



MAGAZIN

SZEPTEMBER
IV. ÉVF. 9. SZ. 1997. 795 FT.
MELLÉKLETTEL



HEXEN II
Előrepillantás

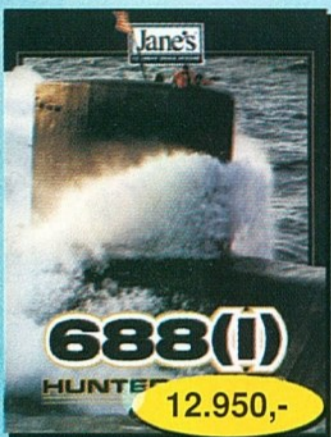
X-COM: APOCALYPSE
A harmadik típusú megjelenés...

DUNGEON KEEPER
Teljes leírás

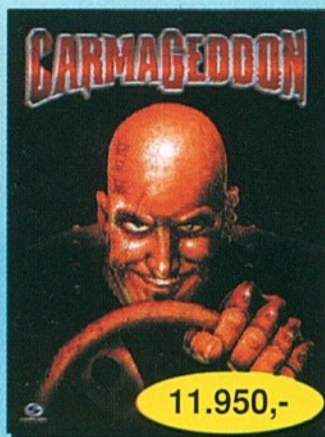
JURASSIC PARK: LOST WORLD
Hogyan készült

CD Galaxis

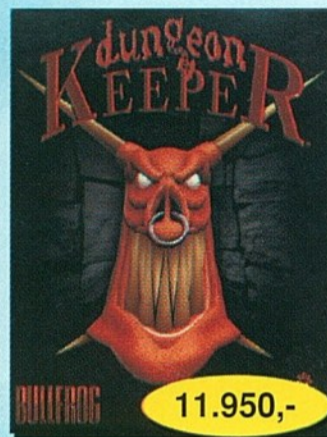
Hatalmas választék – verhetetlen árak



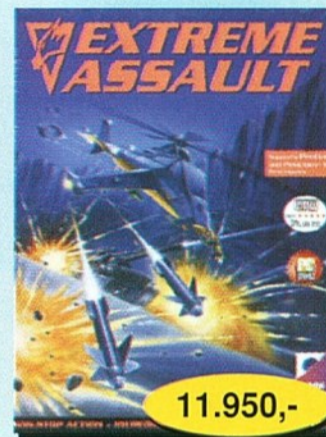
688(i) Hunter/Killer



Carmageddon



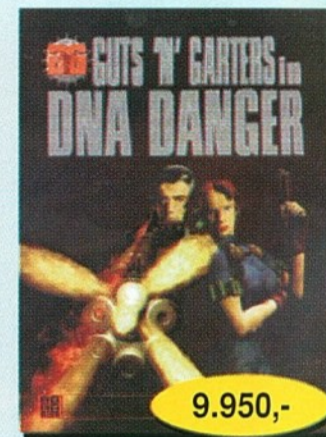
Dungeon Keeper



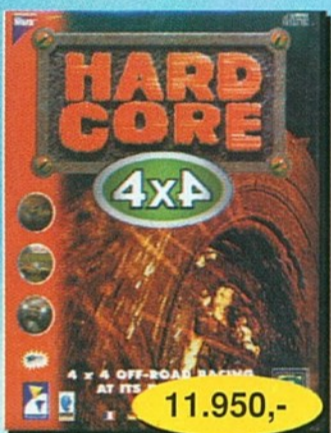
Extreme Assault



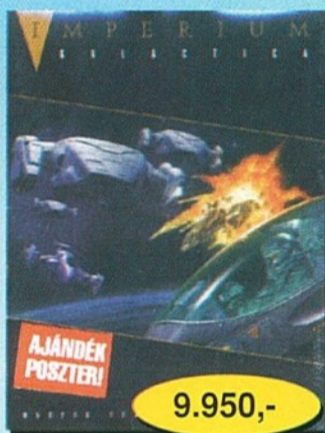
F/A-18 Hornet 3.0



Guts 'n' Garters



HardCore 4x4



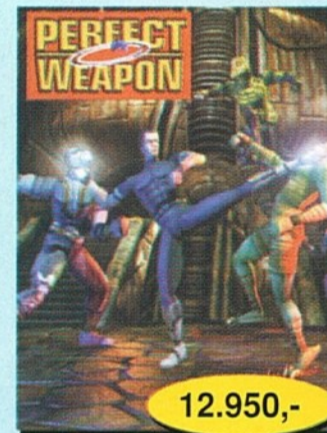
Imperium Galactica



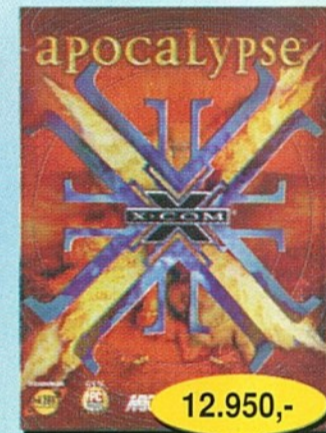
Little Big Adv. 2



LucasArts Arch. 2.



Perfect Weapon



X-Com 3

11 th Hour	4.950,-	FIFA Soccer 97	9.950,-	Rayman	5.950,-
20 Giant Games	12.950,-	Flight Unlimited	4.950,-	Rebel Assault 2	5.950,-
4-4-2 Soccer	6.950,-	Gloriana	12.950,-	Red Alert	11.950,-
7 th Guest	4.950,-	GT Racing	9.950,-	Red Alert: Counterstrike	4.950,-
AH-64D Longbow Gold	12.950,-	Hunter Hunted	6.950,-	Risk	5.950,-
ATF Gold	11.950,-	Hupikék Törpikék	6.950,-	Roland Garros Tennis 97	11.950,-
Atlantis	12.950,-	iF22 Raptor	11.950,-	Sampras Tennis 97	11.950,-
Bioforge	4.950,-	Last Express	11.950,-	Shannara	4.950,-
Blood	11.950,-	Lords Of The R. 2 Mission	4.950,-	SkyNet	5.950,-
Capitalism Plus	10.950,-	LucasArts Archives 2	12.950,-	Space Hulk 2	4.950,-
Championship Manager 2	5.950,-	(Rebel Assault 1-2, TIE Fighter Coll.)		Theme Hospital	11.950,-
Comanche 3	9.950,-	Megarace 2	5.950,-	Theme Park	4.950,-
C&C + Mission	10.950,-	Mission Critical	3.950,-	TIE Fighter Collector	4.950,-
Crusader	4.950,-	Monkey Island 1-2	4.950,-	Tilt	3.950,-
Cyberia 2	4.950,-	Mortal Kombat 3	4.950,-	Ultima 8	4.950,-
Dark Forces	4.950,-	Moto Racer	11.950,-	Wing Commander 3	4.950,-
Doom Ultimate	4.950,-	NBA Live 97	9.950,-	Xtreme Velocity	12.950,-
Duke Nukem 3D	4.950,-	Need For Speed SE	4.950,-	(EF 2000+ATF+AH-64D Longbow)	
Ecstatica 2	11.950,-	NHL Hockey 96	4.950,-	X-Wing vs TIE Fighter	11.950,-
FIFA Soccer 96	4.950,-	Pro Pinball 2: TimeShock	11.950,-	Z	4.950,-

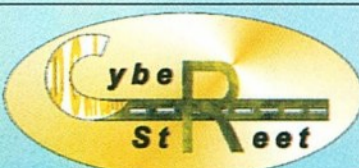
Vidékre szuper gyors, postai utánvétel csomagküldés.

Áraink a 25 %-os áfát már tartalmazzák, és (általában lefelé) változhatnak. Visszonteladókát is várunk.

CD Galaxis

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
A Móricz Zsigmond Körtérnél, a Bartók Béla útról nyíló első utca

Telefon/Fax: 186-1416, 361-3361, 06-20-243-517
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10:30-18:30



1114 Budapest, Ond vezér útja 25.
Telefon: 06-30-526-524
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10:30-18:30



Magyar PC-s játék és szórakoztató site
a DataNet támogatásával!
<http://www.vegaonline.com>

fi z e s s e l ő !

És akkor nem küldünk
se baseball sapkát,
se tollat,
se credit kártyát!

Egy éven át tartó előfizetési akciónkban
minden hűséges előfizetőnket megajándékozunk!

Régóta fájó pont, hogy nem tudtunk, hogyan háláljuk meg régi előfizetőinknek a ragaszkodást, hiszen ők sokszor lemaradnak egy-egy rövid akcióról. Kitaláltuk! Átnéztük a listánkat, s két csoportra osztottuk az előfizetőket: akik szinte a kezdetek óta járatták a lapot, s ha lejár, megújítják előfizetésüket, azoknak egy PC-X baseball sapkát, akik pedig legalább egy éve előfizetőink, azoknak egy PC-X tollat küldünk ajándékba! Rádásként mindenki, akinek

érvényes előfizetése van 1997. december 31-ig (tehát azt is beleértve, aki például most, a nyáron fizetett elő), visszakapja előfizetésének árát egy credit kártya formájában. A Base Distribution akciójában 6000 forint értékű kedvezménnyel élhetsz (részletek a Hotline News oldalon, vagy a Base-nél)!

Figyelem! Nem tévedés, ez az akciónk egy éven át, tehát 1998. szeptember 15-ig tart!

tyaisten, hogy elrepült a nyár! Persze arra azért volt idő, hogy kigondoljunk egy újabb előfizetői akciót. Reméljük, hogy ezzel megvizsgáljuk azon régi előfizetőinket is, akik – joggal – panaszkodtak, hogy mivel mindig is előfizetőink, ők nem vehetnek részt akciónkban. Most egy éven át masszírozhatod az agyad, hogy végre tényleg megértsd: ÉRDEMES ELŐFIZETNI A PC-X-RE!

dótotok vagyok egy meglepetéssel. Sajnos még mindig nem tisztázódtak a körülmények, pedig úgy hittük, hogy szeptemberben már előrukkolhatunk vele. Egy kis türelmet kérünk még, cserébe ígérjük, hogy ha megvalósul, tetszeni fog!

ztán itt van még egy fontos dolog: a lapba csúsztatva találtok egy vaskos borítékot a Median kérdéseivel. Hosszas tanakodás után kértük fel a pártatlan közvéleménykutatót, hogy segítsen megtudni véleményeiket a lapról. Kérlek, hogy járulj hozzá te is a PC-X formálásához (ezen túl még nyerhetsz is!). Sokat segítesz véleményeddel, kritikáddal – talán van mit csiszolnunk magunkon.

zt hiszem, fel kell még hívnom a figyelmezteteket a Nagy PC-X Játékra, amit hagyományosan már másodszer rendezünk, így ősszel. Most nem csak hardware kérdésekkel vizsgáztatunk – a nyeremények pedig felülmúlják még a tavalyit is!

z augusztusi szám elmaradásával kapcsolatban sokan telefonáltak – igaz, nem tudhatta mindenki (bár megírtuk), de már három éve „hagyomány”, hogy más lapokhoz hasonlóan mi is kihagyjuk a nyárvégi uborkaszont.

kkor hát, lapra fel! Van itt egy-két érdekes olvasniavaló szeptemberben, ráadásul hamarosan indulunk Londonba, hogy az októberi számot rogyásig tölthessük újdonságokkal, ECTS hírekkel! Garantáljuk, hogy az októberi szám minden eddigit felülmúl majd!

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- AKCIÓ!** 1 évre (5820 Ft)
 1/2 évre (2910 Ft)

PC-X Akták

- #1, 1996 decemberi (997 Ft)
 #2, 1997 májusi (997 Ft)

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- AKCIÓ!** Akciós, teljes csomag (96/11-12, 97/1-2-3 - 1500 Ft)

- 1996/októberi CD (350 Ft!)
 1996/novemberi CD (350 Ft!)
 1996/decemberi CD (350 Ft!)
 1997/januári CD (350 Ft!)
 1997/februári CD (350 Ft!)
 1997/márciusi CD (350 Ft!)

A készlet erejéig!

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: terjesztes@idg.hu

Nevem:

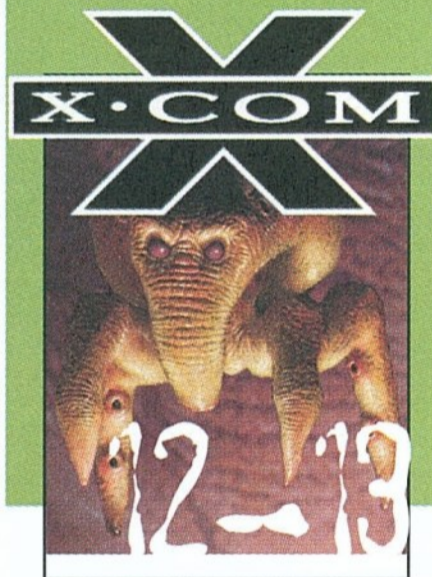
Címem:

TARTALOM

Hotline News	6
Hexen II	8
Quake 2	11
X-Com: Apocalypse	12
Dungeon Keeper	14
Tennis Elbow	16
LBA 2	18
688(i)	20
Timeshock!	22
Pacific General	24
Perfect Weapon	25
Monster Trucks	26
MS Entertainment Pack	29
X-Music	30
Movie World	32
VideoCD	33
Demozóna	34
Dr. Tracker	36
Digi Kamerák	38
Házi Barkács	40
HTML oldal készítés	42
Wacom Tablet	44
Fractal Design	46
3D Max – Tutorial	48
Aréna	50

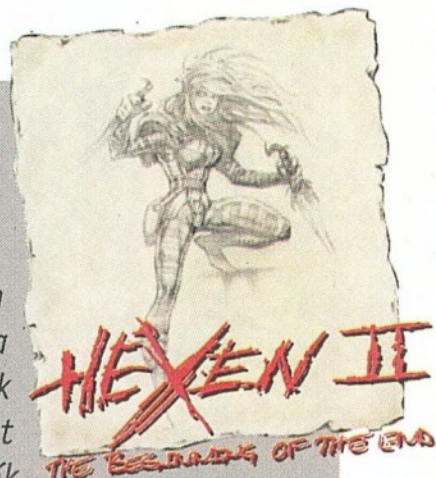
X-Com 3: Apocalypse

„Nem volt hiába a hosszú hónapokon át tartó várakozás! Végre megjött, végre nyáron megjelent az XCOM-sorozat legújabb tagja: az Apocalypse.”



Hexen II

„Ismét megjelenőben van egy játék, mely tudatosítja bennünk a tényt: van még mit fejlesztenünk a számítógépen. A Hexen annak idején érdekes színfolt volt a Doom-lázban élők számára, mivel – némi RPG-beütéssel – többféle karakter bőrébe bújva ölhatték a nem túlságosan sok szörnyet. Persze nem az a feladatunk, hogy nosztalgia-rovatunkban a múlt próbálkozásait értékeljük, hanem hogy bejelentsük: már nem kell sokat aludni, s az Activision gondozásában, a Raven Soft keze alól megjelenik a rég-



8-9

LBA2: Twinsen's Odyssey

„Annak idején nem sokat szórakoztam az Adeline fémjelezte Little Big Adventure című játékkal, ugyanis egyrészt túl nehézkesnek találtam, másrészt hiányzott a motiváció. Most azonban, hogy hivatalosan is megjelenőben van az Electronic Arts kiadásában a végleges verzió, nem bírtam ellenállni a kísértésnek.”



18-19

Painter 5



„A júliusi számunkban kezdtük el a közelmúltban megjelent Fractal Design termékek bemutatását. Ezúttal azzal a rajzoló-festő programmal foglalkozunk, amelynek a cég a hírnevét köszönheti, azaz a Painterrel, amelynek új, 5-ös verziója a nyár folyamán látott napvilágot.”



46-47

Következő számunk 1997. október 14-én, kedden jelenik meg

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

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.
A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1455 Ft, a fél éves 2910 Ft, az egy éves 5820 Ft.
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 97.0478
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek

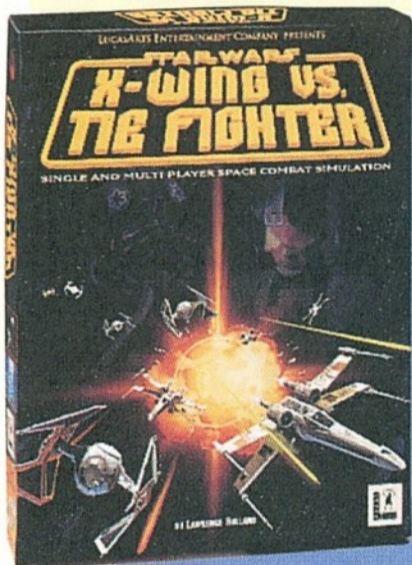
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

TARTALOM



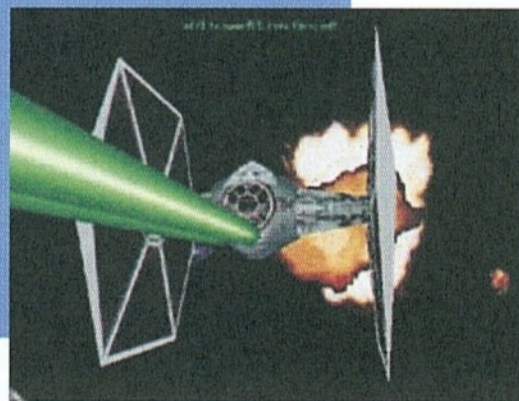
Dungeon Keeper

Most, a játék megjelenését követően, alig néhány napja adta ki a Bullfrog a játszható demót. Dungeon-od felett uralkodva feladatod legyőzni az ellenséges hősöket és kiterjeszteni a káoszt egész sötét birodalmadra – Júpi hosszabban értekezik róla a lapban és a CD-n.



X-Wing vs Tie Fighter

Na, mi van a kezemben? Izé, mi van a CD mellékleten? Persze, hogy egy játszható demo. Nem kapkodta el a Lucas Arts, úgy hiszem, csak azoknak szerez örömet, akik eddig sajnálták rá a pénzt. Nézd meg, s dönts el, érdemes-e még megvenni.



Virtua Fighter 2

A sorozat újabb tagját már régről ismerheted, amennyiben aktív játékkermi látogató vagy. Ha izmos géped van, PC-n is jót játszatsz...

Ignition

Ha játszol a programmal, és ezek után sem hiszed el, hogy lehet gyors grafikájú, nagy felbontású, látványos, izgalmas programot készíteni Win95 alá, akkor add el a géped. A progi amolyan Death Rally-féle, „lökdösődös” autóverseny – egy pálya.



Cikkek a CD-n: Twinsen's Odyssey (LBA2), Dungeon Keeper, X-COM 3: Apocalypse, iF-22, No Respect, Q.A.D., Machine Hunter, 688(I), Guts 'n' Garters in DNA Danger

Játszható demók: Bombs & Bugs, Comanche 3, új Chasm, Constructor, Dungeon Keeper, Games Grid Backgammon 1.6, Ignition, Lomax, Mass Destruction, Nebula Fighter, Shadows of the Empire, Steel Panthers 3, Tennis Elbow, Take No Prisoners, Virtua Fighter 2, Warlords 3, Webfoot Games, Winter Race 3D, Worldwide Soccer, X-Car, X-Wing VS Tie Fighter

Előzetesek: Broken Sword 2: The Smoking Mirror, Hexen 2 és Total Annihilation

Demozóna: folytatás az újságból (+ a hozzátartozó demók) és egy interjú Danny-vel

Movie World: Lost World, Ötödik elem, Az Elnök Gépe, Ál Arc, Apák Napja, Romy & Michele

Másvilág: Booster 3, Pergamen 7-8-9, X-Music – hallgass bele a lemezekbe (részletek MP3 formátumban a CD-n!)

Mélyvíz: PC-X User új, és összes régi száma, Creative Labs driverek, Microsoft Office 97 Service Pack, Netscape Communicator 4.02

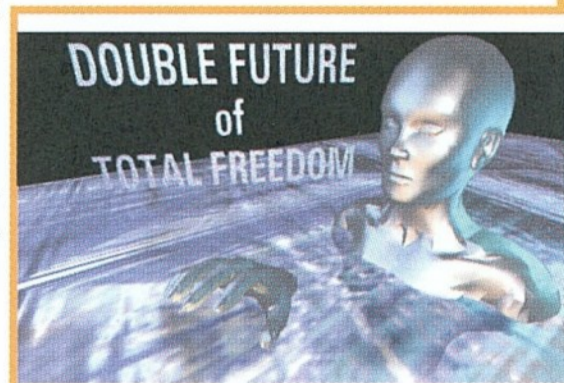
OLVA-SOK: általatok beküldött anyagok, többnyire zenék, lemez-újságok, játékok, utilityk

Shareware: friss F-Prot (magyar!), McAfee és TBAV antivírus-programok, Cool Edit Pro zeneszerkesztő, MP3 kódolók és lejátszók (WinAMP 1.2!, Easy MP3, L3v270d1), Trackerek (Fast 2.08, Impulse 2.14, XM és IT lejátszók (Awave, Mikit, XTC Play, Yamp), CD grabberek, Terminate 5 kommunikációs program és kiegészítései, Printers Apprentice fontkezelő, Pixel 3D, FTP és Telnet kliensek, QPV 1.7e és SEA 1.3 képnézegetők.

Credit Kártya a PC-X előfizetőknek

Hahó! Mint az a hirdetésünkben is olvashattad, minden előfizetőnk **Credit Kártyát** kap, mellyel 6000 Ft értékű kedvezmény-keretet vehet igénybe a **BASE Software Discount** áruházban. Tehát: ha most érvényes előfizetésed van, ballagj el az előfizetést igazoló csekkkel a Base Software Discount Áruházba (1072 Bp. Dob u. 45. Tel.: 351-8395.), mutasd be 1997. december 31-ig a csekked, s ezért máris 6000 Ft értékű credit kártyát kapsz, amellyel kedvezményesen vásárolhatsz. Az akció a Base keretein belül zajlik, tehát nem azt jelenti, hogy december 31-én véget ér, hanem hogy csak eddig veheted fel a kártyádat.

A PC-X előfizetői credit hozzáadódik az esetleg már meglévő creditedhez! Az igénybe vehető kedvezmények mértéke termékenként változó. Egyes programok megvásárlásával a kedvezménykeret tovább növelhető.



Imperium Galactica 1.3 update

A készítőknél sikerült végre megoldani a Sony driver problémáját! Ez a legfontosabb hiba, ami ebben az update-ben kijavításra került. Ezenkívül még néhány – a gépi intelligenciát érintő – javítás történt, de ezek jelentőségükben messze elmaradnak a korábban említettől. Az update bármelyik korábbi verzióra (1.0, 1.1, és 1.2) rátölthető, önkítömörítő. A CD-nken megtalálható file-t egyszerűen be kell másolni az Imperium alkönyvtárba és elindítani.



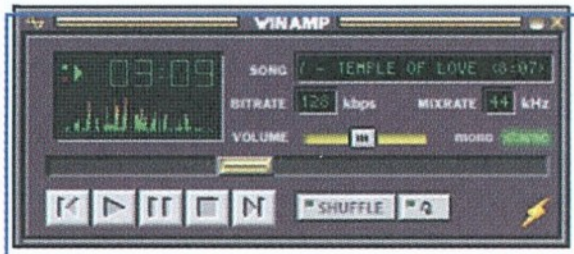
Hexen II játszható demo

Még mindig szerencsétlenkednek a Hexen 2 demóval. Egész héten tűkön ülve vártuk, hogy időre megjelenjen. Persze elhalasztották a CD leadásának reggelére. Most – az egész világgal együtt – figyelünk TRF-fel hajnali 1/2 7-kor, s még mindig semmi. Nagyon úgy néz ki, hogy a CD mellékleten nem lesz Hex2. Nem adjuk fel a reményt, még kukkolunk, de lehet, hogy csak októberben látod meg a remekül sikerült folytatást...



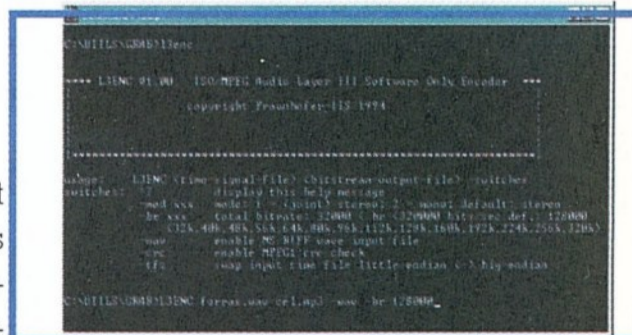
Newlocal: A Vízi Zene

Előző számunkban olvasott MP3-as cikk kiegészítőjeként egy-két gondolat. Akit elkapott az MP3 láz és úgy gondolja, hogy maga is szeretne átkonvertálni a saját zenei archívumából néhány zeneszámot, az gondolja meg a következőt: egy CD található zene bitfolya-



mának értéke: $44.100 \times 4 \times 8 = 1.411.200$ bit/másodperc = 1378 Kbit/mp. Egy MD (minidisk) lemezen található zene bitfolyamának értéke: $44100 \times 4 \times 8 / 4 = 344$ Kbit/mp (1:4-hez tömörít az MD – aki egy picit is igényes zenehallgató, az könnyen meghallja a különbséget a CD és az MD között, bár igazából elhanyagolhatóan kicsi).

Az MP3 fájlok általában 128Kbit/mp vagy annál kevesebbre vannak konvertálva, és ez igenis hallatszik (ekkor a tömörítési arány 1:11-nél nagyobb)! Én csak úgy hívom a 128 Kbit/mp-nél rosszabb tömörítésű zenét, hogy víz alatti zene, mert egyszerűen bugyborékoló hangja van: elszállnak a „cin”-ek, torzulnak a magas hangok. Az igényes tömörítés legalább 128 Kbit/mp – az egyik legnépszerűbb MP3 konverternél, az L3ENC esetén, ez a 'L3ENC forras.wav cél.mp3 -wav -br 128000' begépelését jelenti. És még ez sem „tökéletes”: zenész-ismerőssel kikísérletezett, a minőség kontra MP3 optimálisan 164 Kbit/mp (1:8.5) vagy 192 Kbit/mp (1:7.2). Ennél a sebességnél már szinte tökéletes a hangzás, és így is felfér egy MP3-at tartalmazó adat CD-re 9 átlagos zenei CD lemez anyaga.

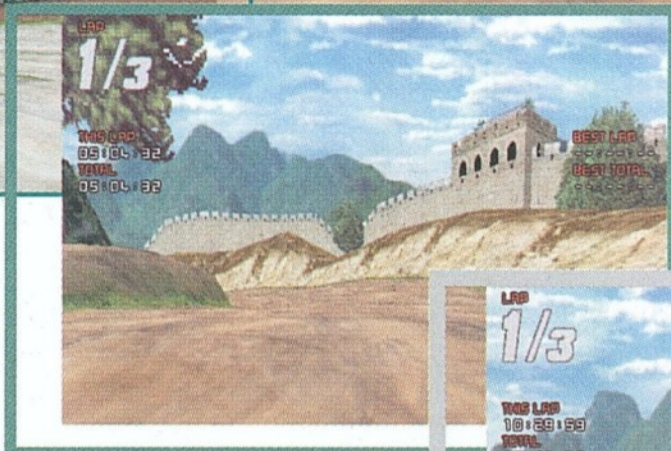


SCREAMER 2 RALLY

SCREAMER 2

Screamer 2 Rally

Tetszett a Screamer? Vártad a második részt? Akkor itt egy újabb, amire ráizgulhatsz. Az új arculatú arcade-autóverseny a régi alapjaira épülve egy halom új rallyautót kínál (Lancia Delta HF Integrale, Renault Megane, BMW, Subaru Imprezza) eredeti pályákon (Anglia, Kolumbia, Tuscany, Grand Canyon, Kanada és Kína). Eddig csak négy ellenfeled akadt, most 6 ellen száguldhatsz (vagy az „óra ellen”, bajnokságon, hálóban és osztott képernyőn) – az új változat ismeri a 3DFX és Matrox szabványú 3D gyorsítókártyákat. Várható megjelenés 1997 végén.



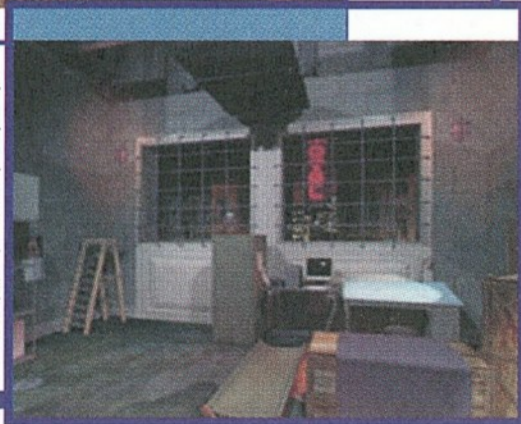
Computer Weekend

Számítógép-örültek találkozója lesz Nyergesújfalun, az Ady Endre Művelődési Házban 1997. szeptember 27-28-án. A szokásos programokról további felvilágosítást a 06-33-355-294-es telefonszámon kérhetsz 20-22-óráig.

Tex Murphy visszatér

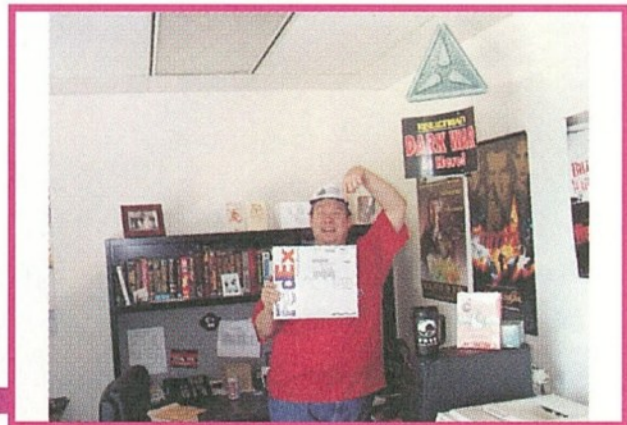
Miután megoldotta a Roswell-környéki UFO-rejtélyt, Tex nem pihen babérjain. Az Access Software vadonatúj virtuális kalandjátékában ismét egy egyszerűnek látszó, ám annál szövevényesebb ügybe keveredik. Hősünk szélsőjobboldali politikai csoportok, aktív és nyugállományba vonult titkos ügynökök, és csinibabák hálójában csetlik-botlik.

Az új epizód falrengető érdekessége, hogy egyszerre jelenik meg CD-ROM-on és DVD-n! Utóbbinak köszönhetően a játék egyedülálló tulajdonságokkal büszkélkedhet: a másodpercenkénti 30 képkocka sebességű, MPEG 2 filmminőségű grafikát az 5 csatornából szóló AC-3 Dolby Surround hang teszi majd teljessé!



Who wants some Wang?!

Eljött az idő: a felkészülés órái véget értek! Az igazi összecsapás következik. A 3D Realms augusztus 22-én jelezte, elkészült a Shadow Warrior teljes változatával! A képen Joe Sigler látható, kezében azzal a FedEx-es csomaggal, amelyben a mesterpéldány utazik a GT Interactive-hoz. Történt még egy bejelentés, mégpedig egy felújított shareware példányról, amely szeptember elején lát napvilágot, míg a teljes játék hónap közepe felé érkezik majd a boltokba!



Worms 2

Hihetetlen, de lassan két éve, hogy egyik pillanatról a másikra minden játék elől elhódították a terepet. A lenyűgöző animációk, röhejes hanghatások és a szórakoztató játékmenet legtöbbünket órákra a gépe elé szögezte. Aztán milyen gyorsan jöttek, olyan hirtelen tűntek el az életünkben. De nem adták fel! Erősebbek, keményebbek és szebbek, mint valaha! És jönnek...



Port Game

3D AKCIÓ

előzetes

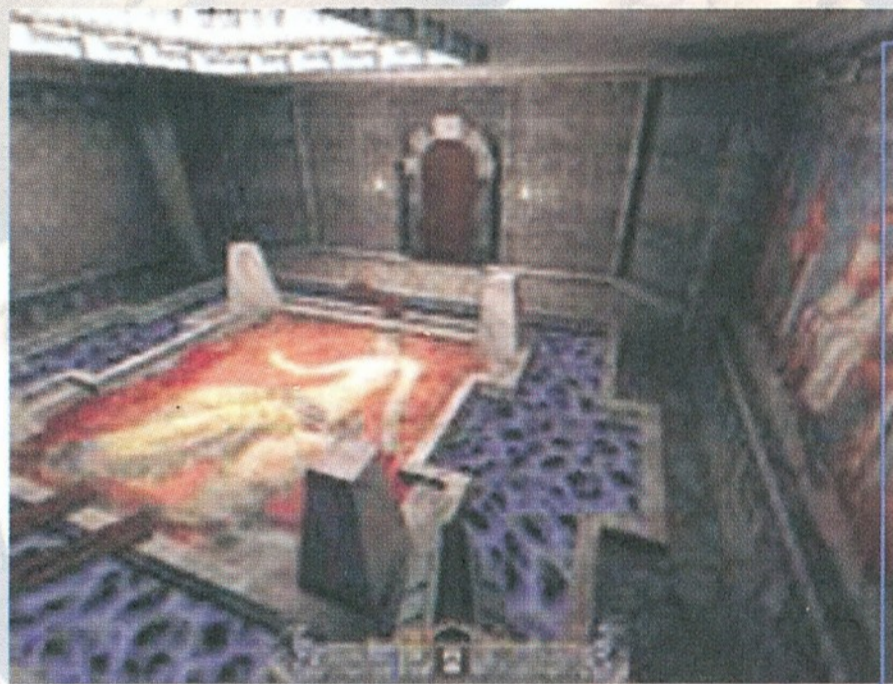


Ismét megjelenőben van egy játék, mely tudatosítja bennünk a tényt: van még mit fejlesztenünk a számítógépen. A Hexen annak idején érdekes színfolt volt a Doom-lázban élők számára, mivel – némi RPG-beütéssel – többféle karakter bőrébe bújva ölhatték a nem túlságosan

a hálózatkezelésen és természetesen támogatja például a Voodoo-chipsetes 3D gyorsítókártyákat, OpenGL-en keresztül. Épp ezért nem csoda, hogy a játék rendszerkövetelménye Pentium 75, a szerzők a 120-ast ajánlják (kell még hozzá 16 mega RAM, de inkább több, tekintve, hogy a Hexen II csak Windows 95 vagy NT 4.0 alatt fut). Nos, a 0.23-as prebétán tapasztaltak szerint P133-on csak 320x200-ban (nagy jóindu-

lattal 640x480-ban) volt élvezhető – P75-ön tehát maximum ennyit várj.

A sztori hemzseg a misztikus szavaktól, helyektől, varázslóktól – na ja, ez a Hexen világa! A „hub”-okra osztott játék négy alapvető helyszínen és korban játszódik: görög-római-, egyiptomi-, azték- és középkorban. Négy karakter közül választhatsz, mindegyik szereplő saját fegyvertárral apríthatja az ellent. A Pa-



sok szörnyet. Persze nem az a feladatunk, hogy nosztalgia-rovatunkban a múlt próbálkozásait értékeljük, hanem hogy bejelentsük: már nem kell sokat aludni, s az Activision gondozásában, a Raven Soft keze alól megjelenik a régen várt folytatás.

A Hexen II az id-féle Quake grafikus „motorját” örökölte azzal a különbséggel, hogy részben tartalmazza a Quake 2 leendő újításait is. Ennek megfelelően a két cég közös erővel javított a fényeken és árnyékokon (a QRAD-technikával még inkább valóságos az árnyékolás), a teremtmények megnőhetnek és összemehetnek, lesznek átlátszó poligonok és textúrák, összetörheted és ellökheted a tárgyakat, sok más mellett gyorsítottak

Jon is játszott vele:

Ha őszinte akarok lenni, fogalmam sincs, mi emészti fel azt a hatalmas processzoridőt és a RAM-ok megáit, hiszen kinézetre nem sokban különbözik a Quake-től, ha csak annyiban nem, hogy Windows 95 rendszerre íródott (sorakoznak a fekete pontok...). Az a két pálya viszont, amelyet volt szerencsém – ha kissé szaggatottan is – látni, igazán nagyon meggyőzőnek tűnt. A történet az ókori Egyiptomban, majd a későbbiekben, a középkori kastélyvilágban játszódik. A négy fegyver számomra túl egyforma volt, de jól érződik a játékot is körülölelő mágikus hangulat. Bár azt kicsit furcsállom, hogy a harcos szekercéje is lángoló „kutyagumit” lövell ki magából. A legjobban talán a varázsló harci arzenálját találták el: az egyik kéz a mágikus-könyvet tartja, a másik pedig a halálosztó sugarakat, porokat szórja. A játékban a már megszokott opciók is vannak: ugrás, úszás, külső nézet. Rengeteg felvehető cucc van a pályákon elszórva: életelixírek, a fegyverek „lőszere” (bár ez nem a legjobb megfogalmazás, hisz mindenféle színes oktaéderről van szó), páncélok.

