácsolni – ugyanúgy, mint az IT-nél –, hogy tartózkodjunk holmi felesleges driverek használatától. A CD-ROM-ot nem árt, ha meghagyjuk, ugyanis a program magában foglal egy zeneszerkesztőt és egy mintavevőt is egyben. Elindításakor szép látvány tárul elénk: a Tritonos srácok meglehetősen sok gondot (f)ordítottak a felhasználóbarát környezetre. Középen gombok tömkelege helyezkedik el, köztük található a Disk Op. felirattal jelzett is. Erre klikkelve egy ablak jelenik meg, melyben betölthetjük az XM (Fasttracker formátum), S3M, vagy a MOD kiterjesztésű file-okat. Ugyanitt lehetőség nyílik a hangszerek, patternek, sávok külön elmentésére ill. betöltésére. A Config.-ban beállíthatjuk hangkártyánk adatait, a felhasználói felület színeit, a program nyelvét és a használatos könyvtárakat. A pattern editor Extend néven szerepel, itt csak a Space billentyű lenyomása után kezdhethetjük meg a zeneszerkesztést (az egérrel

jelölhetünk ki részeket). A különböző Copy-Paste parancsokat a Helpben megtaláljátok, ne akarjátok, hogy ezekkel külön foglalkozzam. A zenét a Play Sng. és a Play Ptn. gombokkal játszhatjuk le – az utóbbi csak az aktuális patternt játssza le.

A Fasttracker 32 hangot tud egyszerre megszólaltatni úgy, hogy további sávokat készítünk az Add Chn. gombbal. Ugyanezt megtehetjük fordítva is (Sub Chn.), így minimálisan 2 sávot használhatunk. Ha valaki hangszerek hiányában szenved, akkor sincs gond, hiszen a S.E.Ext.-re klikkelve egy kisebb wave editor jelenik meg. Itt CD-ről CD minőségben is mintázhatunk. Esetleg beleszólhatunk a mikrofonba valami okosságot is („Da beat goes on” vagy valami ilyesmit). Mindezt fokozhatjuk úgy, hogy megfordítjuk, visszhangot teszünk rá, vagy összemixeljük



többet variálni a hangokkal, annak a vibrato is nagy segítségére lesz, igaz, csak minimálisan hallatszik, de valaki majd csak hasznát veszi. A Rec Sng.-gal és a Rec Ptn.-nel a billentyűzeten játszva vehetjük fel a dallamokat (attól függ, kinél?). Egy hátránya van: több sávra nem lehet felvenni egyszerre. Ha úgy érzed, hogy valami nem stimmel a hangmagasságoknál, akkor klikkelj a Transps. gombra. Ez az ablak első látásra biztos ijesztő, de a jobb megfigyelők azonnal észreveszik, hogy ez csak egy táblázat (rosszabb megfigyelők lépjenek ki!). A problémásabb sávokat, patterneket itt lehet transzponálni, vagy egyenként az Instrument Editorban, akár félhangonként is. A Zap feliratú gomb más programoknál New néven szerepel, és mint máshol, itt is megkérdezi, hogy a hangokat vagy a patterneket akarjuk „zappolni”. A Zap All mindezt együtt képes végrehajtani.

Valaki a múltkor nagyon káromgott, hogy nem lehet összehozni a trackereket a MIDI-s dolgokkal. Azt hiszem, nagyot tévedett, mert az FT tudja a MIDI-t kezelni, igaz, csak GUS-on keresztül. Csak ki kell választani a hangszert, és az I.E.Ext. ablakban bekapcsolni a MIDI-t. Aki megunt a zenélést, és még tovább szeretne unatkozni, az klikkeljen a Nibbles felirattal fémjelzett gombra.

Mint az oldalon szereplő képek is tanúsítják, megkaptuk végre a Technomaker demóját, sőt, meglepetésként feltettünk a CD-re még egy, hasonló programot! Élvezzétek, az Erő legyen veletek!

Skywalker

(manfai@neumann.njszki.hu)



egy korábbi hanggal. A képernyő alján megtalálunk minden szükséges dolgot, például Cut, Copy, Paste, Crop stb. Lehet a hangszereket loopolni, mint ahogy már az IT-ben is tapasztaltuk: forward vagy pingpong. Állítólag egy hang maximális hossza 4 GB lehet, szerintem ezt még soha nem érte el senki (aki mégis, az feltétlenül írjon, mert gratulálni szeretnék neki).

Miután kedvünkre „kimintáztunk” magunkat, menjünk át az Instrument Editorba. Szép hangzásokat produkálhatunk a Panning és a Volume Envelope-pal, ha elég ügyesek vagyunk. Az envelope-ot is lehet loopolni: a kis ablak mellett kell bekapcsolni. Aki pedig szeretne



GAMELAND
PC CD
SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

NYITVA TARTÁS: H-P: 9-20
SZ: 10-18
V: 10-18

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. TEL: 283-0230 / 36 Fax: 284-1471

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő-

sex- és video CD-ROM-ok

Játéklehetőség a helyszínen, akár hálózatban is!

Húsvétra... szülinapra... névnapra... karácsonyra...

Csak úgy... lepd meg szeretteidet (saját magad)

GAMELAND tagsági kártyával!

Állandó akciók, kedvezmények!

Heresd a szövegben a jelszót!

Ha ezzel érkezel, 20% kedvezményt
kapsz a tagsági árából!

CD-ROM

LEMEZEK

ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL

MIÉRT PONT MIP Mert a használt CD nem kopott CD!

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

**Minden
CD-t**

Kézpénzért vagy bizományba átveszünk!

MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?

...mert **INGYEN CD-t** választhat!
(akár 5000-Ft értékben)

...mert 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
...mert ingyenes tájékoztatót kap a kínálatról,
...mert ha ketten együtt lesznek tagok,

r

Budapest VI., a klubtagsághoz féláron
Vörösmarty u. 58/a. jutnak.

RILLA E.C. /közel a Nyugati p.u.-hoz/ Tel: 302-5172

1996



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



Készítse el saját CD-jét, legyen CREATIVE!

/Viszonteladóknak: 85500 Ft. + Áfa./

GRAFI SHS

CD-Recorder CDR4210. A GrafixSHS Kft. legújabb terméke a Creative CDR4210-es CD írója, mely 2-szeres író és 4-szeres olvasó egységből áll. A hozzáférési idő kevesebb, mint 300 ms. A CDR4210 1 MB adat bufferrel rendelkezik. A csomagban a CD-RAssist és CD-RMelody programok és két üres CD is található. Új szolgáltatásként a GrafixSHS Kft. CD írást is vállal.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termék-leírás a GrafixSHS-től.

CREATIVE
CREATIVE LABS

A
Creative termékeit
keresse az alábbi dealereknél:

GRAFI X SHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digtmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ♦ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ♦ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ♦ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ♦ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ♦ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ♦ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ♦ FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. ♦ Parasyt Kft. Bp. Polus Center. ♦ Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. ♦ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ♦ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ♦ Profeszionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ♦ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. ♦ Lancer Kft. 9700 Szombathely, Szell K. u. 11

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



Ketyeg az órajel az Intelnél: az MMX-ben talált hibákat igyekeznek mihamarabb kijavítani, most mutatták be a CeBIT-en az új processzort, a Pentium II-t, s azt is nemrégiben jelentették be, hogy várhatólag 1999-ben kezdik gyártani az új, 600 megahertzes sebességű chipet.

Az MMX esetében végre tényleg elismerte az Intel a hibát, amely nem más, mint az, hogy túl sok órajelciklus fut le, míg átáll a lebegőpontos számolásra. Az MMX 2 ennek megfelelően már hibátlan lesz sőt, további fejlesztések és gyorsulás is várható.

Ami a Pentium II-t (eddig csak Klamath kódnéven ismertük) illeti, nem sokat tudni – a CeBIT-en jelentették be az új nevet és némi technikai specifikációt. Ezek szerint ötvözi a Pentiumtól megszokott és az új, MMX-es technika előnyeit. A valószínűleg még ebben a félévben megjelenő proci 233 és 266 MHz-en ketyeg majd, sajna egyelőre áruk sincs – a nagy gyártók, mint a Compaq, az IBM vagy a HP viszont már a hannoveri

vásáron bemutatják első PII-es gépeiket...

Hivatalosan is bejelentették viszont az MMX Overdrive-ot a jelenlegi Pentium 75, 90 és 100 MHz-es változataihoz (mi lesz a 133-asokkal? – az én alaplapom se tud 2,8 voltot!). Az Overdrive csomag tartalmazza a feszültségszabályzót, amely segít a 3,3 voltot 2,8-ra redukálni, néhány kiegészítő kondenzátort egy esetleges újabb, gyorsabb proci cseréjéhez, és egy integrált ventilátort a tökéletes hűtéshez. Mint ismeretes, az MMX-nek 2,8 voltos áramellátás is szükséges az alaplapon (ezt ma még csak néhány lap tudja), így a régebbiekre nem lehet csak úgy rádugni. Az Overdrive áthidalja ezt a hiányosságot potom 499 dollárért a 100-as, 399 dollárért a 75-ös vagy 90-es



procik esetében – hogy megéri-e az árát, az csak hónapok múlva derül ki. Sam. Joe barátom találkozott már MMX-szel, s azt tapasztalta, hogy az Intel által ígért sebességnövekedés nem teljesen igaz, már ami a „hagyományos” programokat és az átlagfelhasználást illeti.