Az a pár szörny, akivel találkoztam, rendkívül részletes kidolgozással büszkélkedhetett és borzasztó nehéz elintézni őket. Példának okáért, egy pókba körülbelül öt-hat lövést kell beleengedni a közepes fegyverből ahhoz, hogy a továbbiakban ne zaklasson bennünket. Állati jó, hogy a nagyobb „kezes-lábas” ellenfeleket „több részletben” ölhetjük meg, ugyanis leválaszthatók a kezei (à la Chasm), a lábai (à la Gyalog-galopp), és a többi...

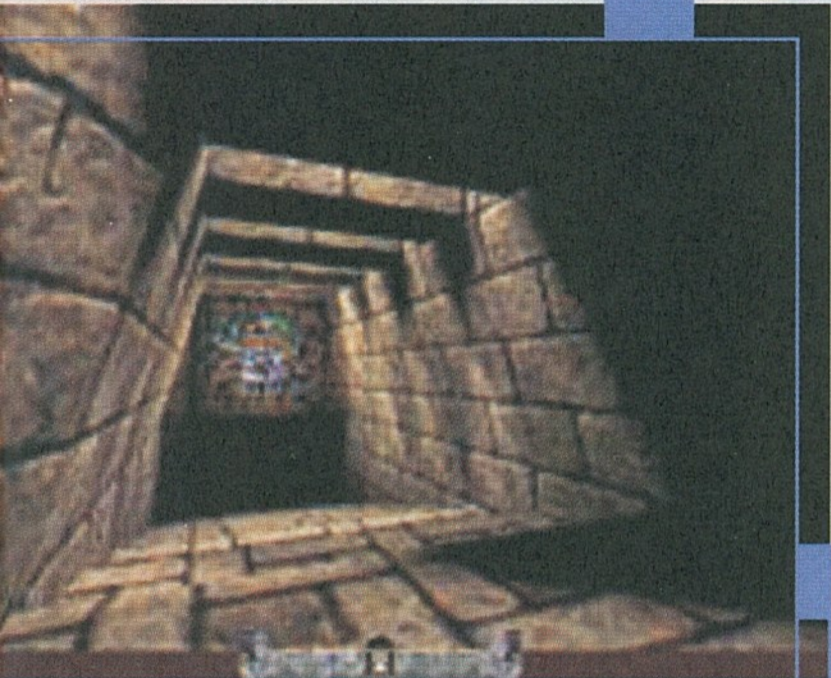
A játékmenet és a hangulat nagyon meggyőző. A grafika csodálatos, de nem hiszem el, hogy DOS-ra ne lehetett volna ilyet készíteni. Ha szeptemberben tényleg megjelenik, csak akkor vedd meg, ha már kiépítettél magadnak egy P200-at...

Jon

W II

OF THE END.

ladin (ököl, kard és fejsze) a „humánusság” istene, Eidolon gonoszja ellen harcol, ebben istenei segítik. Az Assassint (katar – szűrő-vágó szerszám –, gránát és számszeríj) egyetlen dolog vezérli, a pénz, s Eidolon gazdagjait kutatja. A Crusader (kalapács, jégcsapás és meteor-rúd) Eidolon rendjét őrzi, míg a



Necromancer (sarló és mágikus rakéták) a lélek-telen, gonosz, bosszúra éhes varázsló. A fegyverek persze fejleszthetők, a Tome of Power segítségével irtózatot pusztítást hagyhatsz magad után. Lássuk az ellenfeleket:

Knight Archer – erős íjat cipel magával, a messziről képes mágikus erejű nyílveszőt röpíteni beléd

Fallen Angel – Eidolon gonoszának rabszolgái, a kastélyok környékén bukkanni rá, Blackmarsh katedrálisát őrzik

Golem – többféle anyagból készülnek (bronz, vas és kő), s mind a hárman másféleképpen is támadnak

Skull Wizard – emberi mivoltukat feláldozva jutottak mágiához

Black Skorpion – két korban is megtalálhatók, ha a közelükbe érsz, rád rontanak

Mummy – lelketlen múmia, addig támad, míg meg nem halsz. Alaposan szétszabdalthatod, először a kezei, majd lábai esnek le. Ha már csak egy tappanca van, akkor is feléd kúszik

Medusae – kígyó és nő keresztezéséből született szörny

Hydrae – a vízben élő teremtmény meglehetősen veszélyes az egészségre

Spider – sokféle méretben és színben pompázó pókok, általában csapatostul kószálnak

Fire Imp – talán a Blood denevérszerű vízköpőjére emlékeztet

Were Jaguar – ember formájú szörny, jaguárszerű fejjel

Riders of Apocalypse – az Apokalipszis négy lovasa: Famine (éhínség), War (háború), Pestilence (pestis) és Death (halál)

Eidolon – a végső, leggyilkosabb ellenfél.

Végül egy kis értékelés, mint mondtam, a 0.23-as prebéta alapján. A Hexen II beváltotta elképzeléseimet, káprázatosan látványos lett, kitűnően kihasználta a Quake-engine minden előnyét és valóban realisztikus. A kor igényének nemcsak hogy megfelel, de irányt ad a többi játékfejlesztőnek is, merre fejlődje-

nek, ha továbbra is a pénztárcánkban akarnak kotorászni. A sebesség terén viszont hagy némi kívánnivalót; úgy látom, kénytelenek leszünk megbarátkozni a 3D gyorsító-kártyákkal. Máskülönben hiába van akár Pentium Pro-d, a 1024x768-at már az sem fogja bírni – márpedig a Hexen II ekkora felbontást is tud!

A hangok és a grafika is csábító, s bár nem szeretem a sötét, dungeonos pályákat (talán ezért sem szerettem bele a Quake-be), itt a sötét idők gazdagon díszített, fenemód élethű, színpompás csarnokait, termeit, palotáid találd – I love this game!

Mr. Chaos
(mrchaos@idg.hu)



Újlaki Üzletház I. em
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36
Tel.: 250-5200/122

Üzleteink:

Újpesti Centrum II. em
1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

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

Alfa Üzletház
1173 Budapest,
Pesti út 151.
Tel.: 2563-662/36



VIRTUAL WORLD

ÓRIÁSI AKCIÓ!!!

50-70% Kedvezménnyel várjuk
kedves vásárlóinkat Szeptember 15-ig
új üzletünkben, Rákoskeresztúron.



MONSTER 3D akció!!!

Ha nálunk vásárolod meg a
legkedveltebb 3DFX-es
kártyát, örökös klubtagságit
adunk mellé ajándékba!

Monster 3D
DIAMOND MULTIMEDIA

- Postai csomagküldés vidékre és Budapestre is!!!
- Kérd díjtalan árlistánkat telefonon vagy levélben!
- Klubtagoknak különleges kedvezmények!

Port Game

3D AKCIÓ

QUAKE II

Még sehol semmi, azaz teljes titkolózás övezi az id Software nagy sikerű játékának folytatását. Egyelőre csak némi információhoz engedték jutni a „kvék-éhes” rajongókat, bár egy-két kép már kiszabadult a boszorkánykonyháról. Igaz, két hét múlva kezdődik az ECTS Londonban, ahol holtbiztos, hogy élőben is találkozhatunk majd az „élő legendával”, a Quake 2-vel (részletes beszámolókat az októberi PC-X-ben olvashatjátok majd). Egyelőre elégedjétek meg néhány képpel és egy hangyányi infóval, elsősorban magáról a játékról, a várható fegyverekről és ellenséges szörnyekről.

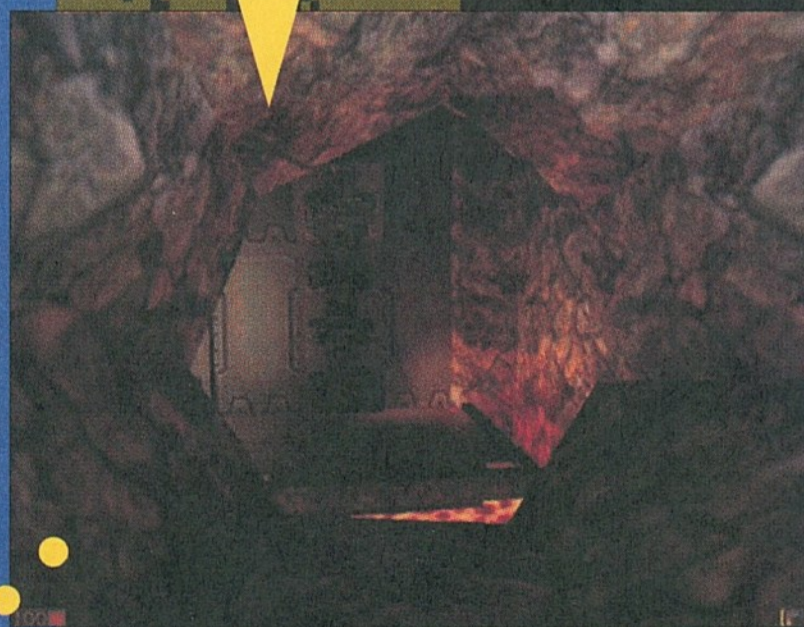
Miképp a Hexen II-ben, itt is „hub”-okra oszlanak a pályák, azaz egy-egy epizód változékony szintcsoportokból áll. Maguk a pályák is új formátumban készülnek, de a régi Quake level-ek átkonvertálhatók lesznek majd – történetileg azonban semmiféle kapcsolat sincs a Quake 1 és 2 között. Nem fut majd DOS-ban vagy a régi „vindőzban” (Pentium 90, 16 mega RAM kell neki minimum), Win95 vagy NT 4.0 alatt a 3D gyorsítókártyák és hangkártyák támogatása is egyszerűbb. A multiplayer (modem, internet, lokális háló) lehetőségei is szélesebbek lesznek – például beépítették a Capture The Flag-et is, mint alapfunkciót. Ellenben nem lesz benne MIDI-zene, csak CD-s, amit Ozzy Osbourne és a Sonic Mayhem (és talán a Nine Inch Nails is) ad elő.

Maga a játék közbeni akció is bővül, illet-

ve változik – lehet majd guggolni és használhatsz tárgyakat is az inventory-ból. A fegyvereket „belülről” úgy látod, mintha jobbkezes lennél, sőt, azon is dolgoznak, hogy hálóban látszódjék az ellenfeleken, milyen fegyvert tartanak a kezükben. Ezek valószínűleg a következők lesznek (még nem véglegesek, s direkt nem fordítom le a neveket): grenade launcher, blaster, machine gun, chain gun, double-barreled shotgun, hyper blaster, disintegrator, rail gun, BFG, rocket launcher, hand grenade, flare gun és assault shotgun.

Az ellenség intelligenciáján állító-

lag sokat javítanak: a szörnyek többféle mozgást is végeznek (leguggolnak, megtámadnak, sétálnak, futnak, védekeznek), a fényerő függvényében vesznek csak észre, és a Hexen II-höz hasonlóan itt is „részegységként” sérülnek, ami látszódik is rajtuk. Egyelőre csak néhány monsterről tudni: a fémborítású „Tank” gépfegyverrel, lézerrel és rakétavetővel támad, s ugyancsak vaspáncélzatban, gépfegyverrel ront rád a „Gunner” – ismeretes még a Hover és az Infantry, az alap-ellenség.



lag sokat javítanak: a szörnyek többféle mozgást is végeznek (leguggolnak, megtámadnak, sétálnak, futnak, védekeznek), a fényerő függvényében vesznek

Persze mindenki arra kérdésre várja a választ, hogy mikor... Az Activision még karácsonyra szeretné megjelentetni a programot – üzletileg ez indokolt, de becslések szerint kicsi az esély, hogy valóban meghozza a Jézuska.

Mr. Chaos
(mrchaos@idg.hu)

Port Game

STRATÉGIA

Leírás

X·C

apocca

Nem volt hiába a hosszú hónapokon át tartó várakozás! Végre megjött, végre nyáron megjelent az XCOM-sorozat legújabb tagja: az Apocalypse.

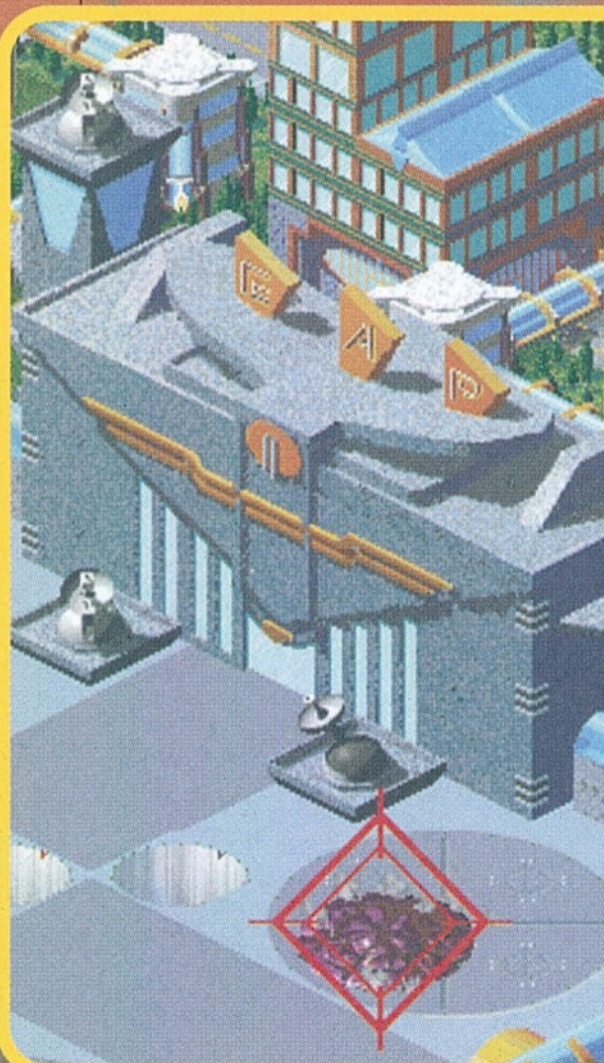
Ismét beleestem abba hibába, hogy az előzetes alapján ítélt meg egy játékot. Az első két részhez képest jelentősen megváltozott minden. A grafika természetesen SVGA lett, s míg a második rész az elsőnek egy újabb, felturbózott kiadását jelentette, ezúttal egy teljesen átdolgozott programmal van dolgunk. A játéktér jelentősen beszűkült, hiszen

és megsemmisítette önmagát (második rész vége). Ezért a megmaradt lakosság óriási városokba tömörül. Egyike és egyben legnagyobbika MegaPrimus, tevékenységünk színtere. A várost a szenátus irányítja, de igen jelentős a különböző cégek hatalma is. Nemrégiben az égen különös dimenziókapuk tűntek fel, amelyeken keresztül néha UFO-k érkeztek. Ekkor a szenátus gyorsan újra megszervezte az XCOM-ot és a parancsnoki posztra minket neveztek ki.

A játékban a legtöbb időt a város-térkép felett fogjuk eltölteni. Ennek alsó részén sok szép és színes gombot láthatunk. A bal oldalon olyasmik kaptak helyet, mint a felülnézeti kapcsoló, az Ufopedia stb., a jobb szélén az

tani tevékenységünket. Nem fogom leírni mindenről, hogy melyik gomb pontosan mire használható, csak a fontosabbak funkcióját magyarázom meg, amikre nem lehet rájönni. Egyébként ha egy gomb fölött tartjuk az egérmutatót, akkor egy idő után kiírja a funkcióját.

Természetesen itt is a különböző bázisok lesznek akcióink kiindulópontjai. Nagy újítás, hogy ha megveszünk egy bázist, akkor ott nem építkezhetünk akárhová, hanem csak a már meglévő folyosók helyére. Épp ezért érdemes tüzetesen szemügyre venni, mit adnak és mennyiért. A kezdőbázisunk mindennel fel van szerelve, mi szem-szájnak ingere, és ennek örömeire nem is nagyon van már benne hely a későbbi fejlesztésekre. Újítás, hogy a fejlesztést két részre bontották: az egyik részleg foglalkozik a biológiai és kémiai dolgokkal, a másik a fizikával. Az első az eleven és holt ellenfeleket, az utóbbi az eszközöket vizsgálja és elemzi. A bázison



idősebesség állítóit láthatjuk. Ezt szerintem kicsit elszűrták, mert csak a két leggyorsabb idő használható. Ha valamit látni is akarunk, akkor a négyszeres sebességet használhatjuk, ami még mindig tetűlassú



nem az egész bolygót kell megvédenünk, hanem „csak” egy városka lakóit.

A kerettörténet szerint az UFO-kat ugyan legyőzték az évezred elején, de ennek nagy ára volt: a Föld élővilága szinte teljesen elpusztult, miután a tenger fenekén lévő bázis/űrhajó felszállt

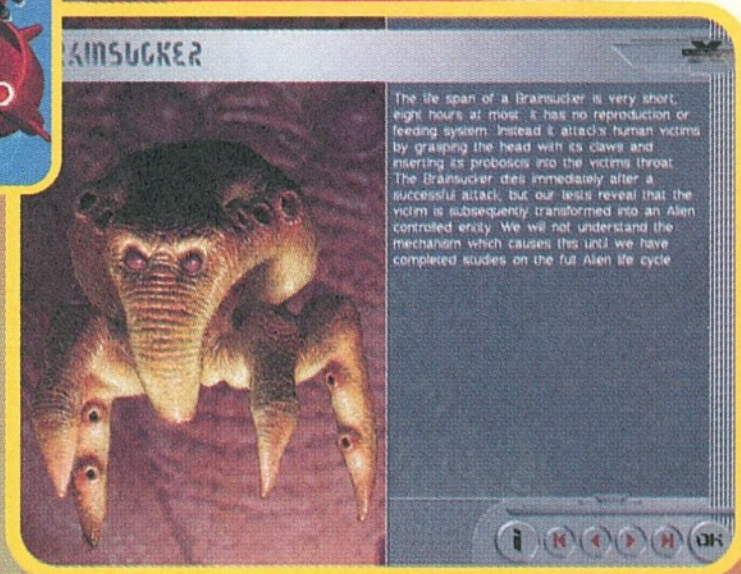
(az egyszeres sebesség a real-time – vagyis egy másodperc alatt ugyanennyi telik le a játékban!!!). Ha viszont benyomjuk az Ultra Fast sebességet, akkor könnyen elrepülhetünk egy esemény felett (ezt kerülhetjük el a menüben beállítható kapcsolók használatával).

A képen alul középen találunk nyolc gombot, amikkel különböző almenüket nyithatunk meg. Ezekkel fogjuk irányí-

vannak különböző (mentális és fizikai) gyakorlóhelyek, kórházak, járműjavító-műhelyek stb. Ezeknek nem véges a kapacitásuk, tehát elvileg akárhány embert és járgányt pakolhatunk beléjük, de a hatékonyságuk ilyenkor jelentősen romlik.

Amikor először betöltöttem a játékot, megdöbentett a már megvásárolható fegyverek, járművek és egyéb ketyerék sokasága. Elég nehéz eligazodni közöttük, kivéve, ha az ember nem

X-Com Apocalypse



szentel egy délutánt az Ufopedia átböngészésének. Végül szép lassan rá lehet jönni, mi felel meg a stílusunknak, de szerintem elég sok a felesleges, ténylegesen nem használható dolog. Sajnos nem vásárolhatunk semmiből sem végtelen mennyiséget, tehát nem tudjuk minden emberünket a repülő páncélba öltöztetni (az első hét után kapható), mert egyszerűen nem gyártanak annyit.

Elérkeztünk az egyik leglényegesebb ponthoz: a légicsatához (lehet földi egységekkel is támadni, de azok is a levegőbe lőnek). Amikor megjön az üzenet, hogy UFO-t láttak, menjünk a saját egységeink almenüjébe (balról a második), és jelöljük ki a támadó járműveket (a Ctrl segítségével lehet egyszerre többet kijelölni). Ezután nyomjuk meg a támadás gombját, és a térképen jelöljük ki a szerencsétlen áldozatot. Alul baloldalt láthatjuk az éppen aktuális egység fegyvereit (max. 3-at), ezekre kattintva ki/be kapcsolhatjuk őket, ha mondjuk túl erősnek találjuk egy adott szituációban (a későbbiekben ez egyre ritkábban fog előfordulni), vagy a rakétáknál megvárjuk, amíg nincs akadály. Ettől jobbra két négyállású kapcsolót láthatunk. Az egyik az egység támadási agresszióját jelöli. A legalsónál elkerül minden találkozást az UFO-kkal, és egyáltalán nem is lő, az utána következőknél csak védekezésként lő, a harmadiknál nem merészkedik hozzá túl közel és úgy támad, míg az agresszív módban egyáltalán nem kerüli a találkozást. Én általában a harmadik beállítást használtam. A második kapcsoló a repülési magasságot állítja, ami a fedezékek mennyiségét befolyásolja.

Amennyiben elég sikeresek voltunk és az ellenfél földet fogott, akkor kezdődhet a földi csata. Ugyanez történik, amikor az egyes épületekhez riasztanak, hogy élő idegent láttak. Nem szorosan, de ide tartozik az embereink felszerelése, és valamelyik szállítójárműhöz való rendelése. Erről érdemes még a bázison gondoskodni. Minden emberünkre rakjunk páncélruhát és vigyünk elegendő mennyiségű lőszer (két-három tár). Az emberek hozzárendelése a járművekhez a következőképp történik: kattintsunk a járművek menüjében a felszerelés gombja melletti helyszíngombra, ekkor egy olyan képernyőre jutunk,

ahol bal oldalon az embereink, jobb oldalon a járművek láthatóak. Azokat az embereket, akiket magunkkal akarunk vinni, jelöljük ki a nevükre való klikkeléssel, majd az arcképükön lenyomott egérgombbal húzzuk át őket a megfelelő járműre. Utána már csak ki kell őket küldeni a helyszínre. A helyszínen az épületre kattintva két lehetőség közül választhatunk: az Investigate esetén megvizsgálják a helyszínt, és csak akkor kerül sor csatára, ha találunk idegeneket; a Raid viszont mindenképpen csatát jelent, így lehet az elégedetlenkedő cégek épületeiben szétlőni a berendezést (ennek nem tudom, mi értelme van, mert ezek után még kevésbé fognak szeretni, de biztos nagyon hasznos).

Ha csatára kerül a sor, akkor választhatunk, hogy real-time vagy körökre osztott módban szeretnénk-e megmérkőzni az ellenféllel. Mindkét módhoz teljesen más taktika kell. Nekem a körökre osztott megoldás nem nagyon vált be, pedig általában ennek híve vagyok. Itt viszont az, hogy bármikor leállíthatjuk az időt és akkor is tudunk parancsokat osztogatni, elég jól használható. Összesen hat, egyenként hat fős osztagba oszthatjuk embereinket. Szerencsére lehetőség van arra, hogy menet közben áttegyünk egy embert az egyik osztagból a másikba.

A kép bal alsó részén nagyjából ugyanazok a billentyűk kaptak helyet, mint a várostérképen, kivéve a térkép módjainak beállítóját és a Briefing gombját. Ettől jobbra a hat osztag ikonját láthatjuk, benne a tagok számával. Ha erre duplán kattintunk, akkor az egész osztagnak adhatunk parancsot. Alatta a két gombbal állítható, hogy libasorban haladjanak-e, vagy kicsit szétszélvedve. Mellette van az a gomb, amivel az egyes tagokat másik szakaszba helyezhetjük át. Miután kijelöltünk egy vagy több embert (ld. később),

kattintsunk erre a gombra, majd arra a szakaszra, amelyikbe át akarjuk őket helyezni. Alattuk a lövések módját állíthatjuk (célzott lövés, kapásból lövés, sorozatlövés vagy egyáltalán ne lőjön).

Középen a két kézben tartott tárgyakat láthatjuk, mindkettőnél van egy lőszer típust jelző mező, egy elejtő és egy eldobó gomb. Ezek önmagukért beszélnek. A fegyverek alatt egy-egy csík látható, ami a pontosságot jelzi: minél hosszabb, annál pontosabb lesz a lövés. A két kéz felett lévő kis gombbal lehet a felszerelő képernyőre jutni, itt adhatjuk az egyes dolgokat az emberek kezébe. A két kéz mezője között kis számokat láthatunk. Ezek a terepen megtalálható különböző szintek, vagyis ha kettőt látunk, akkor a terep két szintes, ha kilencet, akkor kilenc (ennyi egyébként a maximum). Ide klikkelve könnyen az adott szintre juthatunk...

A teljes leírás folytatását a CD-n találod.

PeIace

MISSION BRIEFINGS

X-ComApocalypse

Microprose

DC-X TOP

Processor: 486DX4-100 (Pentium 90)
 Memória: 8 MB (16 MB)
 HD: 60 MB (100 MB)
 Video: VGA SVGA
 Op.Rendszer: DOS Win95

Közmű KÉRDÉS

Igaz, lelőtt poén a DK most, szeptemberben, ám mivel oly nagy falat, ráadásul épp ma jelent meg a játszható demója (lásd a CD mellékletet!), talán érdemes elveszteni rá néhány ezer betűt. Van, aki lehúzza, mert többet várt, van, aki élvezettel csámcsog rajta – inkább ez utóbbi felé hajlok...

Föld alatti dungeonunk központja a szív, amit az életünk árán is meg kell védenünk. Ha találat éri a szívet, zsugorodni kezd, amíg csak meg nem semmisül. Földalatti birodalmunkat a manók építik a mi parancsunkra és ők is tartják karban automatikusan. Persze mindezt nem ingyen teszik, elég pénzsóvár népség, úgyhogy nevelési célzattal nem árt néha lekeverni nekik egy-két pofont. A dungeon szíve körül szobákban rendezkedünk be, amiket ásással tudunk nagyobbítani. A kiásott föld nem lényeges, ellenben ásás közben eljuthatunk a térképen sárgával jelzett arany- (néha elfogyhatatlan gyémánt-) foltokig, amiket kibányászva gazdagíthatjuk kincstárunkat. Kezdsenek a három legfontosabb épü-

let a kincstár, a tojáskeletető és a bűvőhely. Ezek megfelelő mérete nagyon fontos, nem érdemes 5x5-ös laptop-kiépítésben gondolkodni. Most, hogy minden alapépületünk megvan, itt az ideje, hogy egységeket toborozzunk. A térképünk mutat ún. Portalokat, amiken keresztül a hősök csatlakoznak hozzánk. Ezt a folyamatot az épületek nagyságával és típusaival tudjuk befolyásolni. Minél több ilyen van a birtokunkban, annál több egységünk lesz, de ebbe a pénzünk is beleszól. Időközönként sajnos eljön a fizetésnap és fájó szívvel, de ki kell fizetni a béreket. No persze annak is megvan a módja, hogy ne kelljen fizetni...

Lássuk milyen lehetőségeink vannak a fejlődésre, azaz jöjjenek az épületek.

Treasure Room / Kincstár – (T):

A kincsek tárolására szolgál, ezért a törpék és legtöbbször az ellenséges hősök fő célpontja. Elhelyezésekor több dolgot is figyelembe kell vennünk a fontossági sorrend betartásával: védett helyen legyen, legyen közel a teremtményeinkhez, és legyen közel az arany-, illetve gyémántlelőhelyekhez. A három egyszerre nem fog menni, ne is próbálkozz. A problémát úgy oldhatod meg, ha több helyre is telepítesz kincstárat.

Lair / Bűvőhely – (Shift+L):

Itt pihennek, regenerálódnak a szörnyek. A dungeonba érkezéskor a második dolguk (először ugyanis bejelentkeznek a Dungeon Szívénél), hogy egy szabad helyet

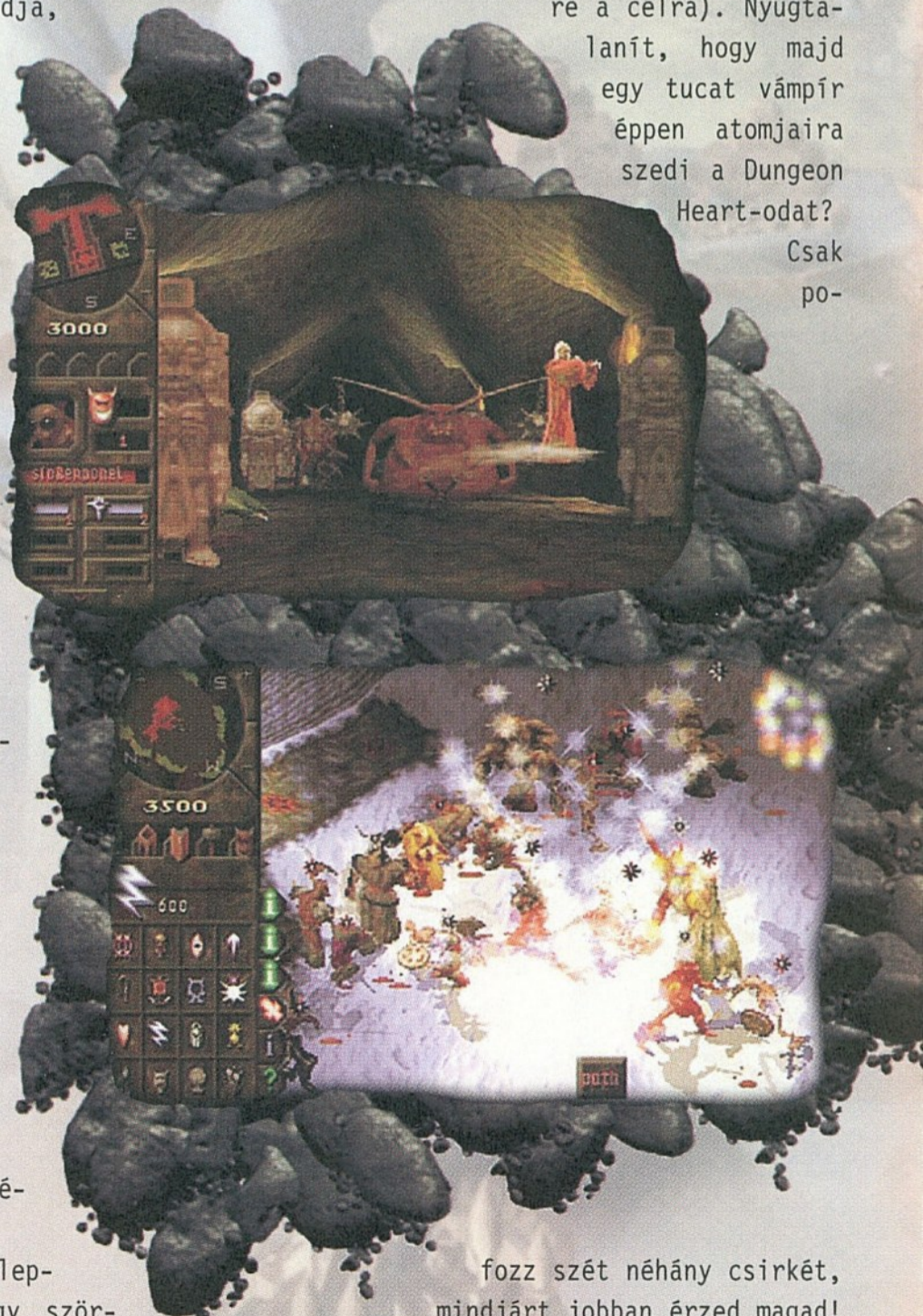
keresnek és ott letelepszene. Fontos, hogy szörnyein nyugodtan pihenhesenek, ezért építsük védett helyre. Mondanom sem kell, hogy minél több a szabad hely, annál kényelmesebben érzik

magukat a picikék. Vigyázz, mert nem minden teremtmény tűri el a másikat, ilyenkor megölhetik egymást. Építs több bűvőhelyet egymástól messzebb.

Hatchery / Tojáskeletető – (Shift+H):

A mágikus talajon hihetetlen gyorsasággal kelnek ki a tojásból a kiscsirkék, melyek kiváló „üzemanyagul” szolgálnak minden teremtmény számára. Ezen kívül jól használható az idegeség levezetésére (én külön építettem egyet erre a célra). Nyugtalanít, hogy majd egy tucat vámpír éppen atomjaira szedi a Dungeon Heart-odat?

Csak po-



fozz szét néhány csirkét, mindjárt jobban érzed magad!

Library / Könyvtár – (L):

Minden mágiahasználó kedvence ez a szoba, mely kimeríthetetlen forrása a különféle a tudományoknak és varázslatoknak. Mivel a kifejlesztett szobák és varázslatok tervei is foglalják a helyet, ezért folyamatosan oda kell



figyelünk a bővítésére. Lehetőség szerint úgy építkezzünk, hogy ez a szoba távol essék a forgalmas útvonalaktól, mert a kutatást végző teremtmények elég agresszívek.

Training Room / Edzőterem – (Shift+T):

Talán ez az a hely, amelynek a játék során az egyik legfontosabb szerep jut. Hiszen szinte minden, az élelem, a pénz, a bűvőhely is arra szolgál, hogy megteremtse a legjobb feltételeket a teremtmények tréningezéséhez, s ezáltal a fejlődéséhez. Magasabb szinten a szörnyek szívósabbak lesznek, több varázslatot tudnak használni, s fegyvertáruk is növekszik. Ám ahogy okosabbaká válnak, lassacskán ráébrednek erejükre, s egyre több aranyat kérnek szolgálataikért. Persze nem mindig szükséges kifizetni teljes bérüket, hiszen mint tudjuk, a félelem nagy úr...

Bridge / Híd – (Shift+B):

A legkézenfekvőbb megoldás a víz- és lávakadályok leküzdésére. Ám építéskor gondoljunk arra is, hogy a víz és a láva védelmet is nyújt...

Guard Post / Őrhely – (Shift+G):

A stratégiai szempontból fontos helyeket (pl. a hídfőket) védhetjük meg az őrhelyek telepítésével. A beosztott teremtmény mindaddig őrködik, amíg valamilyen fontosabb dolog nem akad (evés, alvás). Szerencsére azonban akadnak a teremtmények közt orkok. Nekik a vérükben van a katonáskodás, beleértve az őrködést is. Őket nem kell az őrhelyre tenni, ha találunk egyet, azt elfoglalják. Érdekes szemmel tartani, mert az őrhely varázslattal könnyen elpusztítható.

Workshop / Műhely – (W):

Itt készül az összes csapda és ajtó, amit a dungeonodban elhelyezhetsz. Minden találmány elfoglal egy helyet a műhelyből, ezért figyelni kell, mikor telik meg. Ha az ellenfél elfoglalja az épületet, az összes csapda és ajtó automatikusan az övé lesz. Elég szívás, pláne ha profi volt a védelmünk.

Barracks / Barakkok – (B):

Ez a harcosaid gyűjtőhelye. Támadás előtt rakd be ide mindazokat, akikkel támadni akarsz. Megszállás-varázslattal elsöprő támadást tudsz

indítani csapatoddal, mindenki téged fog követni.

Prison / Börtön – (Shift+P):

A harc közben élve elfogott ellenfelek és engedetlen teremtményeink gyűjtőhelye. Az egyik legfontosabb, hogy a börtönben lévők gondoskodás nélkül éhen pusztulnak. Az etetésnél vigyázni kell, mert könnyen verekedés törhet ki a kajáért. Némelyik megfelelő felépítésű egység, ha elpatkol a börtönben, csontvázként csatlakozik hozzánk. Fontos tudnivaló még, hogy itt nem hat rájuk semmilyen mágia és varázslat.



Torture

Chamber / Kínzókamra – (Alt+T):

Kellemes szórakozóhely, és emellett hasznos is. Ha egy ellenséges teremtményt megkínzol (csak bebörtönzés után lehet), jó esélyed van rá, hogy átáll az oldaladra, vagy információt szolgáltat az ellenséges dungeonról. Ha saját egységedet veted tortúra alá, több dolgot is nyerhetsz. Egyrészt felére csökken a fizetése, másrészt a megfélemlítés hatására többi fajtársa sokkal jobban fog dolgozni. Az egyetlen hátránya, hogy ha megfeledkezel a szerencsétlen páciensről, hamar kinyiffan, viszont így szellem válik belőle, ami észreveszi a láthatatlanság varázslat alatt álló lopakodó árnyakat is.

Temple / Templom – (jobb Ctrl+T):

Több dologra használható. Növeli a morált, ezáltal mindenki elégedettebb lesz, jobban dolgozik. Beteg egységet, vagy rontó varázslat alatt álló egységet a templomba dobva felgyógyíthatsz, még a csirkevarázslat alatt állót is. Ha a templom kútjába dobsz be valakit, azt az istenek áldozatként értékelik. Ha jó áldozatot mutattál be, megjutalmaznak, ha rosszat, akkor büntetést

kapsz. Érdekes kísérletezni és kockáztatni.

Graveyard / Temető – (G):

A harcok során meghalt, elpusztult teremtmények gyűjtőhelye. A hullákat az impek hurcolják a temetőbe, ezzel növelik a morált. A testek egy idő után elrothadnak, így mindig ürül hely. A sok hulla hatására hamarosan egy vámpír áll a szolgálatodba.

Scavenger Room / Babonázó terem – (S):

Egy teremtményt berakva növelheted annak esélyét, hogy a portálon át még egy ilyen lény jelentkezzen a szolgálatodra. A teremtmény rontást idéz elő, ami célba veszi az ellenfél egységeit és megzavarja a fejüket. Ez megnöveli az esélyt, hogy átálljanak hozzád.

Na, szerencsére több épület nincs, ezekből is épp eléggé átláthatatlan kavalkádot lehet csinálni a pályák vége felé. Egyébként minden épületet el lehet adni az épületek-menü dollár-ikonjával, de csak a vételár felét teheted zsebre érte. A manóink a szobákat és az egész dungeonot erős kőfállal veszik körül, amit csak varázslattal lehet megnyitni. A teremtmények és a varázslatok részletes leírását a CD-n folytatom... Come with me...

Júpi

...és talán egy kicsit Zong is

Dungeon Keeper

EA Bullfrog (Ecobit / 576 KByte)



Processzor: Pentium 60 (Pentium 133)
Memória: 8 MB (16 MB)
HD: 80 MB
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win95 Win98

Ti értitek ezt? A világ egyik legnépszerűbb játéka, a szabályrendszere viszonylag egyszerű – ennél sokkal bonyolultabb sportokat feldolgoztak már –, mégis tavalyig egy kezemen meg tudtam volna számolni a PC-re írt teniszprogramokat. Idén történetesen valami, mert talán három is megjelent, de egyik sem azoktól a cégektől, akiktől az ember elvárna egy ilyen jellegű játék elkészítését, például az EA Sportstól. Persze ez nem szükségszerűen jelenti azt, hogy ezek a feldolgozások rosszak. Sőt!

A kik megvették a márciusi számot, emlékezhetnek a Tennis Elbow-ra, hiszen a CD-n ott volt egy kipróbálható, korai verzió! Engem már akkor megragadott a kiváló játszhatóság: a pár ütése kombináció elsajátítása után az irányítás semmilyen nehézséget nem okozott, sőt, egy negyedóra múlva már teljesen belefeledkeztem a játékba. A titok nyitja, hogy a gép átvállalja az ütést,

így összesen talán 6 vagy 8 kombináció van, amire akár menet közben is ráérez az ember.

Egyébként a játék mindent tud, amit egy teniszprogramtól elvárhatunk. Egyéniben a cél a világranglista meghódítása. Ehhez tornákon kell részt venni, és ott minél jobb helyezést elérni, amiért pénzt, illetve pontokat kapunk. Az előbbi nem sokat számít, utóbbi annál többet, hiszen ez alapján lépünk felfelé a „létrán”. A gép nyilvántartja képességeinket is, amelyek kezdetben elég átlagosak, viszont minden torna után fejlődünk egy kicsit, amit egy maroknyi szétosztható ponttal honorál. Így tetszés szerint fejleszthetjük a tenyerest, a foná-

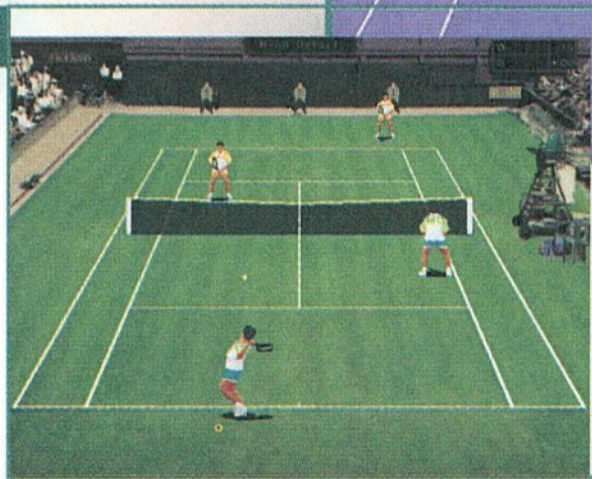
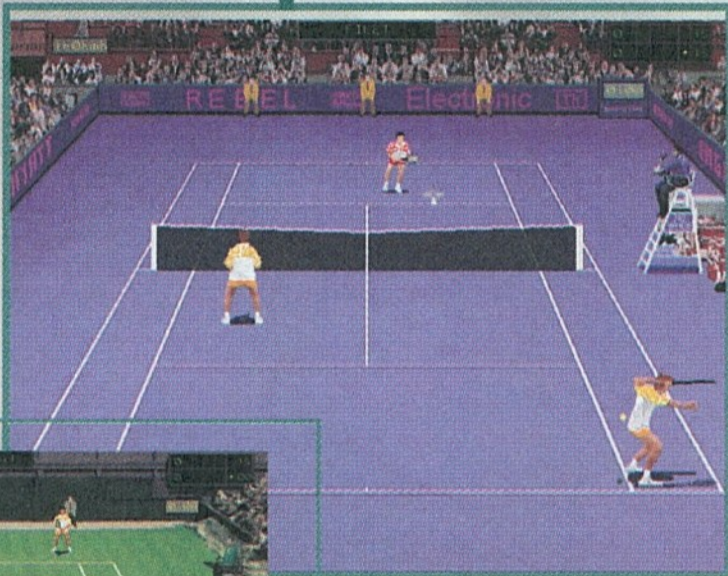
en élethű reagálása! Nyilván nem nehéz, de körültekintésre, a finomságok utáni érzékre utal az ütészé váltások számolása, és a reagálás ehhez igazítása. A közönség így fantasztikus hangulatot teremt: morog, tapsol vagy ovációban tör ki egy-egy látványosabb labdamenet után.

Persze azért az élet ebben az esetben sem fenéki ászszerva – hehe! Az „Oscar-díjas intelligencia” akár 5-6 ütésen keresztül is vagdalozik a hálónál, ahelyett, hogy átmenne! Aztán ott a háló; mondjuk szépséghiba, hogy jól láthatóan nem elég széles, nem nyúlik túl a szélső vonalakon, az viszont már bosszantó, hogy a gép játékos a ezt

néha csúnyán kihasználja, és elüt mellette! Szép dolog, amikor egy program több nyelven is képes használatához szólni, de amikor összekeveri a nyelveket az elég kínos. Ja, és ha már itt tartunk, egy jobban kidolgozott felhasználói felület sem ártott volna. Sajnos nem tudok pozitívan nyilatkozni a hálózati részekről sem: elég labilis, gyakran szétesik a játék (ilyenkör új szerva), a meccs végén pedig egyszerűen lefagy. Egyébként ez a része – az eredményhirdetés – rendes körülmények között sem megy zökkenőmentesen.

Mindezek után talán meglepetés, hogy mégis 5-öst adok neki. Szerintem a Tennis Elbow a valaha volt egyik legjobb sport-szimuláció: kezelése könnyű, játszhatósága kiváló, és nagyon szórakoztató! Mondjuk, adhattak volna neki valami szerencsésebb nevet is, bár el tudom képzelni, hogy a szerzők ezzel szerették volna figyelmeztetni a felhasználókat: az in-hüvelygyulladás pont olyan fájdalmas, mint a teniszkönyök.

TRf



Tennis Elbow

Goto Software

Processzor: 486DX2-66
 Memória: 8 MB
 HD: 12 MB
 Video: VGA SVGA
 Op. Rendszer: DOS Win3.1 Win95

azaz ha a megfelelő helyen vagyunk, a megfelelő időben, akkor játékosunk magától üt. A mi feladatunk tehát, hogy befolyásoljuk az ütést. Ehhez a nyílbillentyűkön kívül még két gombra van szükségünk,

Figyelem! A játék – legjobb tudomásunk – szerint itthon nem kapható! Ha valakinek mégis megtetszene, a CD-n található kipróbálható verziót tudja regisztrálni, és így hozzájutni a teljeshez.

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ **BASE** SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – minden nap 10–20 óráig nyitva

MINDENT – az összes PC program elérhető

OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!

A holnap ígérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat! Szeptemberben: **SHADOWS of the EMPIRE** a **LUCAS ARTS**-től!

Légy a rész-vényesünk!

Minden szeptemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap.

A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor

5000 Ft értékben beszámítunk.

Aki vesz az kétszer nyer!

ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. **MÁSODSZOR:** nyereményakciónkon.

Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak

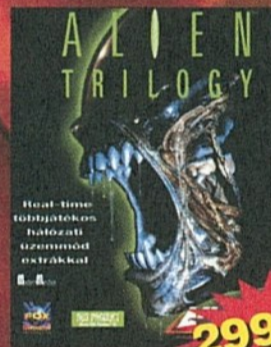
1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45.
telefon: 351 8395



9990 Ft

2990 Ft



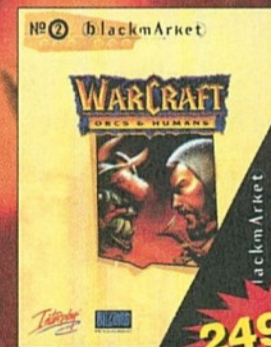
9990 Ft

2990 Ft



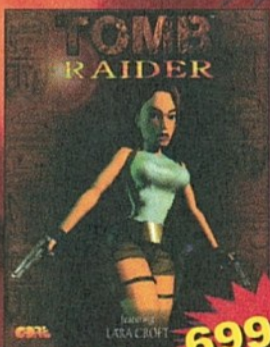
4990 Ft

2490 Ft



4990 Ft

2490 Ft



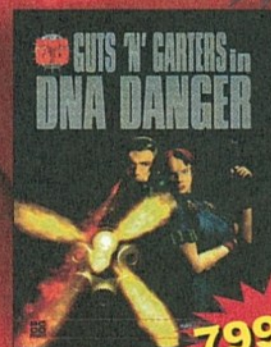
9990 Ft

6990 Ft



11990 Ft

6990 Ft



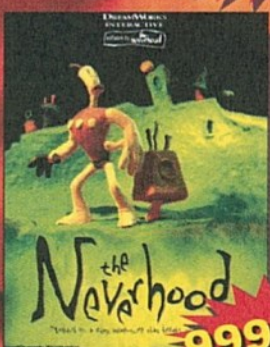
9990 Ft

7990 Ft



11990 Ft

8990 Ft



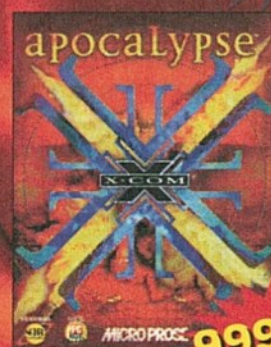
12990 Ft

9990 Ft



11990 Ft

8990 Ft



12990 Ft

9990 Ft



11990 Ft

???? Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák.

Little Big Adventure 2

little big adventure

Annak idején nem sokat szórakoztam az Adeline fémjelezte Little Big Adventure című játékkal, ugyanis egyrészt túl nehézkesnek találtam, másrészt hiányzott a motiváció. Most azonban, hogy hivatalosan is megjelenőben van az Eletronic Arts kiadásában a végleges verzió, nem bírtam ellenállni a kísértésnek.

Az irányítás ugyanaz, tehát négy mozgáskombináció van:

- normál, amelyben sétálhatunk, beszélgethetünk, tárgyakat felvehetünk
- sportos, amelyben futhatunk, illetve nagyobb távolságokat áthidalva ugorhatunk
- óvatos, amelyben meghúzódhatunk, illetve elbújhatunk, valamint az
- agresszív, amelyben veredhetünk.

A Space billentyűvel adhatjuk ki parancsainkat, a tárgyait a Shifttel nézhetjük meg. A játék futtatásához egy gyengébb felszerelésű Pentium is elég, DOS vagy Win95 operációs rendszerrel.

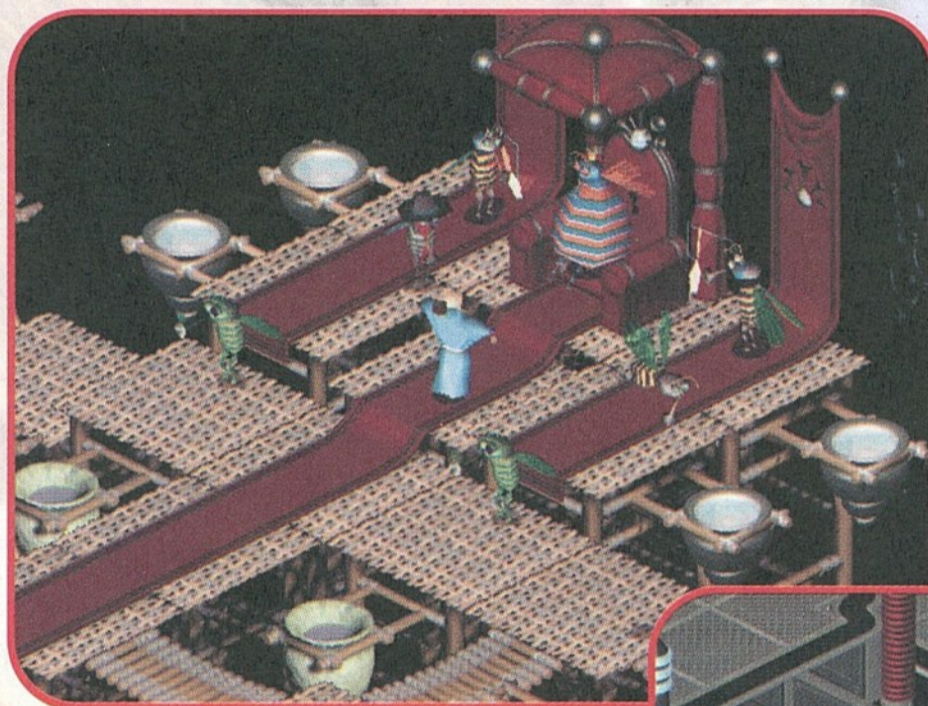
Azt hiszem, fontosabb a teendők megismerése; adjuk is át a szót az első rész kuglifejű hősének:

Első fejezet

Hello, a nevem Twinsen. Én vagyok ennek a történetnek a hőse... Bár mondhatnám, hogy minden egy csodás napon kezdődött, de nem így van, több napja szinte csak az orrunkig látunk, annyira esett az eső...

Sajnos az utóbbi időben nem mentek valami jól a dolgaim, a feleségem kocsija meghibásodott, s kedves Dino-fly-om nem vigyázott magára, a legutóbbi sétájakor belecsapott a villám. Zoé - a

feleségem - elküldött a patikába, hogy kerítsek gyógyszert kedvenc sárkányom számára. Mielőtt elindultam volna, az éjjeliszekrényből magamhoz vettem dolgozószobám kulcsát, majd odabentről eltettem a Holomapet, a jó öreg varázsgolyómat és három dart-nyilat. Kifelé menet egy másik szekrényében és a festékes vödörben találtam némi készpénzt (a gyógyszer sincs ingyen...). Az eső még mindig esett, a városka felett óriási vihar készülődött. A patikusleányka borzasztó kész-



séges volt, bár sárkánygyógyszere nem volt. Egy idősebb nénike (?) felajánlotta a segítségét és főnökére, a nagy varázslóra hivatkozott, aki állítólag helyrehozná Dino-fly-om egészségét. Mielőtt megkérdezhettem volna a részletekről, egy alak osont be az üzletbe és ellopta a nénike esernyőjét. Természetesen azonnal utána szaladtam, majd kint felajánlottam szolgálataimat a sértettnek. A tolvaj háta mögé lopakodtam:

- Mister Twinsen! Elárulná, miért követ?

- Az esernyő miatt. Kérem, adja vissza.

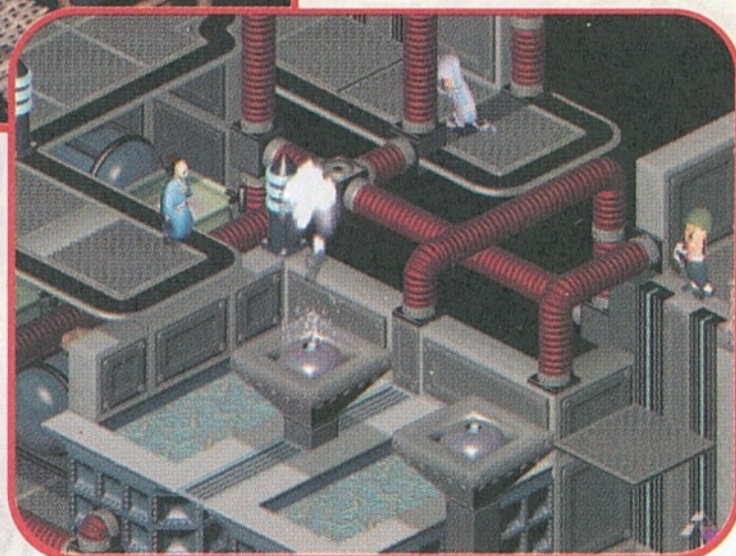
- De hisz ez az én esernyőm... Ő elnézést, ez valóban nem az enyém... mostanában mindig ilyesmi történik velem...

Visszaadtam a nénikének az ernyőjét; ő megköszönte, majd megadta Ker'aoc, a gyógyító varázsló címét. Aha... a mágus Desert Islanden él... Elmentem te-

hát a kompjegy-irodába, s jegyet váltottam... csak oda.

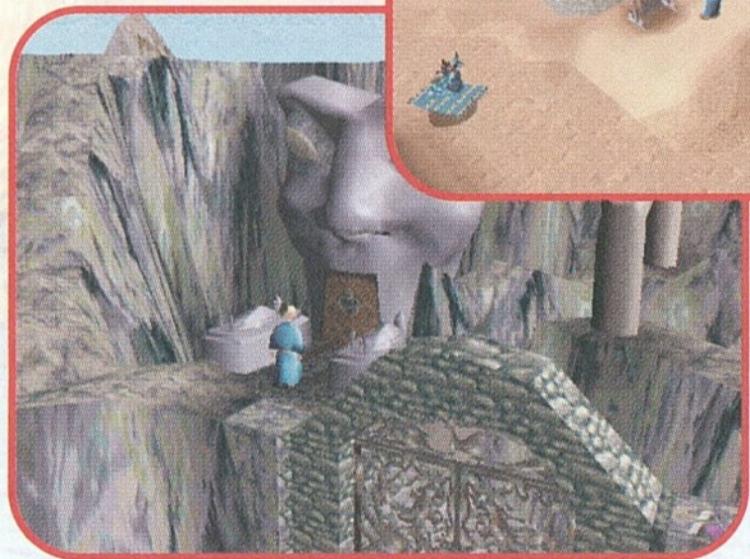
A kikötőben a révkalauz elárulta, hogy minden járatot lefűjtak, amíg a vihar el nem múlik. Na mármost ezt vagy megvárom, vagy felkeresem az Időjárás Varázslót, aki pikk-pakkra elintézi az utamat hátráltató vihart. Persze ez utóbbit vá-

lasztottam, s rögtön fel is kerestem. A sziget északi csücskében leltem rá a sátorára. Pillanatot sem vesztve, kitörő lelkesedéssel rohantam be hozzá, de sejtettem volna, hogy nem lesz ilyen egyszerű. Elmondta, hogy már neki is tele a hócipője ezzel a viharral, mégsem tud tenni semmit, mert a világítótorony őre eltűnt, persze a torony



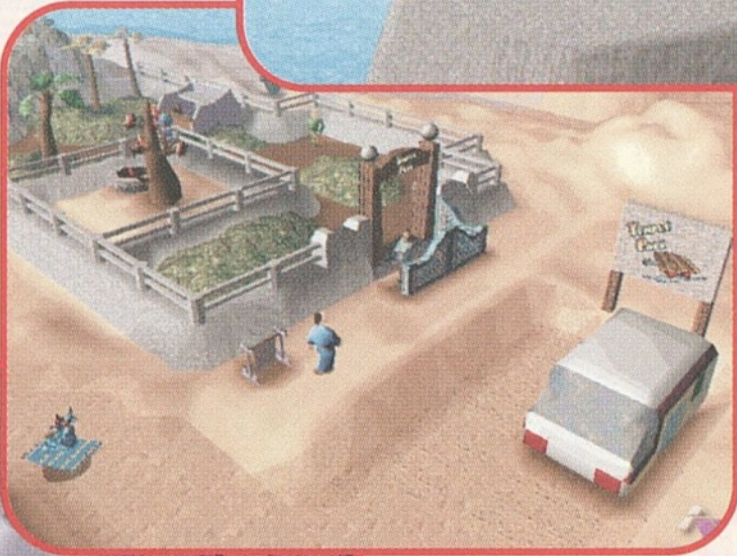
kulcsával a zsebemben. Nekem megfelelt volna egy sima mezei kis varázslat bármely szikláról, de a mágus ragaszkodott a toronyhoz, így kénytelen voltam megkeresni Ralphot. Az egész szigeten senki sem tudott felvilágosítást nyújtani, csupán a menyasszonya sejtett valamit: valószínűleg már megint gitározik valahol egy Corniche nevezetű szörnyetegnek. Csak remélni tudtam, hogy nem így van, de tudat alatt biztos voltam benne, hogy most mehetek hajkurászni egy olyan szörnyet, amiről még azt sem tudom, hogy néz ki. Útközben azért betértem a Chez Luc bárba, hátha Ralph már előkerült, de sajnos itt is csak megerősítették az

eddig is tudottakat. A kikötőben beszélgettem a horgászgató Felix-szel, majd a helyi múzeumba siettem. A dilinós pénztáros belépődíjat követelt tőlem. Tőlem, a saját múzeumomban! Ugyanis előző kalandom után odaadományoztam felszerelésemet, hogy mindenki megtekinthesse. Nagy nehezen kiköhögtem a kért összeget, majd a múzeum vezetőjének előadtam kérésemet: szeretném visszakapni a ruhám. Hát persze – mondta ő –, a bibi csak annyi, hogy riasztórendszer őrzi, s nem tudja kikapcsolni, mert az emeleti irányítóközpont ajtaja be van szorulva. De jó! Elhagytam az épületet, majd megkerülve azt, az emeleti ablakkal próbálkoztam. Sikerült bejutnom, kikapcsoltam a szerkentyűt, majd mielőtt visszakapcsolt volna, lerohantam a földszintre, s felvettem jó öreg köntösömet. Pár pillanattal később, már úton voltam Corniche felé, számon kérni Ralph eltűnését.



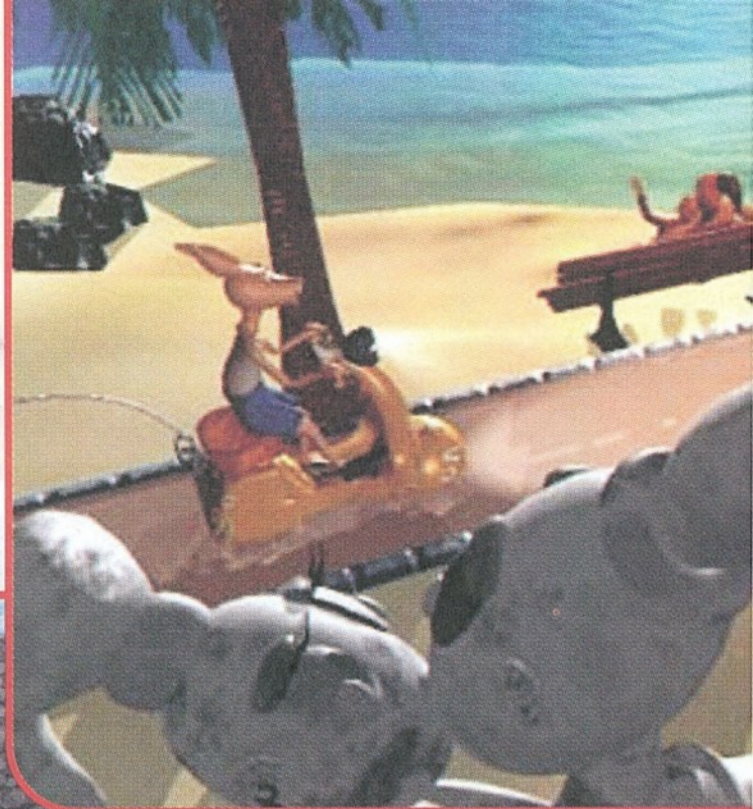
A mendemondák alapján az északi sziklákhöz siettem, fel is fedeztem egy barlangbejáratot. Odabent két denevér fogadott (ismétlem: fogadott, tehát múlt idejű denevérekről van szó), majd az egyik folyosó végén rábukkantam Ralphra. Kiderült, hogy a szörnynek nem tetszett a zene, így fogságba ejtette a világitó-

torony őrét. Persze nem hagyhattam annyiban, már csak szegény Dino-fly-om gyógyszere miatt sem. Visszatértem az ellenkező folyosóra, majd varázslabdámat a hordókon átha-



jítva, működésbe hoztam egy kapcsolót, amely szabaddá tette számomra a további utat. Egy újabb terembe jutottam, ahol átugrálva a csatornákon, egy

földkupacra állva sikerült a második ajtó nyitógombját is eltalálnom varázsgömbömmel. Visszamentem a terem elejére, majd nekifutásból felkapaszkodtam a szemben lévő létramaradványra. Sikerült nagy nehezen felkapaszkodnom a felső szintre, itt találkoztam először Joeval, a kis elf-varázslóval, aki legjobb tudomásom szerint egyetlen varázslatot ismer: a teleportálást. A harmadik teremben két kisebb szörny fogadott, s náluk volt, hah! az áhított kulcs. Likvidálásuk után a félkört alkotó oszlopon ugrálva eljutottam egy hatalmas terembe, ahol Corniche már várt rám. Hullája mellől felragadtam a nagy aranykulcsot, s már szaladtam is Ralphot kiszabadítani, aki már teljesen beleélte magát a tudatba, hogy desszertként végzi. Miután megnyílt előtte az út a szabadság felé, megköszönte fáradozásomat, majd szaladt vissza a toronyhoz. A barlang kijáratánál Zoé várt, s szememre hányta, hogy nekem mindenféle csip-csup hősködés fontosabb a sárkányomnál. Nagy nehezen megnyugtattam, hogy



ezúttal mindent épp Dino-fly érdekében tettem, majd kézen fogva elindultunk a világitótorony felé, remélve, hogy az Időjárás Varázsló hallotta a történeteket, s már teszi is a dolgát. Nem csalódtam: már csak ránk vártak. A varázsló jobbra-balra integetett, s a vihar már el is tűnt. Nem akartam vitatkozni, de talán ezt még én is meg tudtam volna tenni. Az esős városképet felváltotta a szikrázó napsütésben úszó városka képe, ami – mi tagadás – sokkal jobban illett hozzá. Nem sokkal később egy űrhajó landolt a főtéren,

LBA 2 – Twinsen's Odyssey

Electronic Arts (Ecobit)

5

Processzor: 486DX4-100 (Pentium)
 Memória: 8 MB (16 MB)
 HD: 50 MB
 Video: VGA SVGA
 Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

amelyből különös idegenek szalngóztak elő. Azt mondták, az Esmer bolygó szülöttei, s békével jöttek. Ezt el is hittem nekik... azt már nem, hogy a leszállás után is ez a céljuk... A kompjegyvel a zsebemben végre elindulhattam Desert Islandre, hogy felkeressem a Gyógyító Varázslót, aki talán segíthet a sárkányomon.

A teljes leírást a második fejezettel folytatjuk a CD-n.

Jon

Port Game

SZIMULÁTOR
leírás

Vadul azon töprengtem, vajh hová tűnt az a Victor II-es, amit idáig követtem. A szonár-ról egyszerűen eltűnt a zajprofilja.

– Sebességet két csomóra csökkenteni! Kormányt két fokkal balra!

Irány kettő-öt-hat! Talán... Talán ott van a kis hamis...

De átkozottul ügyes.

– Kapitány, itt a szonár. Gyenge gőzzajok, talán a Victor II-es.

– Rendben, kapáslövés lesz. Aktív szonárt bekapcs, megkeresni!

– Pozitív kontaktus!

Akár ez a történet is megeshet az óceánok mélyén, de könnyen mi kerülhetünk a Victor II-es helyébe. Hiába vezényelhetjük a világ egyik legjobb, legcsendesebb és legveszélyesebb tengeralattjáróját, sok minden múlik a kapitányon.

A megszokott profizmussal készítette el az Electronic Arts a Jane's-sorozat legújabb tagját. Aránylag ismeretlen területet választottak, mikor a tengeralattjárók világába kalauzolniak el, hiszen ezzel a szerintem gyönyörű témával, a modern tengeralattjárókkal, kevés program foglalkozott. Előttem egy ős-688-as szimulátor, illetve a Sierra „Fast Attack”-ja dereng fel, az elődök rövidke sorából. A király,



Iránya kettő-négy-nyolc, sebessége 10 csomó, távolság 1600 yard!

– Tűzvezetés, itt a kapitány. Lőelemeket kiszámítani és tűz!

– Cső elárasztva, ajtó nyitva. Megy az egyes, megy a hármas.

– Kormányt teljesen balra, hajtómű kétharmaddal előre! Torpedókat újratölteni!

– Növeli a sebességét, merül... Találat, találat, mind a két hal talált.

a szimulátorok szimulátora, a legfőbb gyilkos azonban mától a 688 (I) HUNTER/KILLER nevet viseli. Nagy nehezen sikerült megfelelő gépet találnom, mert a program étvágya is királyi. Hipp-hopp, már fel is került a gépre. Feltételezem, a főmenün mindenki eligazodik.

A feladatunkhoz szükséges segítséget a Headquarters épületében kapjuk meg, itt ismerkedhetünk meg a legfrissebb adatokkal is. A feladat típusának (tengeralattjárót vagy felszíni hajót kergetünk, esetleg aknatelepítés, hírszerzés, kommandó-taxi) megfelelő fegyverzetvariációt

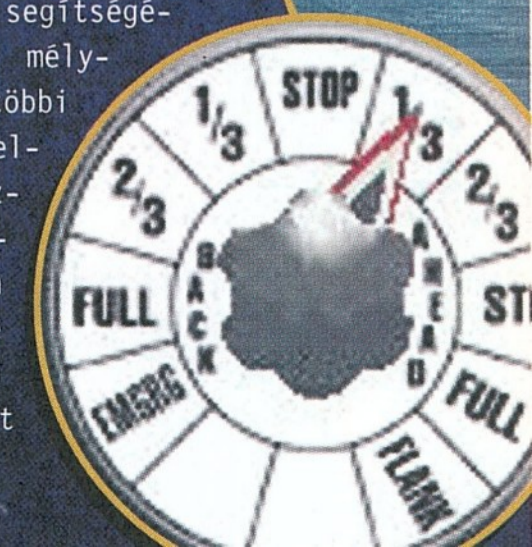
688 HUNTER

a Weapons Depot-ban kapjuk meg. A hajónkat a feladatokért kapott pontokból a Repair Yard-ban izmosíthatjuk, az esetleges hajósérüléseket is ellátják. Az esetleg elfogyott sültkrumpli utánpótlását a Supply Depot rejti. Klikk a bójára és irány tenger!

A hajón a második legtöbb időt a Ship Control-ban töltöttem. Itt a szokásos irány-sebesség-mélység vezérlése mellett több létfontosságú egység kezelőszerve helyezkedik el. Ez az első szimulátor, mely a fegyverek kilövéséhez szükséges sűrített levegő szintjét is méri és lehetővé teszi az utánpótlást. Ha 50%-nál kevesebb a szint, nem lehet alkalmazni a fegyvereket.

Irány a periszkópmélység, 60 láb, és a snorkel segítségével újratölthető a levegőtartály. Innen lehet kibocsátani a két vontatott szonárt is, 2600 láb távolságra. Persze egyszerre csak az egyik oldalon lehet használni. Ez a szonár védi és látja el információkkal a hajót a hátsó félből. A HFFS (nagyfrekvenciájú szonárrendszer) kifejezetten aknafelderítésre szolgál, a hajó előtti teret figyeli.

A legtöbb időt viszont a szonárhelységben tölti az ember. Ez a hajó füle, ennek segítségével tájékozódik a mélyben. A szonár a többi úszó test által keltett hangokat észleli. A hang a vízben meglehetősen jól terjed, de persze a környezeti viszonyok miatt



800 HUNTER/KILLER

azonosítása és támadása. Mégis általában ezt használják, és a játékban is ez a kedveltebb üzemmód. Az aktív szonár viszont kisugárzott hanghullámokkal (ping...) dolgozik, segítségével állapítja meg a cél távolságát, sebességét, irányát. Sokkal hamarabb és gyorsabban lehet a célpontot azonosítani, gyors akciókhoz használható. Ugyanakkor alkalmazásával mintha kiakasztanánk egy „ITT VAGYUNK!!!” feliratú táblát, hiszen a környéken kószáló összes hadihajó és tengeralattjáró meghallhatja a zajunkat, és nyakunkba zúdulhat néhány kedves orosz torpedó vagy bomba. Légy óvatos, hiszen a tengeralattjárók legnagyobb ellensége a zaj, az aktív szonár pedig felér egy hangágyúval.

Az alap szonárüzemmód a Broadband (passzív), mely a célok észlelésére, követésére és azonosítására alkalmas. Minél zajosabb egy cél, annál fényesebb és hangosabb jel jelenik meg a képernyőn. A kijelölt cél sebességét és propellerlapátjainak számát a DEMON (demodulált zaj) segítségével kapjuk meg; a lapátok száma megkönnyíti az azonosítást. Minden hajónak teljesen egyedi zajképe van. A zajokat a Narrowband különálló frekvenciákra bontja szét, így azonosítja a célt. Természetesen minél közelebb van a cél és/vagy minél hangosabb, annál könnyebb azonosítani.

Az aktív szonárról már szoltam, ez az üzemmód az Active nevet viseli. Az Active Intercept pedig a mások által kiadott hanghullámokat észleli és mondja meg irányukat, frekvenciájukat, jelerősségüket. Minden aktív szonár más-más frekvencián dolgozik, így megkülönböztethetők a kíváncsiskodók. Nem mindegy ugyanis, hogy egy brit Trafalgar vagy egy orosz Oscar II-es fedezte-e fel a hajónkat...

Ha a szonár a tengeralattjáró „füle”, a szeme kétségkívül a periszkóp. Most nem az általános iskolai technikaórán fabrikált (istenem, a régi szép idők...) kéttükrös furnérszerkezetre gondolok, hanem annak dollármilliókat érő változatára. Ebben a kis acélcsőrengetőben egy fényképezőgép, egy videokamera, némi

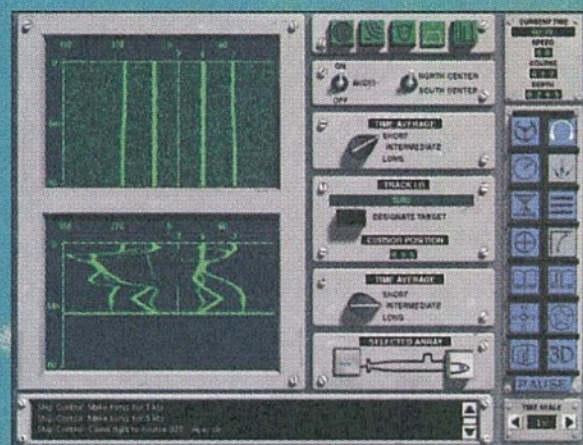
változó módon. Például egy folyótorkolatban, ahol az édesvíz keveredik a tengerrel, kifejezetten rosszak az akusztikai viszonyok. Az Északi-tenger hideg vizében viszont ideálisak. Sajnos, a vízben nem csak hajók úszkálnak, meglehetősen nagy az „alapzaj”. Ebből a lármból kell kihalászni az éppen keresett hajó zajkarakterét, ami néha eléggé nehéz, főleg ha

csendes atomtengeralattjáróval van dolgunk. De vigyázat, a mi hajónk is zajos lehet, ami végzetes következményekkel járhat. Minél gyorsabb egy hajó, annál nagyobb zajt kelt.

A 688-as Los Angeles osztályú tengeralattjárók 5 csomó sebesség alatt szinte semekkora zajt nem keltenek, mintha ott sem lennének. (Balról jön a szerencsétlen orosz Krivak osztályú fregatt, én 2 csomóval éppen csak vánszorgok, nem is tudja, hogy ott vagyok, mert nem hall. Amikor pont

előttem van, két ADCAP-torpedó megoldja a létfenntartási problémáit. Blugy-blugy-blugy...) A lassabb tengeralattjáró szonárberendezése is jobban működik (öt csomó feletti saját sebességnél sokkal nehezebb azonosítani az áramlási zajok miatt), érdemes lemondani a fejvesztett vágatásról, az amerikai csúcstechnológiában bízva.

A szonárrendszerünk öt (!) üzemmódot ismer. A két nagy csoport: a passzív és az aktív szonár. A passzív szonár nem bocsát ki hanghullámokat, csak hallgatózik. Előnye, hogy nem észlelhető, viszont nehezebb a cél



lézertecnika és egy-két lencse rejlik. Általuk vizuálisan lehet a célokat megkeresni és róluk adatokat gyűjteni. Hogy mindezt hogyan? Gyerünk a CD-re, ott tovább regélek, ej, regő-rejtem, regő-regő-rejtem...

Trau
(trau@idg.hu)

688 (I) Hunter/Killer

Electronic Arts / Jane's

PC-X-TOY

Processzor: Pentium 90 (Pentium 166)
Memória: ° 16 MB (32 MB)
HD: 12 MB (95 MB)
Video: VGA SVGA
Op.Rendszer: DOS Win Win95

Port Game

FLIPPER

Leírás

PRO-PINBALL

Timeshock!