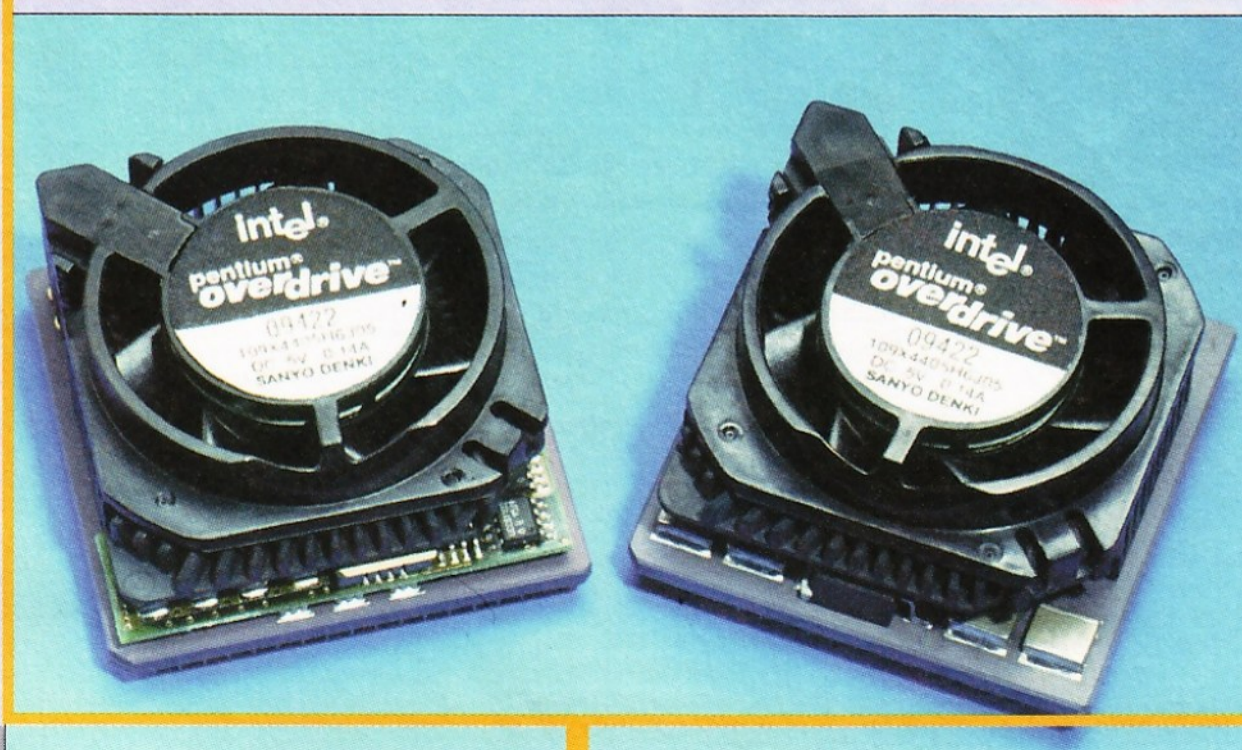
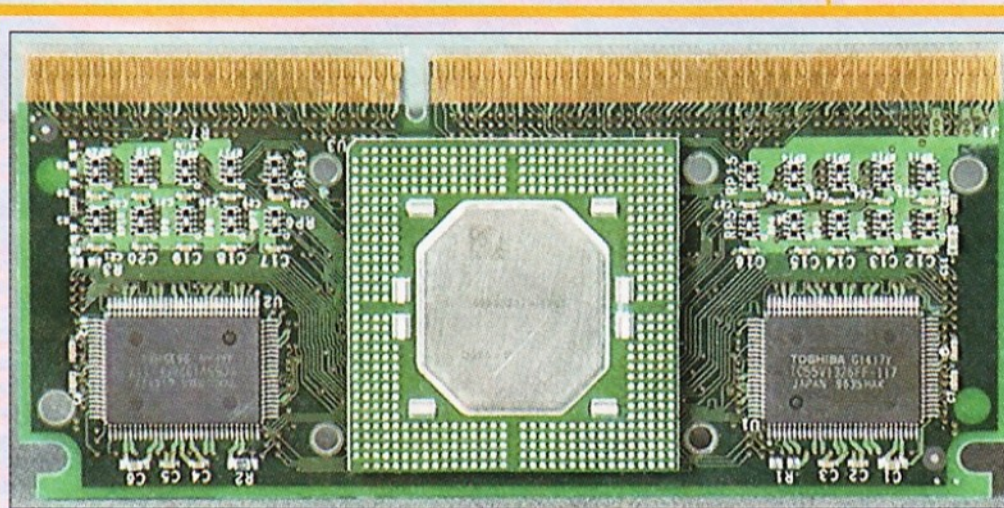
Az MMX technológiát elsősorban a multimédia fejlesztésére találták ki, s így várható (feltéve, ha a chipben fellelt problémát anyagi és erkölcsi veszteség nélkül tudják javítani), hogy elterjedésükkel új, kifejezetten e procira íródott programok jelennek meg (a Ubi Soft már el is készítette

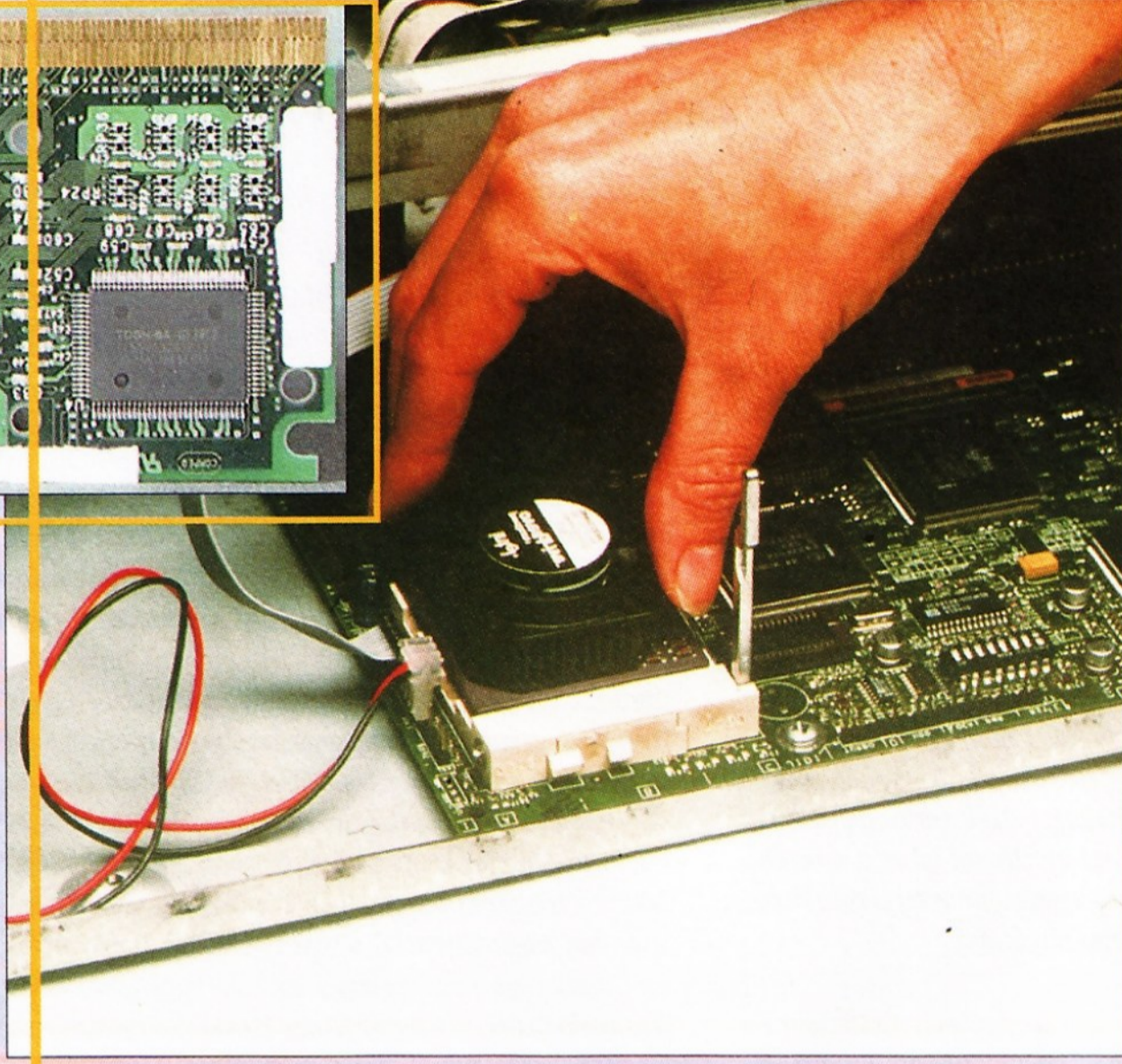
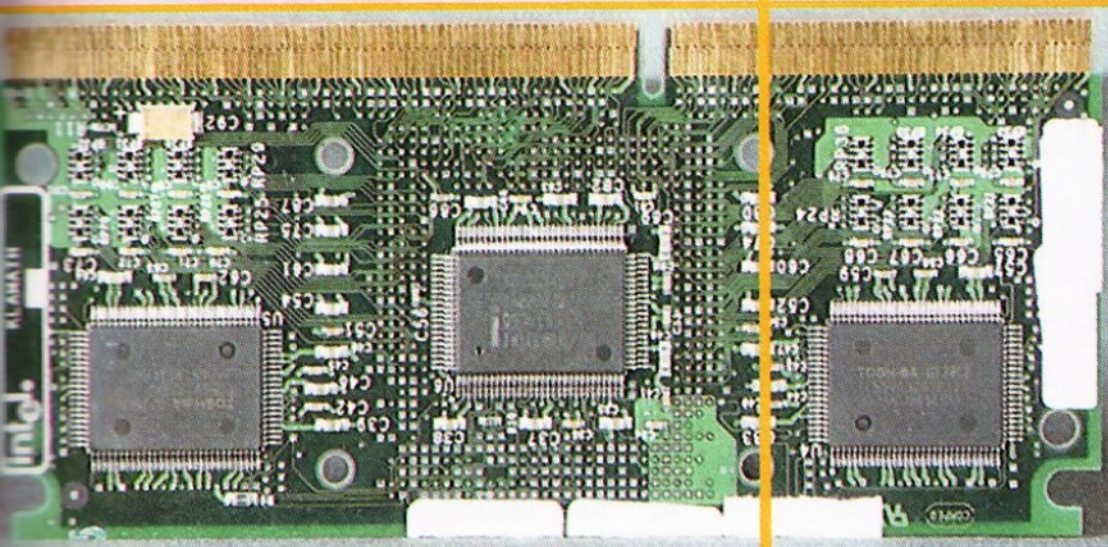
POD nevű játékát). A három, már meglévő Pentium típus alaposan feljavul az Overdrive technikával:

- 100 MHz-es Pentium 166-ra
- 90 MHz-es Pentium 150 MHz-re
- 75 MHz-es Pentium 125 MHz-re.

Az Overdrive kit tartalmaz egy CD-t, amelyen találni egy teljes verziójú programot (Rebel Moon Rising) s néhány demót a kifejezetten MMX-es programokból (például POD, Space Station Simulator, Ultimate Human Body 2.0, Adobe Photo Deluxe).