„Az optimális hardverkonfiguráció a következő: Pentium 166-os CPU, 32 MB RAM DOS-rendszer esetén, Windows 95 alatt egy kicsivel több, 8 MB RAM-os PCI videokártya, és a többi, és a többi.” Jézusom, mi lehet ez? Megmondom őszintén, nagyon megijedtem, mikor ezt olvastam, szerencsére a progi megelégszik ennél kevesebbel is (P60, 8 MB RAM). Joggal felmerülhet a kérdés, miről is van szó? Az Empire végre valahára kiadta a nagyszerű Pro Pinball folytatását, a Timeshockot.

Émlékszem, annak idején, úgy egy évvel ezelőtt ódákat zengtem arról, hogy milyen jó, milyen szép. Szerencsére az idő nem fogott rajta, a mai napig szívesen előveszem (mármint az első részt), s mindig tud valami újat mutatni, ha mást nem, 10 ponttal mindig feljebb kerülök a High Score tábláza-

egy ötödikben végre megismerhessük a végkifejletet. A négy korszak az őskor, az ókori Róma, a jelenkor, és egy alternatív jövő. Minden korban meg kell szereznünk a



kellő számú mennyiségjelzőt, ugyanis 47 játék után még csak a kiinduló időzónát és a dátumot állíthattam be. Az asztalt – természetesen – mindenfelől lehet lökdösni, de nem érdemes, mert úgyis



csak letilt a szerkezet, nem beszélve arról, hogy természetellenesen gyakori módon szalad le a golyó az oldalsó lejáraton... bár végül is ez a dolga... Ha már az életszerűségnél tartunk: a golyó mozgása fantasztikus, az asztal kidolgozása rendkívül részletes. Egyetlen szépséghibája, hogy a fémgolyó nem tükrözi vissza az asztal mintázatát (ha TRf nem említi, észre sem veszem), amit, ha jól emlékszem az első részben valahogy megoldottak. A különböző kombinációk részletezésébe nem kívánok belemélyedni, ugyanis egyrészt borzasztó bonyolultak (hét, nyolc irányított lövésről van szó kombinációként), másrészt minden benne van az elég vastagra sikeredett gépkönyvben.

A játékot segítő egy halom kép van a CD-n, amelyeket a Slide Show opcióval tekinthetünk meg (egy párat feltettünk a mellékletre... nem csalás, nem ámítás, tényleg ilyen a játék!). A remek audio trackek pedig még hangulatosabbá teszik ezt az egyébként is fenomenális, piramidális (több jelző hirtelen nem jut eszembe) programot. Egy biztos... egyhamar nem lehet megenni.

Jon

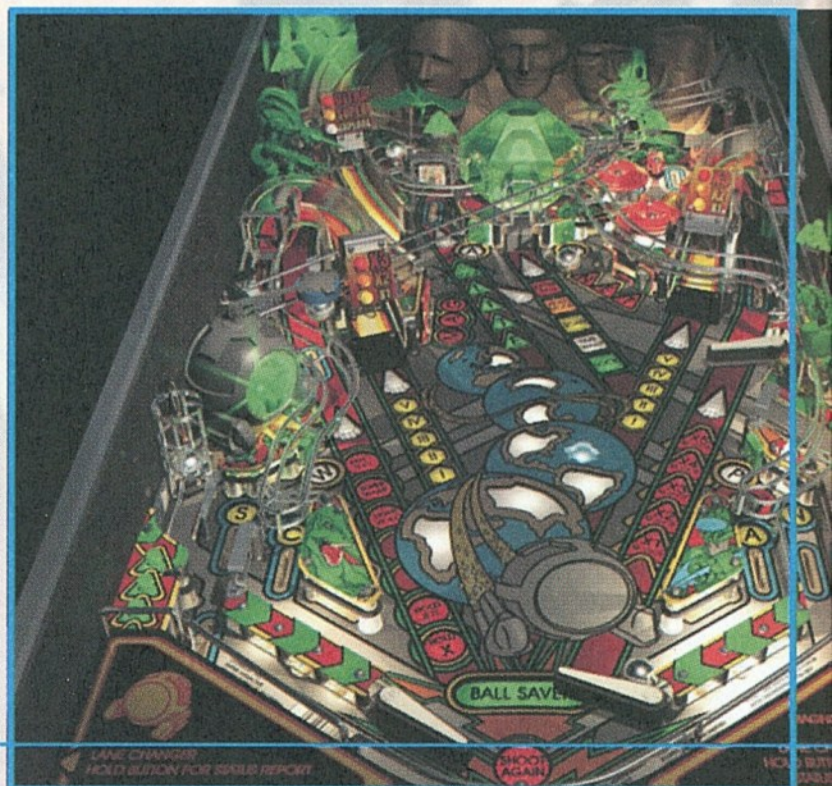
Timeshock!

Empire Interactive

Processzor: 486DX2-66
Memória: 8 MB
HD: 12 MB
Video: VGA SVGA
Op. Rendszer: DOS Win3.1 Win95

ton. A második rész is egy asztalt tartalmaz, mégis a kiismerhetetlenség homálya fedi. Időutazóként kell ugyanis a rendelkezésre álló négy időzónában kóborolnunk, s különféle küldetéseket megoldanunk ahhoz, hogy

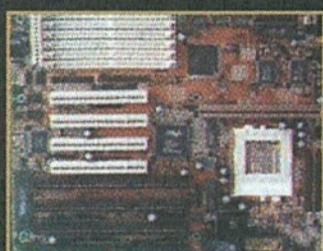
Nagy Zöld Kristály egy darabját, hogy az időgépet megjavítva, saját korunkba visszarepülve végre rendet teremthessünk. A gépkönyv szerint ez az első tízgolyós flipper (bár némi csalással az Extreme Pinball-ban 13 golyóval kergetőzhettünk), de sajnos csak meghatározott játékszám esetén van lehetőségünk a gyári „háromgolyós” beállítás megváltoztatására. Mindig mágusként tiszteltem a flipperbeállító szakembereket, ahogy a kibelezett gép gyomrában tapogatózva számomra ismeretlen opciókat piszkálhattak. Most te is megteheted ugyanezt, ugyanis a progi egy ugyanilyen lehetőséget is tartalmaz. Kellő számú – végigvitt – játék után korlátlan beállításokat tehetsz, a golyók számától kezdve a vásárolható extra ballokon keresztül a High Score táblára való feljutás jutalmazásáig. Azért mondom állandóan a



- Pentium VXPro alaplap, MMX support
- Intel Pentium 166 MHz processzor
- 32MB RAM
- 1.44MB - 3.5" floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 12x sebességű AT-BUS-os CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit hangkártya + 2db hangfal
- SVGA PCI, 2MB RAM videokártya
- 33.600bps belső Voice modem
- Minitorony ház
- 102 gombos normál vagy 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- Microsoft Mouse kompatibilis egér
- Software vásárlása esetén a program telepítése ingyenes
- 12 + 24 hónapos garancia

A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk!

Nettó ár: 135.992 Ft



■ Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI,3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, MMX, ASUS **24.992**

- Pentium 75-233MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, VXPro chipset, Award bios, IDE, MMX 11.992
- Pentium 75-233MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, VXPro chipset, Award bios, IDE, MMX 13.992
- Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 3PCI, 4ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award , IDE, MMX, Acorp 16.992
- Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award , IDE, MMX, GigaByte 20.992
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, Acorp 17.992
- Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, Asus, (ATX) 35.992



■ 17" SONY (1280*1024, 0.25, LR, NI,Trinitron)..... **135.992**

- 14" SVGA (1024*768, 0.28, LR, NI) 23.992
- 14" Multiscan (1024*768, 0.28, LR, NI)..... 30.992
- 14" Yakumo (1024*768, 0.28, LR, NI)..... 30.992
- 14" Daewoo (1024*768, 0.28, LR, NI, 3év gar)..... 35.992
- 15" MultiScan (1280*1024, 0.28,LR,NI,Digital)..... 45.992
- 15" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar) 52.992
- 15" Daewoo 1509B Multimedia, 3év garancia..... 59.992
- 15" SONY (1280*1024, 0.25, LR, NI, Trinitron) 69.992
- 17" Multiscan (1280*1024, 0.26, LR, NI)..... 84.992
- 17" Daewoo (1280*1024, 0.28,LR,NI, 3év gar) 99.992
- 17" Daewoo (1600*1280, 0.26,LR,NI, 3év gar) 121.992

- 512KB DRAM EDO 1.192
- 1MB MDRAM..... 2.496
- 4MB SIMM 32bit / EDO..... 3.192
- 8MB SIMM 32bit 5.496
- 8MB SIMM EDO..... 5.496
- 16MB SIMM 32bit 10.496
- 16MB SIMM EDO..... 10.496
- 16MB DIMM SDRAM 14.992
- 32MB SIMM 32bit / EDO..... 21.992
- 32MB DIMM SDRAM 25.992
- 256KB Burst cache 2.400

- AMD K5 75MHz 6.392
- AMD K5 133MHz..... 15.992
- AMD K5 166MHz..... 18.992
- AMD K6 166MHz MMX..... 27.992
- AMD K6 200MHz MMX..... 42.992
- AMD K6 233MHz MMX..... 63.992
- Intel Pentium 133MHz 20.992
- Intel Pentium 166MHz 27.992
- Intel Pentium 200MHz 43.992
- Intel Pentium 166MHz MMX..... 37.992
- Intel Pentium 200MHz MMX..... 59.992
- Intel Pentium 233MHz MMX..... 79.992
- 586 cooler 800



■ Minolta PagePro 6L (600dpi, 6lap/p) **63.992**



■ Diamond Monster 3Dfx chip, 4MB EDO **34.992**



■ Sound Blaster 64 (16bit, stereo, Wavetable) **16.992**

**MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK**

ACMP PEST:
ACOMP BUDA:
PÓLUS CENTER:
ACOMP online:
FAXBANK:
Nyitvatartás:

1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
http://www.acomp.hu
2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

PACIFIC GENERAL

Lassan már megszámolni sem tudom, hogy hányadik tagja ez a General-sorozatnak. De a programírók töretlen lelkesedéssel nyűzzák azt a szegény rókát, és így újra belemerülhetünk a tábournoki lét gyönyöreibe.

Én viszont egyre kisebb lelkesedéssel játszom ezekkel a programokkal. Nem mintha rossz játékok lennének, de ennyire fanatikus azért nem vagyok. Pedig stratégiaőrültnék tartom magamat, de ezek a programok nekem már semmi újat nem tudnak nyújtani.

Rövidebb kitérők után (Fantasy és Star General) újra visszatértünk a II. világháborús helyszínhez. Mint a névből is kitűnik, ezúttal a Csendes-óceán lesz a hadszíntér. Mind az amerikaiakkal, mind a japánokkal belevághatunk egy hadjáratba vagy játszhatunk a különálló pályákon.

Az irányításra most nem sok szót vesztegetnék, valamelyik elődből már úgymint ismerős mindenkinek (vagy tessék fölla-

már nem négy vonalból áll, hanem szép takaros repülőtér formája van. Sajnos visszajára sült el a dolog, mert a terep tényleg szebb lett, de az egységeket ennek öröme sokkal nehezebb megtalálni a térképen. Itt azokra az esetekre gondolok, amikor mezőn egy földi és légi egység is helyet foglal. Ilyenkor az egyik összezsugorodik, és alig lehet látni. Például láttam egy kínai ágyút egy városka mellett, gondoltam, jól lebombázom. Nagy lelkesedéssel próbálok odarepülni, aztán kiderült, hogy állomásozik felette egy vadászszázad. Szegény bombázóimból nem sok maradt.

A zene sem nyerte el különösebben a tetszésemet. Megpróbálták egy zeneműbe ötvözni a japán és az amerikai stílust. Ez szerintem merénylet volt,

anyahajót jelöljük ki célnak, és akkor az automatikusan leszáll rá. A repülőknél ez a speciális funkció arra szolgál, hogy az anyahajók fölött cirkáljanak (CAP - Carrier Air Patrol). Szálljunk az anyahajóval szomszédos mezőre, ott klikkeljünk a Special gombra, ezek után, ha az anyahajó mozog, akkor a repülő is vele megy. Ha meg akarjuk szüntetni a járőrözést, egyszerűen klikkeljünk a repülőre.

Újdonság, hogy a nagy hajók (Capital Ship) kaphatnak kritikus találatokat, amiket piros lámpa mutat a hajó erejének kijelzőjén. Ugyanitt megjelenhet egy kék lámpácska is, ez jelzi az anyahajó hasában lévő, vagy fölötté járőröző

repülőgépet. Érdekes még tudni, hogy a menüket a Space-szel kapcsolhatjuk ki és be.

A prebéta verzióban még hibák tömkelege található. Így a program átlag félóránként lefagyott, és ráadásul a mentés sem működött, így csak az egyes pályákat próbálhattam ki, de végigjátszani egyiket sem tudtam. Ezenkívül még csomó grafikai hiba is akadt, amik szintén sokat rontottak az élvezhetőségi szinten, de a véglegesből valószínűleg kimaradnak.

Ezek az apróságok is hozzájárultak ahhoz, hogy nem alakult ki túlzottan pozitív véleményem a programról. Ha a sorozat első tagjaként jött volna ki, akkor kellemesnek tartanám, de így ötödik-hatodikként, már csak egy nagyon nyűzött rókabőr jut róla eszembe.

Pelace



mert a kettő valahogy nem jön össze. Ráadásul, ha egyszer lejár a két-három perces zene, akkor utána mélységes csend következik, és azután már meg sem szólal a gép.

Mivel itt sokkal nagyobb részt kapott tengeri csata, ez is hozott néhány újítást. Például bekerült egy speciális funkció, ami az anyahajókat és néhány repülőt érint. Az anyahajóknál erre klikkelve lehet kilőni a hajó gyomrában lévő repülőszázadokat. Ha ezt megnyomjuk, akkor megnyílik egy ablak, amiben az anyahajót és a benne lévő repülőket látjuk. Ki kell jelölni egyet a repülők közül, majd a Launch gombra klikkelni. Bevinni a repülőket úgy tudjuk az anyahajóba, hogy mozgásakor az



Pacific General

Mindscape / SSI

4

Processzor: Pentium 90
 Memória: 16 MB
 HD: 13 MB
 Video: VGA SVGA
 Op. Rendszer: DOS Win3.1 Win95

pozni a régi PC-X-eket), meg egyébként is, ha egy rövid ideig egy gomb felett tartjuk az egérmutatót, akkor kiírja, mire használható. Inkább nézzük át, mik a különbségek.

Először is javítottak a grafikán, például egy repülőtér



Az ASC viszonylag régen hallatott magáról, akkor is egy mérsékelt sikerű horgász-progival rukkolt elő – most jó, ha rendelkezünk némi tudással a harcművészetek terén, mert csak így tudjuk kellőképpen értékelni a progit.

Hasonlít a Time Commando-ra, de helyzet most más: itt van történet, cél és fantasztikus kidolgozás. Az akció egy rendezelt kép előtt zajlik, borzasztó gyors kameraváltások közepette. Az irányítás kissé szögletes, de ez a hiba eltörlül a realisztikusan kidolgozott mozgáskombinációk élvezete mellett. A játékmenet abszolút leegyszerűsített, csak egy irányban lehet eljutni a pályák végére, nincs mindenféle haszontalan vacak, melyek felvétele nélkül leshetjük a továbbjutást. Ha már a felvehető cuccoknál tartok, fel is sorolom őket: elsősegélycsomagok, valamint négy radar, mely egyszerre a pálya egynegyedét tárja fel előttünk. Az ellenfelek is nagyon jól sikerültek, bár kicsit furcsálltam, hogy hat-hét majom kiirtását újabb hat-hét megjelenése követte, s így tovább. A játék vége felé meggyőződéssé vált korábbi gyanúm: nem mindenhol kell leállni verekedni, el is lehet futni, ugyanis a pályák kisebb-nagyobb szektorokból állnak, melyek láthatatlan határát egy ellenfél sem lépi át, inkább ott vicsorog tőlem egy lépésre... Minden pálya – vagy világ – végén egy főszörny áll, melyeket a fő-fő-főszörny kivételével (legalábbis nekem...) borzasztó egyszerű volt kifizetni. A játék sava-borsát mégis az állandóan változó kameraváltásokban kereshetjük, habár ezzel sem voltam tökéletesen megelégedve. Nagyon bosszantó tud lenni egy olyan helyzet, amikor épphogyan van még egy kis életenergiánk és a hadonászó ellenfél elől botor módon kihátrálunk a képernyőről (hiába, csak 14"-os a monitorom). De lássuk a világokat és az előforduló ellenfeleket – nincs is olyan sok belőlük:

Ice Moon:

A jégvilág. Jégtömbökről jégtömbre ugrolva tudunk eljutni a titkos Farkas-templom legbelsőbb termébe. A leggyakrabban az egy-

szerűen „Jégembernek” elnevezett kreatúrával találkozhatunk, de jó néhány farkasfalkába is belebotolhatunk. A pálya végén Toran vár, aki szinte semiben nem különbözik jégembereitől, csak kb. két fejfel magasabb – érdemes a lábait támadni.

Garden Moon:

A festői kertbirodalomban utunk akadályozására a Shaolin-harcosok (szerzetesek) és az idomított vadmacskák szolgálnak. Az aktuális főgonosz Shiro névre hallgat, ő a templom vezetője. Kissé idétlen, ahogy

ide-oda repked, de nem annyira komoly ellenfél, hogy röhögés közben el ne lehessen verni. A fejrúgások nálam beváltak (nála is...), ezen kívül az abszolút letámadás vezethet eredményre.

Forest Moon:

A mérgező bokrok aurája és az itt kóboroló teremtmények bizonytalanná tehetik a továbbjutást. Leggyakrabban majmokkal, illetve párducokkal találkozhatok. Sajnos mindkét lény alacsony növésű, így az ellenük alkalmazható kombinációk száma eléggé korlátozott. A főgonoszt Renza-Fi-nek keresztelte el – szintén az alacsony rúgások hoztak nála sikert...

Desert Moon:

A sivatagok világa ugyancsak félelmetes – elsősorban a Jégvilágból ismert jégemberek sivatagi kiadásaival futhatunk össze,

annyi különbséget azonban még én is észrevettem, hogy míg a Jégbirodalomban a szumó és a dzsu-dzsicu volt az elfogadott küzdéstechnika, addig itt a majom-kung-fura eszközök mindenki... A másik ellenfél a jura-korból itt maradt Mosasaurus, az eddigi talán legkönnyebben likvidálható szörny. A göré itt egy óriási gyík-

ember, akit legkönnyebben a gyors sorozatú, változatos kéz(i)munkával lehet félreállítani az útból.



Proteus Moon

A játék egyetlen „jövő”-beütésű pályája, nekem ez tetszett a legjobban. Itt rengeteg csapatostul rontanak az emberre; bár ez a megállapítás az eddigi összes felsorolt ellenségre igaz. A pálya érdekességét a fő-fő-főgonosz adja, Sphenodonnak.

Az az igazság, hogy rengeteg dolgot találtam, ami nem feltétlenül tetszett a játékban, ilyen például a zene. Borzasztó monoton, két ütemből áll, s csak akkor változik, ha viselkedésmódot (harc/normál) váltunk.

Ezektől az apróságoktól eltekintve (mert 250-es pulzusnál ki figyel a zenére?), meggyőződésem, hogy még szimpla verekedős játékként is megállná a helyét.

Jon

A játék bárhol lementhető, de világonként egy-egy pályakóddal is szolgál, melyek a következők:

Ice Moon	–
Garden Moon	ADDCAADC
Forest Moon	ACBABBCC
Desert Moon	ADDDCACC
Proteus Moon	DDBDBBCA
Fő-gonosz 1	CCDBCCDA
Fő-gonosz 2	AADBDDAC
Fő-gonosz 3	CADDCBCC
Fő-gonosz 4	ADAABADB
Fő-fő-gonosz	BADDBBCC

Cheat-ek:

GMPETE	– összes powerup
GMPERF	– passz
GMNORM	– újra normálissá tesz
GMMOVE	– passz
GMBALL	– passz
GMBIGH	– nagyfejű!
GMBORG	– cyborg leszel
GMKILL	– az ellenségeket könnyebb kinyírni
GMGODM	– sérthetlenség

Perfect Weapon

Electronic Arts

4

Processzor:	Pentium 120 (Pentium 166)
Memória:	8 MB (16 MB)
HD:	5 MB
Video:	VGA SVGA
Op.Rendszer:	MS-DOS Win95 Win98

Port Game



Remegő szájszájellel várta mindenki az Accolade újjáéledését, melyet a Test Drive: Off Road-tól vártak. Szerintem nem jött be nekik, s szkepticizmusom nem hagyott alább a Psygnosis újabb anyagának láttán sem: csak kétkedő pislantásokat vettem a Monster Trucks-ra. Ez is csak egy bēna, terepjáró-szörnyetegekkel vívható csatározás lesz... Kellemesen csalódtam, mert bár még csak egy bétaváltozatot tesztelek, kifejezetten tetszik.

Jól megkavarták, mert a Playstation-változat a Thunder Truck Rally nevet viseli. Sebaj. Mint nevük is mutatja, igazi „monsterekkel” gyürkőzől a nem különösebben változa-

sebességgel haladsz homokban, mint földúton, havon, jégen, gőzölgő láván, sziklákon – bár a látványban ez nem mutatkozik, azt azért elvárnám, hogy legalább a vizet felcsapja a böhöm nagy kerék... Az viszont tetszik, ahogyan csúszkál a járgányod, tényleg élethűen adja vissza a fizika törvényszerűségeit. Apro-pó, több-

lyán. Bár ez a játszhatóság ellen szól: nem igazán értem, miért törik szét a bazi vastag felfüggesztés egy-egy kisebb ugratás után...

Három-, akarom mondani négyféleképpen teheted próbára az ügyességed. Gyakorolhatsz a pályákon, ekkor is a többi autó ellen nyomulsz, de semmi komoly – nem így a bajnokságban, ahol egy-egy pályát többféle útvonalon, ellenőrzőpontok érintésével kell bejárnod. A bajnokság végállomása a Car Crushing, ahol a Eurosportos hagyományoknak megfelelően, fedett csarnokban mérheted össze erődet a többiekkel: ki tud 1 perc alatt több autót palacsintává lapítani. A negyedik próbatétel a Circuit Racing, itt köröket kell időre teljesítened – csak akkor van esélyed, ha már fejből ismered a pályát, mert néha semmi nem jelöli, hogy merre megy az út!

A versenyek során nem biztos, hogy az a jó, ha te vagy a legelső, hiszen könnyen előforulhat, hogy elvéted például a hidat, s mire körbeérsz, már csak a kilencedik helyezést vághatod zsebre – sokszor érdemesebb az úton kerülni, mint átvágni a határon. Egyébként egy térben forgó nyíl jelzi, merre a következő állomás – ezeknek elég a közelébe menned, nem kell áthaladnod rajtuk. Az ellenfelek meglehetősen butuskák, néha annyira összevissza csaponganak az úton, hogy egymásnak (vagy neked) mennek, esetleg a sziklához ütköznek. Szóval Easy-fokozatban nem nagy a kihívás, a teljes bajnokságot végig lehet játszani 15-20 perc alatt.

Kétféle felbontásban, 320x200-ban és 640x480-ban indíthatod a játékot. Utóbbihoz legalább Pentium 166 kell, sima VGA-ban viszont már P133-on is remekül fut, s nekem úgy



tos, látványos pályákon. Persze nem is tudsz igazán odafigyelni a tájra, rengeteg ugrató, árok, bukkanó és sokféle terepviszony közepette autózhatasz. Ezt ügyesen oldották meg a fiúk: természetesen más

fajta „nagykerékűt” választhatsz, ezek gyorsulásban, fordulékonyságban, strapabírásban meg effélékben különböznek. Érdemes gyors, de masszív terepjáró mellett dönteni, mert a sok huplin gyorsan törik a felfüggesztés, s nem biztos, hogy egy nehezebb fokozatban végigérsz a pá-

TESTS

tűnik, hogy ennél gyengébb konfiguráció is elégséges. A jelenlegi bétaváltozat meglehetősen gyenge még, sok az ütközésvizsgálatos hiba. Értsd: elsuhanok a fa vagy ház mellett két méterre, mire hangos csattanással adja tudtomra, hogy a fának van egy kétméteres, láthatatlan része is – a bokrokon viszont zökkenésmentesen átgázol. Ha neked jön egy másik kocsi – akár hátról is – szinte azonnal nullára lassulsz. Ha ezt egy emelkedőkörnyéki tumultusban teszik veled, a guta fog megütni, mert alig indul el az autód. A kimentés kezelőfelülete egyszerűen pocskék, még a Commodore-os időkben is jobbakat csináltak. Szép viszont a bevezető és végső animáció, egész jók a játék alatti zenék is (bár elnyomják a kocsi motorjának morgását, ami

néha zavaró). Szóval, van még mit csiszolni a progin, de az alap tetszetős, szerintem izgalmasabb, mint az átlag. Kár, hogy ennyire „lebutították” az autóválasztékot, nyugodtan beletehettek volna „igazi” terepjárókat, kicsit komolyabb versenyeket.

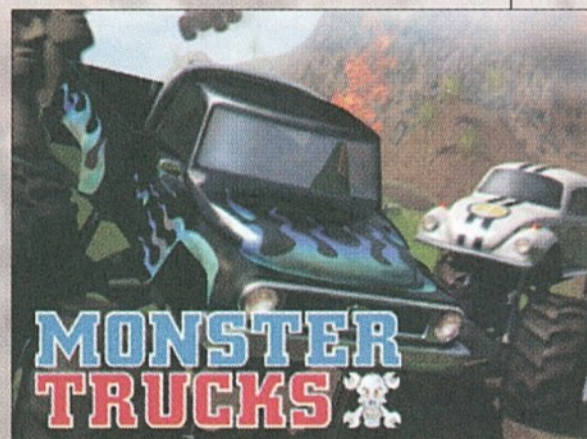
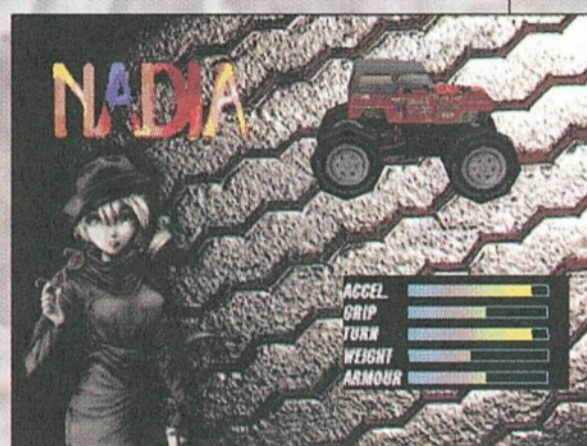
Mr. Chaos

Hardcore 4x4

Még be sem fejeztem a cikket, mikor megérkezett a legújabb autós „csoda”, ami épp a témához kapcsolódik. Kíváncsi voltam, vajon a Gremlin megemberelte-e magát, hiszen az utóbbi időben nem sikerült hosszú élettartamú játékot készíteniük. Mint neve is mutatja, valamiféle négykerék-meghajtású autóversenyt akartak kihozni – nos, ez csak annyiban sikerült, hogy valóban terepjárókról van szó.

A menüje álmoszép, csattog, zörög, SVGA meg minden, már kezdtem beleélni magam, aztán elindítottam az első futamot, ami hidegzuhanyként zúdult a nyakamba. Valami ordenáré... Alig játszható, P133-on jobb, ha megbarátkozol a VGA felbontással. Így viszont fogalmad sincs, merre a pálya, a kép egyetlen pixeltömbként ugrál, irányíthatatlan, áttekinthetetlen, túl mozgalmas, vuff, nem tetszik! Az autók mozgása és a pályára reagálása is irreális, inkább csak „üsd-vágd” jellegű játékra ad lehetőséget, s nem egy átgondolt, taktikus futamra. Utálok az ilyet.

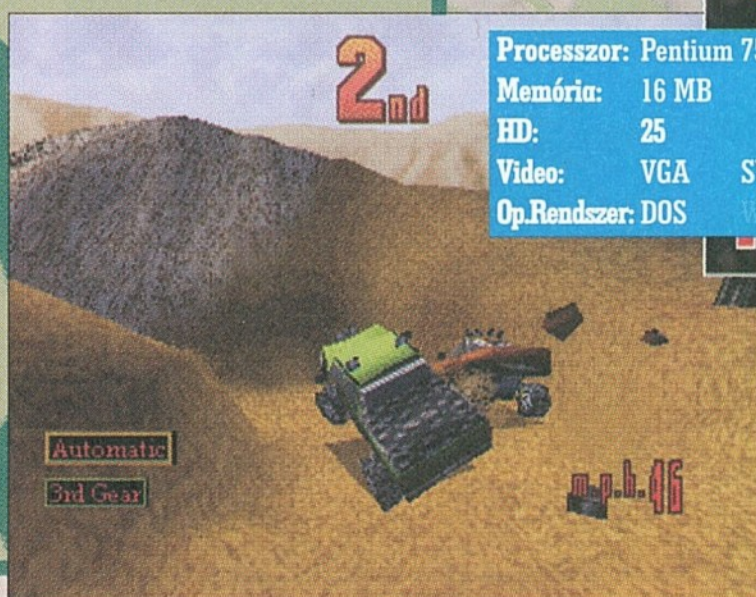
Ráadásul az „off-road”-jelleg teljesen hiányzik, csakis a kijelölt útvonalon haladhatsz, s ezzel egy csapásra tönkretették a játék hangulatát. Nem állítom, hogy nincs pozitívuma a Hardcore 4x4-nek, de azt biztos, hogy nem tőlem fogjátok megtudni; nem nézem meg alaposabban, az első pályával leírtam nullára. Lehet, hogy elhamarkodottan, de eldöntöttem, hogy ezt bizony nem nekem találták ki. Akkor már inkább az Accolade Test Drive: Off Road-ja, bár ha a Psygnosis-féle Monster Trucks is választható, én ez utóbbi mellett teszem le voksomat.



Monster Trucks

Psygnosis

5



Processzor: Pentium 75 (Pentium 133)
 Memória: 16 MB
 HD: 25
 Video: VGA SVGA
 Op.Rendszer: DOS Win3.1 Win95

*Most igen, újra többfordulós játék nagy fájá-
ba vágtuk a fejszénket. A szabályok azon-
ban megváltoztak az utolsó és eddig egyet-
len ilyen jellegű próbálkozásunk óta.*

Három fordulót rendezünk, és amennyiben lesz Computer Karácsony, akkor valószínűleg ott lesz a sajátos díjkiosztó (egyébként csak januárban). A kérdésekre adott válaszok helyességétől függően kerülnek majd pontozásra a résztvevők, s ennek függvényében sorsoljuk ki a kolosszális nyereményeket. Nem ígérjük, hogy minden résztvevő nyer, de félelmetes mennyiségű cuccosra (hard-, soft-, és egyéb warez) lehet számítani, melyek közé most is igyekezünk különlegességeket keverni.

A szabályok: először is a normális felfogású játékosok érdekében csak és kizárólag a lapba csúsztatott levelezőlapra érkező megfejtéseket vesszük figyelembe (korábban szép számmal előfordult, hogy órákon át csak az ZY család nevében küldött leveleket bontogattuk). Másik nagy változás, hogy nemcsak hardware kérdésekre számíthattok, hanem minden

olyan témára, amely helyet kapott a PC-X-ben. A legfontosabb: a levélapon (olvashatóan!) tüntesd fel neved és címed, természetesen az irányítószámmal együtt (ha megváltozik idp-közben valamely adatod, azt is tüntesd fel).

A három forduló mindegyikében hat kérdést teszünk fel. Egyre mindig hosszabb választ várunk (1-es kérdés - hat sorod van rá), míg a többi öt teszt jellegű kérdés lesz. Ne feledd, hogy a tesztkérdésekre adott válaszokat a levelezőlap másik oldalán, a jobb szélén kell beírnod. Megfejtésed szeptember 20-ig add postára!

A kérdéseket mindhárom fordulóban úgy állítjuk össze, hogy a PC-X hasábjain vagy a CD-n megjelent cikkek alapján válaszolni lehessen rájuk. Tehát rendszeres olvasók előnyben!

1. Mire való a Gradient, a Blur és a Rotate funkció a grafikus programoknál (pl. Photoshop)?

2. Mi a Jurassic Park folytatásának címe?

- a. The Lost Eden
- b. The Lost World
- c. The Land of T-Rex
- d. Jurassic Eden

3. Mi a Sand Blaster?

- a. Kiegészítő a Quake-hez
- b. Egy játék a Gremlintől
- c. Plugin a 3D Studio Max-hoz
- d. Homokszórást imitáló festőprogram

4. Hány részt ért meg eddig a Wizardry sorozat?

- a. 8
- b. 4
- c. 3
- d. 5+1

5. Mit jelent a Klamath kifejezés?

- a. A Cyrix MMX technológiás proci családja
- b. Egy város Silicon Valley-ben
- c. A Pentium II elnevezése
- d. A modemek átviteli sebességének növelésére létrehozott kódrendszer

6. Mi a hátránya a video kártyán található feature connector használatának?

- a. Nem tud 640x480-nál nagyobb felbontást
- b. A PCI busz PnP funkcióit nem támogatja
- c. Csak egyirányú kommunikációt engedélyez
- d. A 8 bites csatlakozón maximum 256 színárnyalat megjelenítése lehetséges.



Gameland

CD-ROM Klubok

1201 Bp., Baross u. 55.

Tel.: 284-14-71, 283-02-30 / 36

1073 Bp., Erzsébet krt. 41.

Tel.: 3-420-468

SZEPTEMBERI AKCIÓ

20% engedmény a tagsági árából!

Viszonteladókát is kiszolgálunk!

Rövid határidővel csomagküldést vállalunk!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!

Ime a második forduló az Activision játékában, ahol a kérdések a Dark Reign-nel kapcsolatosak. A három fordulóból álló „Kérdezzünk-Válaszolj” játék során nyeregyed, ha minden kérdésre helyesen válaszolsz, a Dark Reign mellett egy ACTIVISION NYEREMÉNYESŐ is lehet.

- 1. helyezett: Dark Reign játék + 1 éves PC-X előfizetés
- 2. helyezett: Dark Reign játék + 1/2 éves PC-X előfizetés
- 3. helyezett: Dark Reign játék

Az első öt, legjobban válaszoló helyezett további Dark Reign ajándékok (egérpád, T-Shirt, sapka) boldog tulajdonosa lehet, míg a többi helyes megfejtő között egy halom Activision pólót sorsolunk ki!

További ajándékunk, hogy 3.000 forint kedvezményt nyersz az OKTÓBERBEN megjelenő DARK REIGN fogyasztói árból, ha legalább egy kérdésre helyesen válaszolsz, és megoldásoddal együtt megrendelésed is beküldöd!

Válaszaid a PC-X szerkesztőségébe küldd (1537 Budapest, Pf. 386)! Siess! Az első, azaz mostani forduló megfejtését legkésőbb szeptember 20-ig add postára! Utolsó forduló szeptemberben!

II. Forduló

Hány féle egység építhető a Dark Reign-ben?

Milyen tulajdonságok állíthatók be az egyes harcoló egységeknél?

Mi az a speciális tulajdonsága szerinted a Dark Reign-nek, ami miatt a C&C klónok egy újabb generációját tisztelhetjük a játékban?

Neved:

Címed:

Megrendelem a Dark Reign játékot is, élek a 3.000 Ft kedvezménnyel:

DARK REIGN JÁTÉK!

Port Game

LOGIKAI

leírás

Puzzle Collection

A Microsoft új, sorrendben (azt hiszem) a harmadik Entertainment Packje mögött nem más, mint maga Alekszej Pajitnov, a Tetris egykori kitalálója áll. Tavaly csatlakozott a Microsofthoz; együttműködésük első gyümölcse ez a tíz kisebb logikai, ügyességi játékból álló **Puzzle Collection**.

Az első a **Fringer**, amelyben köteleken lefelé haladó csomókat kell kibogozni, mielőtt elérnénk a képernyő alját. A teljesen csomómentes kötél eltűnik a képről. A dolog meglehetősen zavaros, például van, amikor meg kell kötnünk egy csomót ahhoz, hogy feljebb, egy másik kötélén kibogozhassunk egyet. A **Flinty Flush**-ban 4x4-es négyzeteket kell megtölteni egyszínű golyókkal úgy, hogy oszlop-



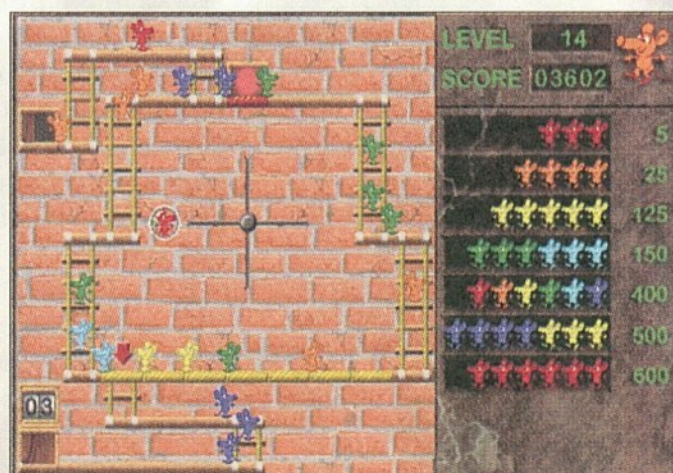
kat potyogtatunk a négyzetekbe, amelyeken a golyók különböző alakzatban helyezkednek el. A gyűjtőterületen levő oszlopok között jobbra-balra tologatással választhatunk, míg a cél-négyzeteket a tologatás mellett még el is forgathatjuk. Ha a gyűjtőterület betelik, véget ér a játék. Az egész kollekció egyik „legidiótabb” darabja a **Mixed Genetics**, amelyben mutánsokból kell rendes állatokat csinálni. A furcsa kreatúrák a gyűjtőterületen sorakoznak, onnan lehet őket egy-egy keltetőbe átrakni. A „szüléshez” három állatra van szükség, a középsőre kattintva jön létre az utód, amely olyan testrészeket örököl, amelyekből kettő egyforma volt a szülőkön. Ha a „kikelt” egyed genetikailag helyes, az inkubátorba pottyantva őrizhetjük meg az utókornak, de előfordulhat, hogy őt is szülőként kell felhasználnunk! Még egy csavar: egy szülő csak háromszor nemzhet, utána elpusztul. A játéknak akkor van vége, ha a gyűjtőterület és az összes keltető megtelik mutánsokkal. Másik kedvencem a **Rat Poker**; itt színes patkányok máskálnak körbe-körbe egy pályán, amelyet csak akkor tudnak elhagyni, ha egymás után megfelelő színekombinációban gyülekeznek a kijáratnál. A feladat nyilván a sorrend létre-

hozása, mielőtt a pályát megtöltenék a rágcsálók! Ehhez csapdák és karok állnak a segítségünkre. Az előbbiekkal kiemelhetünk egereket a tömegből, az utóbbiakból a kiemelteket lehet áttenni a pálya másik részére. A nehézségi szint emelkedésével nő a színekombinációk száma, viszont az egerek gyorsulnak, a csapdák egyre rosszabb helyekre kerülnek, úgyhogy nem lesz könnyű dolgunk! A Tetris kedvelőinek tetszeni fog a **Lineup**, amelynek célja, hogy egy 14x14 mezőből álló táblát keresztben vagy hosszában feltöltsünk olyan elemekkel, amelyek mindig 5 mezőt takarnak le különböző alakzatokban. A dolog egyszerűnek tűnik, ám nem az! Gondolkodni nincs sok idő, mert a gép könyörtelenül generálja a következő kirakandó elemeket, s ha öt összegyűlik, akkor véget vet a játéknak. Amennyiben sikerül az egyik oldalról eljutni a másikig, a nagyszerű eredményben résztvevő elemek elhagyják a pályát, mi pedig próbálkozhatunk újra. Ha egyszerre több sort is sikerül összehozni, jutalomlabdákat kapunk, amelyeket felhasználhatunk a soron következő elem elforgatására vagy kidobására. A **Jewel Chase** egy labirintusban játszódó, rohangálós, gyűjtögetős játék. Persze ebben is van egy csalafintaság: a tolvaj csak olyan színű mezőre tud átlépni, mint amilyeneken éppen áll. A színek közti váltást a mozaikok teszik lehetővé. Cél, hogy minél nagyobb zsákmányra tegyünk szert, és a gép játékosát megelőzve távozzunk a kijáraton. A **Color Collision**-ban egy színcsíkkal kell manőverezni színes korongok között, úgy, hogy csak ahhoz szabad hozzáérni, amelyik velünk megegyező színű. Ha elrontanánk, egy vízszintes vagy függőleges akadály jelenik meg a pályán, amelynek szintén van valamilyen színe, viszont ha ehhez rosszkor érünk hozzá, akkor elvesztjük egy életünket. A cél, hogy a megadott számú korongot le vadásszuk, miközben azok a különböző pályákon különböző ötletekkel szórakoztatnak. Nagyon kellemes játék a **Charmer**, amely engem a régi C64-es időkből származó

Chinese Juggler-re, a tányérpörgetőre emlékeztet. Itt kígyókat kell bűvölni, méghozzá abból a célból, hogy megszabaduljunk a rengeteg kastól és a benne lakóktól! Első feladat: megakadályozni, hogy le hulló fedők elérjék a kast, mert ezért egy kis élet elvesztése mellett egy újabb kas a büntetés. Ha a kígyó „lefeje” a fedőt, az szépen visszaemelkedik a helyére. Ha viszont a kígyó egészen az áigig kúszik, akkor eltűnik a szakajtóval együtt. A nehézség a kígyók, a kasok számának növekedésében, illetve a fedőket tartó faág magasságában van. A **Spring Weekend** a gondolkodtató játékok kedvelőinek készült. A kép jobb oldalán látható mintát kell kiraknunk a kertben úgy, hogy a virágokat valamelyik körül elforgatjuk. Összesen húszat forgathatunk, és ha ebből nem sikerül a megfelelő módon átrendezni a kertet, akkor búcsút vesz tőlünk. A sort a **Muddled Casio** zárja, amelyben kártyákat kell az asztal jobb alsó sarkán eltávolítanunk a gép által megadott sorrendben. A mozgás egy kicsit meg van keverve, ráadásul egy csomó akadályozó tényező merül fel.

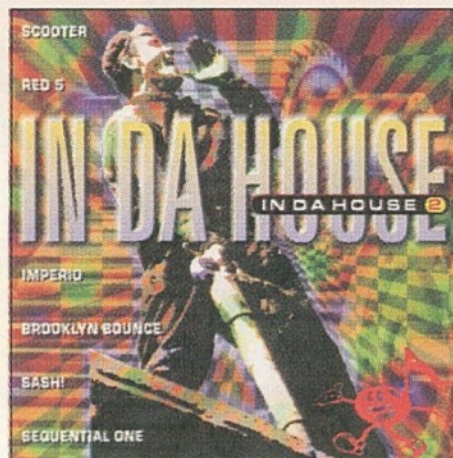
A játékok nagy része ötletes és szórakoztató. Aki közelebbről meg szeretne velük ismerkedni, a júliusi CD-nken találja meg a demót, amely 4 játék rövidített változatát tartalmazza.


TRf

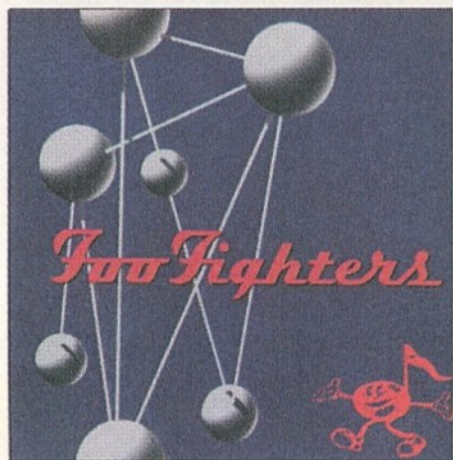
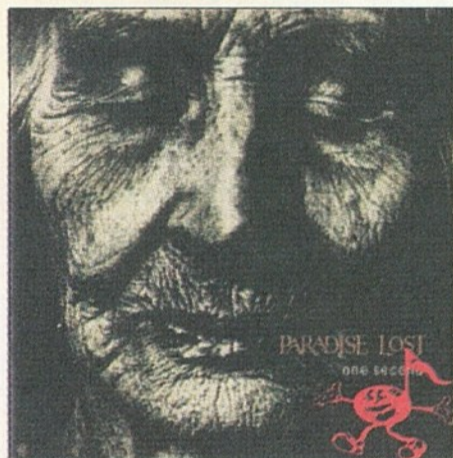


X

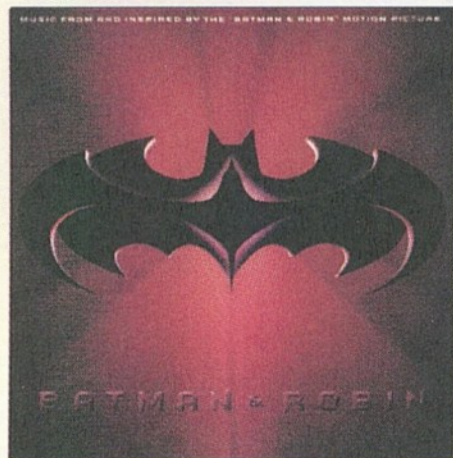
mUSIC



Forradalmi változás az X Musicnél! Egyedülálló kezdeményezésnek lehetnek tanúi és élvezői: mostantól fogva nemcsak olvashattok az aktuális zenei újdonságokról, hanem bele is fűlelhetek a különböző anyagokba. Hogy hogyan? Amelyik lemezborítón ezt látjátok: , az azt jelenti, hogy találás az anyagról egy harminc másodperces hangmintát MPEG3 formátumban a CD idevonatkozó rovatában. Ennyi a maximálisan felhasználható, jogtisztá időintervallum. Nem sok, de egy félperces részlet gyakran többet elmond a legbriliánsabb szövirágoknál is. Ráadásul nincs az a pop-rock zenei lap, amely hasonló szolgáltatást tudna nyújtani olvasóinak!



E hónapban tovább gyarapodnak a nosztalgia-kiadványok, szokatlanul sok (és jó!) house anyagon rave-ülhetünk, és akadt egy kis dzsessz is. A metálósabb muzsikák ezúttal a CD-n találhatóak egy „keményfiúk különkiadás” keretében. Ugyanitt olvashatók interjúkat az ideai Sziget aktuális heavy döngölőivel, a Motörheaddel, és egy Necropsia bemutatkozást exkluzív MP3 szám kíséretében!



Kezdjük mindjárt a hónap legbrutálisabb horrorhorrájával. A **Six Feet Under** eredetileg projektként indult, és az ex-Cannibal Corpse-os Chris „nem Cliff” Barnes új csapatáról van szó. A CC komplexitásával szemben a **Warpath**-on üditően primitív örlést hallhatunk. Barnes, korhadó hangjával továbbra is a death metal éllövása – bár egyesek szerint egy másnapos grizzly is kulturáltabban szabadul meg a gyomor tartalmától.



Újra fenomenálisat alkotott a **Paradise Lost**. Újdonsült albumukkal tovább lépnek a megkezdett úton – a metaltól az elektronikus

dark irányába. Rengeteg billentyűs, zongora, középsúlyú gitárok, misztikus betétek és kidolgozott vokálszólamok: ezekből bontakozik ki a banda sajátos, gyönyörű dallamvilága a **One Second**-on.

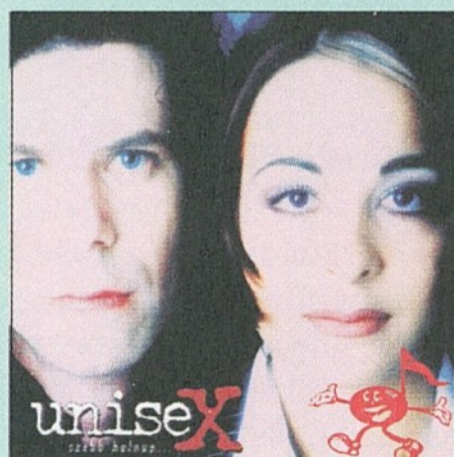
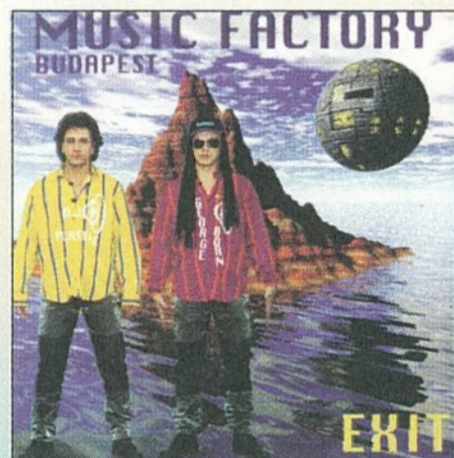
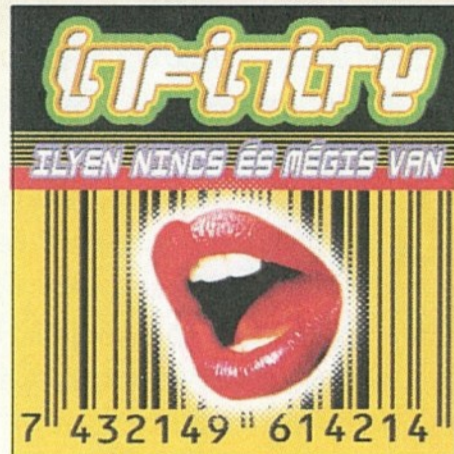
Kurt mester shotgunra történő ráharapása után nem sokat lazított Dave Grohl, ex-Nirvana-dobos. Rögvést öszserittentette a beates alterrockot küldő **Foo Fighters**-t, ahol azóta is énekes-gitáros-dalszerzőként polihisztorokodik. A csapat immár második albumát jelentette meg **The Colour And The Shape** címmel, amelyen eddigi dobosuk távozása miatt a bőréket is Dave csépeleli. Ígéretes termés.

A ki tudja hányadik Batman-szuperprodukció **Batman és Robin** címmel fut a hazai mozikban. A bőregér-jelmezben kolbászoló, ultramacsó hiperhős legújabb kalandjaihoz többek között az R.E.M., R. Kelly, Jewel, az Underworld és a The Smashing Pumpkins húzza a talpalávalót.

Luke Skywalker X szárnyúja a keresztapja a **Red 5** kvartettnek. A house-os technodöngölést három vaddisznó énekes teszi teljessé, és az anyag dörrenési szintje is kellőképp vérmedve. Főként a minőségi kaffertulokrozmár-house imádoit fogja a **Forces** a felhők fölé repíteni.

In Da House a címe annak a 18 zenekart vendégül látó válogatásnak, amely az ideai nyár legnagyobb house-rave slágereit kötötte egy csokorba. Ízelítő a névsorból: Scooter, Imperio, Red 5, Lisa and Tori, Brooklyn Bounce, Sash (és egy szekérderéknyi új technotítán).

Még mindig house techno: **Brooklyn Bounce**. A banda lelke két hamburgi DJ-producer, Dennis és Mathias. A produkció arca egy démoni tekintetű, vészjóslóan suttogó fiatalember és két konzervatívan piros hajú vokalista hölgy (egyikük melleleg Dennisenél). **The Beginning** című albumukat dance-lüktetés és





„misztikus témák” pulzálása jellemzi.

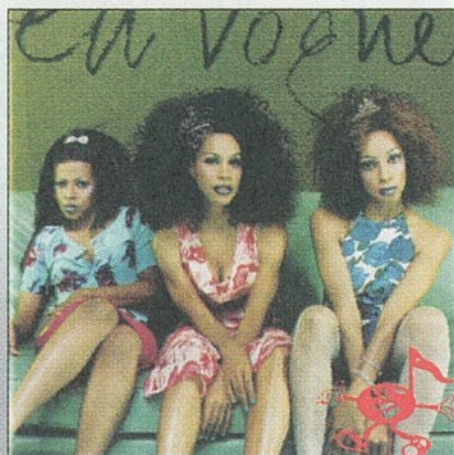
Ilyen nincs, és mégis van! Ezen a dalon, és a galádul frontemberré előléptetett szegény Knézy Jenőn röhögött tavaly a fél ország. A mára már klasszikussá vált tétel elkövetője az **Infinity** nevű formáció. Az említett poénig be is jön a dolog, de az album további megmozdulásai az ötletlen tucathouse mostanság exponenciálisan növekvő halmazát gyarapítják.

Szintén nem tudtam ráhangolódni a **Music Factory** „house-művészetére”. Ha zenét akartak alkotni, miért csak zörejek festik alá a monoton kalapálást? Ha izomgörcsig táncoló fanatikuskoknak szánták, miért nincs ereje az anyagnak? Az *Exit* egyetlen csábereje a CD mellé adott, az ország különböző diszkóiba érvényes több mint 40 ezer forint belépőkedvezmény.

Napfényes funky-poppal jelentkezett első lemezén az **Unisex**. A *Szebb holnap...* dalai techno-ihletésű, lendületes funkyszerzemények, profi vokálokkal, könnyed szövegekkel. A projektet Erdélyi László (ex-Emberek) és a '97-es „Év felfedezettje”-díjas Szekeres Adrien hívta életre. Az idejébe esztendő nagy befutói lehetnek.

New Orleans nemcsak a dixieland szülőháza, hanem minden idők legnagyobb dzsessztrombitásáé is. A *Tribute To Louis Armstrong* albumon a **Benkő Dixieland Band** azon tavalyi koncertjének legjobb pillanatait hallhatjuk, amelyekkel a Mester emléke előtt kívánták leróni a tiszteletüket honi dixieművészeink.

Koncz Zsuzsa védjegyévé vált sörényét elhullatta ugyan, dalos kedve azonban a régi. Az *Ég és föld között* maxianyaga felettebb ígéretes, kíváncsian várom a nagy-lemezt. Meglepően elsőrangú a címadó dal, amelyet a republicos Cipő, az Imbecillis Megaszlágerek Atyja kreált – talán tévedésből.

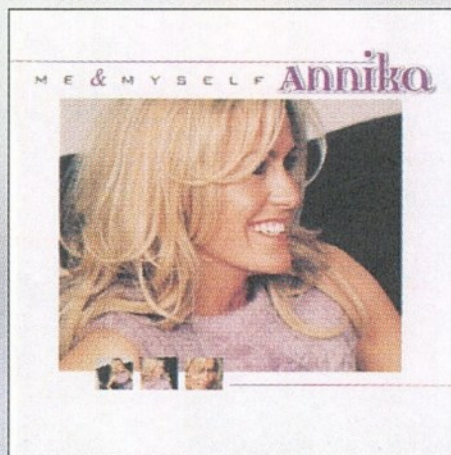


És még egy legendás magyar énekesnő. Örökzöld válogatás jelent meg **Cserháti Zsuzsa** archív felvételeiből. Az album szinte minden nótáját szénné játszotta annak idején a királyi rádió. Kicsi gyere velem rózsát szedni, Száguldás Porsche szerelem, Édes kisfiam, stb. (Az utóbbi dal Fradi-induló változatban is közismert.)

Nesze nektek magyar lánytriók! Az **En Vogue** új albumát hallgatva nem kizárt, többen is próba helyett inkább lementek Expressst venni. Vigasztalásul annyit, hogy Terry, Cindy és Maxine profizmusa az egész amerikai mezőnyt is csipőből megszegyeni. Az *EV 3* ötletes, kimunkált, vokális soulja és dobhártyasimogató, izléses muzsikája tízből tizenöt pont.

Nem tudni, vajon végleg szakított-e az anyazenekarral, vagy csak egy lemez erejéig önállósította magát **Annika**, a Rednex-tündér. *Me & Myself* című albuma mindenesetre klasszisokkal múlja felül a digitális csürdögölőt nyomató svéd countrybandát. Igényes popzene telitalálatos melódiákkal – és egy gyönyörű hang is végre kibontakozhatott.

Guns In The Ghetto az új **UB40**-korong címe, amellyel a slágerreggae rendíthetetlen lovagjai az eredeti, jamaikai gyökereikhez kívánnak látni. A helyenként fel-felröffenő dobgépek ugyanakkor előrevetítik a zenekar azon bizarr ígéretének megvalósulását, mely szerint még az idén arculbokszoják rajongóikat a lemez dance-változatával, amelyhez Jamaika legmenőbb DJ-it toborozták össze.



A **Genesis** megtalálta új frontemberét az ex-stiltskines Ray Wilson személyében. Sajnos, Ray bármilyen jól énekelt is a gatyalopós jeans-reklámban (lemlékszünk, ugye: csajok, gatyá megbugáz, öreg kolbász fejét vakar), Phil Collinst esélye sincs pótolni. Ennek megfelelően az új *...Calling All Stations...* is elég szürkés árnyalatokkal dicsekedhet csupán. Kidolgozott, nyugis rock & semmi több.

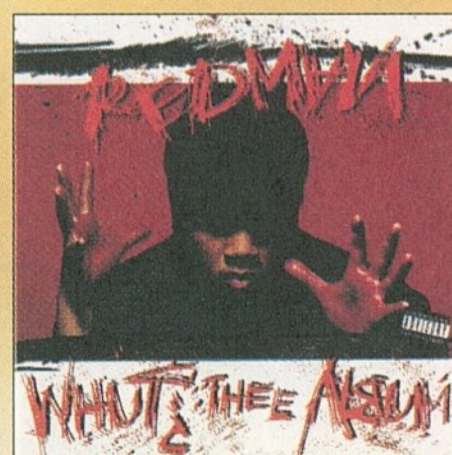
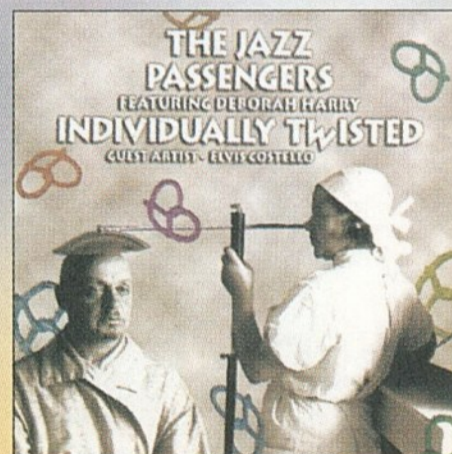
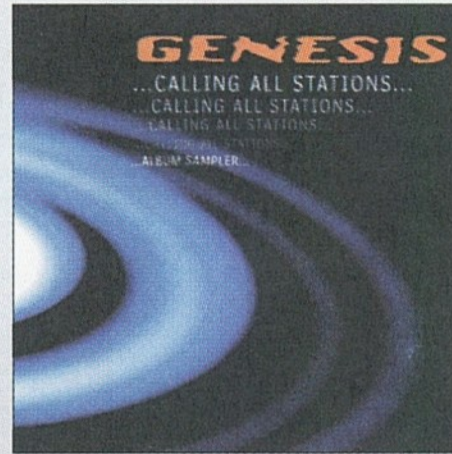
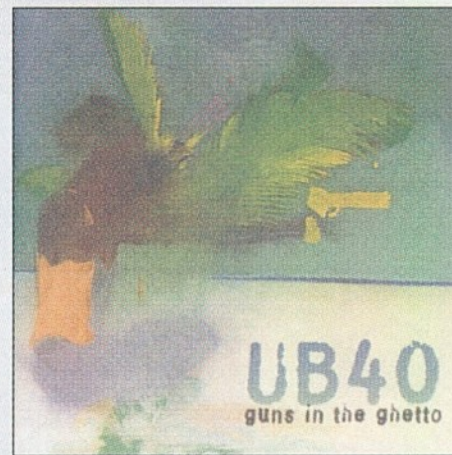
A **Blues Traveler** változatos, energikus rock-bluest játszik – mindenféle merev stiluskorlátot elutasítva. A blues feelingbe náluk belefér a laza rock, a tradicionális blues-harmonikafutamok és a funky-érzés is. Sőt, leginkább ezek dominálnak a *Straight On Till Morning-on*. Hagyományos-blues-kedvelők, vigyázzatok!

Fantáziadús slágerdzsesszt rántott fel *Individually Twisted* című lemezére a **Jazz Passengers**. Az albumon Debbie Harry rezegetti a hangszárait, aki a hetvenes években működött Blondie nevű zenekarával nem kevés máig is játszott örökzöldért felelős. A mára nagymamakórú szőke szirén mellett Elvis Costello is megnyikkan két szám erejéig.

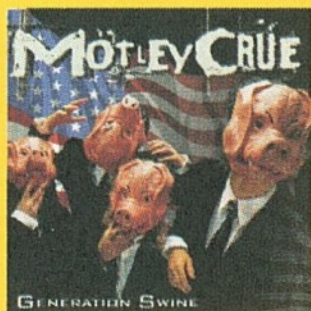
A legelvetemültebb gettórap-anyagok diszpéldánya **Redman** *Whut? Thee Album* című korongja. No techno, no slágerszag, csak „muthafucka duma”, scratch és disszonancia. Vérbeli, mocskos „fekarap” egyenesen a brooklyni nyomornegyedek fülledt, gyilkos érájából. Yo!!!



Godzilla
(godzilla@idg.hu)



POLYGRAM JÁTÉK!



Az év nagy metal-szenzációja Vince Neil visszatérése a Mötley Crüe-ba (ismertető a CD-n!). A kérdés helyes megválaszolóit között két vadiúj Crüe CD-t, és vigaszágon egy malacorrot sorsolunk ki.

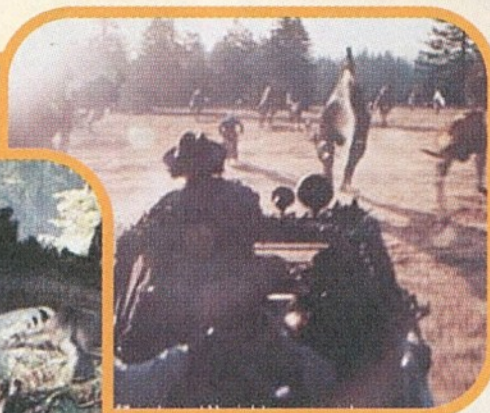
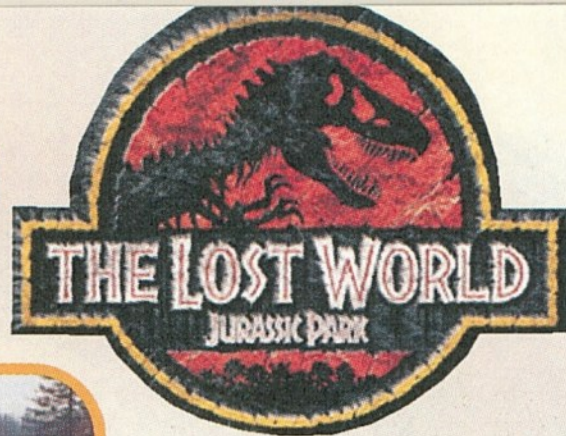
Hogy hívják Tommy Lee-nek, a zenekar dobosának vízimentő-kebelcsoda feleségét?

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

Válaszod legkésőbb július utolsó napjáig add postára!

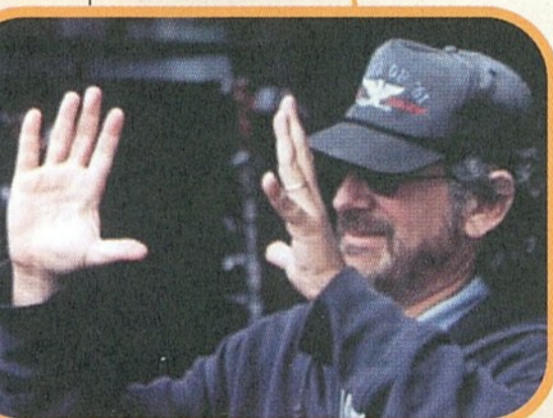
THE LOST WORLD

JURASSIC PARK



Persze láttad az elsőt és leesett az állad, ugye? Négy évvel ezelőtt Spielberg a vászonra ál-

modta a dinókat – talán az első olyan számítógépes animációt tartalmazó film, amiből nem ordított, hogy „komputer”. A sztori a szokásos „halivúdi”, eszelősen idióta (bár a Crichton-féle alapötlet nem rossz), a szereplők – akkor még – nem igazán nagy számok, de a „Spielberg” márkajelzés elég volt ahhoz, hogy kitörjön a dinóhisztia. És még nincs vége, sőt most kezdődik!



Jó ideje megy már a világ számos mozijában a folytatás, a Lost World. Az Egyesült Államokban az első 4 nap alatt 90 millió dollárt hozott, s a világpremier óta mára mintegy 450 milla nyomja a készítőik zsebéjét. Hozzánk persze csak később jutott el, most szeptemberben lehet elke-



deni a sorban állást a jegyekért. Érdekes kívánni, mert a film (már ami a látványt illeti) fenomenálisra sikerült – a leg-

jobb és leginkább életszerű „sci-fi”, amit valaha láttam. Spielberg rádöbent, hogy ha még több nézőt akar a moziszékekbe passzírozni, jóval többet kell mutatni a dinoszauruszokból. Az első rész alig párpercnyi igazi dinós jelenetein felbuzdulva a Lost Worldben vagy 40 percen át láthatod, amint táplálkoznak (ki növényekkel, ki pipihússal, esetleg ellenszenvess szereplővel), császárkálnak az erdőkben, bújószkáznak és fogócskáznak az ex-



A Movie World részlete sebb kiadásban, sok képpel jelentkezik mostantól – a CD mellékleten!

pedáció tagjaival – ráadásul rengeteg új élőlényel találkozni a filmben. A film végén egy impozáns jelentben a T-Rex még San Diego utcáira is elcsatangol, moziba megy, barátkozik az autókkal, szóval istenien érzi magát. Te is így találsz majd, feltéve, ha magadhoz veszel mintegy 5 liternyi pattogatott kukoricát és kólát, kényelmesen elhelyezkedsz a székedben, s lecsapod a báránódra, ha a legizgalmasabb jelentben sikoltozik, ezzel elvonva a figyelmed a képi kielégüléstől. S ne törődj a következetlenségekkel, az idióta konfliktus-megoldásokkal sem, csak a látványra ügyelj.

Mert ezért tényleg mindent megtettek a készítők. Sokat rendereltek a Silicon Graphics munkaállomások, de jócskán akad életnagyságú robot-modell is. Sok dinoszauruszt hidraulika mozgat, olyan élethűen, hogy nem tudod megkülönböztetni az „igazitól”, a számítógéppel készítettől. A helyszínek a legtöbbször nem valódiak, a Universal Studios legnagyobb termeiben építette fel mintegy 120 ember a szigetet, az úgynevezett „B helyszínt”. Az igazi csemegé, a T-Rex most is főszereplő – „életnagyságú” modellje nyolc és fél tonna, így nem lehetett igazán elmozdítani a stúdióból.

Ami pedig a sztorit illeti, szintén ki kell hogy ábrándítsalak. A Jurassic Park: Lost Worldnek nem sok köze van Michael Crichton könyvéhez. Az alapötletet persze az adta, de a film – a készítőik bevallása szerint is – inkább csak amolyan akcióban dús ötlet-halom. Iszonyatosan iparinak és pénzhajhászónak tűnik, de tény, hogy a filmet nem alapvetően a sztori alapján készítették, hanem a jobbnak tűnő, látványos kalandjeleneteket kovácsolták össze filmmé. Ez Hollywood, kérem szépen, a maga túlzásaival és „amerikás életszerűségével” – néha gyomorforgató, néha röhejes innen Európából nézve, de ismétlem, a film olyan fantasztikus képi élményt nyújt, amit csakis Spielberg képes az orrod elé tálalni. Ha velem együtt szereted a komputeres animációt és az efféle digitális trükköket, akkor nyomás a moziba! Nem fogsz csalódn!

Mr. Chaos



Movie World

Video CD

Mivel a „videocédé” piac épp házon kívül van, azaz ki tudja mibe alakul át (DVD vagy nem DVD – ez lesz a kérdés Karácsonykor), Video CD rovatunk – úgy tűnik – a következő számunktól szünetel. Ha végre kiforrt, hogy mi lesz a jövő század VHS formátuma PC-n, újra jelentkezünk. Addig is egy gyors áttekintés a magyar filmekről.

Ciki, de eddig valahogy (majdnem) mindig elfeledkeztünk a magyar video CD-kről, pedig vannak szép számmal. A Comser Kft. rendre digitalizál nagy nevű, könnyed műfajú filmeket – ezek száma lassan már a húsz felé közelít. Itt vannak például Bujtor Csöpi mozijai: a **Pogány Madonna**, a **Csak semmi pánik** és a **Hamis a baba** – ezek mind olyanok, amelyekre szívesen emlékszünk vissza. Rajzfilmkedvelők biztosan boldogan őrzik meg unokájuknak a **Macskafogót**, a **Vukot**, a **Lúdas Matyit**, vagy a **Nagy Hohoho Horgász** hat fejezetét.

Ugye ti is sokszor szenvedtétek végig annak idején az Április 4-ei ünnepségek alatt a Távolsban egy fehér vitorlát, vagy jó esetben **A tizedes meg a többiek**-et. Ez utóbbit lehet megvenni video CD-n, azóta már vagy nyolcszor végig-röhögtem... Hasonlóan jó szórakozás az **Indul a bakterház** vagy **A Gálvölgyi**, amelyen a jól ismert villámréfák kaptak helyet.

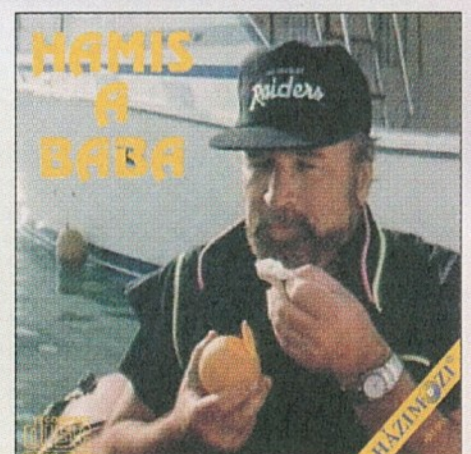
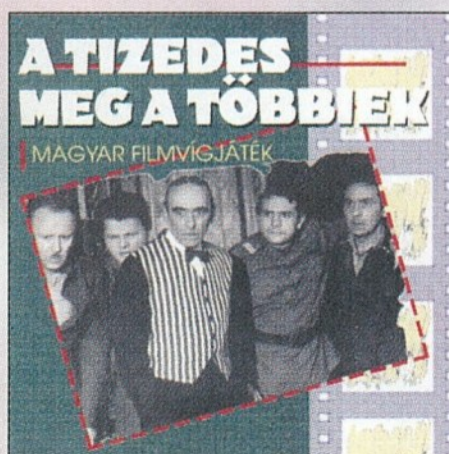
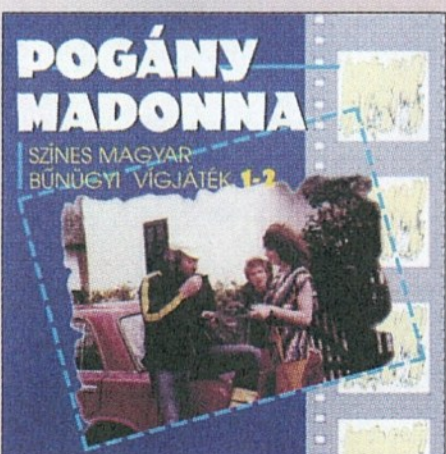
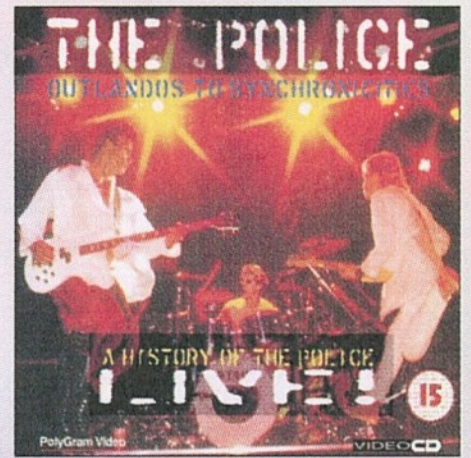
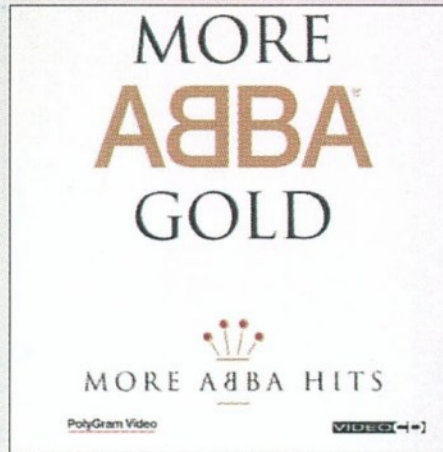
Az **István a királyt** eddig még csak audio-n hallottam – a többi film szerintem jobb minőségű, valahogy a csodás musical nem érvényesül ebben a feldolgozásban (sajna a magyar filmek nem dolby-sak, nem sztereo-ak és hát ugye a surround sem ismeretes előttük), ráadásul az idő vasfoga is meg-megrágta a kópiákat (atyavilág, hogy repül az idő – 84-es filmről van szó!).

Ha pedig komolyabb, „szagosabb” filmeket szeretnél, ajánlom **A Tanú**, a **Megint tanú** és a **Te rongyos élet** című keserűes szatírákat – 27 éves fejjel már egész emészt-hetőek.

Még három külföldi, zenei ihletésű video CD. Régi, kedves emlékek fűznek a **The Police** zenekarhoz, nagyon szerettem Sting csapatát. Egy dupla CD-re izgalmasabb live, azaz élő koncertjeikből válogattak (Every Breath You Take, Next to You, Message in a Bottle, Roxanne, So Lonely, Walking on the Moon stb.) Sajnos a CD nem adja vissza egy audio CD menőségét, de videoclipgyűjteménynek, gyűjtőnek isteni. Ugyanerre a célra szolgál a **Best Of Bon Jovi** is – meghallgathatod a Livin' on a Prayer, Keep the Faith, Bed of Roses, Blaze of Glory, In These Arms, Bad Medicine, I'll be There for You, Miracle stb. számokat. Végezetül pedig –

ne röhögj! – az **Abba Gold** video CD változatát kínalom. Na jó, lehet, hogy sokan még nem is éltetek akkor, így ciki Abbát hallgatni, de szerintem a dallamos svédek egész jó kis „mjúzikot csináltak”. Sok dallam még ma is alapja egy-egy techno számnak...