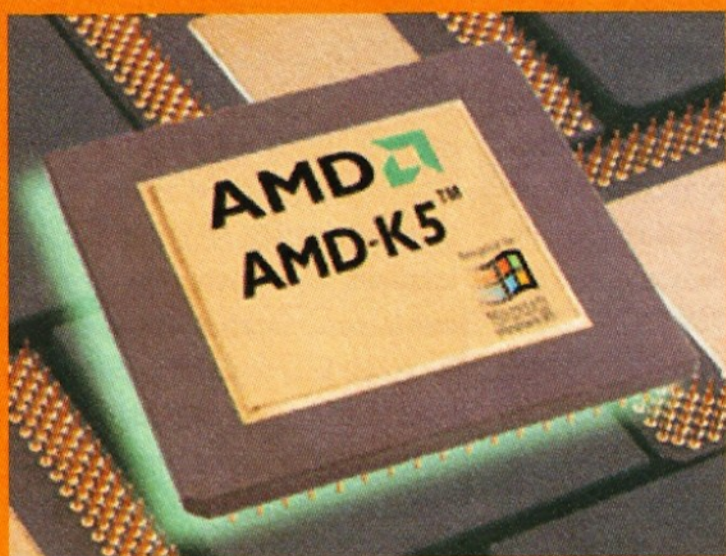
Az Intel 600 MHz sebességű chipet fejleszt, amelyet várhatóan 1999-ben kezdnek el gyártani – a 600 megás határt akár már egy év múlva is kiterjeszthetik 1 GHz sebességig is! A Merced, illetve P7 kódnévi





proci az Intel első 64 bites processzora lesz – a technológia megengedi, hogy tovább zsugorodjon a chip, s így akár 100 dollár alá is eshet gyártási ára. Az új processzor teljesítménye a SPECfp95-ös szabvány szerint 120 lesz, ami a jelenlegi Pentium Pro teljesítményének mintegy 18-szorosa. A chip nyolc utasítást tud majd egy időben feldolgozni (jelenleg ez maximum három, a Pentium Pro esetében). (Az Internetto Hírlevél nyomán: www.idg.hu/internetto)

Mr. Chaos
mrchaos@idg.hu



AMD K6

Már is nagy vetélytársnak tartják az AMD K5 jelzésű CPU-jának utódját, az április 2-án megjelenő, K6-ost. Sokak szerint kenterbe veri a Pentium II-t – 166, 200 és 233 MHz-es változatot lehet majd kapni, de készül a 266 és 300 MHz-es változat is. Az Inteltől független tesztek eredményeképp a Pentium II-es DOS-os alkalmazásoknál (játékoknál) rosszabbul szerepelt, mint az ugyancsak Intel által gyártott MMX vagy Pentium Pro. Persze ezek még csak kezdeti tesztek, minden kiderül azonban, ha az elkészült és véglegesnek bejelentett processzorok a helyükre kerülnek – a felhasználók alaplapjaiba.

(Egy ilyen tetsztet a <http://home.t-online.de/home/sysdoc/> oldalon találsz az Interneten.)



Odafigyelünk a részletekre...

Soyo 5TF2 586 alaplap, ráintegrálva: 18,900,-
(MODE4, 4 winchestert kezelő IDE vezérlő, 256KB pipelined burst cache, INTEL Triton II HX chipset, FDD vezérlő, 2db. 16550 alapú, soros port, 1db. kétirányú párhuzamos port. Award FLASH BIOS, 4ISA, 4PCI BUS. 75-200 Pentium, Pentium MMX processzor támogatás. Az alaplapra integrálták továbbá a következőket: USB, PS/2 egér csatlakozó, IR port előkészítés. Képes bankonként eltérő kiépítésű memóriák kezelésére, például 2 db. 8MB EDO RAM mellett 2 db. 4MB DRAM, illetve olcsó, NCR chipes, PCI buszos, SCSI vezérlő fogadására is, ugyanis a BIOS-ában benne van ennek firmware-je. További infók a WWW.SOYO.COM.TW címen.

| | |
|---|----------|
| Sound Blaster 16 FM (rádiós) hangkártya: | 11,900,- |
| Sound Blaster 32 OEM hangkártya: | 17,500,- |
| Hewlett Packard DeskJet 5L: | 78,900,- |
| Panasonic KX-P6300 GDI lézernyomtató, 600dpi, 6ppm: | 69,500,- |
| VIP-88 aktív hangfalpár, saját táppal, magas/mély hangszín állítás, 120W: | 5,900,- |
| WaveMaster 60 aktív hangfalpár, saját táppal, 60W: | 3,700,- |

Panasonic nyomtatók és monitorok teljes választéka, Panasonic bemutató!
Gravis hangkártyák és botkormányok, Sound Blaster hangkártyák teljes skálája.

Pilot-Comp

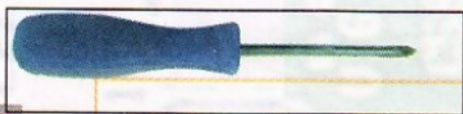
1074 Budapest, Alsóerdősor utca 3.

Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva

Tel/Fax: 351-2338 Tel: (30) 427-086, (60) 317-812

Ezen árlista az 1997.03.17.-i állapotot tükrözi!
Az aktuális, részletes árlistáért kérjük hívjon bennünket fenti számainkon!
A fenti árak az ÁFA-t, az üzembe helyezést nem, de egy év telephelyünkön érvényesíthető garanciát magukban foglalnak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

M VÍZÉLY



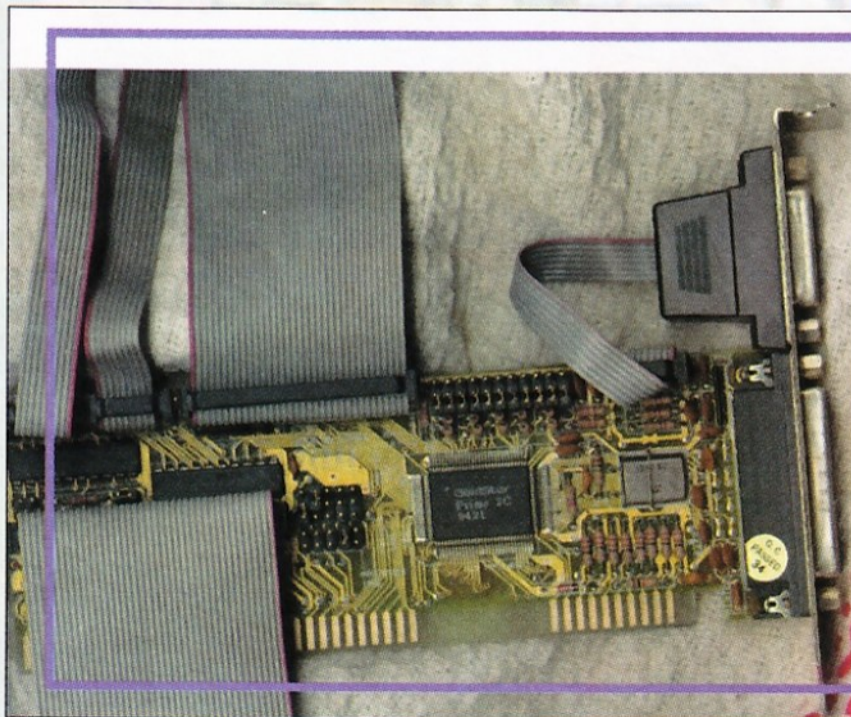
Házi Barkács

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

Mára már általánosan elterjedtnek számít az alaplapra integrált IDE, floppy és I/O vezérlő, bár előfordul olyan típus is, amelyen SCSI vezérlőt találunk. Némely alaplap típusnál a csatlakozók a memóriabankok mellett, viszonylag szabadon helyezkednek el, más, nem annyira körültekintően tervezett típusnál azonban előfordul, hogy a slotok közé is jut belőlük. Itt csak akkor lehet a csatlakozósor elhajlítása nélkül a kábelt felhelyezni, ha rálátásunk van, pontosabban nem veszik mindkét oldalról körbe kártyák. Néhány alapvető szabályt be kell tartani annak ellenére, hogy viszonylag egyszerű a csatlakoztatás, vagy talán éppen ez rejt magában egy-két csúnya hibalehetőséget. Bár előfordul, hogy valami, speciálisan kivágott keret vagy egy láb kihagyása egyértelműen meghatározza a helyes felhelyezés irányát, de a legtöbbször nincs ilyen megjelölés. A csatlakozó formájából adódóan a felhelyezés kétféle-

képpen lehetséges, azonban csak az egyik biztosítja a működés feltételeit, hibásan, fordítva bekötött csatlakozó esetén nem működnek az adott kábelre csatlakoztatott eszközök, egyes esetekben ez a teljes konfiguráció működésképtelenségét, vagy akár fizikai károsodását eredményezi.

A helyes bekötés az alaplapi csatlakozón és az eszköz csatlakozóján is a megkülönböztetett lábak egymáshoz igazításával érhető el. Mivel a kábeleken minden esetben festéssel (rendszerint pirossal) különítik el az egyik szálát, csak arra kell ügyelni, hogy mindig ez a megjelölt szál mutasson a csatlakozók egyes lába felé. A másik fontos pont, melyre figyelmet kell fordítani az efféle tús csatlakozóknál, az a sérülékenyséjük: a csatlakozósorok tuskái igen jó vezetőképeségű, de viszonylag kis szilárdságú ötvözetből készülnek. A kábelek kemény műanyagba ágyazott csatlakozófejei könnyen meghajlíthatják a túsok sorát. Erre főként akkor van esély, ha a szállítás vagy szerelés során már kissé deformálódtak. Amennyiben csálén állnak a lábak, akkor vagy maga alá gyúri a csatlakozófej (bár ehhez elég erőszakosnak kell lenni) vagy kifelé hajtja, és ekkor a csatlakozófejen kívülre kerül a túska. Az első esetben elég könnyű észrevenni a hiba tényét, hiszen a csatlakozó egyre jobban ellenáll a nyomásnak, pedig még koránt sem került a helyére. A hiba kijavítása biztos kezet és műszerészfogót kíván, a letörés esélye pedig a ráerőltetési próbálkozásokra fordított erővel



nem, ha a csatlakozó takarásban van a többi kábel és kártyák által. Amennyiben valami nem működik, érdemes elsőként ezt a lehetőséget megvizsgálni, sok bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat. A különböző vezérlők bekötési leírása azon konfigurációk esetében is hasonló, melyek még nem rendelkeznek az alaplapi vezérlők széles skálájával, itt természetesen a megfelelő vezérlőkártyán kell elkövetni a cselekményt.

Soros és párhuzamos portok

A PC-kben általában két soros és egy párhuzamos port kap helyet. A soros portok csatlakozói rövideknek és annak köszönhetően, hogy a két csatlakozót általában egy-



más közelében találjuk meg, viszonylag könnyen felismerhetőek. Az, hogy melyik csatlakozó melyik soros portnak fog megfelelni, csak a mellé szitázott információból, vagy az alaplap leírásából tudható meg, hasonlóan az egyes láb helyéhez.