Mr. Chaos



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

Internet cím: <http://www.mixim.hu>

M
VÍZÉLY

Scene

Demo Zóna

Üdvözlök mindenkit a demók világában ebben a hónapban is. Jelen sorok írásakor még tombol a nyár.

35 fok árnyékban, gutaütés, meg ami ezzel jár. :)

Az emberek többsége a strandon főzi az agyvelejét.

Sajnos nekem nincs palmtopom, notebookom, meg egyéb ketyerém, amivel bárhol szöveget szerkeszthetek, így egy légkondicionálatlan szobában, egy üveg hideg sör társaságában gépelek.

Nyáron mindenki nyaral (milyen meglepő :)), így ilyenkor megcsappan a partik és demók száma is. Sajnos a nyári termés eddig néhány átlagon aluli demóban merült ki, ezért inkább néhány korábbi anyagról írok, amiről érdemes is írni. Lássuk az e havi áldozatokat!

Entropia by Exmortis

code: ?

graphics: Clifford M.

music: Slaughter

Az Exmortis egy új lengyel csapat. Az az igazság, hogy eddig még nem hallottam róluk; valószínűleg ez az első munkájuk. Az Entropia nem sikerült rosszul, meg is nyerte a GP97 partyt. Nagyon elvont anyag, sátánista beütéssel, de ezt már megszokhattuk a lengyelektől (a lengyel demók zöme szimpatizál a sátánizmussal). A demó egy egyszerű, de izléses Exmortis logóval indít. Az elhomályosított felirat és a közepén két siki-tó arc figyel. Ez után egy forgó, örvénylő textúrázott alagút következik, amely egyfolytában változtatja a tengelyét a térben. Az előtérben egyszínű szinuszbobok és vektor-

bobok pörögnek, morfolnak. Ezek előtt még egy vonalvektorokból álló, tüskés fényforrás is megjelenik. De még ez sem volt elég az ismeretlen programozó számára (sehol



sem látható a neve), a három rutin fölé még egy vibráló, remegő szöveget is kirakott, ami egy eléggé elvont vers. A szöveg nagyon gyorsan villog, így nem biztos, hogy minden sorát tisztán olvastam, de durva fordításban valahogy így hangzik: „Szeretek repülni. Pokol angyalai, ne ébreszsetek fel. Gyertek le a kilences busszal és raboljátok el az szszonyainkat.“ A következő egy 3D-rész, torzított perspektívában leképezve; ez elég ötletes és még bizarrabb hatást kölcsönöz az alkotásnak. Természetesen minden textúrázott. Egy dombormű előtt (ami feltehetőleg magát a Sátán ábrázolja) egy fekete pasas ül a székében és fogja a fejét, felette ventillátor. A kamera ezután kimegy az ablakon, és egy sötét várost látunk, utcákkal és égbolttal. Az emeletes házak mind egyformák – ez a rész szerintem a modern városok szennyességét, ürességét, igénytelenségét szimbolizálja. Ezután a plazmaháttér előtt zoomoló üdvözetekben gyönyörködhetünk, majd egy újabb torzított perspektívában leképezett 3D-rész következik. A textúrázott égbolt és a föld ellenkező irányba forog. A teret fekete göcsörtös fák töltik ki, a sötét erdő közepén pedig egy ember áll, bordó zakóban. Miután a kamera ráközelít az illetőre, láthatjuk, hogy valójában nem is ember, hanem valami pokolbéli szörny. Ismét megnézhetünk egy rotátorral kombinált rotzoomert, a demó végén pedig egy nagyon igényes képet látunk, amit Clifford M. alkotott. A képen egy bordó zakós, élénkvoros (véres?) szájú fiatalember ölel át egy vérző nőt, a nő pedig a férfi szájához tart egy cigarettát. Az

illető valószínűleg ugyanaz, akivel a demóban már kétszer találkoztunk, és aki a történet szerint farkasemberré változott, majd vissza.

Shian Lee by Bomb

code: Zappy, Patapom, Mick

graphics: Made, Haplo

music: Rez

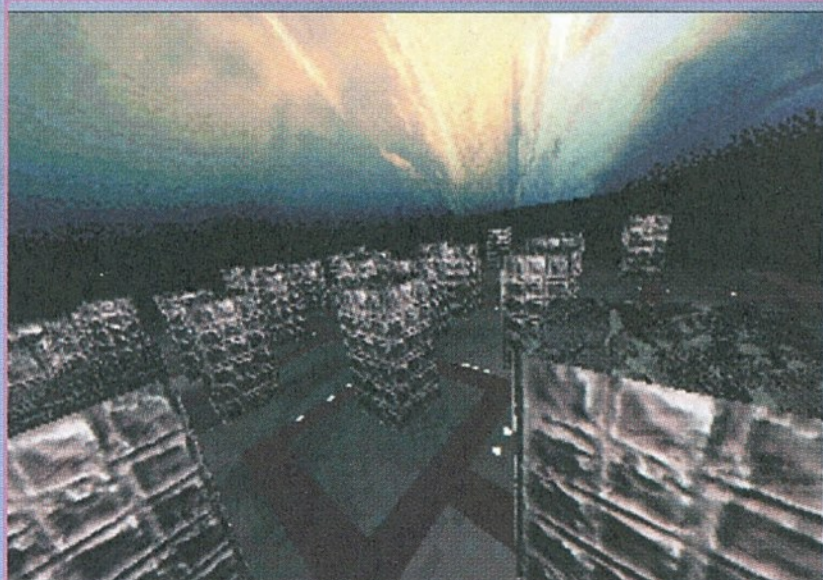
Erről a demóról már korábban szerettem volna írni. Szerintem 97-ben eddig ez a legjobb francia demó, pedig nálam mindig lefagy egy ponton. Eddig azt hittem, hibás a verzióm, és vártam, hogy kapok egy jobbat. Most szereztem belőle egy új példányt, de ez is lefagy. Próbálkoztam sok memóriaszervezővel meg mindennel, de úgy tűnik nem bírja a processzoromat. A processzorom AMD, ergo mentes a Pentium Flaw-tól és Cyrix Bug-tól. De a jelek szerint ezen sem megy minden tökéletesen. Szóval a teljes demóról nem tudok írni, csak arról a részről, ami nálam is megy. A demót kivételesen nem a megszokott csapat – Gengis, Made és Clawz – alkotta; a programozókat és a zenészt átmenetileg lecserélték. Gengis és Clawz valószínűleg az új játékokon dolgoznak. A Bomb ebben az új összeállításban is nagyon nyerő. (Sok nagyon jó Amiga- és PC-demót és sikerjátékot köszönhetünk nekik. Gengis csak a demóival többet keres évente, mint egy átlagember. A játékokból befolyt összegek még tovább növelik a vagyonát.)

A demo leírását tovább olvashatod a CD-n, illetve egy interjút is találtok a scene vitathatatlanul legjobb grafikusával, Danny-vel, aki mellel olyan Disney-rajzfilmekbe is rajzolt, mint a Pocahontas és a Notre Dame-i toronyőr.



Credo

credo@bigfoot.com



ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 479.992 Ft



- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 527.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 256KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad,GamePad 4gombbal
- 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- TV-OUT (kompozit, S-Video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 igény szerinti telepítése
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 799.992 Ft



**MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ
1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK**

ACMP PEST:
ACOMP BUDA:
PÓLUS CENTER:
ACOMP online:
FAXBANK:
Nyitvatartás:

1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
<http://www.acomp.hu>
2-333-666/1477 # # (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

M VÍZÉLY

DR. TRACKER

Newbeat

Üdv mindenkinek! Remélem mindenki kitombolta magát a nyári diszkó-őrületben, csak sajnos a szünet alatt már biztos alig bírtátok ki, hogy ne zenéljete. Ezen a problémán gyorsan és könnyen segíthetünk, mert hát itt az ÚJ RÉVÜLET a számítógépes zeneszerkesztés világában! Ez pedig nem más, mint a NewBeat zeneszerkesztő a Microforumtól, a Cyberstone tolmácsolásában.

A Microforum Kanada egyik legnagyobb részvénytársasága, és mint annyi más cég, multimédiával, játékokkal – és mint most kiderült –, zenével is

elég figyelemfelkeltő borítója van ennek az „Új Révületnek“, például a hangszóróból kicsapó tűzijáték. A Microforum mindent megtett a design érdekében, kár hogy nincsenek teljesen tisztában a különböző zenei irányzatokkal. Például a CD-n szereplő dance, techno, trance és hip hop zenék között nem sok különbséget véltem felfedezni, legalábbis a tempó és a dallamvilág terén. Ez nem probléma, hiszen a borítón lévő felirat is azt hirdeti, hogy: „Semmilyen zenei tapasztalat nem szükséges!“, így valószínűleg főleg azok fogják megvásárolni, akik úgysem veszik majd ezt észre.

A CD felirata szerint felhasználóbarát Cyberstone semmiféle leírást nem mellékel a szoftverhez, ezért a mit sem sejtő vevőnek a megérzéseire kell hagyatkoznia. Ehhez viszont nem passzol az előbbi állítás, mert aki nem rendelkezik zenei tapasztalatokkal, csak hosszú idő elteltével fog rájönni a program lényegére.

Az installálás tényleg nem igényel különösebb felkészültséget, csak 10 MB helyet a hangoknak és még 3 MB-ot a drivereknek. Maga a zeneszerkesztő maximum

A bal felső sarokban 8 gomb látható. Minden sávhoz tartozik egy Play és egy Record gomb. Most hát ki lehet próbálni, mit is tud a NewBeat (persze ha már betöltöttünk valamit). Megállítani ugyancsak a Play gombbal lehet.

Gondolom, mindenkinek szemet szúrt, hogy lejátszás közben a középen elhelyezkedő csatornák gombjai villognak. Amikor a Recordra klikkelünk, akkor a program megjegyzi, hogy melyik csatornát mikor kapcsoljuk be, illetve ki. Ezt az ugyanahhoz a sávhoz tartozó Play-jel tudjuk visszahallgatni. A felvételhez eltárolhatjuk még a Pásztázást (PgUp/PgDn) és a hangerővátoztatást (Home/End), mindezeket természetesen csatornánként. (A pásztázás egyébként a panningnek felel meg, de úgy látszik, ez lett belőle magyarul.)

Ez idáig mind fantasztikus, de mi történjék akkor, ha éppen nem ezeket a hangokat szeretnénk használni? Semmi baj, pontosan ennek könnyű változtatására szolgál az Elrendezés nevű második menüpont. Itt is egy ablak jelenik meg, ahol tetszés szerint tölthetünk be az egyes csatornákra WAV (!) formátumú hangokat, amelyeket a NewBeat folyamatosan loopol (ismétel). Itt külön felhívom a figyelmet a fantáziadús nevekre, pl. az Úr-szinti, az Utódó ütősök, és a Szexhangok térhatás.

Ha összeállítottuk kívánt hangjaink listáját, akkor azt elmenthetjük NBL formátumban. Az első igazi probléma csak itt jelentkezik, ugyanis ha betöltünk a kettes sávra valamit, akkor az egyes sávon összeállított hangjainak löttek, hiszen egyszerre csak egy elrendezés lehet, és az NBT fájlok tartalmazzák a hozzájuk tartozó elrendezéseket is. Kicsit egyszerűbben: a progi 4 db „gombnyomkodás-sorozat” tud eltárolni, csak sajnos ugyanazokkal a hangszínekkel. Ha új elrendezést töltnék be, akkor a sávokon eltárolt információ természetesen megmarad.

A következő menüpont a Szerkesztő. Idézek a borítóról: „Olyan magas színvonalú (!) audio szerkesztő, mint a Sound Warp segíti önt abban, hogy rögzíthesse és megszerkeszthesse saját zenei műveit.” Ezek után normál halandó ember azt gondolná, hogy itt valami nagyon baró következik. Ezzel szemben a Sound Warp nem más, mint a hangkártyákhoz mellékelte alapfunkciós szerkesztők szintjén álló, egyszerű wave-editor program.



foglalkozik. A NewBeat valószínűleg nem a legújabb szoftver, amit kiadtak, hiszen rengeteg kiadványuk létezik. Magyarországra ezek szerint csak mostanában érkezett meg, és a Cyberstone közreműködésével magyarítva kerülhetett a hazai boltokba.

Így hát érdeklődve vettem kezembe a dobozt, már csak azért is, mert

640x480-as felbontásban tud megjeleníteni, de ez csak a nagyobb képernyőfelbontással dolgozóknak jelenthet gondot, mert így nem minden lesz tökéletesen olvasható.

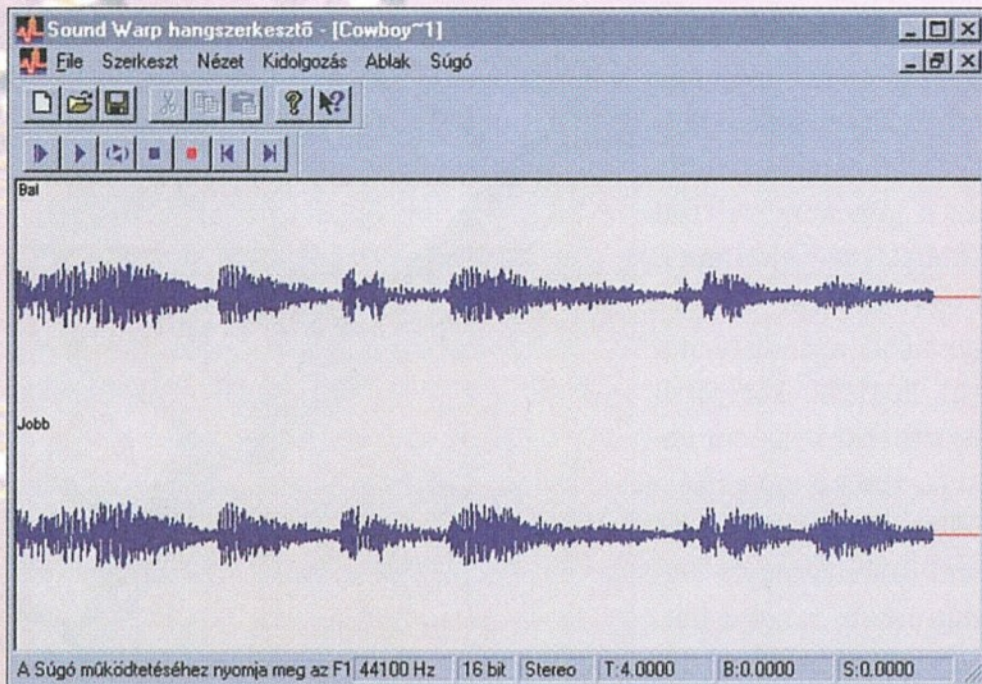
4 menüpont van: a Sávok, az Elrendezés, a Szerkesztő, és az Ütempult. Nézzük hát végig őket! A Sávokra klikkelve egy új ablakot kapunk, amelyben NBT formátumú, kész produkciókat tölthetünk be a 4 rendelkezésre álló sáv bármelyikére; ezek segítségével „forradalmat csinálhatunk bármelyik házibulin”.

Amit hasznosnak találtam, az a hangmagasság-szabályozó volt, de sajnos kipróbálása után a CD-minőségű minta egy kis recsegéssel is párosult. A program eme részéről bővebb felvilágosítást ad a Help, amire az ablak alján látható felirat hívja fel a figyelmünket: „A sűgő működtetéséhez nyomja meg az F1-et“.

Utoljára hagytam az Ütempultot, mert talán ez a NewBeat legjobb része. Csak azt nem értettem, hogy a borítón más hangszernevek szerepeltek, mint a valóságban, és itt aztán nem lehetett változtatni rajtuk. Talán a borítóterv készítése közben írták át a neveket, de ez nem is olyan fontos.

A használata nagyon egyszerű. Az adott hangszerrel egy sorban lévő karikák közül kell kijelölni, amelyiknél azt akarjuk, hogy megszólaljon. Amikor új ütempultot kérünk, akkor választhatunk 1 (4 ütem), vagy 2 (8 ütem) másodperceset. A tempón nem lehet változtatni, valószínűleg azért, mert a programhoz adott

hangszerek is ugyanilyen gyorsaságúak, és így minden mindenhez passzolni fog. Az ütempult saját formátumát (NBD) a NewBeat nem tudja felhasználni, viszont amikor az Export funkcióval WAV-vá alakítjuk, azt már annál inkább. Összesítve a dolgokat, azt mondhatom, hogy egy ma-



gas színvonalú programmal gazdagodott a hasonló szoftverek listája, ideértve a Technomakert, és a Music Makert is. A hardverfeltételek minimálisak: 486 DX2/66, 8 MB RAM, kétszeres sebességű CD-ROM-meghajtó, Windows '95 és egy egyszerű 8 bites hangkártya. A fordítás néhol

elég szerencsétlenül sikeredett, de ez amúgy cseppet sem zavaró. A forma nagyon megnyerő, jól megy a program stílusához, bár kétoldalt azt a zöld kivezélés-jelzőt jobban is meg lehetett volna oldani. A hangok tuti jók, és nagyon dús hatást érhetünk el velük.

Aki esetleg már nagyon benne van a zenélésben, annak szólok, hogy a Microforum demópályázatát hirdettet „Trancendental“ címmel. A zenéidet egy demókazettán kell eljuttatni hozzájuk. Nem biztos, hogy ez Magyarországon is érvényes, de azt hiszem, megéri utánanézni, hiszen az első díj 5000 dolcsi, egy Yamaha CS1x Control Synthesizer (ez egy nagyon király hangszer!), és még a következő Microforum-kiadványon is szerepelni fog a nyertes zenéje. Úgy vettem észre, ez a Yamaha szinti nagyon mehet kint, mert a második és a harmadik helyezett is ezt kapja. A határidő szeptember 30. Még van egy kis időtök...

Skywalker

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



PC Televízió PC Rádió PC video
MINDEN, MINDIG SZEM ELŐTT



MMMP
Multimedia Meeting Point
A MINOR CSOPORT TAGJA
AIMS-Lab
HIVATALOS VISZONTELADÓ

Viszonteladók jelentkezését is várjuk
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

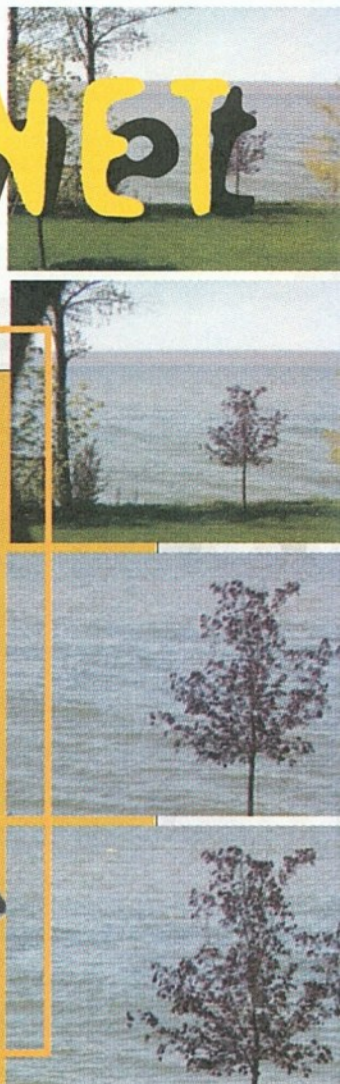
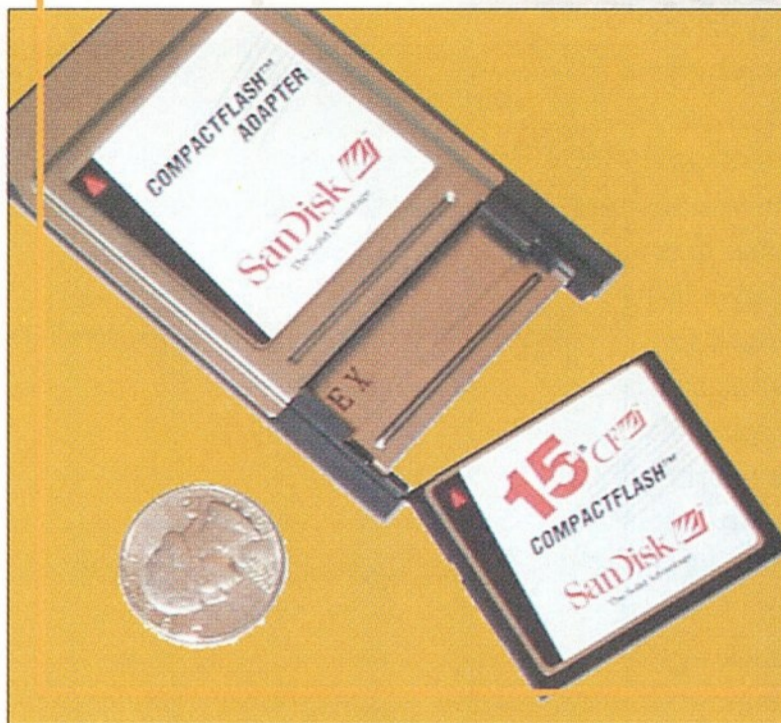
M VÍZÉTY VÍZÉTY

MÁSODIK MENET

Digitális Fényképezők

Tudásában és méretében egyaránt a legkisebb a DC20-as, amely fix fókuszos, 1 MB memóriája van, ami ráadásul nem is bővíthető, és a felbontása sem az a kimondott acélos. Amivel mégis többet tud a Musteknél, az az autofókusz, s a Kodak azért még mindig jól csengő név. Igaz, cserébe sokkal mélyebben kell a zsebünkbe nyúl-
ni.

Ha a DC20-as árához hozzáteszünk még egy Musteknyit, akkor már a DC25-ösnél tartunk. Ez a gép annyival tud többet az elődjénél, hogy kétszer akkora memóriája, amit ráadásul PCMCIA kártyával bővíthetünk is, van vakuja, tud 10 mp-es késleltetett expozíciót, de ami talán az egyik legfontosabb, hogy a hátlapján van egy 1,6 hüvelykes LCD,



Schuerue bácsinak 100%-ig igaza van, amikor azt írja, hogy az elvárásokat és a készülékek árát igazítanunk kell. Ezt az igazítást próbálja megkönnyíteni vagy épp megnehezíteni a Kodak, ugyanis digitális fényképezőgépeinek mind ára, mind tudása igen széles skálán mozog.

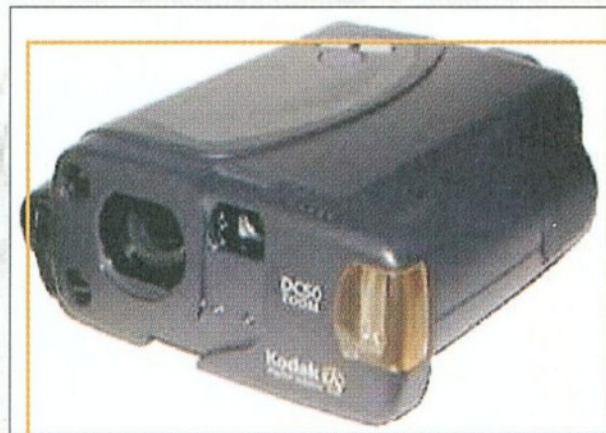
amin azonnal megtekinthetjük, hogyan sikerült a kép, nem kell előbb áttöltenünk a számítógépre.

Itt jön egy kisebb ugrás, ugyanis a következő fotómasina a PC-X hátsójain már régebben bemutatott – és azóta „kifutott” – DC40-es helyébe lépő DC50-es. Ez már sokkal komolyabb gép, sokkal komolyabb árért; valahol félúton van az amatőr és a profi készülékek között. Arra nem alkalmas, hogy feleslegessé tegye a hagyományos fényképezőgépeket, de arra már igen, hogy sok esetben (pl. multimédiás programok, web-oldalak, kevésbé igényes nyomdai kivitelezés stb.) helyettesítse, vagy legalábbis kiegészítse azokat. Erre leginkább az teszi alkalmasá, hogy felbontása 756x504 pixel, és nem csak a „humanoid zoom” (a fotós előre-hátra mászkál), hanem egy háromszoros gumioptika is segíti a képkivágás beállítását. 1 MB-nyi memóriájába 7-22 kép fér el, attól függően, hogy milyen tömörítést állítunk be.

Ennél is elgondolkodtatóbb paraméterekkel bír a Kodak DC120-as kamerája. A 850x984-es felbontású CCD képét ugyanis a készülék kicsit feltupírozza (saját fejlesztésű interpolációval) és így a kimenetén már 1280x960-os képek jelennek meg. 2 MB-os memóriájába (ami 2 és 10 MB-os kártyával bővíthető) a tömörítéstől függően 2-20 kép fér el. A 2 nem elírás, ugyanis a DC120-as tömörítetlenül is el tudja menteni a képeket. A „kicsit tömörített”, azaz a DC50-esnél is említett „best” minőségben már 7 képet tud eltárolni memóriájában. A DC25-öshöz hasonlóan a DC120-ason is van egy 1,6 hüvelykes LCD, amin azonnal megnézhetjük a képeket, és a kevésbé sikerülteket rögtön ki is törölhetjük.

A Mikropotól kölcsönkapott DC50-es és DC120-as tesztelése után nehéz szívvel váltam meg a gépektől, igencsak megkedveltem mindkettőt.

Giraffe





Külsőre a kamera a legkisebb és legolcsóbb tucatfényképezőgépre hasonlít, ami horozhatóság (még kis övtáska is jár hozzá), de még biztonságtechnika szempontjából is előnyös (valószínűtlen, hogy az utcán kitépjék a kezünkből). Áramellátását négy hagyományos (AA) ceruzaelem biztosítja, a kipróbálás ideje alatt nem kellett ezeket cserélni. Az elemek élettartama tovább növelhető, ha valóban csak a fényképezés során használjuk őket, az áttöltéskor pedig a mellékelt tápegységet használjuk áramforrásként. A gép alapértelmezésben figyel arra, hogy amennyiben egy percig nem használjuk, lekapcsolja magát, ez a funkció azonban kikapcsolható.

Két felbontásban rögzíti a képeket, JPEG rutint alkalmazva; 320x240-es, illetve 640x480-as mód között válogathatunk. A memóriája sajnos nem bővíthető, a nagyobb felbontásból tíz, míg a kisebb képekből 20 fér el a készülékben. A felbontás természetesen szabadon váltható, akár képenként is. A normál fókusz mellett megtalálható a makrófényképezés beállítása is. A kamerába iris-váltót (azt hiszem, magyarul ez rekeszszelesség) is beépítettek, ezt részben a megvilágítás, részben a távolság függvényében kell

beállítani. Igen, megvilágítás, mivel a kamerának nincs beépített villanófénye, sőt külső vakut sem lehet csatlakoztatni hozzá.

A fotókhoz a soros porton keresztül kommunikáló twain driver használatával juthatunk (csatlakozót adnak). A képek visszanezése azonban nem csak a PC-hez kötve lehetséges. A kamerán található speciális kivezetésen – és a mellékelt kábelén – keresztül hozzákapcsolhatjuk tv-, vagy videókészülékhez. Ez utóbbi esetben viszont előfordulhat, hogy csak fekete-fehér képeket látunk, ugyanis a kamera NTSC formában adja a jeleit, amelyeket csak a többnormás tv-k, videók képesek színesben visszaadni.

A készülék tetszetős ára mellé azonban néhány hátrány is társul. Leginkább a vaku, illetve külső vaku csatlakoztatási lehetőségének hiánya szomorított el. Így beltéri felvételeket csak gondosan bevilágított helységekben készíthetünk, és figyelni kell a hátulsó megvilágításból származó elsötétedés elkerülésére. A másik kissé idegesítő dolog, hogy gondosan meg kell választani a távolságot és a rekeszt, mert a gépnek nincs autofókusz (focus free lens) és ezért könnyen életlen kép lehet az eredmény. Némi rutin megszerzése után már sikerült néha eltalálni, lehet, hogy csak rá kell érezni?

A készüléket a Mixim Kft bocsátotta rendelkezésünkre, az ára pedig 39.900,- Ft. + ÁFA

Schuerue

A Mustek digitális kamerája alacsony árával elérhető közelségbe hozza a digitális fényképezést. Bár elvárásainkat is az árszínthez kell igazítani.



Mustek VDC-100

1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800

Internet: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák, az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

MIXIM

Kiegészítők:

GVC 1133 faxmodem (33.600bps), belső	15.400,-
GVC 1133 faxmodem (33.600bps), külső	18.200,-
Digitális kamera	39.900,-
Digitális fényképezőgép	39.900,-
Mustek monocolor kézi scanner	6.980,-
Mustek color kézi scanner	15.800,-
Mustek Paragon 600 dpi scanner	42.900,-
Mustek Paragon 800 dpi scanner	58.900,-

CD-újdonságok:

688(i) Hunter Killer	8.792,-
Betrayal at Antara	8.792,-
Bug Too!	8.792,-
Links LS 98	9.592,-
Little Big Adventure 2.	8.792,-
Three Dinky Dwarves	8.792,-
War Gods	8.792,-
World Wide Soccer	8.792,-

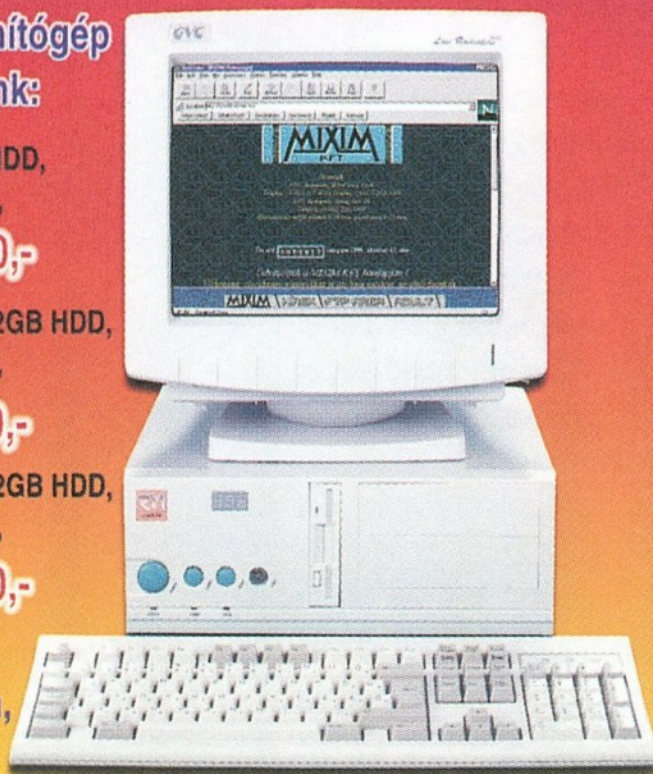
Egyéni igény szerint kialakított számítógép konfigurációk! Aktuális ajánlatunk:

R&M Pentium133, 14" color SVGA monitor, 2GB HDD, S3 Trio64 1MB videokártya, 16MB RAM, baby ház, billentyűzet **134.300,-**

R&M Pentium166 MMX, 14" color SVGA monitor, 2GB HDD, S3 Trio64 1MB videokártya, 16MB RAM, baby ház, billentyűzet **162.100,-**

R&M Pentium200 MMX, 14" color SVGA monitor, 2GB HDD, S3 Trio64 1MB videokártya, 16MB RAM, baby ház, billentyűzet **179.200,-**

Termékeinkre 1 év garanciát adunk! Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!



DINKIE DINO gondoskodó játék

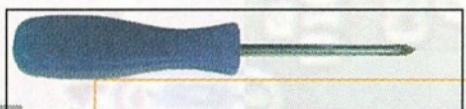


Neveld fel saját kis elektronikus dinoszauruszodat, aki éhes, szomjas, szundikál, játszani akar - szóval pont úgy viselkedik, mint bármelyik állatkölyök.

3.680,-



M VÍZÉLY



Házi Barkács

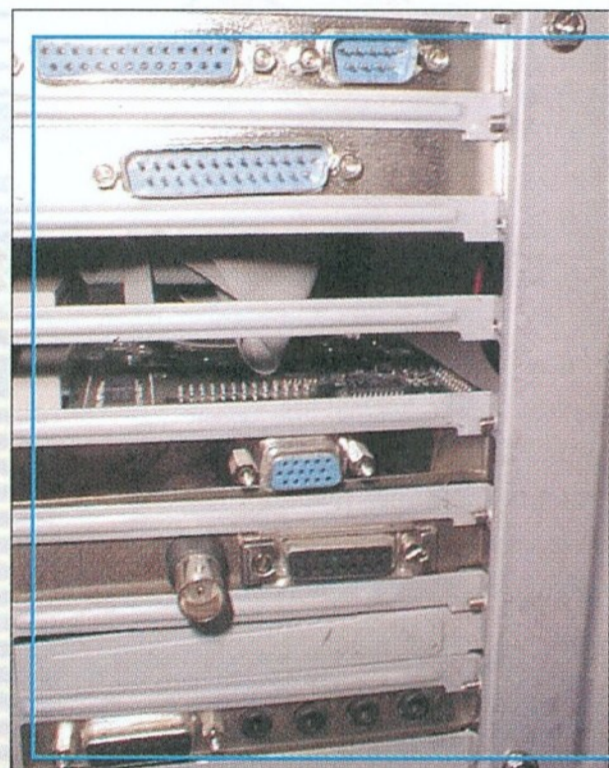
A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat adni, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat, és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. **Nem lehet újságikkben számítógép szerelőt képezni,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

Már elég régen elkalandoztam az eredetileg kitalált „rakjunk-össze-elméletben-egy-számítógépet”-sémától. Mr. Chaos erélyes felszólítására most visszatérek félbehagyott konfigurációinkhoz. A továbbiakban is lehet azonban levelet írni bármilyen hardware témában, azt persze nem ígérhetem, hogy minden kérdésre (kielégítő) választ adok, hiszen rengeteg olyan témakör van, amelyben nem rendelkezem a megfelelő ismeretanyaggal.

Utoljára ott tartottunk, hogy a gépünk összes belső alkatrésze beszerelve, ugrásra készen figyel a házban, az alaplap, a kártyák, floppy, CD-ROM és a merevlemez(ek) is. A következő lépésünk a külső perifériák bekötése lesz. A házat egyelőre hagyjuk nyitva, hiszen szinte biztos, hogy még kénytelenek leszünk beleturkálni (ha mást nem, akkor valamelyik LED csatlakozóját biztosan sikerült fordítva rádugni az alaplapra, és nem fog világítani). A különböző perifériákat célszerű olyan sorrendben csatlakoztatni, hogy a mozgó alkatrészek (pl.: egér, kézi scanner) legyen az utolsó, mert így nem gubancolódik be a kábele a többi közé, megmarad az eszközök szabad mozgástere.

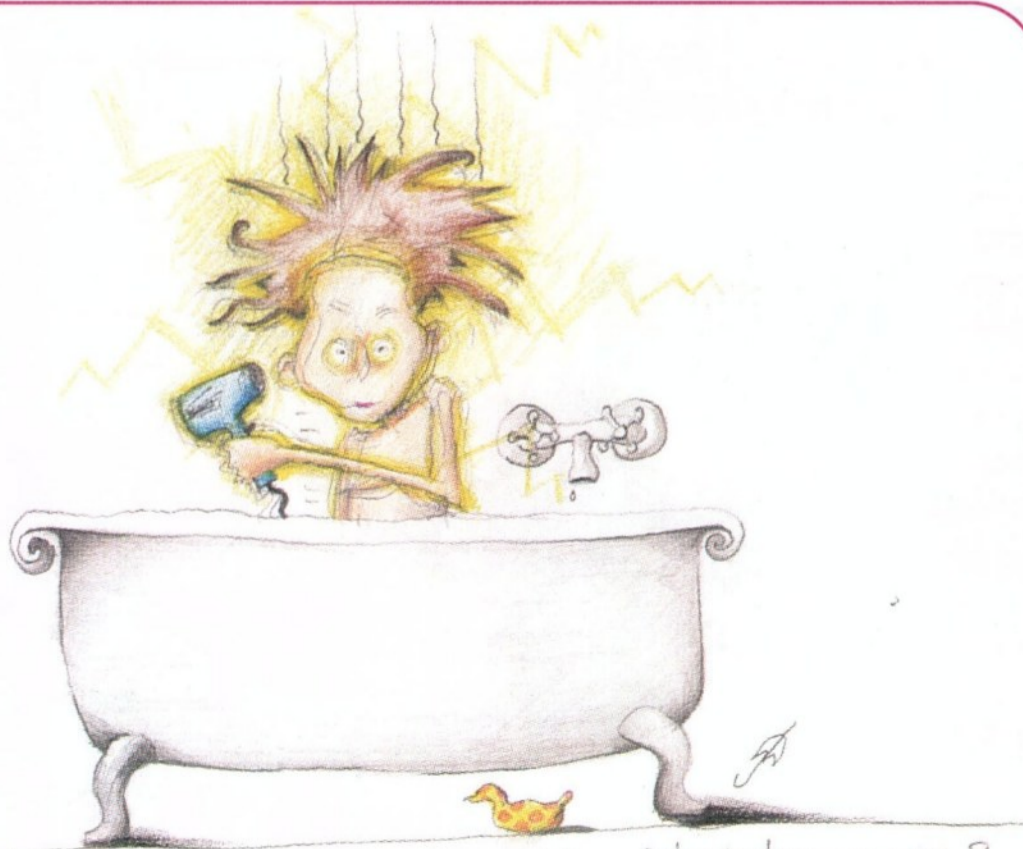
A soros és párhuzamos kábelvégek csatlakozása egyértelmű és eltéveszthetetlen, kivéve azt az esetet, mikor a printerport egy elosztódobozhoz csatlakozik. Vannak ugyanis olyan elosztók, amelyeken a gépektől jövő kábelek 25 pólusú apa (tüskés) aljzatba illenek, vagyis pontosan olyanba, mint a gépen a hosszú soros. Ehhez speciális kábelre van szükség, mivel a párhuzamos összekötő kábel a dobozra nem csatlakoztatható, soros összekötő kábel pedig nem lesz képes kommunikálni (hiszen abban csak kilenc ér van), arról nem is beszélve, hogy az a gép printerportjára nem is köthető. Talán nem kellene mondanom, de amennyiben két soros eszközt is csatlakoztatni kívánunk a gépünkre, a beszerzések során figyelni kell arra, hogy az egyiknek kilenc, a másiknak huszonöt pólusú csatlakozója legyen, vagy álljon rendelkezésre a megfelelő adapter. A fizikai csatlakoztatás teljesen egyértelmű a csatlakozók formai kialakításának köszönhetően. A tüskés csatlakozósor elég nehéz, de nem lehetetlen elhajlítani, mindenesetre nem kell erővel nekiveselkedni.