A párhuzamos port csatlakozóját méretéről könnyű megismerni, a második legkisebb. Zavart okozhat, hogy a floppy csatlakozó csak kicsit nagyobb nála, így első ránézésre összekeverhetők, de ha a csatlakozót nem kezdjük ráerőltetni – így elhajlítgatva a túsok sor egy részét –, csak egyszerűen mellé próbáljuk, szembe fog tűnni a különbség. Igazság szerint a legjobb megoldás az alaplap leírása szerint történő azonosítás, hiszen ott biztosan meg van határozva az egyes láb helye. Elég gyakran emlegettem a kézikönyvet és az egyes lábat, hiszen a portok esetében pontosan kell bekötöni, mert a kábel másik vége fixen van rögzítve a házhátára szerelendő csatlakozóaljzatba.

Átépitéseknél fontos odafigyelni, hogy ezek a bizonyos kábelek nem egyformák,

pontosabban nem minden esetben. Az eltérés szinte mindig jelentkezik, ha régi 486-osról építjük át az adott konfigurációt, és benne hagyjuk a csatlakozókábeleket: a soros portra kötött eszközök nem fognak működni, míg ha kicseréljük a kábeleket, azonnal megjavul. A jelenség oka a 16550-es soros portban rejlik. A csatlakozóknak éppen ezért az alaplap dobozában kell rejtezniük, vagy legalábbis a boltban át kell adják. Az itt leírtak a hagyományos soros portra vonatkoznak, a mostanság megjelent Univerzális Soros Busszal majd akkor fogunk érdemben foglalkozni, ha hozzáférhetővé válnak azok az eszközök, melyek ezen a felületen működnek, és első kézből nyújthatok tájékoztatást. A fordított bekötés eredménye általában „csak” a működés teljes hiánya, de rosszul kialakított, hiányos védelmű eszközöknél meghibásodás is előfordulhat.

Floppy vezérlő

Mint már említettem, egy kicsit hosszabb a párhuzamos port csatlakozójánál, de az IDE csatlakozónál látványosan rövidebb. Szintén nagyon lényeges a helyes irányú bekötés. A floppyk esetében a hibás bekötés biztos jele, hogy mindkét meghajtó egyszerre működik, pontosabban egyszerre kezdenek pörögni, és nem olvassák a behelyezett lemezeket. Még egy dologra szükséges figyelni: a számítógép BIOS-a két hajlékonylemezes egységet képes kezelni, a két egységet (A: és B:) a címvezeték jelzései alapján különbözteti meg. A címvezeték fordulópontja, a floppy kábel közepe táján jól láthatóan megforduló néhány ér; az alaplap csatlakozó felé eső oldalán a második, míg a csavarás túloldalán az első floppy egység csatlakozó fejei találhatóak. Bár egyre inkább kivonul a divatból, de talán érdemes megemlékeznünk a nagy floppyról, hiszen annak nem tús, hanem speciális késes csatlakozója van, amit csak egyféleképpen lehet csatlakoztatni. A kisfloppyt már tús csatlakozóval látták el, itt tehát figyelni kell a helyes bekötésre (1-es láb!). A fordított csatlakoztatást a floppy állandó pörgéssel és a visszajelző lámpa állandó égetésével „hálálja meg”, ilyenkor gyorsan kapcsoljuk ki a gépet, és fordítsuk meg a kábelt.

IDE vezérlő

Csatlakozók és csatlakoztatás szempontjából teljesen megegyezik az IDE és az EIDE szabvány, az alaplap csatlakozók sorában ez a leghosszabb és általában kettő van ebből



is. A két csatlakozó nem egyenértékű, elsődleges és másodlagos névvel szokás őket megkülönböztetni. Fontos, hogy bootolni csak az elsődleges vezérlő első meghajtójáról tud a számítógép. Mind az elsődleges, mind a másodlagos vezérlőre két-két meghajtó csatlakoztatható. A meghajtókat itt nem a címvezeték forgatásával lehet megkülönböztetni, hanem a meghajtón jumperrel állítható, hogy az adott vezérlési sorban elől vagy hátul helyezkedik el (master és slave). Ennek a szabadon változtatható címzési megoldásnak köszönhetően a bekötéskor csak az egyes lábak helyzetére kell figyelni, az alaplap vezérlőn ennek helyét vagy szitázva vagy a leírásban megtaláljuk, míg a merevlemezknél az esetek 99,9%-ában a tápcsatlakozó felé esik. Hibás bekötés esetén se kép, se hang, vagyis a bekapcsolás után a számítógép nem ad képet, és a hangszóró sem fog felcsipogni.

Itt kell megemlíteni egy néha igen bosszantó jelenséget, mellyel egyre ritkábban találkozni, de azok számára, akik kénytelenek beérni másodkézből kapott, használt alkatrészekkel, még érdekes lehet. A probléma forrása természetesen a merevlemezegységek egymásmellé helyezhetőségénél tapasztalható.

A szabvány megközelítőleg így rendelkezik: azonos típusú merevlemezeknek (vagyis ugyanazon gyártó ugyanazon típusainak) képesnek kell lenniük az egymás mellett való működésre. A gyártók azonban néha még ezt is képtelenek betartani, így lehet találkozni olyan merevlemez típusokkal, melyek csak egy szál magukban képesek működni, de előfordulhat olyan párosítás is, mikor az egymáshoz viszonyított sorrend függvénye a működés. Mint említettem, ez a mostanság kapható vinyók esetében már nem jellemző, és még a régi típusú, aránylag magányos beállítottágú merevlemez is el szokták viselni társként a CD-ROM-okat.

Na, lassan összeáll a gép, de a bekapcsolásig és az alapbeállításokig még mindig nem sikerült eljutnom, de ami késik, az a vonat. Majd legközelebb...

Schuerue
(schuerue@idg.hu)

BERTELSMANN
Angol nyelvoktató CD-ROM-ok.
Magas színvonal, igényes kivitel!
Kezdő, középfeladók, haladó, üzleti szint.

Grundkurs Basic
LANGUAGE TRAINER ENGLISH
BASIC 1+2
Der interaktive, multimediale Sprachkurs entwickelt in Zusammenarbeit mit BERLITZ®

MIMP
Multimedia Meeting Point
A MINOR CSOPORT TAGJA
VIZIONTELADÓKNAK MENNYISÉGTŐL FÜGGŐ KEDVEZMÉNY

1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
E-mail: mmp@hungary.net

M VÍZÉLY

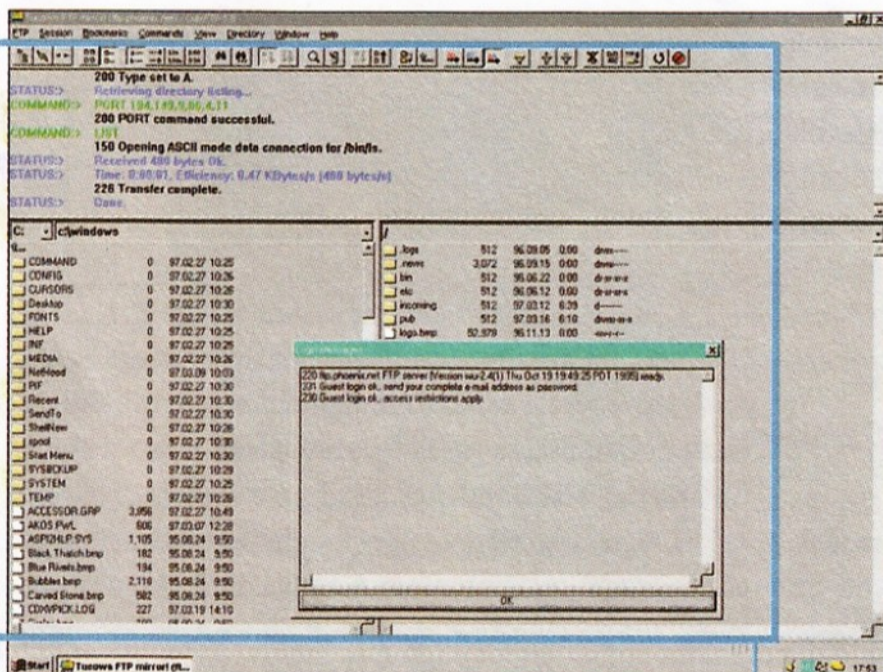
Web Page Csinald Magad Internet

Hello Bello, ez bizony már a második cikk (ugye nem ciki) a HTML, avagy WebOldal-készítő sorozatból. Az előző rész tartalmából: Múlder ügynök megtanítja Szkallinak, miből is áll egy HTML akta, közben kiderül, hogy alapjában véve nem is olyan nehéz egy igazi Homepage-et összerakni, feltéve persze, ha semmilyen paranormális jelenység, úgymint gömbvillám, idegek stb. nem szól közbe. Házi feladatként Internet-elérés beszerzése a cél, azoknak persze, akik elkövették azt a hibát, hogy eddig nem léptek ez ügyben. A mostani rész pedig eljátszik a gondolattal hogy mi van, ha fel akarjuk tenni a page-t valahova.

Megoldás: FTP. A rövidítés, nem mintha számítana, File Transfer Protocolt, azaz File Transzferáló Protokollt jelent (ha-ha). Nézzük, mit is takar ez a zengzetes kifejezés a gyakorlatban. Vegyük elő a sokak által ismert és méltán kedvelt FTP szoftverünket, ami kimondottan arra való, hogy mi mást, mint file-okat küldjön gépről gépre. Aki nek nincs ilyen, az magára vessen, mert a CD mellékletünkön újra feltehető egy, nevezetesen a CuteFTP 1.8. Van persze ezer másik, letölthetők jó néhány site-ról, mint pl. a már említett tu cows.enet.hu. Én a WS_FTP32 4.00-t használom, de ez szinte mindegy, mert nem csak ugyanúgy működnek, de nagyjából ugyanúgy néznek is ki, egyező menüpontokkal stb. Ott van még persze a kedves Microsoft által a Win95-höz adott FTP szoftver, hát azt is használhatja, akinek van türelme hozzá (most mondd, hogy grafikus interfész!).

Na, én el is indítom a WS_FTP32-t. Úgy ni, a Connect gombra kattintva felugrik egy új

ablak, itt megadok neki egy Profile Name-t, ez ahhoz kell csak, hogy későbbre is el tudjuk menteni a csatlakozáshoz szükséges adatokat. Szóval bármi lehet, csak emlékeztessen. Ha mondjuk az én szerver helyem a



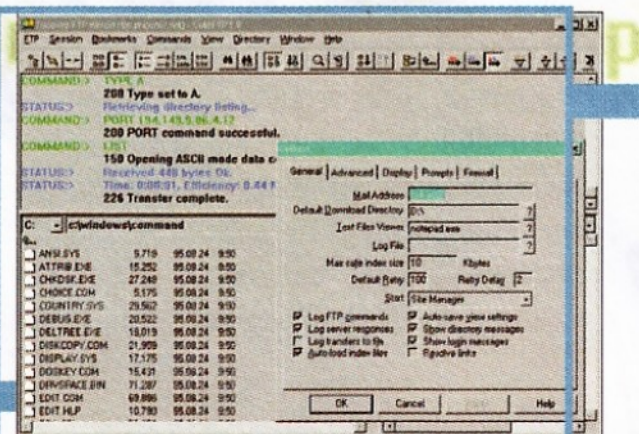
www.starkingnet.hu-nál van (és közben tényleg), akkor én (okosan) a Starkingnet nevet adom neki. Host Name a provider elérése, ha több is van, akkor az, ahova a szerver beenged (ezt már tudni kéne, ha nem vagy benne biztos, hívd föl a céget). A Host Type-ot állítsd bátran Automatic-ra (ha még nem volna ott), a User ID (felhasználó azonosító) és a Password (jelszó) pedig megint csak olyan dolgok, amit a cégtől kapsz, ahol előfizettél). Ennél több adat nem szükséges, ha kész, mentsd el a konfigurációt, és remegő kézzel OK-zz! Alul üzenetek jelennek meg, kicsit vársz, és ha minden jól ment, az utolsó, amit látsz a Transfer Complete. Most ki van listázva egyfelől az otthoni gép, másfelől pedig a szolgáltató gépének alap-könyvtára (directoryja, mappája, a fene ezekbe az állandó átépítés alatt lévő nevekbe). Keressük meg a könyvtárakat ahonnan és ahova küldeni akarjuk a file-okat. Hogy ez hogyan megy, azt már igazán nem magyarázom, így is szájbárgós egy kicsit a dolog. Ha létre kell hoznunk könyvtárakat, ahová betesszük dokumentumainkat, hát akkor ne késlekedjünk MKDIR paranccsal megtenni ezt. Vigyázzunk arra, hogy megtartsuk a kialakított könyvtárstruktúrát, nehogy a hivatkozások (a linkek) rossz helyre mutassanak.

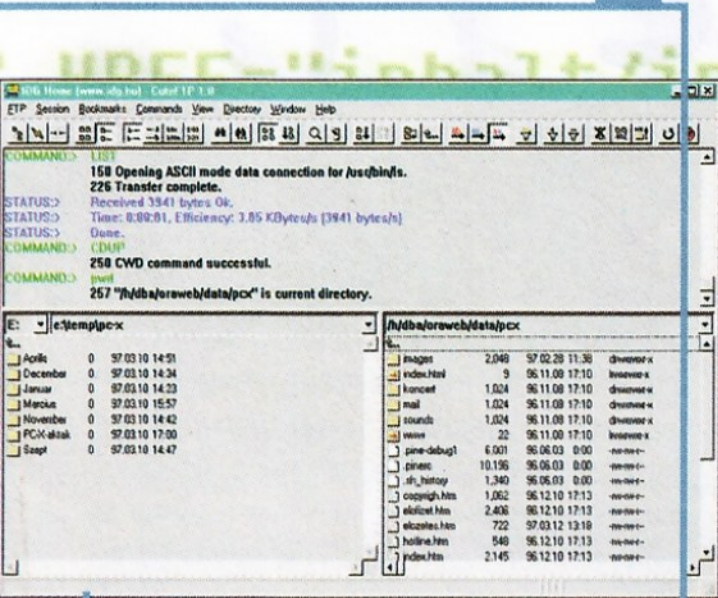
Szóval. Tegyük fel, csak a példa kedvéért, hogy az otthoni gépünkön van egy *Html* nevezetű könyvtár, abban pedig egy *Image* nevezetű alkönyvtár, ahogy az a múltkori példában szerepelt. A *Html* könyvtárban van a *proba.htm* file, amit el akarsz küldeni. Kérdés: létre kell-e hoznod egy *Html* nevezetű könyvtárat a szerveren. Válasz: nem. Ha a *proba.htm* a kiinduló oldal, akkor az

összes többi ehhez az oldalhoz képest fog valamely alkönyvtárban elhelyezkedni, tehát elég, ha egy *Image* nevű könyvtárat hozol létre, és ide teszed a képeket, miután, és ezt ne felejtse, belépsz ebbe a könyvtárba (és *Send*, parancsolod). Na persze nekem mindegy, akár egy könyvtárba is teheted az összes oldalad és képed, akkor ez egész könyvtárasdit elfelejtheted, de aztán magadra vess, ha oldalaid számának növekedésével arányosan fog nőni a káosz abban az egy szerencsétlen könyvtárban. Szóval, az áttekinthető könyvtárstruktúra nem árt, még az Interneten sem.

Na szóval, fön van az oldal a Weben. Persze meg szeretnéd nézni (remélem, nem most akard először megtekinteni, a próbálkozás minden off-line, és csak a végeredményt rakd fel a Netre, különben meg fogsz őszülni hamarosan), ez nem is olyan egyszerű. Előfordulhat ugyanis, hogy az a szerver, amelyik a Webbel foglalkozik, másképp látja a dolgot, mint az, amelyik beengedett a saját bejáratú könyvtáradba. Ha ez a helyzet, és nem tudod, mi a megoldás, kérdezd a szolgáltatót, én nem biztos, hogy tudni fogom a választ, mert ez szerverfüggő. Azonban, ha látszik az oldalad, akkor egy null ide.

Na, fön az oldal, meg minden, de hát nem azért nyomul az ember, hogy aztán csak saját maga nézegesse, amit felrakott. Nézzük, hogyan lehet reklámozni az oldalad, ha másért nem, hát azért, hogy minél több Netes látogasson meg virtuálisan. Na most először is NEM mindegy, hogy miről szól az oldal. Ha mondjuk felraktál magadról egy mosolygós képet, és közölted a világgal, hogy hány éves vagy, meg hova jársz suliba, akkor szerintem nyugodtan meghúzhatod magad észrevétel nélkül, én nem fogom bánni, de a többi sok mil-





lió Web szörfölő sem, azt garantálom. Szóval jobban teszed, ha valami értelmessé próbálsz felhívni magadra a figyelmet. Ez egyébként nem is olyan ne-

héz, csak el kell gondolkodni. Lehet a dolog egy fényképtől kezdve a zuhanyozó hűgödről (vagy ha te vagy a hűg, akkor a bátyádról), az X-Akták eddigi részeinek taglalásán át a hazai középiskolások sanyarú helyzetét elemző tanulmányig bármi, ami több, mint unalmas szájtépés. Lehet akár egy lélegzetelállító grafika, vagy a Metallica legújabb lemezének kritikája. Na jó, ha nincs ötleted, akkor még mindig körülnézhetsz, mit csinálnak a többiek, hátha kedvet kapsz.

Ha megvan a nagy durranás, máris fordulhatsz a kereső szoftverekhez, két okból is. Az egyik az, amiért a keresőket nap mint nap használjuk. Nevezetesen, hogy körülnézz az irányban, hogy még hány ezer embernek jutott eszébe ez a nagyszerű ötlet. Ha kizárólag Magyarországon akarsz kereskedni, akkor látogass el bátran a www.net.hu/hudir-ra. Itt kulcsszóval és kategóriák alapján egyaránt kikutathatsz. Ha kikeresgéltesd magad, majd a megvalósítás mellett döntöttél, akkor gyere ide vissza (második ok) regisztráltatni magad a keresőben, hogy megkönynyítsd az oldalad látványára áhító ezrek dolgát, hiszen így te is bekerülhetsz az általad választott kategóriába. Ha külföldön is szeretnél körülnézni, akkor javasolom elsősorban a www.altavista.digital.com-mal való szoros ismeretséget, de ne felelkezz meg körülnézni a www.yahoo.com, a www.infoseek.com, a www.hotbot.com, a www.lycos.com stb. háza táján sem. Figyelmedbe ajánlom a spéci listákat is, ahol szép kis linkgyűjtemény található, sokszor leírással, ismertetéssel egyetemben az egy-egy kategóriába sorolható oldalokról. Ilyen mondjuk barátom, John Labovitz úr e-zine (elektronikus magazin) listája a www.meer.net/~johnl/e-zine-list-nél, vagy akár szerény személyem 3D-s URL gyűjteménye a www.insite.hu-n.

Ennyit mostanra, mindent bele. A következő részben megtanulunk Webes grafikákat készíteni (na jó, egy-két dolgot) különös tekintettel az anti-aliased, drop shadow-s feliratokra és a hátterekre, mert ez a kettő az, ami a webesek szívét már oly régóta, de még mindig változatlan intenzitással meg-megdobogtatja.

Zuzer the Hun
halmos_z@osiris.elte.hu

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg,



nem mindegy, milyen a vonal!

1500 Ft alapdíj + 15 Ft/perc
6000 Ft alapdíj - korlátlan használat

New York, London, Párizs, Sao Paulo, Sidney, Tokió, Vlagyivosztok..., Gyöngyös, Kecskemét, Győr, Pécs, Miskolc, Szeged, Székesfehérvár, Eger, Debrecen, Tatabánya, Jászberény, Veszprém, Siófok, Monor, Szentes, Szolnok

- 24 órás Internet segélyszolgálat
- mobiltelefonos elérés
- ingyenes WWW oldal
- bérelt vonalak cégeknek



DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon.
DataNet Távközlési Kft. 1016 Budapest, Naphegy tér 8. Telefon: 458-5858 Fax: 458-5800

Szótár:

URL – Uniform Resource Locator (főnév). A Weben található dokumentumok elérése vagy címe, mint pl. a www.ferrari.it

Host (főnév) – egy szervertként szolgáló számítógép, amiről oldalakat, meg miegymást tölthetsz le

Loser, ejtsd lúzer (főnév) – olyasvalaki, aki szeretne nyomulni a Neten, de ez különböző okoknál fogva nem megy neki

Cool, ejtsd Kúl (jelző) – nyerő, penge, ász, állat, minden ami szép.

M VÍZÉLY

3D Studio Max

3D Studio

Süt a nap, zöldell a fű és csicse-regnek a madarak, a dolgos MAX felhasználók alatt pedig süvölt a winchester. Néptelenednek a számítógépek előtti székek, fotelek, jön a tavaszi fáradtság. Ismét a pluginek kerülnek terítékre. A pluginnel kapcsolatban az jutott eszembe, hogy annyira problémás ezeknek a kifejezéseknek a használata és kényszermagyarosítása, miért ne gazdagítanánk mi is egy-egy gyöngyszemmel a nyelvi tárházat. Mondjuk olyan kifejezésekkel, a plugin (plug-in) kapcsán, mint például „hasznoska” vagy „hasznoskák”, ami körülbelül úgy hangzik, mint a „vadsóska” vagy „vadsósok”. Szerintem ezek után mégis a plugin kifejezés mellett fogok kitartani...