A monitor esetében már más a helyzet, ebben ugyanis három sorban állnak a tüskék (mármint a VGA esetében, de kétlem, hogy sokan használnának ennél régebbi monitort), ezért nagyobb az esélye, hogy ferdén tartva a csatlakozót egy másik furatba kerül a tűske, és miközben a helyére próbáljuk tolni, meghajlik. Ez a veszély különösen azoknál a monitoroknál fenyeget, ahol nincs kihasználva minden kommunikációs csatorna, amely a kártyán rendelkezésre áll, és a megfelelő tűske sincs a helyén. Az ilyen elhajlítgatás általában valamilyen képhiba formájában jelentkezik, legtöbbször a

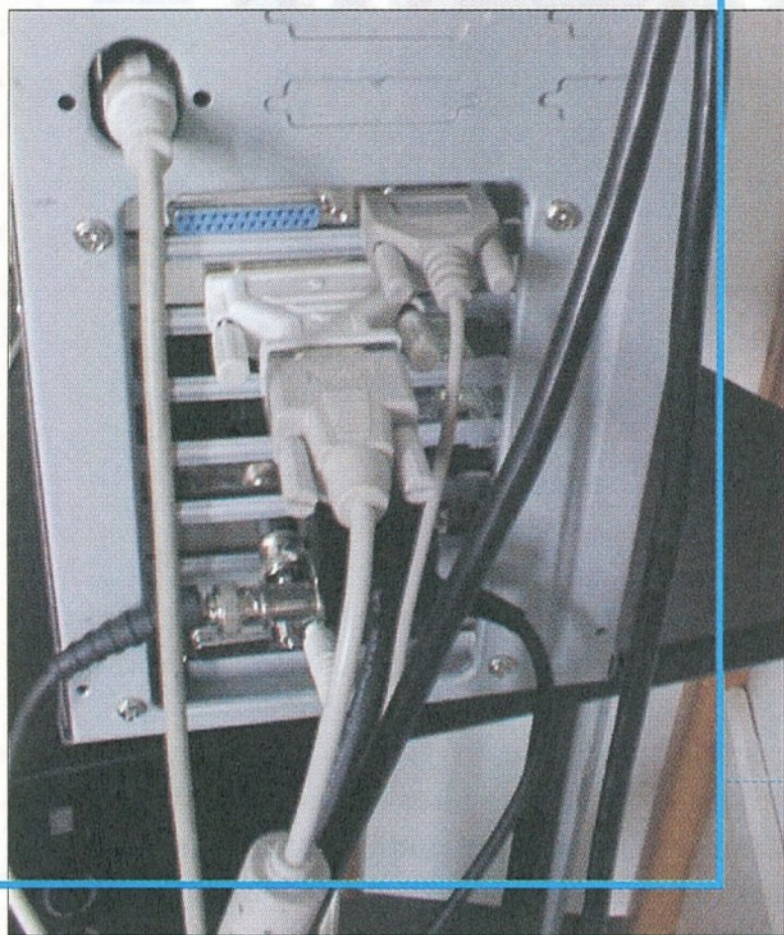


szinkronjel csatlakozója hajlik el, és futó kép lesz a „jutalom”. A hiba helyrehozatalához ekkor egy műszerészfogó szükségeltetik, amelynek lapos és hegyes fejével visszaterelgethetjük az elhajlott lábacsokát, természetesen óvatosan és finoman, különben törnek. Amennyiben ilyen malőr esne velünk, akkor irány a szerviz. Akik szerencsésebbek és a monitorukról is leválasztható a kábel, ilyen esetben mindig figyeljenek arra, hogy a saját javított kábelüket vagy valóban a monitorukhoz való kábelt kapjanak vissza. Előfordult ugyanis, hogy két ilyen, látszólag egyforma, de eltérő típusú kábelt elcseréltek, és az egyik monitor hibátlanul működött, míg a másik mindenféle érdekes problémákat produkált (hol színesben, hol monokrómban indult el stb.). Ennek oka, hogy azok a vezetékek, melyeket az adott típus nem használ ki, esetleg benne sincsenek a kábelben.

A hagyományos billentyűzetcsatlakozó hibás beillesztése csak brutális fizikai erővel lehetséges, formai kialakítása csak egyféle módon engedi bekötni. A csatlakozón lévő jelölésnek – ez legtöbbször egy nyíl, de van, ahol csak a fémgyűrűn látható benyomódás – az alaplap síkjára merőlegesen, azzal átellenes oldalon



...TUDTA, HOGY A NEDVES HAJ SÉRÜLEKENYEBB?



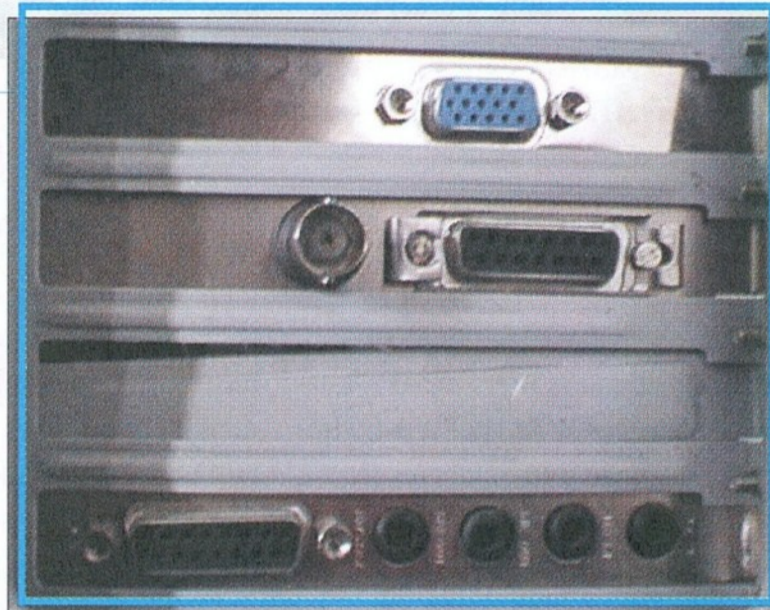
lentyűzet-, valamint egérsatlakozók esetében lényegében ugyanaz a helyzet, mint a hagyományos billentyűdugasznál, csak arra is kell figyelni, hogy az egér- és a billentyűaljzat nem cserélhető fel. Vagyis: egeret az egérlyukba, billentyűt a keyboard-lyukba.

Nézzük most a hangkártyákat és társaikat, vagyis azokat az eszközöket, amelyek jack-típusú dugókat használnak. Nem igényelnek különösebb figyelmet, de arra azért figyeljünk, hogy teljes hosszukban be kell tolni őket az aljzatba. Találkoztam ugyanis olyan esettel (többnapos, a város több pontját érintő, és a kiszállásos javítás miatt végül igen drága reklamációs ügyről volt szó), ahol kiderült, hogy a hangkártya és az aktív hangfalak

kell lennie. Egy dologra kell figyelni (bár ez szinte csak agyonhasznált alaplapok, és régi billentyűzetek esetében fordul elő): a csatlakozónak fixen kell állnia az aljzatban, ha nagyon könnyen mozog, „játéka” van egy vagy több irányba, akkor kitágult az alaplapi aljzat vagy a csatlakozófej, és mindkettő bosszantó kontakthibák forrása lehet a továbbiakban. A PS/2 típusú bil-

egyaránt hibátlanok. Mindössze a hangkártya melletti slotból kellett átrakni máshova a nagy csatlakozófejeket fogadó speciális kártyát.

A modemek csatlakoztatása – függetlenül attól, hogy külső, vagy belső modembről van szó – azonos módon történik. Fontos, hogy a falból



érkező vezeték (vagyis a vonalat) és a továbbmenő telefon vezetékét a saját helyükre csatlakoztassuk, ellenkező esetben, modemtípustól függően, a legextrémebb hibákat képes produkálni vagy csak egyszerűen nem találja a vonalat.

A hálózati (nem az elektromos, hanem a NETWORK) kábelek csatlakoztatása teljesen egyértelmű feladat, bár maga a kábelezés elég sok buktatót tartogathat, de erről majd külön.

A perifériák és a számítógép áramellátásának megteremtése a csatlakozás fizikai kivitelezése szempontjából teljesen egyértelmű feladat. Néhány dologra azonban nem árt odafigyelni. Ha a gépen belül sok fogyasztó foglal helyet és még a monitort is a gép tápján keresztül „etetjük”, előfordulhat, hogy nem mindig indul el a gép, vagy egyes belső perifériák nem kelnek mindig életre. Ennek leginkább a tápellátás elégtelensége lehet az oka. A mai „remek” tajvani házak, különösen a legolcsóbbak, elég gyengécske táppal kerülnek le a gyártósorról. Ha a monitor és a nagyobb fogyasztású perifériák egyszerre indulnak el, akkor a bekapcsoláskor jelentkező, a

működés alattinál lényegesen nagyobb áramfelvételi csúcsok összeadódnak és a tápegység nem képes kiszolgálni mindent egyszerre. Ekkor vagy lezár a biztosíték (már ha van a tápban ilyen), vagy egy-két dolog egyszerűen nem indul el (pl. az egyik vinyó késve vagy egyáltalán nem pörög fel). Erre igazándiból azok számíthatnak, akik új házba régi vinyókat szerelnek és/vagy nagyobb fogyasztású régi monitort használnak. A legtöbbször az már segít, ha a monitort külön

(a 220-ról közvetlenül) tápláljuk. **Nagyon fontos a tápegység csatlakoztatása előtt meggyőződnünk arról, hogy a feszültségválasztó kapcsoló az európai 230V állásban van.** Abban az esetben, ha az amerikai 110V hálózati feszültségre állított tápegységre ráengedjük a 220-at, akkor a táp hátából valószínűleg tömör fehér atomfelhő fog előgomolyogni. Ez a kellemetlen szaglószeri élményen kívül legalább két-három ezer forintos kiadást is jelent. Ritkább esetben a tápegységnek van beépített és jól működő védelme; ekkor csak annyi az eredmény, hogy a táp nem indul el.

Amint mindent bekötöttünk, bekapcsolhatjuk a konfigurációt. Ha feléled, semmi gond; ha egyáltalán nem indul, akkor az áramellátás vagy – ha a tápventillátor pörög, de semmi nem moccan – az IDE-vinyók környékén kutakodjunk a hiba után. A fordítva csatlakoztatott merevlemez ugyanis teljes leállást is előidézhet.

Mivel nagyon a végére jártam a helynek, a füttyögéses kommunikációval és a beállítási procedúrával legközelebb foglalkozunk.

Schuerue

JOYSTICK

Firebird

masszív
törésbiztos
kivitel

1 év teljeskörű garancia
ergonómikus karkialakítás
plug&play



www.pixel.hu

PIXEL

Multimédia 1088 Bp. Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail: pixel@mail.matav.hu

GRAVIS

M VÍZÉLY

Internet

Webesnek áll a világ

Ahogy ígértem a múltkori számban, most megnézzük, mitől site a site, illetve elmerülünk a table (táblázat, nem asztal) cell-jei közt. Mindjárt, mindjárt...

Kezdjük az elején. Már a sorozat második cikkében (PC-X, 1997. április) is pedzegettem, hogy érdemes olyan oldalakat készíteni, amik küllemükben és tartalmukban egyaránt elérnek egy színvonalat. Erre egyre több a példa a Weben, persze most elsősorban olyan oldalakra gondolok, amiknek fenntartói nem profik, hanem műkedvelők. Az elvileg magától értetődik, hogy a szakemberek jót alkotnak. (Kérdés persze, hogy kit nevezünk szakembernek...) Legfontosabb talán az ötlet, azaz a site témája. Kénytelen vagyok ismétlésbe bocsátkozni: nem érdemes az arc képedet felrakni (egész alak is kizárva), megspékelve rövid és velőtlen életrajzoddal. Amit érdemes felrakni, az valami olyan, amit csak te tudsz, valami, ami mást is érdekelhet. Ha úgy érzed, nincs ilyen (vagy csak nem tudsz róla), még mindig ott van

az internet vagy más forrás, ahonnan összegyűjthetsz ezt-azt. Sok ember annak szenteli (cyber)életét, hogy mások munkáit összerakosgassa (virtuálisan persze, linkek segítségével), és így vonzzon saját oldalára sok-sok információra éhes embert.

Bármilyen témát válassz is, nem árt szem előtt tartanod a következőket:

1. Fontos a tartalom, de ne feledkezz meg arról sem, hogy a grafikával támogatott oldal kedves a szemnek és megkönnyíti az információ befogadását, rendszerezését. De vigyázz, a túl sok grafika lassíthatja és akár olvashatatlanná is teheti az oldalakat. Különösen érdemes odafigyelni a hátterekre, ezek használata a kezdő webeseknél nagyon elterjedt, de általában több rosszat tesznek, mint jót (mondom én, amikor nem is oly rég mutattam meg, hogy kell ilyeneket készíteni, bocs). Ha mégis használsz hátteret, győződj meg róla, hogy jól látszódik a ráírt szöveg minden felbontásban és színmélységben. Ne feledd, vannak olyan elvetemültek (pl. rengeteg Apple-felhasználó), akik nem átnézik 640x480 felbontás mellett 256 színnel böngészni. Apropó 256 szín: nem árt, ha mindjárt a kezdet kezdetén megszokod a Web 216 színét (technikai okok miatt nem jön ki még 256 sem) és próbálsz ezekkel dolgozni. Ha nem így teszel, érhet pár kellemetlen meglepetés. Előfordulhat, és ez bizony bocsánatos bűn, hogy nem érzel erős késztetést a grafikus tervezés rejtelseinek feltárására. Ebben az esetben csak azt tanácsolhatom, hogy oldd meg a design kérdését jól áttekinthető, esztétikus oldaltervezéssel a pusztán HTML lehetőségein belül. Az ikon-, választóvonal-, gomb- és más efféle csodás gyűjteményeket kerüld el messziről, ha nem akarsz égni. De komolyan.

3. Próbáld oldalaidat áttekinthetően elrendezni és linkekkel összekapcsolni saját oldalaidon belül és kívül egyaránt, elvégre ez lenne a Web egyik lényege, ugye?

4. Érdemes mindenben szűkszavúnak lenni azért is, mert az emberek, érthető okok miatt, nem szeretnek monitorról olvasni.

Na, most jöhet a table. Alapállásban a table arra való, hogy rendezett és minden felbontásban (nagyjából) ugyanolyan kinézetű oldalakat csinálhassunk. Azonban a HTML fejlődésével a table is egyre esztétikusabb és ravaszabb megoldásokkal kecsegteti a felhasználót. Nézzünk egy alap table-t.

```
<table>
<tr>
<td>
</td>
</tr>
</table>
```

A <tr> töri a sorokat, a <td> az oszlopokat. Ha írsz valamit a <td> után, a table már is működik.

```
<table>
<tr>
<td>
PC-X
</td>
</tr>
</table>
```

Mentsd el és próbáld ki. Na de ez még semmi, lássuk a következőt. Előbb a HTML (1. ábra), aztán a magyarázat.

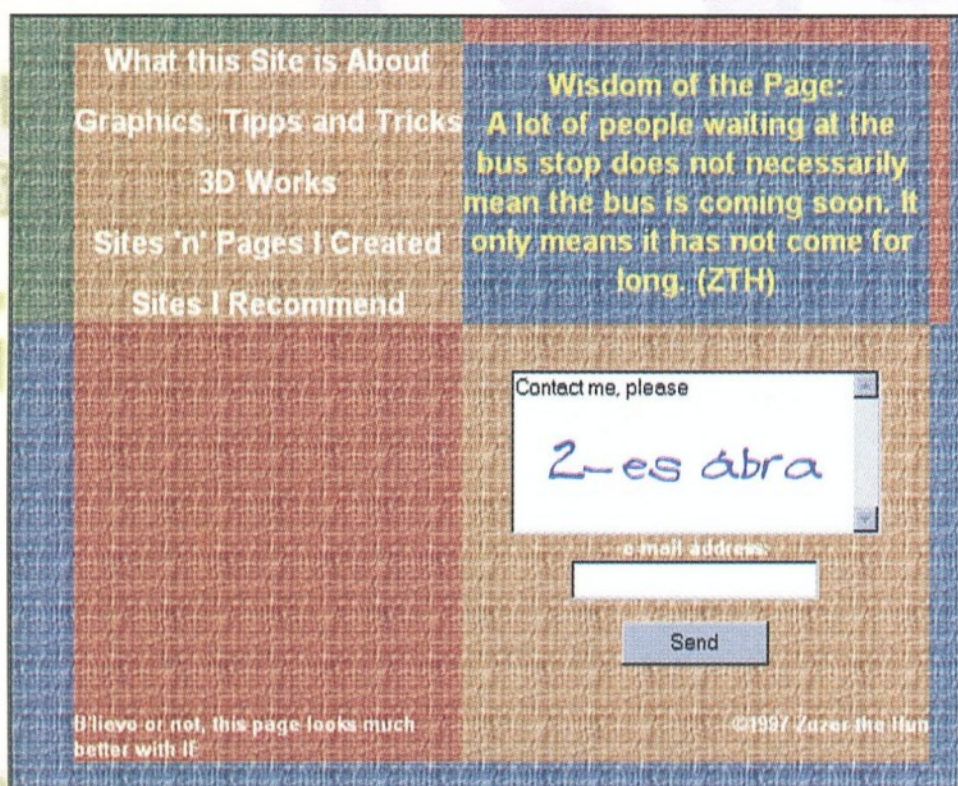
Mindez talán első pillantásra egy kicsit megednek. Viszont van egy kész table-öd, amit felhasználhatsz ugyanígy, vagy átalakíthatsz, ha éppen úgy tartja úri kedved. Azt hiszem, azért előbb-utóbb ki lehet venni a table fő alkotóelemeit, ezek a sorok és az oszlopok, amik cellákat (cell) alkotnak, ebben van aztán maga az objektum, ami lehet akár szöveg, akár kép.

Tipp1:

Még szebbé teheted a table-t, ha image-háttérrel raksz vagy az egész table és/vagy az egyes cell-ek alá. Példa erre a cett17.elte.hu, ahol én követtem el hasonló dolgot (2. ábra). Itt

```
<body bgcolor="#D8E5AB" text="#008080">
<center>
<table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" width="600" bgcolor="#808000">
<tr> Sor1
<td bgcolor="#000000">&nbsp;</td>
<td width="50" bgcolor="#D8E5AB">&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr> Sor2
<td bgcolor="#D8E5AB">&nbsp;</td>
<td width="50" bgcolor="#008080">&nbsp;</td>
<td align="center"><h1><font size=7>PC-X</font></h1>
</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr> Sor3
<td bgcolor="#000000">&nbsp;</td>
<td align="center" width="200" bgcolor="#008080"><h1><font size=7
color="#808000">PC-X</font></h1></td>
<td bgcolor="#008080">&nbsp;</td>
<td bgcolor="#008080">&nbsp;</td>
</tr>
<tr> Sor4
<td bgcolor="#000000" width=10>&nbsp;</td>
<td bgcolor="#000000" width=10>&nbsp;</td>
<td bgcolor="#000000" width=10>&nbsp;</td>
<td bgcolor="#000000" width=10>&nbsp;</td>
</tr>
</table>
</center>
```

1-es ábra



nem csináltam mást, mint ugyanazt a szövetszerű image-et színezgettem és raktam be az oldal, a table és a cell-ek háttérének. A tanulságos ebben az, hogy ha ugyanakkorák a háttérnek használt képek, a browser szépen bepar-kettázza velük az oldalt, varratmentesen, ahogy azt kell. Van egy kis bibi, csak az Internet Explorer 3-as és a Netscape Communicator (4-es) browserek ismerik a cell image-háttér-et.

Tipp2:

Azok, akiknek gyengébb az idegzetük, jól teszik, ha beszereznek egy olyan HTML-szerkesztőt, ami megkönnyíti, szinte élvezetessé teszi az amúgy –valljuk be – néha unalmas table-összerakosgatást. Ilyen az általam is előszeretettel használt Frontpage, ami nem csak összerakja, de közben mutatja is a table-t, többé-kevésbé valóságként.

Tipp3:

Néhány browser (pl. a Netscape) nem szereti a TABLE ALIGN taget. Tehát ha az egész table-t középre akarod zárni, akkor CENTER vagy <DIV ALIGN=CENTER> taggel old meg a dolgot.

Tipp4:

Gondolj arra, hogy nem minden browser támogatja a table-t (igaz, nagyon régiek kell ahhoz lennie). Mindenesetre rakd ki az oldalra, hogy milyen browserrel érdemes nézni. Na, ennyi mostanra. A következő részben továbbképezzük magunkat grafikailag, nevezetesen megtanuljuk, hogyan és milyen gombokat lehet csinálni. Ez már bizony grafikailag erősen támogattott design lesz. Addig is minden jót; ha van kérdés, miegymás, írjatok!

Zuzer the Hun
halmos_z@osiris.elte.hu

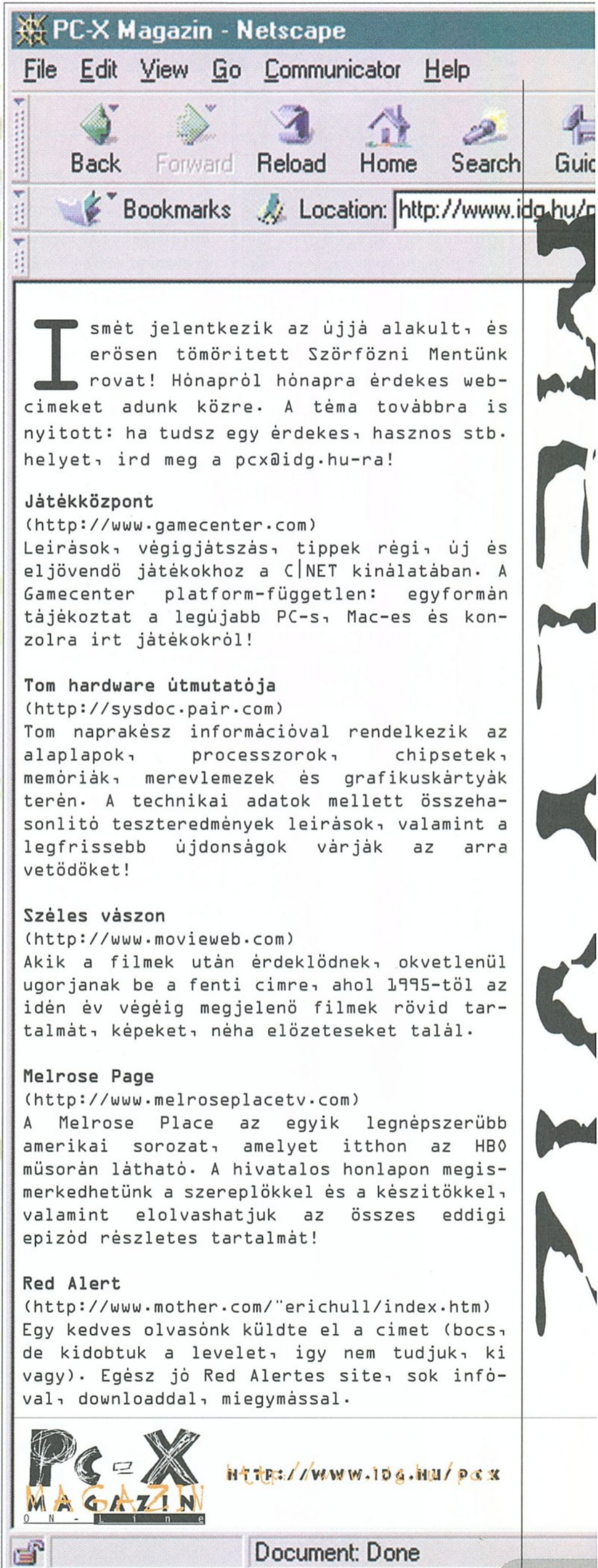
Szótár:

Content (főnév)

Tartalom, azaz minden, amiről egy site szól. A profik mostanában sokat filóznak, hogy a multimédia vagy a content felé megy-e (menjen-e) el inkább a Web. Az előbbit a sáv szélesség, az utóbbit az embereknek a monitor-olvasástól való tartózkodása akadályozza. Nemrég láttam egy hirdetést az egyik kereső oldalán: „a Web tele van színes, szagos, világító és zenélő gombokkal. De hol van a content? Kiklikelj ide.” De nem klikkeltem, mert engem jobban érdekelnek a... gombok.

Designer (főnév)

Grafikus tervező, ő rakja össze az oldalakat izlésesen, ez a weben sokszor azt is jelenti, hogy szinte mindent ő csinál, ami egy oldalon megjelenik, kivéve a content-et.



Ismét jelentkezik az újjá alakult, és erősen tömörített Szörfözni Mentünk rovat! Hónapról hónapra érdekes web-cimeket adunk közre. A téma továbbra is nyitott: ha tudsz egy érdekes, hasznos stb. helyet, ird meg a pcx@idg.hu-ra!

Játékközpont

(<http://www.gamecenter.com>)
Leírások, végigjátszás, tippek régi, új és eljövendő játékokhoz a C|NET kínálatában. A Gamecenter platform-független: egyformán tájékoztat a legújabb PC-s, Mac-es és konzolra írt játékokról!

Tom hardware útmutatója

(<http://sysdoc.pair.com>)
Tom naprakész információval rendelkezik az alaplakok, processzorok, chipsetek, memóriák, merevlemezek és grafikuskártyák terén. A technikai adatok mellett összehasonlító teszteredmények leírások, valamint a legfrissebb újdonságok várják az arra vetődőket!

Széles vászon

(<http://www.movieweb.com>)
Akik a filmek után érdeklődnek, okvetlenül ugorjanak be a fenti címre, ahol 1995-től az idén év végéig megjelenő filmek rövid tartalmát, képeket, néha előzeteseket talál.

Melrose Page

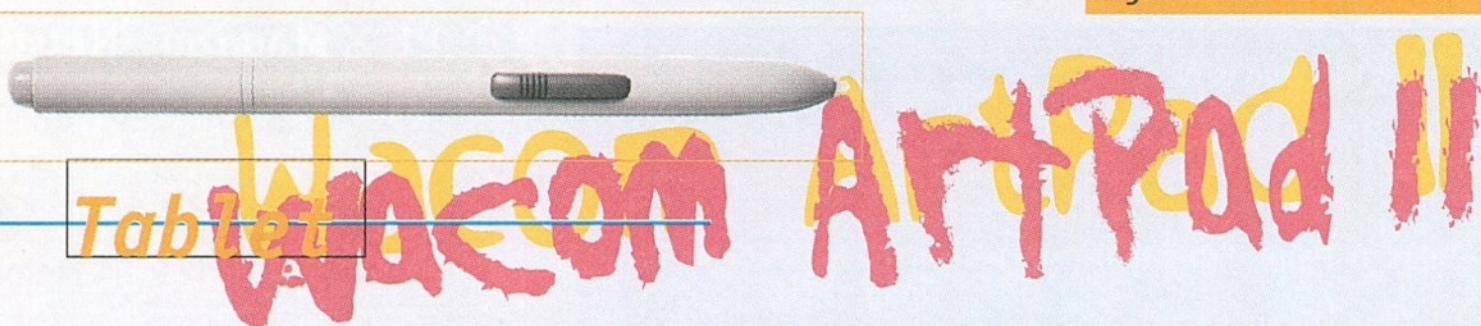
(<http://www.melroseplacetv.com>)
A Melrose Place az egyik legnépszerűbb amerikai sorozat, amelyet itthon az HBO műsorán látható. A hivatalos honlapon megismerkedhetünk a szereplőkkel és a készítőkkel, valamint elolvashatjuk az összes eddigi epizód részletes tartalmát!

Red Alert

(<http://www.mother.com/~erichull/index.htm>)
Egy kedves olvasónk küldte el a címet (bocs, de kidobtuk a levelet, így nem tudjuk, ki vagy). Egész jó Red Alertes site, sok infóval, downloadal, miegymással.



MÍZÉLY



Egy számítógéppel dolgozó neves grafikus egy újságíró arról faggatott, hogy szerinte mi manapság az álom-PC egy szakember számára.

A grafikus szépen sorra vette a gépet, a monitort, a különböző perifériákat, míg el nem ért a mutatóeszközökhöz. Mikor az újságíró furcsán nézett, így folytatta: „Szándékosan nem mondtam egeret! Az egér rosszat tesz a kéznek, és egyébként is: rajzolni vele olyan, mintha egy dróton lógó tégladarabbal akarna falra festeni! Használjon tabletet!”

És megnevezte kedvenc Wacom tabletjének típusát. Micsoda véletlen! A PC-X elkészültében is éppen egy hasonló (digitalizáló) tábla játszik aktív szerepet! A hazai disztribútor, a Micropo, július elején bemutatótermébe invitálta előbb a sajtó, majd a grafikusszakma képviselőit, hogy bemutassa a Wacom cég újdonságait. A megjelentek két táblát próbálhattak ki a helyszínen, köztük az új ArtPad II-t, amelyből egyet kölcsönkértem, hogy a szerkesztőségben élesben is kipróbálhassam!

A két legfontosabb dolog, amit ezekről a táblákról tudni kell, hogy zsinór és elem nélküliek. Az előbbi teljesen szabad használatot biztosít: pont ugyanúgy rajzolhatunk vele, mint kedvenc ceruzánkkal vagy tollunkkal! Utóbbi inkább kényelmi szempont: nem kell ilyesfajta dolgokkal bíbelődni. A tollak többsége 256 szinten nyomás- és dőlésszögérzékeny! Felbontásuk nagyságrenddel nagyobb az egérénél: 2540 lpi, míg pontosságuk fél milliméteren belül van!

A tabletekkel kapcsolatban leggyakrabban hangoztatott kifogás az ár. Éppen ezt igyekeznek a Wacom darabokra zúzni az ArtPad II-vel, amelynek ÁFA nélküli ára – júliusban – mindössze 36.900,- Ft volt! A komplett csomag tartalmaz egy soros portra csatlakoztatható, A6-os méretű táblát, amely alig foglal helyet az asztalon (körülbelül akkora, mint egy egérpár). Aktív rajzterülete 128x96 mm, amelyre képes az akár egész képernyőt vagy tetszés szerinti részét leképezni! Ez azt jelenti, hogy bár ez egy kis terület, mégis kényelmesen lehet rajta dolgozni. Ebben



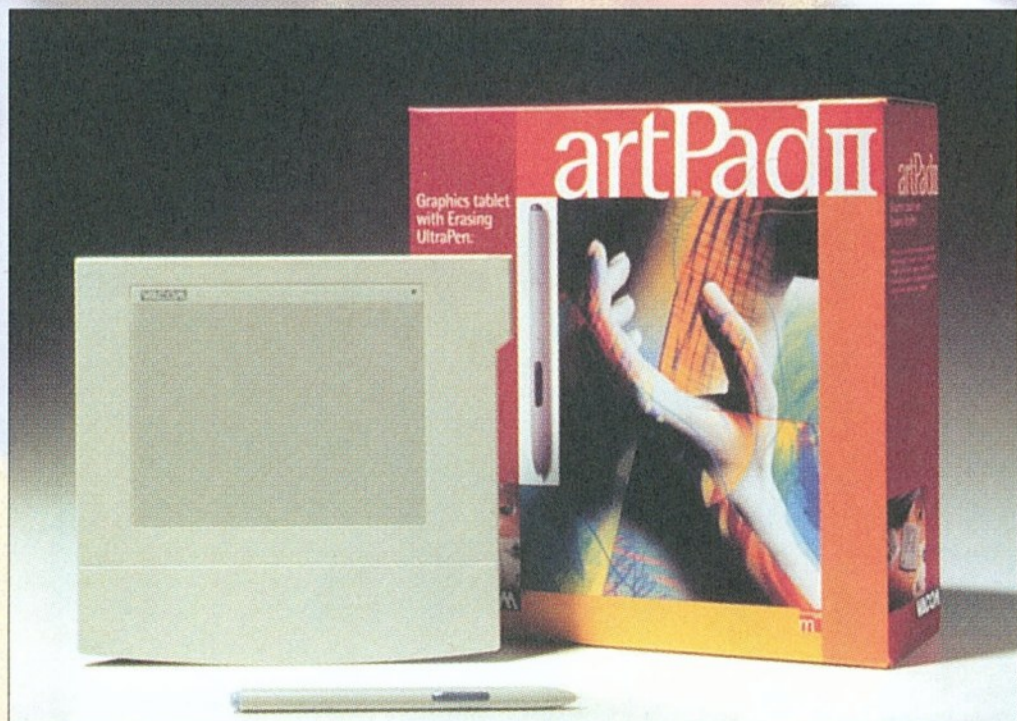
aktív szerepet játszik a pehelykönnyű, Ultrapen Eraser névre hallgató toll, amely szintén a szett tartozéka. Azt hiszem, a „ceruza” szó találhatóbb volna, hiszen az Eraser szenzációs újdonsága a tetején található radírgomb: elég megfordítanunk, és máris előhívtuk az adott rajzprogram törlőfunkcióját! A hegyen és a radíron kívül még két, természetesen konfigurálható gombot találunk az oldalán. A dobozban a kötelező felszereléseken (adapter, ceruzatartó) megtaláljuk a Fractal Design Dabbler 2 programot, illetve a Kai's Power Tools 3 SE (Special Edition, értsd: kicsit butított) verzióját! A szoftverválasztás azért is érdekes, mert amennyire az ArtPad II a komolyabb táblák hasonló tudású kisöccsének tekinthető, pont ugyanez a viszony áll fenn a Dabbler és a híresebb Painter között! A Dabbler egyébként egy könnyen használható, egyszerű kezelőfelülettel rendelkező, kiváló rajzprogram. Nemcsak kezdők, de azok is előszeretettel használják, akiknek a Painter egy kicsit nagy falatnak számít, hiszen annak a konfigurációigénye

sokkal nagyobb. A Kai's Power Toolst, gondolom, senkinek nem kell bemutatni, hiszen közismerten az egyik legkiválóbb képi effektusgyűjtemény. A 3 SE az új 3-as verzió öt legfontosabb részébe enged bepillantást.

És most a személyes tapasztalatokról. Az összes rendelkezésemre álló programmal (Adobe Photoshop, CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT, Fractal Design Painter 4, Fractal Design Dabbler II, Paint Shop Pro 4) kipróbáltam és mindenhol jelesre vizsgáztam. Csak szuperlatívuszokban tudok róla beszélni. Például CorelDRAW-ban használtam egy olyan munkához, amelynek első felét egérrel csináltam. A tablettel összehasonlíthatatlanul hatékonyabban lehetett dolgozni! De ugyanígy hozhatnék példákat a többi programból is: semmi nehézséget nem okoz. Nagyon egyszerű vele jópofa animációkat csinálni Dabblerben, és mennyivel egyszerűbb a retusálás Photoshopban! Kell egy kis idő, amíg az ember elszokik az egértől, aztán minden megy, mint a karikacsapás. Észrevettem egy érdekes dolgot: egy idő után sokkal kevesebbet használtam az Undo-funkciót, azaz pontosabban tudtam vele dolgozni, és jóval kevesebbet rontottam. Szóval, nekem nagyon a szívemhez nőtt, és nagyon sajnálom, hogy a tesztperiódus végén vissza kell adnom.

Aki bővebbet szeretne megtudni akár a Wacom táblákról, akár a tollakról, keresse Somogyi Absát vagy Horváth Esztert a Micropo-nál (1065 Nagymező u. 51.) a 153-0111-es telefonszámon.