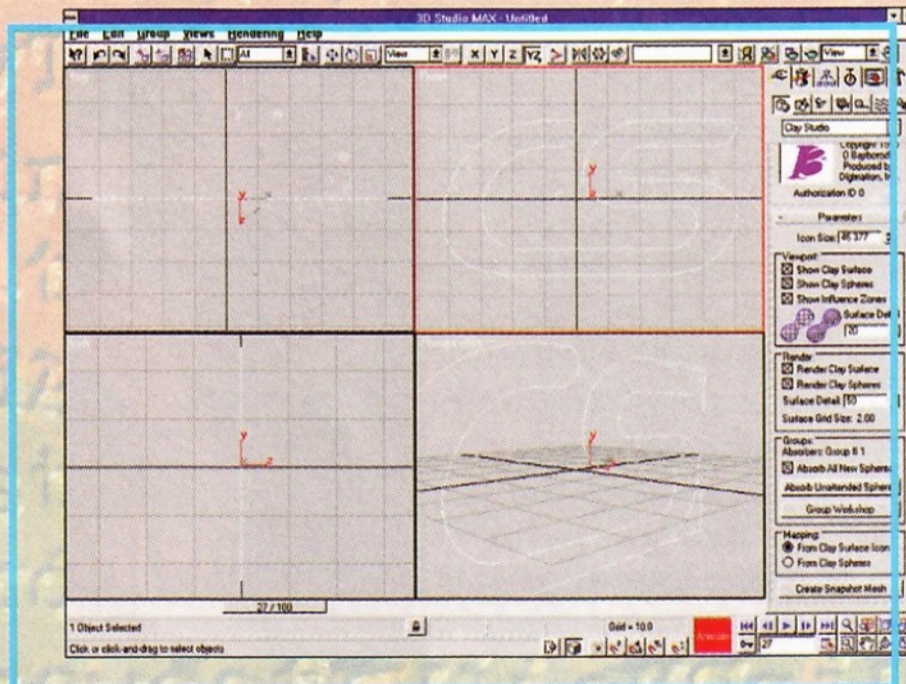
A legutóbb közzé tett plugin lista valóban bővült a előző szám megjelenése óta. Egy rövidke listát adok ismét közre. Némileg lehangoló, hogy az Interneten nincs igazán olyan gyűjtőhelye a különböző listáknak, melyek az összes fellelhető plugin-ról tudósítanak. Természetesen információs gócpontok vannak, de ott általában mindenki csak a magáét dicséri (persze igazuk van, miért is a másét!). Valószínű, hogy a 3D Studio MAX gyártójának, forgalmazójának kellene jobban fókuszálni a kallódó információkat a frissen fejlesztett pluginekről. Most, még mielőtt felsorolnánk őket, azért mindenkinek ajánljuk a www.ktx.com WEB oldal címet, ahol tájékozódhatunk, hogy mi újság a nagyvilágba, illetve innen még sok másik hasonló helyre juthatunk el.

ClayStudio

A fenti pluginek érdekesnek tűnnek, de még nem sokat hallani felőlük. Amiről viszont annál többet,

az a ClayStudio. A múltkoriban emlegettünk már egy metaball plugint, mely az első körbenézésre kissé komplikáltnak és nehézkesnek tűnt. Aki megismerkedik a ClayStudioval, az észre fogja venni, hogy egy igen ügyes darabbal találkozott.

Az ember a metaballok kezelgetése közben csak néhány dolgot szokott elvárni. Először is, amikor lepakol-



gatjuk a métagolyókat, akkor látható legyen az újabb golyó kapcsolódása és ne csak félórás, szorgalmas gömb gyártás után derüljön ki, hogy nem is azt akartuk, amit kaptunk. Másrészt a métagömbök szabadon animálhatóak maradjanak, így lehet fantasztikusan vonagló mindenféle organikus formát alkotni. Továbbá az sem árt, ha a métagömbök kölcsönhatásának erősségét szabályozni tudjuk, sőt látható valamilyen módon az erő nagysága. Az erősség értékének nem kell pozitívnak lennie: összefolyás helyett taszítják egymást az elmentés előjelű gömbök. Az összeolvadás finomsága – vagyis, hogy szögletesebben vagy finom átmenetekkel építse fel két metatest találkozását – szintén nem árt, ha paraméterezzhető. Eddig csak gömbökről volt szó, melyek ha anyagukban nem is, de „állagukat” tekintve képesek összeolvadni. Miért csak gömbök? Miért ne lehetne bármilyen alakú modelleket összeolvadásra bírni? Talán idővel lesz majd olyan nagy tudású plugin is, mely képes ilyesmire.

A ClayStudio a fentebb leírtakat idáig mind tudja, sőt nem csak gömbökből hozhatjuk létre a bizarr formákat, hanem a gömb és a letört élű kocka között többféle test áll rendelkezésre. Az eddig leírtak elég biztató képet mutatnak a ClayStudio pluginról, a gyakorlati kezelés sem túl bonyolult. A plugin vagy annak demójának telepítése után az új eszköz a /Create/ Geometry/ ClayStudio-nál található.

Kiindulásként, a legtöbb Digimotion pluginhez hasonlóan, el kell helyeznünk akárhova egy CS-re emlé-

keztető drótváz ábrát. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a Clay Surface-ra, majd bármelyik nézetre kattintva kapjuk a plugin logóját. Most, most, most jön a java. (Ez nem az a Java.) Minden létező rubrikát jóváhagyólag töltünk ki, amit a Parameters alatt találunk. Így azt értük el, hogy a Clay Sphere-re kattintás után, ha létrehozunk egy újabb gömböt, akkor látjuk ahogyan egymásba gabalyodnak, továbbá az erőterület is. A Smooth+HighLight módban a perspektivikus kép igen hatásos, főleg ha egy kis labdajátékkal megtoldjuk az egészet, például a gömbök áthaladnak egymáson. A gömbök egyéni paramétereinek állítgatásával is nagyon sokfajta hatást tudunk létrehozni. A paraméterek pedig elég sokan vannak. Állítható, de nem animálható a gömb szegmens száma. A test három tengely mentén kicsinyíthető-nagyítható, animálható. A folyékonysági mutató is animálható, de a

metakocka él száma már nem. A negatív és pozitív erőterű testek kombinálása hamar nyújtja a formatervezés illúzióját. Érdekes alakzatok jönnek létre és ehhez még kitalálhatunk mindenféle mozgást.

Bonyolultabb, nagy számú metaball kiszámítása néha nem azonnal történik. Ilyenkor a lassú eseteknél, csak a végén hajtassuk végre az összeolvasztást. Aki elkezd ezzel a módszerrel modellezni, az hamar rájön, hogy így sokkal életszerűbb alakzatok születhetnek, mint a jól bevált hagyományosabb módszerekkel.

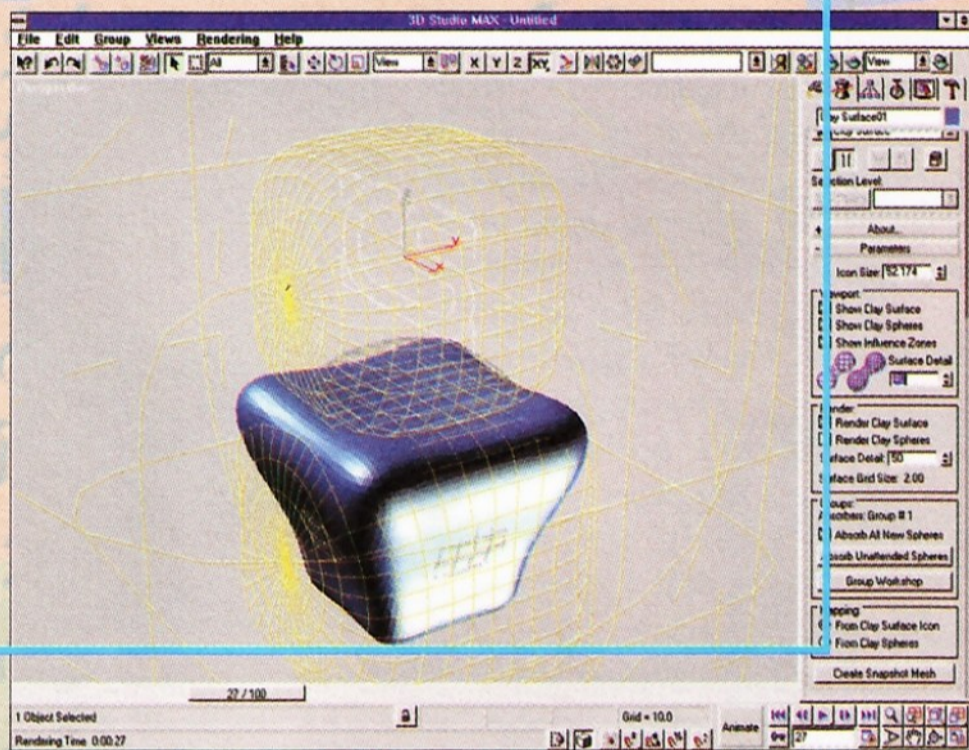
RayMax

Hogy lehetne üvegszerűvé varázsolni egy tárgyat a számítógép generálta térben, ha nincs raytrace leképző algoritmusunk? A válasz: nehezen. Csak néhány esetben, nagyon egyszerű objektumok használatával lehet egy üvegtárgy jellemző viselkedését szimulálni anélkül, hogy ne raytrace eljárást használnánk. A R4-hez is elérhető volt már több raytrace algoritmust használó u.n. plugin, de emlékeim szerint nem igazán voltak jók. Egyrészt azért, mert nem a 3D Studio R4-en belül működtek (külső, saját kezelő felülettel ellátott programok voltak), másrészt helyen-

3D Studio MAX

ként bonyolultak és nagyon lassúak voltak. (Lehet, hogy ez a relatív lassúság abból fakadt, hogy akkor még a csúcs a Pentium

ded Parameters értékeit is be kell állítani, e nélkül nem üveg az üveg: IOR=1.5, Reflection=0.1, Refraction=0.9, Reflection Map Radio=0.0, a többi marad úgy ahogy van. Másik fontos dolog, hogy az alapértelmezés szerinti render algoritmusról át kell váltanunk a RayMax Raytracer algoritmusra, amit a File/ Preferences/ Renderer/ Current Renderer-nél tehetünk meg. Mi-



100MHz-es CPU volt, most pedig ennek a teljesítménynek a többszörösét lehet elérni.)

A RayMax Raytracer fantasztikusan szép üveg és króm tárgyak megjelenítésére képes. Különösebben bonyolult dolog nincs a felhasználásában. A 3D Studio MAX felületének köszönhetően semmilyen külső ténykedésre nincs szükség, mindent házon (MAX-on) belül végezhetünk el. Először is a Material Editorban a raytrace-elendő anyagoknak RayMax típusúaknak kell lenniük. Az ideális anyag meghatározásához nem igazán lehet túl frapánsan közelíteni. Ugyanis egy-egy próba kiszámítása jóval több időt vesz igénybe a RayMax-szal, mint a beépített algoritmussal. Egy klasszikusnak tekinthető üveg anyag paraméterei: a színe 240 körüli fehér mindenhol, a Shininess=96, Shin. Strength=46. Az Exten-

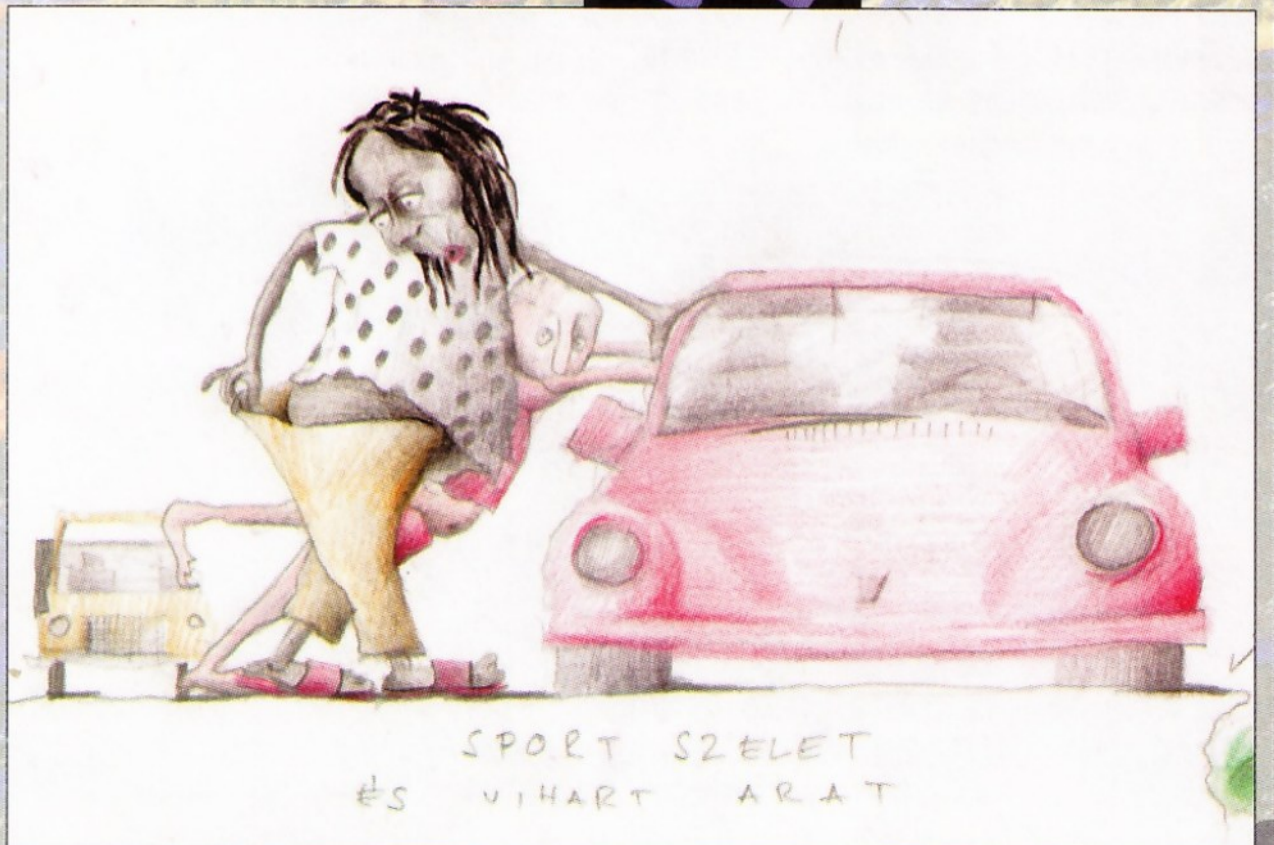
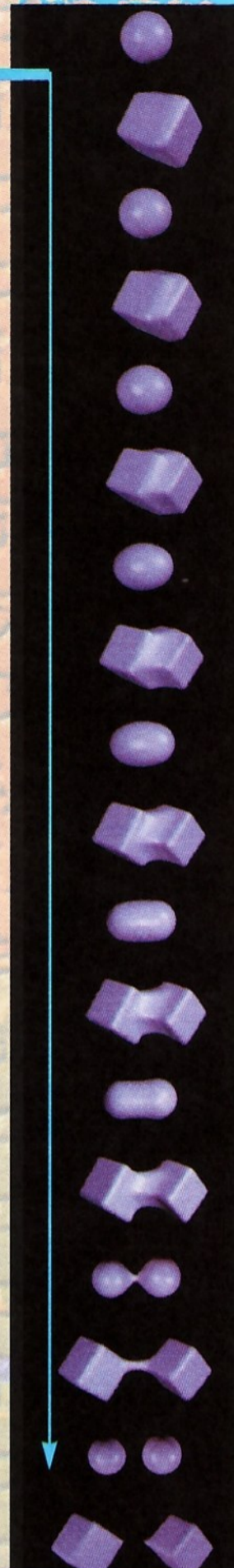
közben ezek a karakterek ütdnek le a billentyűzeten a gép szorgalmasan számolja a raytrac-szel készült PC-X logót. A rendering időt le fogom írni, ha kész lesz a kép. Egy P166-os processzoron, 640x480-as felbontásban a renderelési idő 24 perc. Egy dual Ppro 200MHz gépen ez kb. harmad annyi idő alatt készül el, ami kb. 8 perc számolási időt jelent. Egy másik fontos paraméter ismerete majdnem kimaradt: a kép kiszámításánál az Antialiasing és a 4-szeres Trace Level volt jelen, a Fast Render pedig ki volt kapcsolva. Ezeket az értékeket egyébként a lenyíló Render ablakban lehet beállítani. Az Antialiasingot csak erős idegzetű és gépezetű egyének kapcsolják be, a Trace Level mértéke izlés és szükség

szerint állítandó. Az ilyen tempójú képek a messzi régmúltba repítik vissza e sorok íróját, amikor merő lelkesedésből hasonló mennyiségű, 10-20 percnyi rendering időket ült végig, sorról-sorra (pixelről-pixelre) pásztázta tekintetével az épülő-szépülő képet a monitoron. S hogy repült az idő! ... hogy repül az idő! A számolást végző szoftver egyébként a 3D Studio MAX őse volt. Vajon 5 év múlva milyen algoritmus lesz az, ami előtt 10-20 percet fogunk várakozásteljesen ülni? A másik kérdés ilyenkor automatikusan adódik, hogy milyen gép lesz az, ami előtt ülünk?

Lehetne még apróságokról írni, melyek mindenféle trükkre képesek, de ezt a két plugint vizsgálgatva, inkább az jut eszembe, hogy a RayMax és a ClayStudio segítségével, milyen kis animációk fogják terhelni a számítógépet a következő hetekben. Legközelebb ismét pluginek. Halihó.

TLac

tlac@mail.datanet.hu



| Terméknév | Fejlesztő |
|--------------|------------------------|
| 3Name3D | Blur |
| 3Name3D | Bomb2 |
| Compugraf AS | MathMAX |
| Company | PlugIn |
| Compugraf AS | SuperEllipsoid |
| Compugraf AS | TexPorter |
| 3Name3D | Wave Object Translator |

A r é n a Levrov

Mingyá' tavasz telepszik a fákra, azok baromi módon rügyezni kezdenek, és persze az összes szűnyog, darázs és egyéb rettegett lény beindul, a csajok szoknyája egyre rövidül, szinte összefüggésben az átlaghőmérséklet növekedésével és egyéb jó dolgok is történnek. Például a Kelly Family csak májusban jön, influenzások lettek, egy kiskölök fejére ráesett a kávéfőző – szerencsére még kb. 30-at aludhatok nyugodtan. Techno együttesek alakulnak és vesznek el az örök feledésben, és egyik kedvenc magyar bandám koncertjei egyre jobban és jobban hangzanak (igaz, a Felsőbölényszörcsögői kultúrháznak oly mindegy – a szerk.), a közönség pedig egyre népesebb stb. Szóval zajlik az élet.

Ismerkedések kora jó (mostanában csak Cser-szömörcés fogpasztával dörzsölöm a fogaimat) – kivel, esetleg mivel... V. István a PC-X-szel ismerkedett meg, és ahogy azt az „utca” vallás hirdetői elvárják, rögtön imádni kezdte:

Hello PC-X !!!

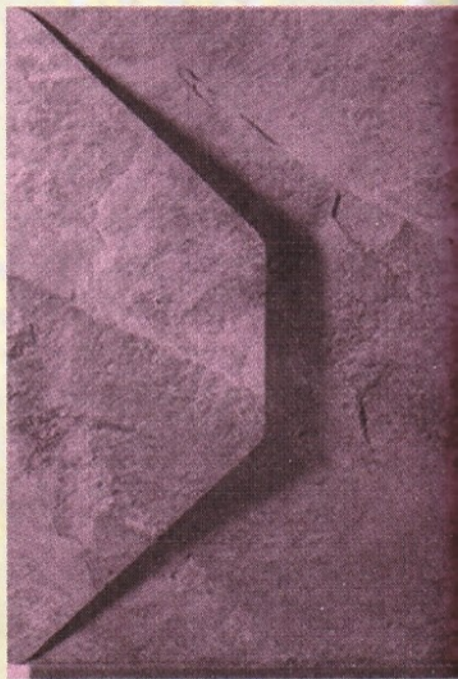
...Szóval az úgy volt, hogy a buta kis agyammal arra gondoltam, mi lenne ha kipróbálnám ezt a Népsz.multi-média izét mert, hogy csak 1900 Ft volt, s hát úgy tűnik, bejött a dolog, mert ezáltal ismertem meg a PC-X CD-t. Most itt ülök a 96. januári számmal a kezem ügyében és fontolgatnám az előfizetést, ha nem volnék biztos benne, hogy elcsórják a postaládámból. Így marad egy megoldás, én csórom el másét!!! – jó poén volt? – na tehát újságárus és 695/stück no de se baj.

...nem akarok belemenni történelmi visszatekintésekbe, bő tizenöt éve kezdtem egy igazi Spectrummal, majd egy kevés C64-gyel, azután úgy tíz év kihagyás ahogy azt kell, 95-ben aztán az idők szavára hallgatva kúráztam egy igazi 8Mhz-es 286-ost, aztán rájöttem, hogy kevés „mint mackó sajtban a brummogás” (ne tudjátok meg milyen úgy egy Terminátor II.) Tehát jött a 486DLC. Röviddel később néhány excel-es táblás melő, némi szabadidő nomeg nosztalgia és rájöttem ez sem az igazi, a táblázatok problémái megoldódtak ugyan egy co-procival, de hogy ne tudjak Aegis-elni ezt senki nem gondolhatta komolyan, tehát jött a „spórciklus” és most itt ülök a csoda előtt! 166-os Pentium, ATX ház és Marl alaplap, 16MB Ram, Virge videokártya, igaz csak 2MB meg egy SB16, 10x cd 1.7 winch és akkor jön egy két kép cd a haveri körből és az égés

meg a röhögések mert akadozik, gyenge a felbontás – ja a monitort is lecseréltem egy 17 inches DAEWOO 0.26 dot-os 1600x1200-ra, szóval volt itt koplalás egy darabig – és a hang is olyan pocsék, mint mondjuk a Tolnai v.t. felolvasó módban, vagy még rosszabb, mi lehet ennek az oka? A PC-X cd mozgóképei és hangja meg minden más alkalmazás tökéletesen fut, gyors is franko is. (...)

...ha már egy előfizetőnek is tekinthető úriember (a Népszabis dolog – ezek szerint – jól sült el...) megírta gondolatait, nézzük meg közelebről. Hogy ez kit érdekel ennyire, hogy Levrovba került? Ennek az az oka, hogy eme spontán levélen (amit Newlocal nagymamája körmölt – a szerk.) jól látni, ahogyan a számítástechnika fejlődése egyre gyorsuló ütemben haladt az utóbbi 10 évben. Mint tapasztalt róka, már megint elmondanám, hogy gép vásárlásakor **ne a legolcsóbb / legnagyobb** elv alapján keressünk gépet! Megemlítem, egy nemrég felmerült probléma alapján, a teszteredményeimet. Cél a minél folyamatosabb képű, mondhatni ideális, Duke3D játszásra alkalmas gép létrehozása volt. A Duke3D-ben van egy cheat kód: DNRATE, ami egy pici számot mutat a bal felső sarokban, ez a másodpercenkénti kirajzolt képek számát adja meg. Végeztünk egy egészen egyszerű kis teszteszkét, de ennek eredményéről már csak a CD-n számolok be. Mars a CD-re!

Vlagyimir Newlocal CD LevRov
(newlocal@eik.bme.hu)



A CD-n található PC-X User rovat tartalma:

- | | |
|---------------------------|--|
| abC | – A C nyelvet bemutató cikksorozatunk újabb tagja |
| DEMO | – Grafika szöveges módban?! |
| AsM Elmélet | – Folytatódik az alapozás |
| Egy kis grafika | – a Graph unittal foglalkozunk továbbra is |
| OOP Mánia | – Objektum Orientált programozás és Turbo Vision |
| Pascal Iskola | – Pascal kezdőknek |
| Programozás Védett Módban | – Elmélet azoknak, akik unják a RunTime Error 216-ot |
| Rendszerprogramozás | – A DOS és melyebb rétegei |
| Tippek-Trükkök | – Most a karakterátírással foglalkozunk |

Automex

JÖN, JÖN, JÖN!
HÜPIKÉK TÖRPIKÉK

Megjelenik az **IFABO**-n



Az első magyar szinkronizált interaktív CD-ROM játék.

6990 FT

Számosságfejlesztő, ügyességi, memória, logikai

és nyelvtani feladat megoldása révén szabadíthatod ki Törpillát a gonosz varázslatból. Kitűnő szórakozást ígér az egész család számára.

Újra megszólalnak a rajzfilmből megkedvelt hangok. Közreműködik: Sinkovits Imre, Haumann Péter, Szokol Péter, Pató István, Cseke Péter és Málnai Zsuzsa.

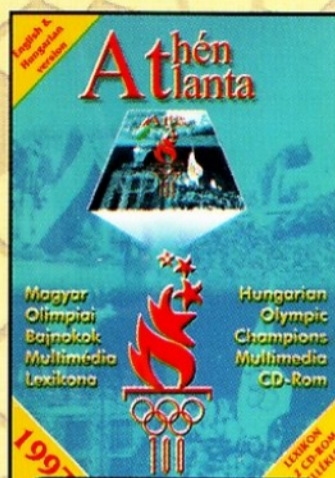
Már a megjelenés előtt megrendelheti 1000 Ft kedvezménnyel.



EXPERT-SOROZAT

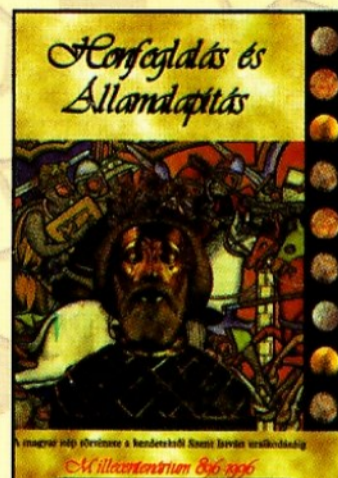
4990 FT

ÚJDONSÁGOK!



ATHEN-ATLANTA

13990 FT



HONFOGLALÁS

5990 FT



RAYMAN

5990 FT

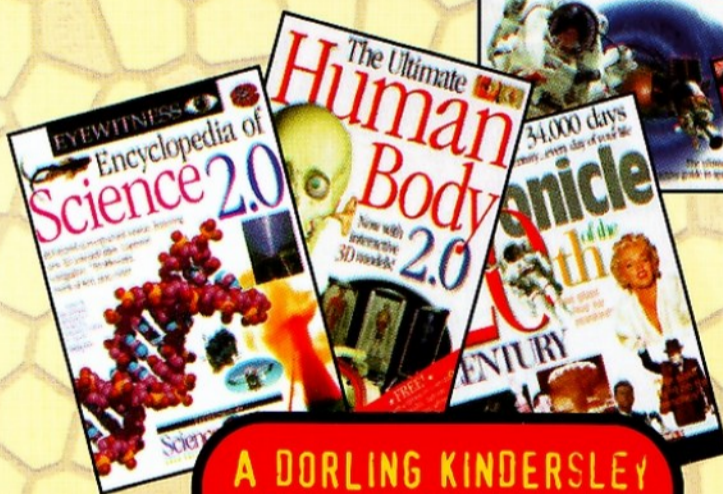
JÁTÉKSZOFTVEK

1590 FT



AZTECK SOROZAT

9990 FT



A DORLING KINDERSLEY SOROZAT LEGÓJABB TAGJAI

HARDVER SAROK!

Használjon keményebb hardvert! Kinőtt számítógépét vagy más alkatrészeket visszavásárolunk, vagy beszámítunk, ha nálunk vásárol újat.

Akciós Upgrade Táblázatunk

| Új ára | Használt ára | Fizetendő ár |
|-----------------------|----------------|--------------|
| 8x CD ROM | 2x CD ROM | 13990 Ft |
| 8x CD ROM | 4/6 CD ROM | 9990 Ft |
| 14 SVGA LR NI Samsung | 14 SVGA | 19990 Ft |
| 33.6 Fax modem | 14.4 Fax modem | 12990 Ft |

Üzletünkben bármilyen számítástechnikai alkatrészt, eszközt megvásárolhat, valamint postai utánvétellel is megrendelhet. Az árak az Áfa-t nem tartalmazzák!

AKCIÓ!

Fatar MIDI billentyűzetek: ST 490Plusz 36.000 Ft+ Áfa, ST 610 42.320 Ft+Áfa, MIDI szoftverek nagy választékban. YAMAHA szintetizátorok teljes skálája. Automex Media Store, 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Telefon: 351-5016, Tel./fax: 351-5017 Ugyanitt műsoros videokazetták, audio CD-k és más kiegészítők kaphatók.

HANGOS SZÓTÁRAK SOROZAT



7990 FT



Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546
Automex CD Shop 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817
Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 266-3480
Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
E-mail: info@automex.com www.automex.com



Viszonteladók jelentkezését várjuk kedvezményes árkonstrukciókkal! A CD-ROM áraink az Áfa-t tartalmazzák!

ECOBIT

AZ ERŐ VELÜNK VAN...

EcoBIT Multimédia szaküzletek
1077 Bp., Wesselényi u. 25.
Tel: 351-3078, Fax: 268-0361
Pólus Center, Tel: 419-4175
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
www.accentcomm.com/ecobit



STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER

A MOZIK UTÁN MÁR PC-N IS!



MINDEN IDŐK LEGJOBB STAR WARS SZIMULÁTORA MAGYAR NYELVŰ KÉZKÖNYVVEL NEMSOKÁRA A BOLTOKBAN! AKI ELŐRENDEL, AZ JELENTŐS KEDVEZMÉNYEKBE RÉSZESÜL.



MEGJELENT!
A RED ALERT LEGELSŐ ÉS EGYETLEN HIVATALOS KÜLDETÉS LEMEZE ÚJ MISSZIÓKKAL, ÚJ EGYSÉGEKKEL, ÚJ ANIMÁCIÓKKAL ÉS ÚJ ZENÉKKEL!
MEGJELENT!



FOLYAMATOSAN A LEGNAGYOBB KEDVEZMÉNYEKKEL VÁRJUK VISZONTELDŐK JELENTKEZÉSÉT! VIDÉKRE CSOMAGKÜLDÉS, BUDAPESTRE HÁZHOZ SZÁLLÍTÁS! FOLYAMATOS AKCIÓK! MEGÚJULT FELTÉTELEKKEL VÁRUNK MINDENKIT. AKI NEM HISZI JÖJJÖN EL HOZZÁNK ÉS GYŐZŐDJÖN MEG RÓLA! TERMÉKEINK KAPHATÓAK A FOTEX RECORDS ÜZLETEKBE, A MEDIA MARKT ÁRUHÁZBAN, AZ OFFICE PLUS ÜZLETEKBE, A VIRGIN MEGASTORE-BAN ÉS A LEGJOBB VISZONTELDŐKNÁL AZ ORSZÁG MINDEN PONTJÁN!