TRf



**AMERIKÁBAN HIÁNYCIKK.
JAPÁNBAN TÖMEGHISZTÉRIA.
NÉMETORSZÁGBAN A LEGKERESEETTEBB JÁTÉK, DE NINCS.**

Nálunk van, de nem adunk ingyen
csak: 2.480,- Ft-tól 3.680,- Ft-ig, no meg az ÁFA



Ez a **TAMAGOTCHI** a virtuális háziállat.

XIV. Erzsébet királyné útja 40. H-P: 10-18-ig; Tel.: 221-6039
VIII. Szigony utca 9. H-Sz: 10-16; Cs: 10-17; P: 10-14; 334-3153

Bővebb információ: www.tamagotchi.hu

Júniusi számunk nyertesei

Warner - Jamaica:

Dávid István, Győr
Füzér Tamás, Hatvan
Rónaszéki Endre, Budapest
Saskői János, Budapest

Júniusi számunk nyertesei

Polygram - Bon Jovi 2. szöveglémeze:

CD: Milisits György, Győr
Kazetta: Lévai Zoltán,
Berettyóújfalu
Györi Péter, Kapuvár

Intercom plakát:

Borza Tamás, Budapest
Fülöp József, Budapest
Németh László, Budapest

Fekete Andrea, Petőfi-
szállás
Fekete Viktor, Tiszavasvári

Beavis & Butthead:

sapka (bocs, nem pólót
kaptunk): Fekets Gábor,
Zalaegerszeg

Kitűző: Arató András,
Babócsa

Szabó László, Nyirbátor
Halász Gyula, Budapest
Pntér Tamás, Maracali
Kókai László, Kiszombor
Szigeti Norbert, Sziget-
szentmiklós

Kozma László, Abda
Németi László, Bp.
Kiss Gergely, Bp.
Eller Péter, Mosonmagya-
róvár

**SPIELER TITÁN
MMX SZÁMÍTÓGÉP**
ha MINŐSÉGRE van szüksége!

TYAN TITAN alaplap, Intel
83430TX chipset, 75-233 MHz
CPU sebesség * 512 KB PB cache
* 5x32 bit PCI, 4x16 bit ISA slot *
6xSIMM + 2xDIMM * 2 soros
(16550), 1 párhuzamos port *
Infrared I/O port * USB támogatás
stb *Midi-torony ház alacsony
zajú táppal

Intel 166 MMX Pentium CPU * 32
MB SDRAM * 1,44 MB FDD * 1,6
GB QUANTUM IDE HDD * 10x
CD-ROM olvasó * TSENG 6000
alapú grafikus kártya 4 MB RAM-
mal * Sound Blaster 16 FM *
33600 bps fax/modem/voice
kártya * MS Intellimouse + egér-
pad * magyar/amerikai kiosztású
Win95 billentyűzet * magyar OEM
Windows 95 + dokumentáció

15" TATUNG

Intelliscan Multimedia, Angliában gyártott monitor!

276.000 forint + ÁFA két év garanciával!

A TATUNG monitorokra három év garancia!

Jöjjön el, próbálja ki!

Ez a gép majdnem mindenre képes!

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.



1083. Bp., Illés u. 40.
Tel/Fax: 334-3715, 210-9106
e-mail: spieler@mail.euroweb.hu

AZ ILLÉS UTCÁBAN KITŰNŐ PARKOLÁSI LEHETŐSÉG.

**Ready
COMPUTERS KFT**

Bp. V. ker. Vadász utca 36.
H-P: 9.30-18.00 Szo.: 9.00-13.00
Tel: 131-0518, Fax: 111-8671
<http://www.inext.hu/~ready>

**KOMPLETT
KONFIGURÁCIÓK**

READY STATION 100.500 Ft
IBM 6x166, 8MB RAM, 1GB HDD,
1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI
MONITOR, 1MB VGA

READY OPTIMAL 138.000 Ft
Intel P133, 16 MB RAM, 1.6 GB HDD,
1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI
MONITOR, 1MB VGA, 20x CD

PROFESSIONAL 204.900 Ft
Intel P200, 32MB RAM, 2.1GB HDD,
1,44 FDD, 15" COLOR SVGA LR NI
MONITOR, 2MB VGA, 20xCD, SB16

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

**Alkatrészek teljes
választéka**

SoundBlaster AWE 32 OEM / 64 Value
14.200 / 19.500 Ft
20x Liteon / 24x Panasonic CD ROM
14.600 / 20.800 Ft
Liteon 14" dig. LR NI monitor
29.900 Ft
MAG 15" digitális LR NI monitor
49.000 Ft
HP / Epson / Canon nyomtatók

Árlistánkat faxbankból is lekértheted:

2-333-688 /1310#

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

INGYEN CD-t

választhat akár 5000.-Ft értékben
ha belép a klubba:

- 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
- 15-50% kedvezményt kap CD vásárlásakor
- kinálatunkról havonta küldünk tájékoztatót

**Használt CD-ROM vétele-
eladása**

- akár a legfrissebb CD-k is fellelhetők
- 30-60%-al olcsóbbak az újnál
- máshol már nem kapható ritkaságok

HOZD BE végigjátszott CD lemezeidet

- a beadott CD-k 90%-a elkel
- az eladó kötheti ki az eladási árat

Készpénzért vagy
bizományba

**Minden
CD-t
átveszünk**



Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/

A NAGY HOHOHO HORGÁSZ	1900	HELL	1900
HAMIS A BABA	1900	HUNCHBACK OF NOTRE DAME	6250
11TH HOUR	5000	IMPERIUM GALLACTICA	8750
ACTUA SOCCER	2500	INFERNO	2500
ALBION	5000	JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	5000
ANCIEN EMPIRES	5000	KING QUEST VII.	3750
ARCHIMEDEAN DYNASTY	5000	KKND	8000
AREA 51	5000	LAST DYNASTY	2900
BATTLEGROUNDS ARDENNES 1944	5000	LEMMINGS 3D	3750
BENEATH A STEEL SKY	1400	LION KING ACTIVITY CENTER	5000
BLOODNET	3750	LOST MIND OF DR. BRAIN	3750
BLUE FORCE	900	MAGIC THE GATHERING	6750
C&C/WC2 TOOLKIT	3250	MEGARACE	1900
CHESSMASTER4000CHESS WARS	2500	MICRO MACHINES 2.	5000
CIVILIZATION II.	5000	MYST	3750
CLOSE COMBAT	5000	NBA LIVE '96	3750
CONQUEROR AD 1086	3750	NEMEZIS (5CD)	4500
CREATURE SHOCK	2500	NHL 96	3750
CYBERSTORM	5000	PANZER GENERAL	2500
CYCLONES	1900	RALLY BAJNOKSÁG	6250
DAEDALOUS ENCOUNTER (3CD)	1900	RAMA (3CD)	5000
DARKENING PREIVATEER 2.	7500	RED ALERT (MAGYAR LEÍRÁS)	6250
DAWN PATROL	1000	REUNION	1400
DIGGERS	1400	RIDDLE OF MASTER LU	3125
DRAGONS LAIR	1900	RIPPER (6CD)	6250
DRUID	1900	SAM & MAX	3750
DUNGEON MASTER II.	3750	SYNDICATE WARS	5000
EARTHSIEGE 2.	5000	TEST DRIVE OFFROAD	7500
EF 2000 (MAGYAR KÖNYVVEL)	5000	TOM CLANCY (2CD)	5000
ENTOMORPH	1600	ULTIMA VIII.	3125
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO	3750	WAR WIND	6250
F15 STRIKE EAGLE III.	3125	WEREWOLF	3500
FALCON AT	1900	X-WING WS. TIE FIGHTER (2CD)	10000
FATAL RACING	3500	ANGOL-MAGYAR M.T. SZÓTÁR	3750
FIFA SOCCER	1600	3D MOVIE MAKER	6250
FRANKENSTEIN	5000	KLIK & PLAY	5000
FULL THROTTLE	3125	BODACIOUS BEAUTIES	1600
GENDER WARS	5000	BREAST EXTRAVAGANZA	1900
GENE MACHINE	5000	CALL GIRL INTERACTIVE	1400

Telefon: 302-5172 E-mail: rilla@ahol.com
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 10-18-ig

Az árak tartalmazzák
az áfá-t.

100F

M VÍZÉLY

Fractal Design

Painter 5.0



A júliusi számunkban kezdtük el a közelmúltban megjelent Fractal Design termékek bemutatását. Ezúttal azzal a rajzoló-festő programmal foglalkozunk, amelynek a cég a hírnevét köszönheti, azaz a Painterrel, amelynek új, 5-ös verziója a nyár folyamán látott napvilágot.

és egyéb technikákkal bővült, amelyekkel itt találkozhatunk majd először! Érdemes tehát odafigyelni a MetaCreations névre, mert az „összeolvadt trió” biztosan nagy dobásokra készül a közeljövőben.

E kis kitérő után, tekintsük át először a Painter azon lehetőségeit, melyeket már az előző verzióban is megtalálhattunk:

- szabadalommal védett „Natural Media” szabvány, amely magában foglalja a nyomásérzékeny grafikus táblák (tabletek) teljes kihasználását. Az ecseteknél és a

- az ecsetekkel interaktívan együttműködnék a papírok és vásznak. Mivel ezek „anyaga”, mintázata átüt a felvitt festéken, segítségével olyan hatást érhetünk el, mintha éppen bordázott papírra, textilre vagy más hasonló anyagra készítenénk a képet.

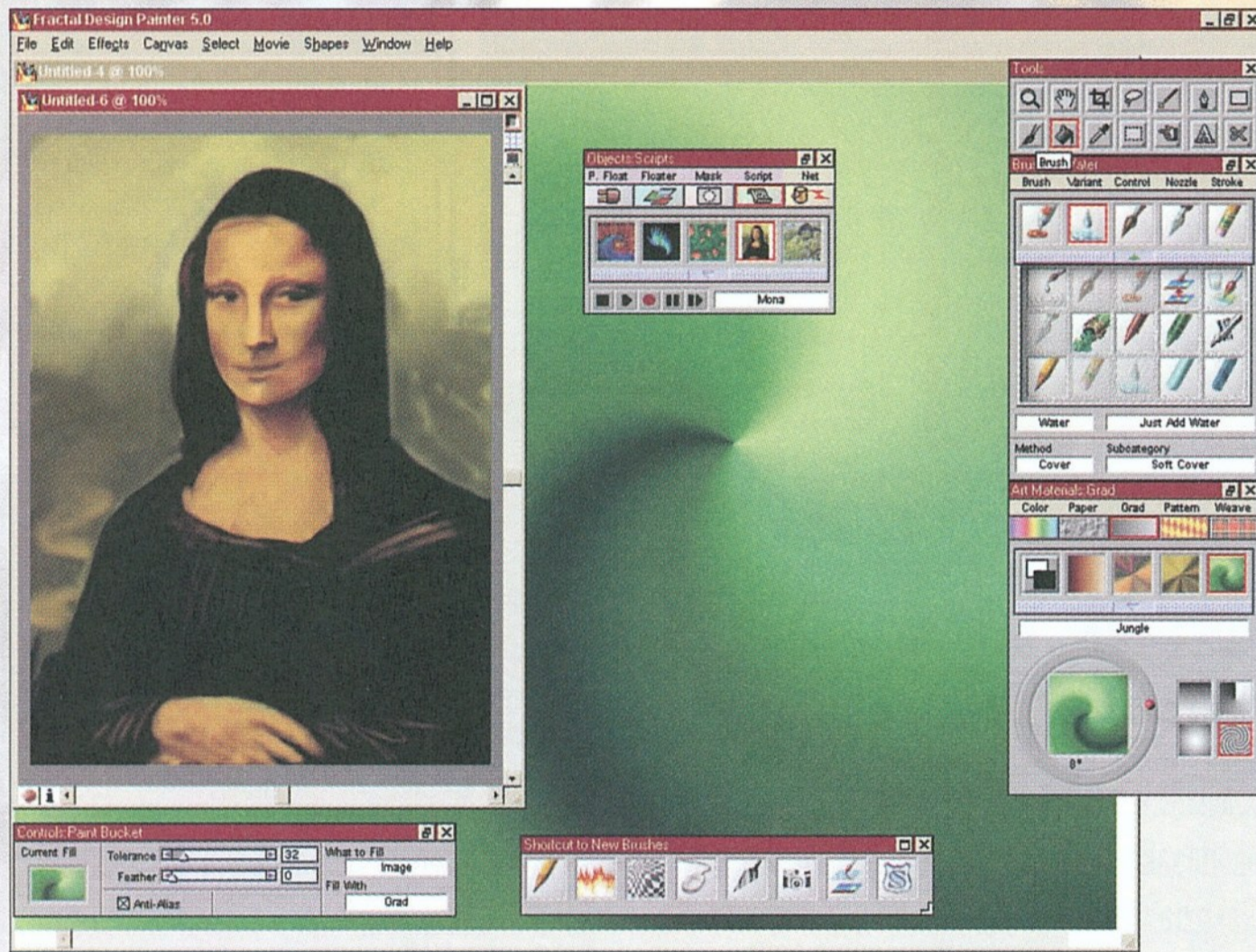
- a Pattern és a Weave-ek használatával klónozzhatunk, kitölthetjük a kép egyes részeit, a Painter effektusait felhasználva különleges látványtrükköket érhetünk el.

- a színátmenet-szerkesztő négyféle módon (lineáris, radiális, egy pontba futó, „loopolt”) képes színeket össze-mosni. Az alapokat mi adhatjuk meg vagy választhatunk a számos előre elkészített közül.

- vektoros vonatkozásaiban is több a Painter, mint a megszokott rajz-programok. Az általános eszközök mellett használhatjuk az illusztrációs programokban fellelhető torzítható, nagyítható, forgatható Bezier-görbét. Ide tartozik a betű-eszköz is, mert a Painterben a képre írt szöveg saját rétegen és vektorosan jelenik meg. A Bezier-görbékkel elvégezhető összes művelet egyes betűkre is vonatkoztatható!

- a program egyik legérdekesebb pontja a mozaikkészítés. A mozaik alakjának és színének megadása után kezdetünk rajzolni. Csakúgy, mint a valóságban, az apró képdarabkák nem fedik egymást, hanem a takarásnál törnek. Utólag átfesthetők vagy törölhetők is a mozaikradír segítségével.

Természetesen mit sem érnének ezekkel a lehetőségekkel, ha például nem használhatnánk rétegeket, maszkokat vagy kiválasztásokat. Ezek kezelése okozza a legtöbb gondot a laikus felhasználóknak. Ha viszont egyszer megértjük a logikájukat, teljesen természetesnek érezzük majd használatukat. A Painter-ben a réteg neve floater; vonatkozhat egész képre vagy csak bizonyos részére. A Photoshoptól eltérően nem átlátszó fóliaként kell elképzelni, hanem inkább matricának, amelyet a kép egy részének kiválasztásával hozunk létre. Ezeket később elmozgathatjuk, elforgathatjuk, torzíthatjuk, festhetünk rájuk, vagy akár csoportokba is rendez-



Mielőtt azonban fejest ugranánk az újdonságokba, egy gondolat erejéig érdemes kitérni a nemrégiben létrejött házasságra, amely a Fractal Design, valamint a speciális grafikai effektusairól és programjairól közismert MetaTools között kötött. Az új cégnév MetaCreations néven jött létre, és a közös fejlesztőmunka mellett, a közös malacperselyből megvásárolták a – Mac-es piacon 3D-s szoftvereiről ismert – Specular céget. Az együttműködés rányomta bélyegét az új Painterre is, amely olyan, a Kai's Power Goo-ból ismert ecsetekkel

Sliders palettánál beállíthatjuk, hogy a használt festő-eszköz a grafikus táblára mért nyomás, irányváltozás közben milyen torzulásokat szenvedjen.

- egészen extrém festőeszközöket is élethűen megjelenítő alapecsetek (ceruzák, tustollak, víz és olajfestékes ecsetek, különböző zsírkréták, klónozó ecsetek, zongorabillentyűk(?), vizet felhordó ecsetek stb.), amelyek teljesen egyéni módon testre szabhatók. Nyolc palettán „garázdálkodhatunk”: beállíthatjuk az ecsetek alakját, méretét, életlenségét, vízesességét...

- a Nozzle-ecset felhasználásával előre elkészített objektumokkal festhetünk, így egészen egyedi látványt hozva létre. Egy kavicsos fotóból 10-15 kavicsot kivéve és Nozzle-ként elmentve, bármely képünkön festhetünk velük, azt a hatást érve el vele, mintha azok a kövek mindig is ott lettek volna.



hetjük. Maradéktalan elsajátításuk valóban némi gyakorlást igényel.

Ezután nézzük, mit nyújt a Fractal Design Painter 5-ös verzió!

További esetekkel bővült a kínálat, ezek közül is kiemelkedik a 100 új, ún. plug-in ecset. Mint sejthető, a név mögött egy nyitott architektúra áll, amely lehetővé teszi tetszés szerinti mennyiségű ecset hozzáadását a programhoz.

Az ecsetek számtalan funkciót látnak el. Van, amelyik a retusálásban segít, a másik a karcokat és foltokat takarítja le a képről, a harmadik a képrészletek színét változtatja. A MetaToolsszal való közös munkát jelzi a Goo-ecset megjelenése, amely az azonos nevű program képességeit utánozza. A másoló ecsetek segítségével a kép bármely részletét bárhová áthelyezhetjük, sőt, közben tetszés szerint méretezhetjük, forgathatjuk, torzít-hatjuk a kiválasztott részletet. A Super F/X ecsetek, mint azt nevük is jelzi, a különleges hatások eléréséhez adnak hathatós segítséget. Könnyen festhetünk lángokat vagy

lönleges hatást valósíthatunk meg velük, mint például az égetett vagy elszakított képet. A Liquid Metal (folyékony fém) segítségével fémes cseppeket vihetünk a képre. Ezek felszínén természetesen ugyanúgy tükröződik a környezet, akár a valóságban. Sőt, a program az egyes cseppek felületi feszültségét is számításba veszi, így tökéletesen élethű képet adva. További floatereket találunk torz üveg-, kaleidoszkóp- és peremhatások előállítására. Egy teljes gyűjtemény segíti a színkorrekciót, amely működését tekintve megegyezik a Photoshop 4.0 korrekciós rétegeivel.

Nincs két művész, aki ugyanúgy szeretne dolgozni. Az új verzióban könnyedén átrendezhetjük a palettákat, mindig azokat az eszközöket és ecseteket tartva kéznél,

éppen neonfényt a ké-pünkre, de torz üveget is elhelyezhetünk rajta.

A floatereket illetően egy rossz hírrel kell kezdenem: kicsit átváriálták a kezelésüket, így ha valaki hozzászólt a használatukhoz, nem mindent talál majd ott, ahol azt megszokta. A Painter 5-ben egyszerre több lebegő kiválasztással dolgozhatunk és módosíthatjuk az alatta elhelyezkedő képet, anélkül, hogy az eredeti változna. Számtalan kü-

amelyekre szükségünk van.

Természetesen a Painter is támogatja a már szabvánnyá vált Photoshop-kompatibilis szűrők (plug-in filterek) használatát, így az amúgy is szép számú alapkészletet kiegészíthetjük kedvenc KPT-effektusainkkal. Nemcsak a Photoshop szűrőit, de az állományait is képes „megemészteni” a Painter, így kínálva tökéletes, zökkenőmentes együttműködést.

Igazi csemege az Internet szerelmeseinek, hogy a továbbfejlesztett Painter 5 már az animáltGIF-szabványt is ismeri. Ha pedig lusták vagyunk magunk megrajzolni a filmecske minden kockáját, csak nyissunk meg egy AVI- vagy Quick-Time-filmet és mentsük el GIF-ként.

A szoftver színkezelését a Kodak Color Management System támogatja, amely nem csak CMYK, de Hi-Fi Hexachrome kimenetre is képes. Az egységes színek előállításához a szoftver a szabványos ICC-jellemzőkre épít.

Mindent egybevéve a Painter igen sok fontos lehetőséggel lett gazdagabb, így az 5-ös verzió segítségével még inkább szabad-jára engedhetjük a fantáziánkat. Ha ehhez némi segítségre lenne szükség, a magyarországi disztribútor, a Trans-Europe KFT (e-mail: transeur@stagnet.hu) természetesen megadja.

AKISVUK



Kedves Olvasó, a rövid nyári szünet után újra itt vagyunk több új cikk sorozattal, közkívánatra a hangkártya programozással (az alapoktól!), a Pascal nyelv rejtelméi újra megtalálhatók virtuális hasábjaink között, a Tippek & Trükkök rovat eddig is a rendszerinformációk lekérdezésével foglalkozott, most megtalálható a SYSINFO.EXE!, és az új Vírus rovatunk is!

abC
AsM Elmélet
Audio
Cheats
Demo
Graphika
OOP
Pascal
RProg
Tippek & Trükkök
Vírus

Rovatunk most a dinamikus memória-kezeléssel foglalkozik
Most a 386+-os utasítások használatáról szól
ÚJ ROVAT! Hangkeltés számítógéppel, most PC-Speaker !
ÚJ ROVAT! Cheat-ek régi játékokhoz
Groud shading (árnyékolás), és egy kis texture mapping
Hogyan használjuk a Windows FON-tokat Pascal-ban ? !
A Turbo Vision szépségeivel folytatja, most Stream-ek és erőforrások !
A Pascal nyelv rejtelméi, Újra itt van: a modulokat (unit-ok) magyarázza
A Device-driver-ek második része, hogy később értsük a CD programozását !
A winchester információinak (gyártó neve, s/n) lekérdezése !
ÚJ ROVAT! A vírusok mibenlétéről

FONTOS! Főként a most bekapcsolódó új Olvasóknak, összefoglaltuk egy hypertext-be az eddigi PC-X User számokat (mind a hetet !), így mindenki az elejétől összefüggéseiben láthatja a sorozatokat. Megtalálható a CD:\MELYVIZ\PCX-\USER\!OLDUSER\ könyvtárban!

Leveleiteket továbbra is a PC-X@IDG.HU címre várjuk a cikk nevének a subject-ben való megjelölésével.
Kellemes, hasznos olvasást kíván:

PC-X User

a PC-X User Szerkesztője, R4s.

M
VÍZÉLY

3D Studio Max

Tutorial

Mivel ez már a második 3DS MAX cikk az oktatósabb fajtából, szeretnék egy-két általános dologra rámutatni a 3D-s grafikával kapcsolatban. Az első dolog az, ami tulajdonképpen minden alkotó munkára igaz, de valahogy mégis sokszor elsiklanak felette. Ötlettel, ügyességgel, kreativitással és jó szoftverrel sok mindent meg lehet csinálni, de ha igazán jól akarunk, akkor rengeteg tanulásra és gyakorlásra van szükségünk. És a rengeteg alatt tényleg rengeteget értek. Elkecseregni persze nem kell, napi 5-6 óra gyakorlással menni fog... A magam részéről mindenesetre mindent elkövetek, hogy hozzájáruljak a haladásához. Akkor most lássuk, mi van mára!

Próbáltam olyan animációt csinálni, ami egyszerű, de mutatós (remélem, nem csak nekem tetszik), érdemes ilyenekkel kísérletezni, amíg tudásunk el nem éri, vagy legalábbis meg nem közelíti szárnyaló képzeletünk szabta határainkat (magyarul, meg tudjuk csinálni, amit csak akarunk). A jó 3D animátor első ismérve, hogy ismeri saját határait. Persze mindez távolról sem jelenti, hogy amit a CD-n láttál, azt percek alatt megcsinálod, inkább azt, hogy a sok-sok kísérlet elvezet a szoftver mélyebb megismeréséhez és begyakorlásához. Szóval, az alábbiakban több a próbálkozással is eltalálható hangulati elem, mint általában a 3D-s animációkban. Ám vigyázz, az effajta nyalánkságok nagyobb gépigénnyel is párosulhatnak, a 32 MB-nál kisebb RAM-mal szerelt Pentiumos gépeken kicsit lassabb lesz a dolog. Ha izmosabb gépünk van, akkor sem árt a renderelést, mondjuk éjszakára ütemezni.

„A gép forog, az alkotó pihen...”

Kezdjük a tengeri árok falával. Ez nem más, mint egy Box primitive, 1200 x 1500 x 10, 20 x 40 x 1 szegmensből áll. Anélkül, hogy sokat lacafacáztam volna modellezéssel, fogtam, és Displace-eltem a drágát, hogy barlangszerű nyílást kapjak a közepében. Tehát Space Warps – Displace, tedd a -18, 340, 0-ra, Strength -1000 (ez ugye így nem taszít, hanem vonz), Decay 0.2. Map: Spherical. Most kösd hozzá a falat, és meg is van a bemélyedés. Hogy ne lassítsa le túlzottan a munkádat a fal sok szegmense, állítsd egyelőre kisebb értékekre (mondjuk legalább a felére). Most menj a Material Editor-ba, töltsd be a Blue Bumpy Cloth anyagot (nem vicc!), rakd rá a falra, a kapsold be a Bitmap nézőkékjét, de csak akkor, ha akarsz látni valamelyik porton, hogy néz ki a dolog (a Diffuse kis kockája mellett keresgélj, majd a pepita kockát nyomd meg, ezután a Viewportot kapsold Smooth+Highlight-ra). Na, de ez még nem elég, adj a falnak egy UVW Mapping-et, méghozzá Box-ot 3, 2 és 1 értékekkel. Mivel ez még kevés lenne tengeri falnak, adjunk neki egy kis göcsörtöt, ami Modify – Noise lesz, Scale 300, Strength 100, 100, 100, a többi maradjon, ahogy volt. Mindezek végeredménye olyasmi lesz, mint az 1-es kép (még ennél is sötétebb, erre most adtam 25 Self Illumination-t).

Na, most csináljunk egy kamerát! Legyen Target, és rakd a 620, -720, 0-ra, a Target legyen 0, 100 0-n.

O.K. Most jön a dolog lelke, azaz a megvilágítás. -20, -680 és 850-re, rakj egy Directional Light-ot, forgasd 40, 0, 0-ra, Multiplier 2,0, Hotspot 700, 1000, Projector pipa, Cast shadows pipa. A projector Map-je legyen a Map könyvtárban található Sky.jpg, de persze más hasonló dolog is megteszi, ha a végeredmény úgy néz ki, mint a 2-es kép (Camera Viewport).

Na, de ne legyen már ennyire sötét a tenger alján! Kell még egy Directional Light, ugyanazokkal a paraméterekkel, mint az előző, de nem Projector, és a Multiplier legyen 0.5. Tedd a -400, -350, 0-ra. 0, -80, 60 legyen a Rotate Transform. Egyébként nem olyan fontos ez a fény, én a végén mégis úgy döntöttem, hogy nem kell; izlés és monitor dolga.

Kezd alakulni a dolog. Már csak egy újabb light kell, ez legyen Target Spot. Paraméterei a következők: Színe 28, 171, 224. Multiplier 2.0, Start Range 400, End Range 900, Use pipálva. Hotspot 20, Falloff 40, Cast Shadows pipálva. Tedd a -17, 270, 0-ra, a Target legyen a 0, -165, 0-n. Később még elővesszük.

Most jöhetnek a bugyborékok. Csinálj egy Spray-t (Particle Systems), tedd a 620, -660, 5-re. Forgasd 90, 0, 65-re. Viewport Count természetesen a gépedtől függ, Render Count 5000, Drop Size 4, Speed 10, Variation 0. Drops legyen, Facing . Start -200, Life 500. Constant pi-



Video Max

pálva, Width 1000, Length 1500. Gravity-vel fogjuk a barlanghoz vonzani. Csinálj egyet a 0, 400, 0-n, ereje legyen 1, Spherical. Kösd hozzá a Sprayt. Ha jobban akarod irányítani a buborékokat, érdemes még egy Gravity-t készíteni. Az enyém a -15, 480, 0-n van, ereje -0.3. Kösd hozzá a Sprayt. Most jöhet a Material. Diffuse 148, 165, 203 (természetesen Red-Green-Blue-ban beszélj), Specular 199, 210, 235, Filter 130, 128, 177. Shininess 40, Strength 30, Self Illumination 0, Opacity 0, és kattints a kis négyzetre. Type: Gradient, Color 1: 0, 0, 0, Color 2: 83, 83, 83, Color 3: 247, 247, 247. Gradient Type Radial. Ha most renderelsz egy próbát, akkor a 3-as képet kapod.

Jöhet a reflektorfény, ez nem lesz más, mint egy Volume Light (Rendering - Environment). Density 3, Filter Shadows Medium. Ez így még csak egy kúp alakú fénycsóva, de mindjárt segítünk rajta. Alkoss egy csillag Shape-et (10, 5, 6, 0 paraméterekkel) és Extrude 1-et. Tedd a fény útjába úgy, hogy a szárai között menjen át a fény (-7.5, 252, 0). Az ehhez hasonló effekteket egyébként az X-akták minden epizódjában megfigyelheted. Kösd a csillagot a fényhez, majd animáld a Target-et úri kedved szerint. Érdemes forgatni erre-arra, de ha csak körbe forognak a sugarak az Y tengelyen, már az is megteszi. Egyébként ez a 4-es kép.

Most vedd elő a múltkori cikkből is megismert PC-X-logót. Ha nincs meg, modellezd bátran. Bevel, aztán jöhet az animáció. Remélem, magad is meg tudod csinálni, a végpont legyen valahol 200, -400, 0-n. A hullámzó mozgás elérésében nem más, mint a 3Wave Space Warp segített. A logó anyaga Blue Plastic Bumpy a Material Library-ből.

Lehet a dolgot tovább bonyolítani. A Projector Directional Light-ot is lehet Volume Light-ozni, ez hozzájárulhat a tengerfenék-érzéshez. Lehet ködöt is adni hozzá, ez mind jó, csak a renderelési időt fogja végtelen hosszúra nyújtani. Viszont, ha állóképet akarsz, akkor ezek használata nagyon is javallott, ne felejtse el ugyanis, hogy az animáció mindig dögösebben néz ki, mert a szemnek bőven van min elkalandoznia. Egy statikus képen könnyebb észrevenni az esetleges hibákat vagy unalmasnak találni, amit látsz.

Ha esetleg érdekelne, hogyan lesz a dolog ilyen szép szélesvásznú, akkor elmondom, hogy 240x180-as felbontásban rendereltem, aztán 320x150-esre Video Post-oztam. A FLIC Medium palettás természetesen.

Ennyi volt mára. Kérdések, kommentek a halmos_z@osiris.elte.hu-ra jöhetnek. Várom. Üdv.

Zuzer the Hun

Ticom Software

1142 Bp., Nagy Lajos Király útja 213.

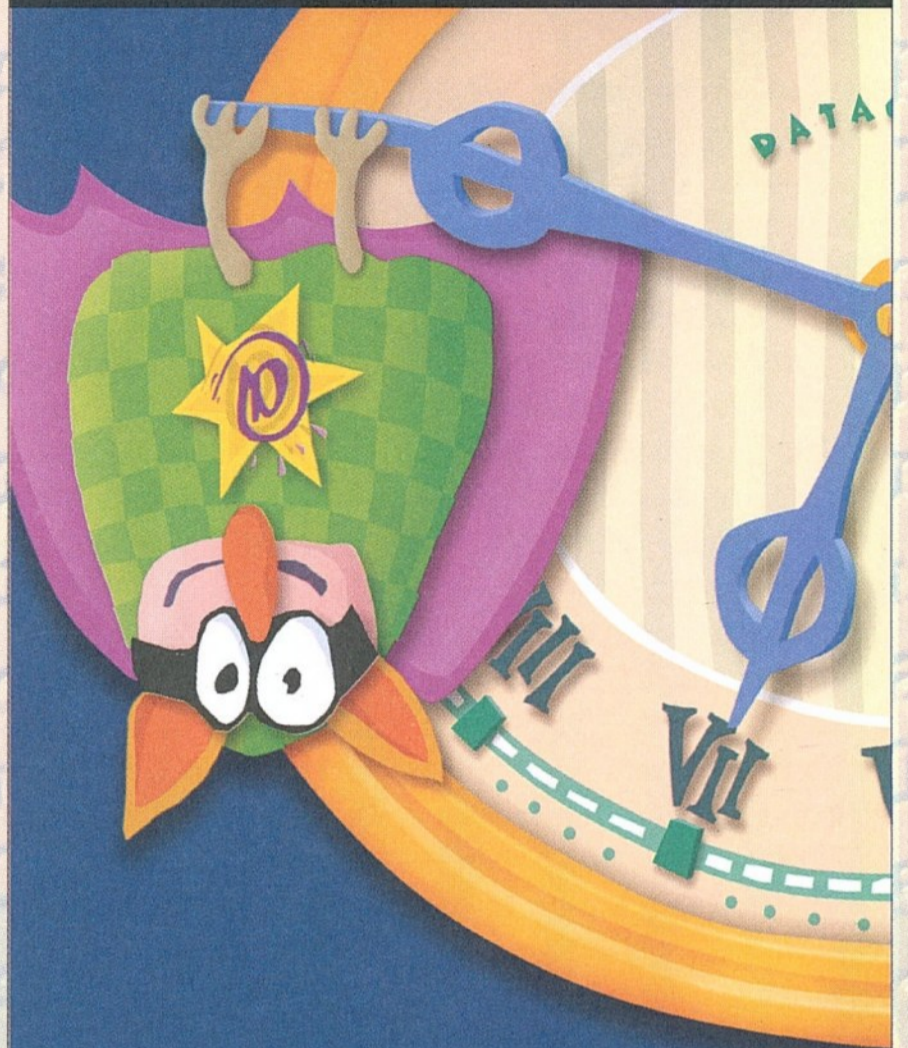
Tel.: 06-20-345-559

Örökös tagsági: 3200 Ft + ÁFA
 CD-írás: 1600 Ft + ÁFA
 Írható CD: 600 Ft + ÁFA

A klubtagság előnyei:
 - a kiválasztott CD-t hazaviheted kipróbálni
 - speciális CD-ROM árak

Nyitva tartás: Hétfőtől-Péntekig 10-18-ig

Internet olcsóbban?



Hétvégén és éjszaka*
 bármennyit Internetezhet
 3000 Ft+ÁFA/hó-ért
 a DataNetnél.

*Este 19.00-21.00 és éjszaka 02.00-8.00 között ill. hétvégén 02.00-21.00 között korlátlan Internet elérést kap. Percdíjat csak a fenti időpontokon kívül kell fizetnie (15 Ft+ÁFA/perc).

Hívjon bennünket a 458-5858-as telefonszámon!

DataNet

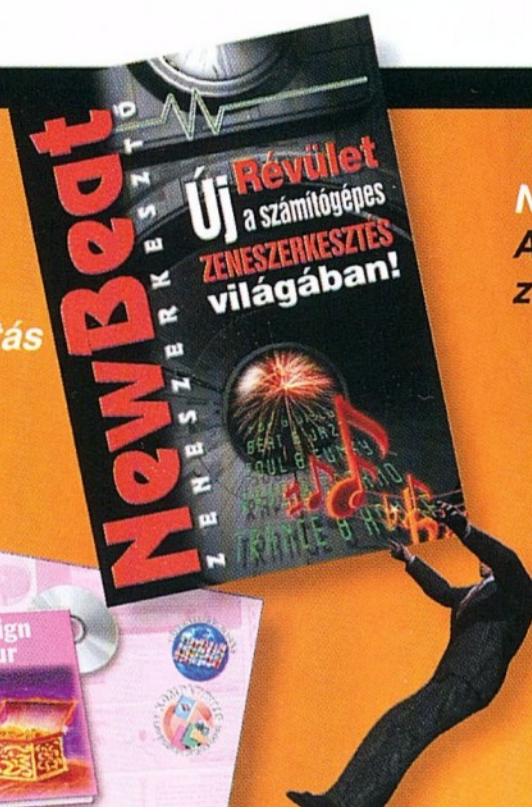
A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon
 DataNet Távközlési Rt. 1016 Budapest, Naphegy tér 8. Telefon: 458-5858 Fax: 458-5800

Automex®



Disney válogatás

11990 Ft



New Beat
Az első magyar
zeneszerkesztő

6990 Ft



Hupikék Törpikék

6990 Ft



LANGMaster Interaktív Angol Nyelvész

Az ősszel a boltokba kerülő LANGMaster termékcsalád a valaha Magyarországon CD-ROM-on megjelent legátfogóbb angol nyelvoktató sorozat. A nemzetközi szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptált CD-ROM, korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenki számára egy egyedülállóan hatékony és eredményes nyelvoktató környezetet jelent. A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették e szoftvert világszerte elismertté.

A három tudásszintre épülő sorozat szintenként négy-négy CD-ROM-ból áll, amit a LANGMaster Collins COBUILD Student's Dictionary tesz teljessé. Az így módon létrejött összefüggő, komplett angol nyelvoktató csomag, a világon eddig megjelent egyik legteljesebb interaktív angol nyelvoktató program. Elemei külön-külön is megvásárolhatóak lesznek!



9990 Ft

Automex CD Center 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 352-8590, Fax: 352-8574
Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 352-8573 Naprakész információk:
a Teletext 682. oldalán E-mail: info@automex.com www.automex.com



Megapak 7
A legújabb szofterválogatás

EXTREME VASSZAULT

Supports Pentium®
and Pentium® II
Processors



Forgalmazza:

BB

little big
adventure



ELECTRONIC ARTS™



Forgalmazza:

