

MAGAZIN

DECEMBER

IV. ÉVF. 12. SZ. 1997. 795 FT.

MEMLÉKLETTEL
HORIZON

Most + 8 oldal!

Blade Runner

The Curse of Monkey Island

Age of Empires

Touring Car Championship

Flying Corps Gold

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!



Az idődet a játékra fordítsd, ne az utánajárásra!



Itt a karácsonyi játéközön és akciók ideje!

Rendelj nálunk programot, hogy másnap már játszhass vele – vagy ugorj be hozzánk!

PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		JÁTÉKCSOMAGOK						
3 Koponya	AKCIÓ	5 950	Heroes Of M&M 2 Miss.	5 950	Panzer General 2	9 950	Steel Panthers	4 950	20 Giant Games	12 950				
7th Guest		4 950	Heroes Of M&M Comp.	11 950	Perfect GP Track Pack	5 950	Steel Panthers 2	AKCIÓ	8 950	Civilization, Grand Prix, F117A, Iron				
11th Hour		4 950	Hexen	4 950	PGA Euro Tour 486	4 950	Steel Panthers 3	10 950	Assault, Kyrandia 2, Master Of Orion,					
688i Hunter Killer		11 950	Hexen 2	AKCIÓ	9 950	Pirates Gold	4 950	Strife	AKCIÓ	5 950	Starlord, Subwar...			
Age Of Empires		12 950	Hupikék Törpikék		6 950	Phantasmagoria	5 950	Super Bubsy		9 950	Award Winners No 1	9 950		
Armored Fist + WolfPack		5 950	iF-22 Raptor		11 950	Phantasmagoria 2	6 950	Syndicate Plus		4 950	Actua Soccer, Pro Pinball: The Web,			
Armored Fist 2	JÖN!		Ignition		9 950	POD	6 950	Syndicate Wars		5 950	Screamer, Star Trek: Final Unity			
Ascendancy		4 950	Imperium Galactica	AKCIÓ	6 950	Privateer 2	6 950	System Shock		4 950	GameMania 1	9 950		
ATF + Longbow GOLD		11 950				Pro Pinball 2: Timeshock	9 950				Alien Trilogy, Bioforge, GT Racing 97			
Battle Isle 3	AKCIÓ	5 950				Quake	5 950				GameMania 2	9 950		
Beasts & Bumpkins		9 950				Quake 2	JÖN!				Tomb Raider, Cyberia, Jet Fighter 3			
Beast Within (GK 2)		5 950				Railroad Tycoon Deluxe	4 950				GameMania 3	9 950		
Betrayal In Antara		10 950				Rally Bajnokság	4 950				Rally Bajnokság, Warcraft, Time Gate			
Birbright		9 950				Rayman	5 950				GameMania 4	9 950		
Blade Runner		10 950				Rebel Assault	4 950				Guts 'n' Garters, Descent, EF 2000			
Blood Omen	AKCIÓ	9 950				Rebel Assault 2	5 950				GameMania 5	9 950		
Broken Sword	AKCIÓ	5 950				Red Alert	AKCIÓ	9 950				Dragonheart, Strike Com., Touche		
Broken Sword 2	AKCIÓ	11 950				Red Alert: Counterstrike	4 950				Jane's Fighter Anthol.	11 950		
Caesar 2		5 950				Red Alert: Aftermath	5 950				ATF, NATO Fighters, US Navy 97			
Carmageddon	AKCIÓ	9 950				Redneck Rampage	AKCIÓ	7 950				LucasArts Archives 2	12 950	
Carmageddon Mission		4 950					JÖN!					Rebel Assault 1, 2, TIE Fighter		
Champ. Manager 2 97/98		7 950					JÖN!					MegaPak 5	9 950	
Chessmaster 5500		10 950					JÖN!					Entomorph, Flight Unlimited SE,		
Chessmaster 4000 Turbo		4 950					JÖN!					FX Fighter, Great Naval Battles IV,		
Civilization 2	AKCIÓ	6 950					JÖN!					Jagged Alliance, Pinball Fantasies		
C&C SVGA	AKCIÓ	6 950					JÖN!					Deluxe, Pool Champion, Primal Rage		
Constructor		11 950					JÖN!					Terminal Velocity, Warlords 2 Deluxe		
Crusader		4 950					JÖN!					MegaPak 6	AKCIÓ	7 950
Cyberia 2		4 950					JÖN!					Action Soccer, Allied General, AI		
Daggerfall	AKCIÓ	5 950					JÖN!					Unser Jr., Death Gate, Druid,		
Dark Forces		4 950					JÖN!					Kyrandia 3, Manic Karts, Pinball 3D,		
Dark Reign	AKCIÓ	9 950					JÖN!					Riddle Of Master Lu, Steel Panthers		
Deadlock	AKCIÓ	5 950					JÖN!					MegaPak 7	9 950	
Death Rally	AKCIÓ	4 950					JÖN!					JÖN!		
Diablo		10 950					JÖN!					3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba,		
Diablo Mission: Hellfire		4 950					JÖN!					Caesar 2, Creature Shock, Earthworm		
Dig		4 950					JÖN!					Jim, Genewars, Heroes Of M&M,		
Discworld 2	AKCIÓ	5 950					JÖN!					Missionforce, Road Rash, US Navy		
Duke Nukem 3D		4 950					JÖN!					MegaPak 8	9 950	
Dungeon Keeper	AKCIÓ	8 950					JÖN!					Atari, Broken Sword, Deadly Games,		
Earth 2140	JÖN!						JÖN!					iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master		
Ecstatica 2	AKCIÓ	9 950					JÖN!					Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return		
Extreme Assault	AKCIÓ	9 950					JÖN!					To Zork, Screamer 2, Sim City 2000		
F1 Grand Prix 2	AKCIÓ	7 950					JÖN!					MegaSixPak	5 950	
F1 Racing	JÖN!						JÖN!					4 950		
F-22 (DID)	JÖN!						JÖN!					Actua Soccer, Chaos Overlords,		
Fantasy General		4 950					JÖN!					Comanche, Fantasy General,		
Fade To Black		4 950					JÖN!					Magic Carpet 2, TerraNova		
Fallen Haven		11 950					JÖN!					Power Pack	12 950	
FIFA Soccer 96		4 950					JÖN!					4 950		
FIFA Soccer 97	AKCIÓ	5 950					JÖN!					Theme Hospital, KKND, Scarab		
FIFA Soccer 98	JÖN!						JÖN!					9 950		
FIFA 97 + Manager		11 950					JÖN!					XTreme Velocity	12 950	
Flight Simulator 98		13 950					JÖN!					JÖN!		
Flight Unlimited		4 950					JÖN!					AH64D Longbow, EF 2000, ATF		
Flying Corps Gold		9 950					JÖN!							
Forgotten Realms Arch.		9 950					JÖN!							
Formula One (3Dfx)	AKCIÓ	10 950					JÖN!							
Gabriel Knight 2		5 950					JÖN!							
Galapagos		11 950					JÖN!							
Gettysburg		10 950					JÖN!							

A fenti árak minden esetben eredeti, nem használt játékokra vonatkoznak, és az áfát már tartalmazzák.



CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérenél, a Bartók Mozi mellett)
 Telefon/Fax: 361-4061 (régi számunk: 186-1416) – Mobil: 06-20-243-517
 NYITVATARTÁS: Hétfő-Péntek 10:30-18:30, Szombat: 10:30-13:00

DECEMBERBEN
 MINDEN NAP
 NYITVA VAGYUNK!
 HÉTFŐ-SZOMBAT
 10:30-18:30
 VASÁRNAP
 10:00-20:00

Tájékoztatjuk tisztelt
 ügyfeleinket, hogy
 november 1-től
 partneri kapcsolatunkat
 a Cyber Street üzlettel
 megszüntettük.

Áraink (indokolt esetben, általában lefelé) változhatnak. Akciós áraink a készlet erejéig érvényesek.

PC-X



COMPUTER CLUB

A DÉLI PÁLYAUDVARNÁL
1012 BUDAPEST,
MÁRVÁNY U. 17.
BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL.

Unatkozol? Valami jó helyre, jó társaságra vágysz?
Egyere, JÁTSSZ a haverjaid vagy a PC-X stábja ellen!
Mutasd meg, mit tudsz hálózatos játékokban!

Ugorj be egyszer a clubba, nézz körül, s garantáljuk, legközelebb már társasággal jössz! Válassz egy játékot, és nyomulj hálózatban vagy egyedül! Nézd meg Home Computer Múzeumunkat, igyál Coca Colát, beszélj a PC-X íróival, mulass jól! Hamarosan Internetezési lehetőséggel, és további gépekkel, programokkal is bővülünk!

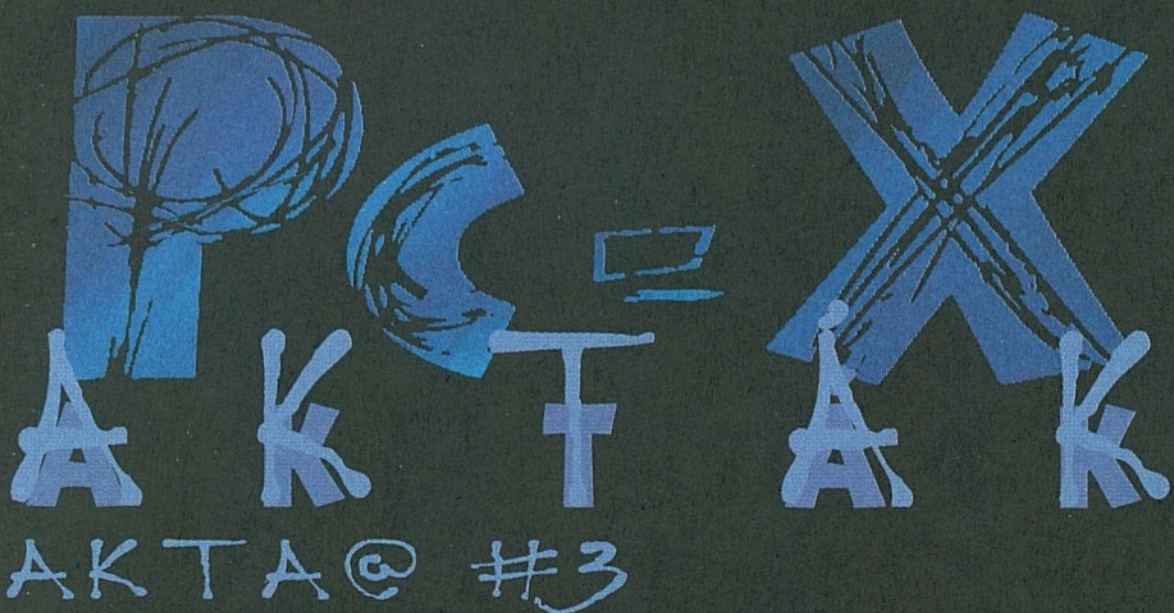
A club egyelőre tagsági nélkül is látogatható, de 1998. január 1-től csak tagok számára lesz nyitva. A klubtagsági PC-X előfizetőknek természetesen ingyenes lesz! A géphasználati díj óránként 300 forint. Csoportoknak és több órára lekötött gépekre kedvezményt adunk és bérlet is váltható.

Ha nem akarsz várni a gépekre, jelentezz be előre. Hívd a 343-as melléket a 156-0691, a 156-8291 vagy a 156-0337 telefonszámok valamelyikén, vagy ugorj be előtte a clubba.

Nyitvatartás: hétfőtől-péntekig 12-18 óra között.

1012 Budapest, Márvány u. 17. Bejárat az Alkotás utca felől. Egy bitre a Déli pályaudvartól.

A HÜLYESÉG IDEÁT VANI!



Az AktaCD tartalmából:

Broken Sword 2, Civil War Generals, Carmageddon Splat Pack (green), Dark Forces 2, F1 Racing, Hexen 2, KKnd Xtreme, Ages of Empires, Pax Imperai, Panzer General 2, Red Alert, International Rally Championship, Shipwreckers, Turok.

A PC-X aktákhoz háromféleképpen juthatsz hozzá:

1. Gondosan kitöltve visszaküldöd a 6. oldalon lévő megrendelőt
2. Írsz a kiadónknak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386.
3. Telefonálsz: 156-0337, 156-8291, 156-0691 / 322-es mellék



DUNCAN

**A legenda megszületett!
Harcos és varázsló egy testben!**



DREAMS



Akció



Kaland



Harc

Mágia



Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – szombaton és vasárnap is 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!
Decemberi bemutató: TEST DRIVE 4 az ACCOLADE-tól!

Légy a rész-vényesünk!

Minden decemberi 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



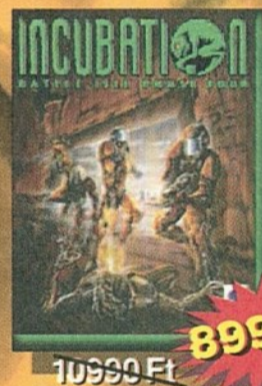
12990 Ft

11990 Ft



12990 Ft

11990 Ft



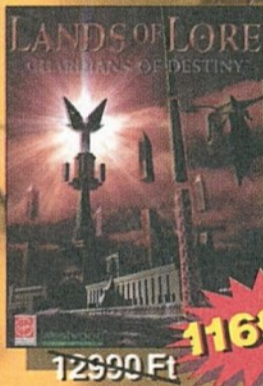
10990 Ft

8990 Ft



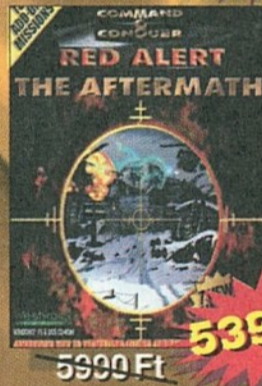
11990 Ft

10790 Ft



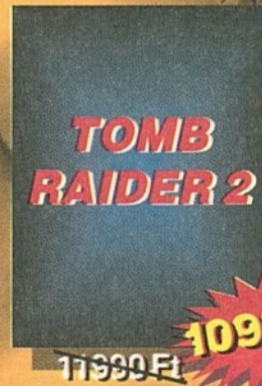
12990 Ft

11690 Ft



5990 Ft

5390 Ft



11990 Ft

10990 Ft



11990 Ft

10990 Ft



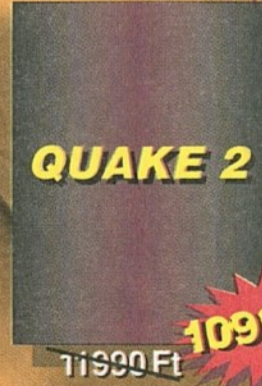
11990 Ft

10990 Ft



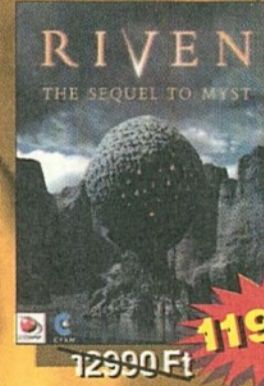
11990 Ft

10990 Ft



11990 Ft

10990 Ft



12990 Ft

11990 Ft

Armored Fist 2 11990 → 10990 • Tomb Raider + Jet Fighter + Cyberia 25 000 → 9490 • Touché + Dragon Heart + Strike Commander 25 000 → 9490 • Gender Wars 5 990 → 2990 • Kingdom O Magic 5 990 → 2990 • Imperium Galactica 5 990 → 6 990 • Red Alert 11 990 → 10 790 • Cyberia 2. 4 990 → 4 490 • Star Rangers 5 990 → 3 990 • Rio Carnival (sex) 2 990 → 990 • Ascendancy 7 990 → 5 990 • Outpost 2. 11 990 → 10 790 • SWIV 10 990 → 8 990 • Counter Action 11 990 → 10 790 • Tilt 4 990 → 4 490 • Civ. 2+ Scenarios 12 990 → 11 990 • Conquest Earth 11 990 → 9 990 • Red Alert: Counterstrike 4 990 → 4 490 • Enemy Nations 11 990 → 10 990 • Lucas Arts Collection 3 13 990 → 12 990 • Need for Speed 2 SE 12 990 → 11 909 • Redneck Rampage 10 990 → 9 990 • Settlers 2 Gold 11 990 → 10 990 • Spell of the Ancients-Magic the Gathering 6 990 → 5 390 • 6881 Hunter Killer 11 990 → 9 990 • Abe's Adyssee 11 990 → 10 990 • Betrayal at Antara 10 990 → 9 990 • Nuclear Strike 11 990 → 10 990 • Shadow Warrior SE 11 990 → 10 990 • Worms 2 10 990 → 9 990 • Megapack 8 10 990 → 9 990

Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén INGYEN CD-t adunk ajándékba, amely tartalmazza az ACTUA SOCCER a TERMINAL VELOCITY valamint a HAVOC teljes játszható verzióját!

ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK.

TARTALOM



Touring Car

„A mostanában megjelenő játékokból úgy tűnik, hogy már cikinek számít, ha egy autós játék nem „Official Game”-je valamilyen autóversenyzésben érdekelt szervezetnek. Ezen játékot az RAC Britt Túraautó Bajnokság nevével fémjelezték. ... Be kell valljam, hogy érzelmeim kissé vegyesek. Van, ami nagyon tetszik, és van, ami nagyon nem...”

20-21

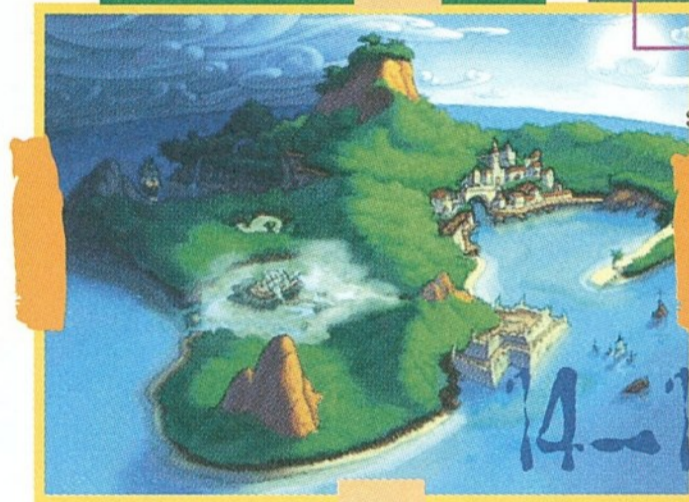
Panzer General 2



„Végre megérkezett a várva várt folytatás, a General-sorozat második generációjának első (de remélhetőleg nem utolsó) darabja: a PG2. Nagyra becsült irónkon kezdenek kijönni apróbb túljátszási tünetek: mióta Pelace megkapta a programot, csak Herr General-nak szólíttatja magát...”

32-33

Monkey Island 3



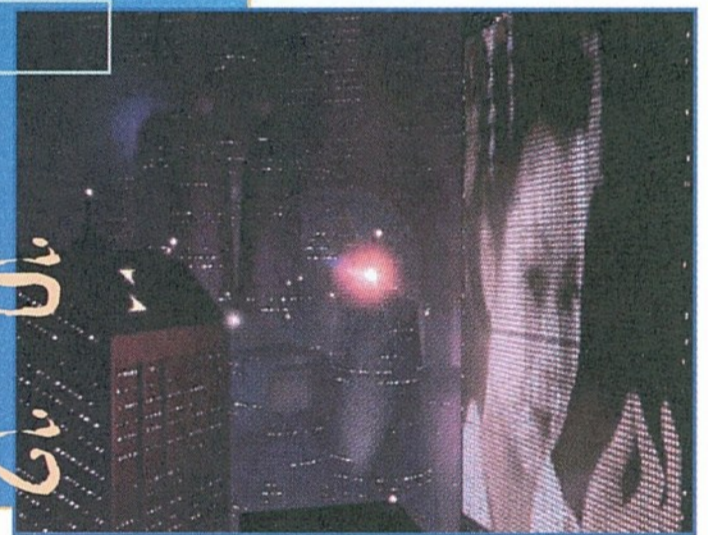
„Grafikailag tökéletesen rajzfilm, bár néha mikor a karakter eltávolodik vagy közelebb jön, eltorzulnak a pixelek, de nem vészes. Szenzációsak a tejszínhabszerű felhők és a tipikusan torz kinézetű tárgyak. A játék menet tökéletes, abszolút „lukasarc” stílusú. Vannak helyek, ahol kifejezetten megakadtam, de azért egy óránál tovább sehol sem ragadtam le. A történetet teletömték hihetetlen poénokkal, néhol egészen morbidak...”

34-36

Bladerunner

„Amit tehát az ECTS-en csak projectoron, egy 45 C fokos hőségű szobában, 15 percen át bámulhattunk, az valóság volt. Megvallom őszintén, nem hittem az előadásnak, s kétkedve támolyogtam ki a sötét szobából: „nem létezik, hogy nem renderelt 3D...”

10-12



Hotline News	8
Bladerunner	10
Monkey Island 3	14
Zork: Grand Inquisitor	17
Age of Empires	18
Touring Car Championship	20
Conquest Earth	22
Earth 2140	23
Close Combat 2	24
Flying Corps	26
Lego Island	27
Turok	28
Chaos Island	29
Virus	30
Claw	31
Panzer General 2	32
Excalibur	34
X-Music	38
Demozóna	40
Hangkártyák tesztje	42
Dr. Tracker	44
IDE CD író teszt	45
Házi Barkács	46
Webesnek áll a világ	48
3D Max Tutorial	52
Aréna	54

További cikkek a CD mellékleten:

- Dementia
- Monkey Island 3 végigjátszás
- Speedboat Attack
- Zombievill
- Zork: Grand Inquisitor végigjátszás

Uágd ki, vagy fénymásold le!

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- 1 évre (6600 Ft)
- 1/2 évre (3300 Ft)
- 1/4 évre (1650 Ft)

Melyik hónaptól:

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (3-4-5-ös CD), 900 Ft)
- CD csomag (6-7-8-as CD), 900 Ft)
- CD csomag (9-10-11-es CD), 900 Ft)

..... hónap CD-je (darabonként 350 Ft)

PC-X Akták

- AKCIÓ!** #2, 1997 májusi (600 Ft)
- ÚJ!** #3, 1997 októberi (997 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem:

Címem:

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

A készlet erejéig!



fizess elő!

És akkor **nem** küldünk
se CD tartót,
se baseball sapkát,
se credit kártyát!

**Fizess elő ingyenesen
hívható zöld számon!
06-80-200-263**

**Egy éven át tartó előfizetési akciónkban
minden hűséges előfizetőnket megajándékozunk!**

Továbbra is él egy éven át tartó előfizetési akciónk!

Régóta fájó pont, hogy nem tudunk, 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 járattják a lapot, s ha lejár, megújítják előfizetésüket, azoknak egy CD tartót, akik pedig legalább egy éve előfizetőink, azoknak egy baseball sapkát küldünk ajándékba! Rádasként mindenki, akinek érvényes előfizetése van 1997. december 31-ig (tehát azt is beleértve, aki például most a nyáron, vagy akár még januárban fizetett elő), visszakapja elő-

fizetésének árát egy credit kártya formájában. A Base Distribution akciójában 6000 forint értékű kedvezményrel élhetsz! Teendőd mindössze annyi, hogy az előfizetési csekkeddel elballagsz a Base Software Discount áruházba (1072 Bp., Dob u. 45. Tel.: 351-8395), bemutatod 1997. december 31-ig, és ezzel máris 6000 forint értékű credithez jutsz! 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!

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

Az ajándékokat már postáztuk régi előfizetőinknek!

Cikkek a CD-n: Dementia, Curse of Monkey Island, Zombievillage, Zork: Grand Inquisitor, Speedboat

Játszható demók: 3D Ultra Pinball: The Lost Continent, Ultra Pinball, Championship Manager 2, Curse of Monkey Island, Dark Reign, Demonstar, Dilbert's Desktop Games, Die By The Sword, Earth 2140, FIFA '98: Road To The World Cup, Grand Slam Baseball, Great Battles of Hannibal, Gunship Cobra, I-WAR, KICK OFF 98, Legal Crime, MS Cart Precision Racing, Myth: The Fallen Lords, NBA Action 98, Netstorm (második demo), NHL'98, Pandemonium 2, Puma World Football, Sonic 3D Blast, Sub Culture, Test Drive 4, Tomb Raider 2, Total Annihilation, Total Soccer, Touring Car Championship, Virtua Squad 2, Wing Commander: Prophecy

Előzetes: Byzantin: The Betrayal
Demozóna: folytatás az újságból, valamint a hozzá tartozó demók: Blam!, Focus.

Movie World: Kiss The Girls, Home Alone 3, L.A. Confidential, The Devil's Advocate, Titanic

X-Music: Hallgass bele az e havi lemezkínálatba (17 MP3).

Másvilág: Booster 4, Pergamen, Chaos Ultra lemezüjságok

Mélyvíz: Tamagotchi simulátor, Bagoly, Yamaha S-YG software synth, Aqua sampler CD demo, Creative Labs, Diamon Monster 3D és S3-as driverek, Microsoft Internet Explorer patchek, Netscape Communicator 4.04, PC-X User #12

Shareware programok: vírusölők (új UVE 2.04, F-Prot 3.01, és McAfee DAT), zenelejátszók (WinAMP 1.6b, Mikit 0.91, Yamp 2.1), grafikus programok (Jasc Image Robot), Internet (CRT 20d, Hometown3, Hometown 1.2, Arachnophilia), makrókészítő (Macro Magic 3.2), képlópók (HyperSnap 3.07), animáció és filmnézegetők (PowerFlic, Quickview).

Olvas-SOK: általatok beküldött anyagok, többnyire zenék, lemezüjságok, utilityk.

Következő számunk
január 13-án 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)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

Laptervező:

Kondákor László

kondi@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuser the Hun)

halmos_z@osiris.elte.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)

Peller András (Pelace)

Peller László (Pellus)

Samu József (Sam.Joe)

Újhegyi Péter (Júpi)

Újhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Varga József (Jon)

Wéber Tamás (Zong)

zong@idg.hu

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárata az Alkotás u. felől)

Web oldal:

WWW.IDG.HU/PCX

szerkesztőségi e-mail:

PC-X@IDG.HU

Megrendelés e-mail:

terjesztes@idg.hu

Előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon:

156-0337, 156-8291, 156-0691

Előfizetés, törölt CD-vel kapcsolatos probléma esetén 322-es mellék.

Szerkesztőség: 316-os mellék.

PC-X Club: 343-as mellék.

Telefax:

156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül

postautalványon, valamint átutalással

az IDG MKB 10300002-20328016-70073285

pénzforgalmi jelzőszámra. A lap ára 795 Ft,

a negyed éves előfizetés 1650 Ft,

a fél éves 3300 Ft,

az egy éves 6600 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi

Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 97.0689

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi

Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők

és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget!

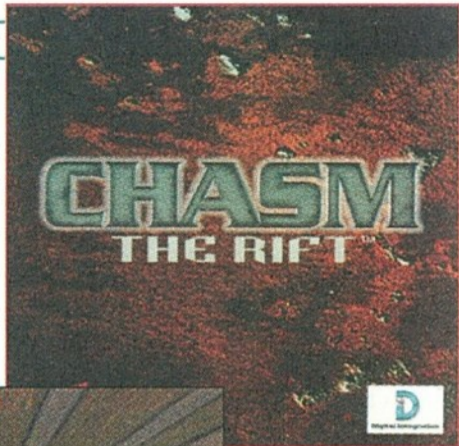
Megy le a DVD ára

Mint az várható volt, a DVD kit-ek ára kezd alászállni a kezdeti csillagászati magasságokból. November végén jelentette be a Sowah Hungary a kétszeres Hitachi DVD drive és MPEGII dekóderkártyából álló kit forgalmazását, melynek 77.000 Ft-os (+ÁFA) ára végre a bűvös 100-as határ alá jutott. Amennyiben sikerül idejében teszt-példányt szerezni, következő számunkban lehet számítani egy már nem pusztán elméleti DVD ismertetőre.



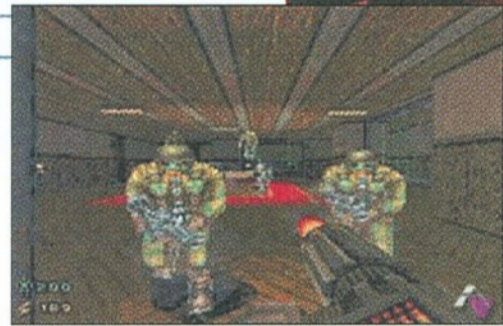
Digital Integration vagy Interactive Magic?

Előző számunkban megkavartuk a Chasm kiadójának nevét (helyesen a DI adta ki, sorry) – s hogy mennyire foglalkozik velünk a külföldi játékipar, jó példa, hogy az angol képviselőt hívta fel a bakira a figyelmünket!



Computer Karácsony

Reméljük, hogy még nem érkezik későn a hír, hiszen megjelenésünk hetében kerül megrendezésre a Computer Karácsony, ezúttal újra a szokott helyszínen, az Astoriától egy köpésre. Tehát várunk mindenkit december 13-14-én a „Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége Székházában” (VIII. ker. Puskin u. 4.)



Voodoo 2, avagy az Intense bemutatkozik

Voodoo villám is lehetne a neve a 3DFX Interactive által nemrégiben bejelentett grafikus gyorsítókártyának. Már az első eresztés, a Voodoo is egy csodával ért fel, összehasonlítva bármilyen, nem 3D gyorsító kártyával, de ez az új kártya! Nézzük csak a száraz tényeket: az új chipsettel felszerelt kártya 98 első negyedévében kerül a piacra, állítólag 300 dollár alatti áron (az első generációs kártyák ára mostanára 150 dollárra esett vissza – ez minket persze nem vigasztal, mikor a Monster még mindig majd' 40.000 forint). Sebességi adatok: 50 milliárd művelet másodpercenként, ami 3 millió háromszöget és 90 millió duplán textúrázott, bilinear-filterezett, M mappolt, alpha-blendelt, Z-pufferelt pixelt jelent másodpercenként. Ez a teljesítmény háromszorosra elődjének! Az újabb alaplapokon már megtalálható AGP (Advanced Graphics Port) kompatibilis, ami tovább növeli az átszávitási sebességet, így akár 1024x768-as felbontásban is lehet használni – van rajta SVHS video és TV kimenet (autóversenyezni szeretők már most gyűjthetnek egy 16:9-es képernyő arányú TV-re). A közzétett adatok szerint a prototípus a Quake II tesztverziójával 110 képkockát képes másodpercenként megjeleníteni! Ez már nagyon jól hangzik, de akkor a meglepetés: dupla vagy semmi! Azaz, ha két Voodoo2 kártyát teszünk a gépbe, akkor minden teljesítmény megkettőződik, mert a kártyák összedolgoznak: felosztják a munkát, s az egyik sort az egyik, a másikat a másik készíti el. Döbbenetes lehet a 220 képkocka másodpercenként, igencsak Intense-ív...

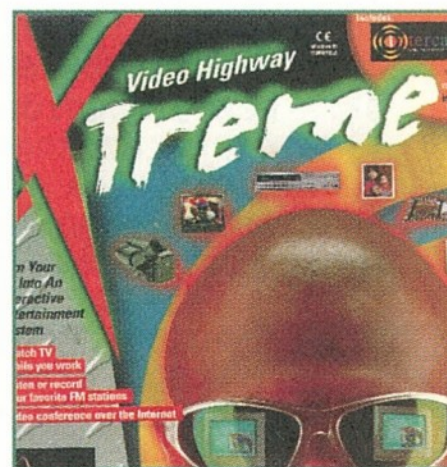


Video Highway Xtreme

Az AIMS Labs egy valóban extrém tulajdonságokkal rendelkező TV és Video (itt a filmre, kamerára kell gondolni) kártyát dob a karácsony előtt álló piacra. A többek között TV tunerrel, Teletext dekóderrel, RGB és S-Video csatlakozóval felszerelt kártya számos érdekes szolgáltatást kínál.

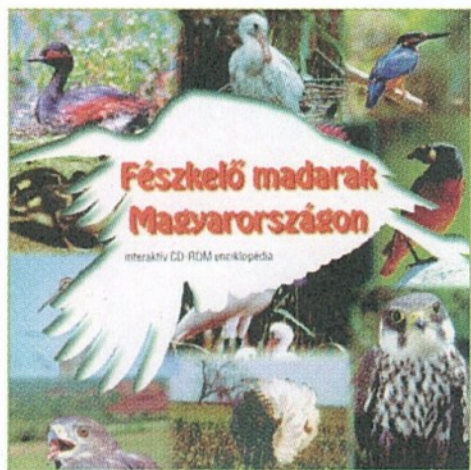


Egyik legszokatlanabb jellemzője, hogy DirectX driveren keresztül, mindenféle madzagolás nélkül kommunikál a VGA kártyával. Legkellemesebb tulajdonsága azonban az ára: 38.900Ft + ÁFA. Mivel szinte a lapzárt napján kaptuk a tesztadarabot a Multimédia Meeting Point-tól, a részletes ismertetéssel a következő számban találkozol.



PC-alapú játék automaták

Az Intel sok más vállalattal közösen Intel-processzoros, PC-s, Windows NT alapú, pénzbedobós játék automatákat fejleszt (magyarul: játéktérmi gépeket). Ezek a gépek eddig chipes adattárolást alkalmaztak, így komplikált volt az egyik játékról a másikra átállni. Az Intel „találmányával” (baromira meg kellett erőltetni az agyukat) CD-ROM segítségével upgrade-elhetők a játékok, még csak szerelni sem kell. Nem kétséges, hogy az Intel nem a játékpiacon izgatja, inkább a széles körben eladható procik, grafikus és hangkártyák – remélhetőleg ez is arra sarkallja majd az ipart, hogy egységes játék hardware-t készítsen. És talán tovább csökken a processzorok ára...



Előző számunkban valamilyen érdekes módon lemaradt a levilágított filmekről a Fészkelő Madarak Magyarországon szövege – talán délre költözött a hideg beálltával...

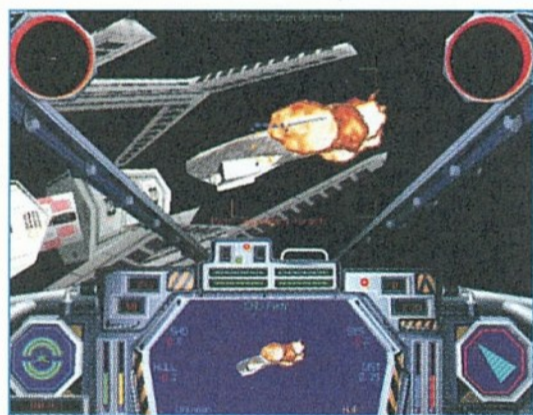
Újra megpróbáljuk!

Fészkelő madarak Magyarországon

Ezen a címen jelent meg egy újabb CD-ROM, amely – mint neve is hűen jelzi – madárfajokat ismertet. Ne afféle madártárra tessék gondolni, a CD tudományos alapaossággal tárja elénk hazánk madártanát. A madárvédelmen túl ismerteti 213 Magyarországon fészkelő madárfaj testfelépítését, rendszertanát – természetesen képpel és hanggal fűszerezve. Mi keresnivalója van a hazai CD-ROM multimédia piacon egy ilyen, kicsiny területnek – gondolhatnánk. A CD készítői büszkén hirdetik szakmai pontosságukat, nem titkolva, hogy az oktatásban szeretnének segítséget nyújtani. A PC-CD által készített program már egy kisebb 386-oson is elmegy – bővebb információért fordulj a készítőkhöz. Tel/Fax: 351-9875.

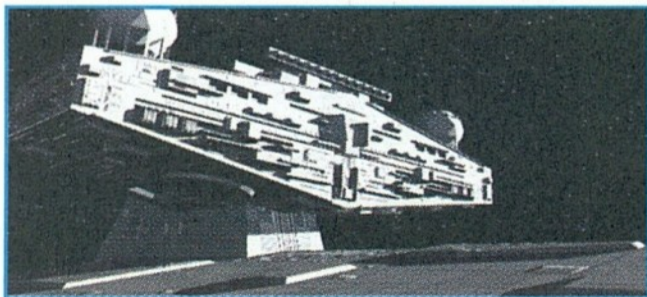
Napocsiberútpasszvérdel

Mi az: kicsi, sárga és nagyon veszélyes? Napos csibe root passworddel. Előző számunkban megjelent karikatúra kapcsán jelentkezett Cactus, akitől – állítása szerint – ez a poén származik. Igaz, hogy az Internettoban az egyik hét vicce volt, mi már mástól hallottuk, s ezért nem jelöltük a forrást. Ennek ez úton teszünk eleget.



Az X-Wing vs Tie Fighter egyike volt azon idén kiadott játékoknak, amelyeket igen nagy várakozás előzött meg. Ám a rajongók nagy része csalódottan vette tudomásul, hogy egy egyszerű multiplayeres játékot kapott küldetés hegyekkel, de mindenféle koncepció, történet és átvezető animációk nélkül, ráadásul elég gyenge egy játékosos támogatással. A megjelenést követő kritikahullám nem hagyta érzéketlenül a fejlesztő csapatot, gyorsan beígérték patcheket és kiegészítéseket. Ahogy telt-múlt az idő, ezek szépen meg is jelentek, és mára már csak az utóbbival adósak, de erre sem kell sokat várni: karácsonyra dobják piacra Balance of Power néven. Amit tudni lehet róla, hogy középpontjában egy szinte legyőzhetetlen birodalmi csillagromboló áll. Két küldetéssorozatot tartalmaz majd, egyet a lázadók oldalán harcolóknak, egyet a birodalmi sötét erő szimpatizánsainak. A játékot továbbra is játszhatják majd többen is, a kiegészítés erre is fel van készülve. Összesen mintegy 30-40 új küldetésről van szó, egy új hajóról (B-Wing), kijavítják a textúrákat és fejlesztenek a HUD-rendszeren, a kommunikációs részen és a gép intelligenciáján. Az XvT:BoP koránt sem az első és utolsó kiegészítés lesz, a fejlesztőknek még rengeteg ötletük van, de ezt egyelőre megtartják maguknak!

Erőfölény VS egyensúly



Wing Commander a mozikban

Eddig jobbra annak lehattunk tanúi, hogy sikeresebb filmeknek készülnek el különböző platformokra számítógépes játék verziói, a fordítottja pedig jobbra csak az akciójátékokra korlátozódott, gondoljunk csak a Van Damme fémjelezte Street Fighterre, vagy a talán nagyobb sikerű Mortal Kombatra. Egy időben szenzációba menő hír volt, de mára valószínűleg teljesen befulladt a Doom megfilmesítése, úgy tűnik Duke is csak a műanyag babáig viszi, s a Quake film terveit is nagy csönd övezi. Ezért aztán eléggé meglepő, de a Wing Commander megfilmesítése szinte futószalagon van. A produkció mögött az a Digital Anvil cég áll, amelyet Chris Roberts, a játék készítője és a filmvilágba nem régiben üstökösként berobbant Robert Rodriguez hozott létre. Roberts aktív közreműködésével állítólag már el is készült a forgatókönyv első változata, de a történetet a legnagyobb titokban tartják. Jelenleg éppen a szereplőválogatásnál tartanak, a forgatást jövő februárban kezdik Luxemburgban, és a tervek szerint jövő karácsonykor mutatnák be.



Game Port Csak semmi másolat!

Blade Runner

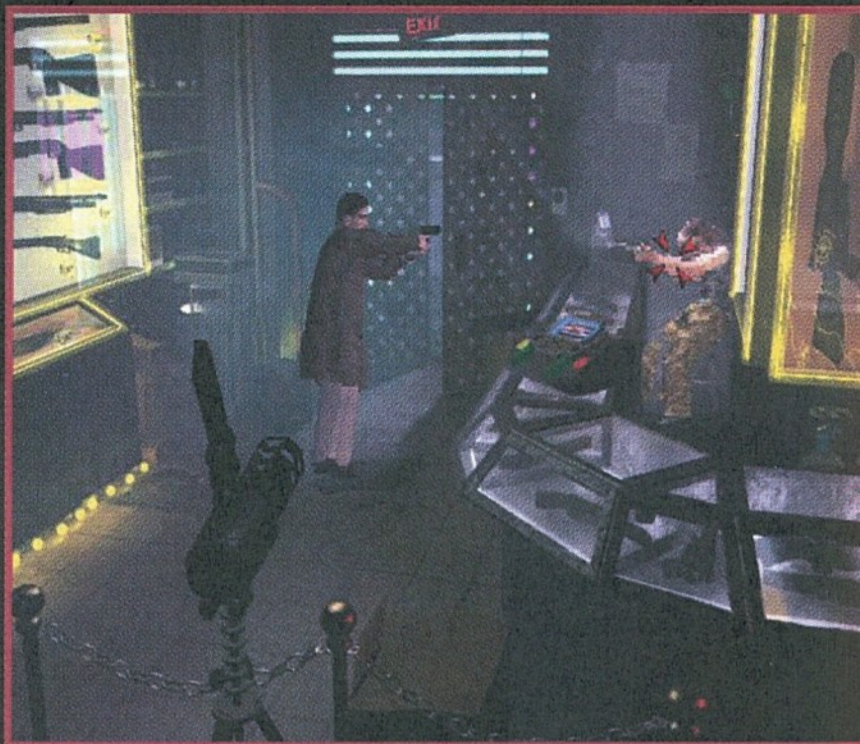
Kaland (leírás)

A Westwood Studios – ha eddig nem tette volna a Red Alert elkészítésével – bevonult a történelembe. Új standardot állított fel a kalandjátékok világában, ezzel egy új műfajt teremtve. A Blade Runner 1997-es „felújításával” tökéletesen összemosza a kalandjáték, a 3D renderelt és interaktív video határait. A program ráadásul időre elkészült, s Mr. Chaos november közepén megfeledkezhetett a világról másfél napra.

Amit tehát az ECTS-en csak projectoron, egy 45 C fokos hőségű szobában, 15 percen át bámulhattunk, az valóság volt. Megvallom őszintén, nem hittem az előadásnak, s kételkedve támolyogtam ki a sötét szobából: „nem létezik, hogy nem renderelt 3D!”. Ezen kételyemet

tusok páratlan atmoszférát kölcsönöznek, s élethűen adják vissza annak a világnak a hangulatát, amelyet Ridley Scott oly nagyszerűen festett le utópisztikus filmjében. Hasonlóképpen méltathatom a hangokat, zörejeket, párbeszédeket s zenét – ez utóbbi az eredeti, Vangelis által megírt dallamokra épül.

Akad azért itt némi technikai specifikáció, ami lehet, hogy színigaz, de azért a látványban mégsem teljesül tökéletesen. A grafika 640x480-as felbontásban megy, és – idézem – „truecolor emulálással 24 millió színnel, high color módok szimulálásával”. A mondat első tagja oké, a felbontás konstansan ennyi, változtatni nem is lehet. A színek is stimmelnek, bár nem számoltam meg (különben sem tudok 24 bitig elszámolni egyesével), de tényleg páratlan látványt eredményeznek. Mégis, az a baj vele, hogy baromi módon pixeles a grafika (pláne, ha közelebb kerül egy szereplő), hiába a nagy felbontás és színméltség. Ez azért van, mert – majdnem – mindent valós időben, három dimenzióban, voxel-technológiával jelenít meg a program. A karakterek és hátterek nem digitalizáltak, hanem mind-mind – hangsúlyozom, azt állítják – real time 3D. Hihető, mert sok helyszínen nézetet vált a kamera (vagy követi a szereplőt), de ezt ne úgy képzeld el, mint egy igazi, 3D-s akciójátékot, ahol mindig mozog a kamera. A nézőpont a legtöbb esetben rögzített, s csak a váltásokkor indul meg, amíg a főhős átér az újabb helyszínre. Szó-

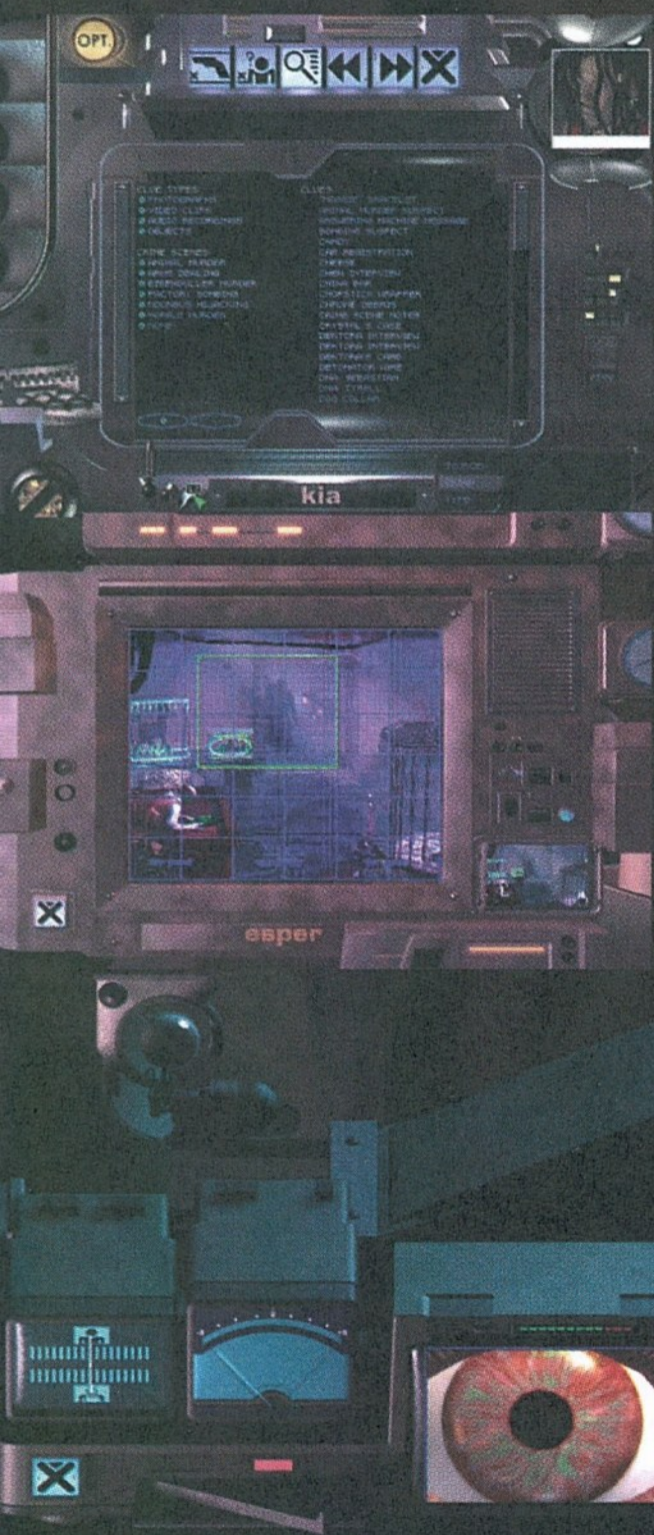


val vagy tényleg 3D az egész (akkor viszont le a kalappal), vagy nagyon ügyesen vágják át az embert.

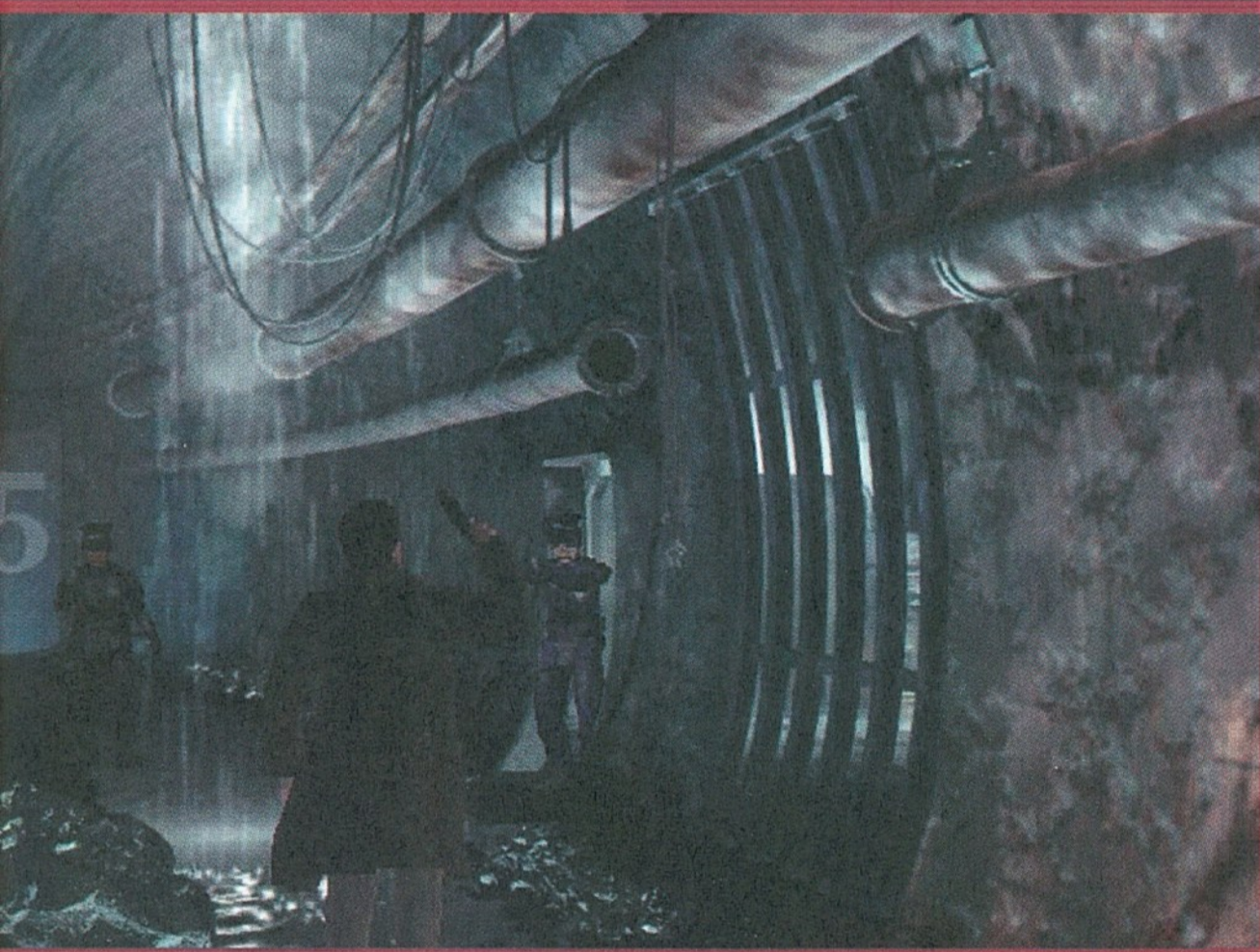
Következzék egy újabb technikai kötekedés: 15 frame per second, azaz 15 képkockát kellene, hogy lássak másodpercenként. Na ja, de Win95 és DirectX 5 alatt egy Pentium 200-ason, 48 mega RAM-mal, 2MB VRAM-os grafikus kártyával, 8-szoros CD-vel akadozik. Nem nagyon, de eléggé. Igaz, csak minimum installal telepítettem – és itt álljunk meg egy szóra: a játék 4 CD-n terpeszkedik, a minimális helyigénye 179 mega, de jobban jársz, ha inkább 335-öt szabadítasz fel (és még így is szaggatni fog néha, kipróbáltam). És most kapaszkodj meg: a teljes install, ami alatt a legjobban szalad, 1515 MB-ot, azaz másfél gigát kér!

Fény- és ködeffektek, lencsecsillanás valós időben: elképesztő! Valóban igaz, a legtöbb helyütt, amikor McCoy például átszalad az utcán, kabátja hol kékes, hol pirosas színben úszik, az alját kitakarja a pára, a cigarettacsikk füstölgése meglátszik előtte – pff, állat! Van azonban olyan fényáradat, ahol nem számolja az árnyéket: a rendőrség épületében van egy plafonra szerelt ventilátor, amely a padlóra árnyéket vet ugyan, de McCoy-ra semmilyen hatással nincs. Ilyen az esőben tükröződő utcarészlet is, ahol a szereplők képe nem látszik a pocsolyában. Néhol akadnak 3D bakik is: mikor be szállsz a Spinner-be (a rendőrautóba), „kicsukja a lábát”, azaz egy rusnya takarási hiba csúfítja el a látványt. De ne hagyd, hogy elrontsam a kedved... TRF-fel épp azon mulattunk, hogy végre megérkezik egy program, amely tényleg félelmetesen élethű, látványos, szóval mindenben igényeink szerinti, erre nekilátunk cikizni. Pedig a Blade Runner – a video-élményt illetően – nagyon jól sikerült.

Los Angeles, 2019. Ronda egy hely (...lesz, ha megérjük), a Földről kitiltott replikán-sok (tökéletes emberi másolatok) randalíroznak L.A. városában – lassan lejár működési idejük, s ki akarják deríteni, hogyan hosszabbít-hatják meg életüket. Ray McCoy oszlopos tagja a



továbbra is megtartom, ugyanis annyira ügyesek az egyes jelentek közötti átmenetek, hogy alig tudom eldönteni, mely rész előre kiszámolt, s melyik valós időben számolt. A fényeffek-



Blade Runner rendőralakulatnak, feladata ezen „másolatok” likvidálása. Ehhez, akárcsak a filmben, adatokat, nyomokat és bizonyítékokat kell gyűjtenie. S ez az, ami miatt nem nevezhetjük igazán kalandjátéknak a BR-t. Sok mindent meg kell vizsgálnod, többféle tárgyhoz is hozzájuthatsz, de a fejtörők nem a bevált kaland-elemekre épülnek. A tárgyakat nem használnod kell (tehát nem afféle „vedd fel a korsót, add oda az anyókának, ad cserébe rőzsét, vidd el a törpéknek, adnak gyógyírt”), hanem elsősorban bizonyítékul szolgálnak annak kiderítésében, hogy ki replikáns, és ki nem. Ha bebizonyosodik, hogy az illető páciens másolat, a nálad lévő fegyverrel hidegre teheted egy kis akciójelenet során.

Ehhez azonban mintegy 100 helyszínen kell felkutatnod a legapróbb bizonyítékokat, rengeteg emberrel muszáj beszélned, analizálnod kell fényképeket (ebben Esper, a fotó-analizátor szerkentyű van segítségedre – tudod, a híres masina, amivel zoom-olhatsz a képekre, elforgathatod és kinagyíthatod részeit). A bizonyítékokat a zsebeden lévő KIA-ban tárolod – ezt bármikor előveheted, ha főhősödre kattintasz. Itt

hallgathatod vissza üzeneteidet és a felvett beszélgetéseket, nézheted meg a tárgyakat és fényképeket, értékelheted ki a bizonyítékokat, változtathatod a játék beállításait és mentheted el az aktuális állást. Harmadik eszközöd a filmből jól ismert Voigt-





Kampff, amellyel a delikvensek érzelmi állapotát és pupilla-tágulását ellesve tudhatod meg, vajon replikáns-e az illető. Használata viszonylag egyszerű: bekapcsolás után voltaképpen háromféle bonyolultságú kérdést tehetsz fel – ajánlatos ezeket váltogatva tudakozódni –, a gép 10-15 válasz után automatikusan közli, replikáns-e az illető.

Teljesen rajtad áll, hogy a játék során minden bizonyítékot meglelsz-e, ráadásul a 70 különféle karakter önálló „intelligenciával” rendelkezik, azaz szabadon jár-kezel, s elhappolhatja az orrod elől a bizonyítékokat. Ezt csak félig sikerült jól megvalósítani: ha kímés egy képernyőről, ahol például egy patkány csócsálja a lábát, s visszajössz, a rágcsáló már sehol. Ez roppant zavaró, pláne mikor egy olyan szereplő tűnik el, akinél perdöntő bizonyíték van, s ennek híján nem enged tovább a program. Szóval, ami a játszhatóságot illeti, nem vagyok tökéletesen megelégedve – ráadásul nem telt bele 12 óra, s végigjátszottam, igaz, könnyű fokozatban. Végő csalódás a játék befejezése volt: nem árulom el, mi a csattanó, de engem fenemód idegesített. Túlságosan elrugaszkodott az eredeti Blade Runner történettől, s egy alapos csavarral nagyon más lett, mint a film.

Ne tessék félreérteni: ettől még megszállottja lettem a játéknak. A két

éve teljesen titokban tartott játék nem, hangsúlyozom, NEM az eredeti Blade Runner sztorit viszi számítógépre, bár kétségtelenül temérdek az azonosság – állítólag sohasem történik ugyanaz, ezért többször is végigjátszható. A cselekmény ismerős, ám mégis újszerűen izgalmas, a szereplők arca s karaktere erősen emlékeztet az eredetire, ám mégis új, a helyszín szinte ugyanaz, ám mégis más. Hogyan lehetséges ez? Olyan világban játszódik, amely szinte a megtévesztésig hasonlít a filmbelire, de megmagyarázhatatlanul más. Felvetéseim ellenére remekül sikerült, páratlan technikájú

program. Nincs jobb ötletem: vedd meg a játékot, mert azon túl, hogy gyűjteményed nemes része, sohasem látott, fantasztikus kalandban lesz részed!



Mivel a játékról nem lehet igazán végigjátszást készíteni (mindig más és más helyen vannak például a bizonyítékok), adnék néhány jó tanácsot, amelyet megszívlevél könnyebben igazodsz el a Blade Runner világában:

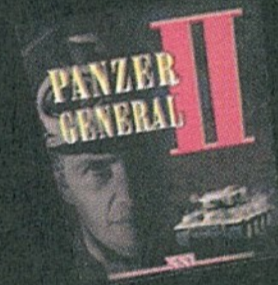
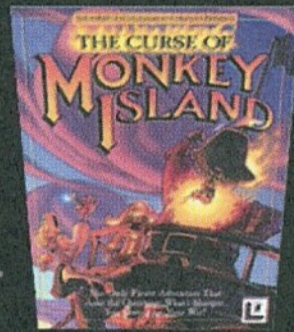
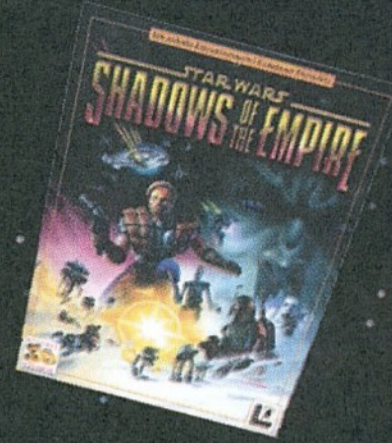
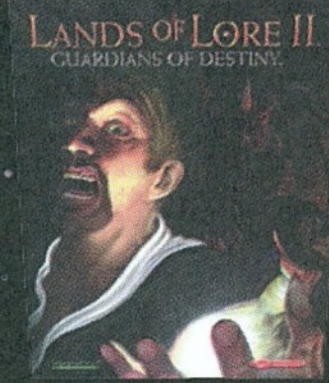
- először is: tanulj meg angolul és nagyon fülelj! Eddig nem sikerült rájönnöm, miként lehet „feliratozni a filmet”, de valószínű, hogy a készítők nem akarták elrontani vele a hangulatot. Ennek megfelelően tágra nyílt fülekkel less minden szót, sokszor a szereplők mondják el, mit kell tenned;
- figyelj minden apró részletre! A kurzor zöldre vált és forog, ha akad valami vizsgálandó. Sokszor egészen piciny tárgy a bizonyíték, amit alaposan szemügyre kell vened;
- ha többször kattintasz a kijáratra vagy helyre, McCoy egyre gyorsabban szalad arrafelé. Igaz, még így is idegőrlően bénázik néha;
- ugorj be gyakran a rendőrség épületébe, ahol a mainframe-be feltöltve a bizonyítékokat, a labor jelentést készít róluk – ugyaninnen szerezheted meg azt az infót, amit mások gyűjtenek be;
- a játékok beállításainál átválthatod a beszédmódot normálról a „?”-re, így apró menüből választhatod ki, miről akarsz csevegni. Sokszor előfordul, hogy egy-egy szereplő szószátyár, nekem azonban már nem volt türelmem újra és újra rákattintani. Ha látod a menüt, legalább tudod, miről kell még faggatni. Sokszor adódik olyan helyzet, hogy egy megszerzett bizonyíték birtokában a helyszínre újra visszatérve kell szóra bírni egy-egy szereplőt;
- menj el a „rendőr akadémiára”, és vegyél részt egy lögyakorlaton. Segít megtanulni a célzást, amely bár nem túl bonyolult, mégis gyakorlatot igényel. A végső fejezetekben lesz egy-két csetepaté, ahol jó hasznát veszed majd;
- az Enter billentyűvel megszakíthatod a párbeszédet, ilyenkor mindig a következő mondat elejére ugrik. Ezt azonban csak akkor tedd, ha már ismétlik magunkat a szereplők – igaz, a fontosabb dumákat feljegyezi a „noteszed”, KIA, ahonnan visszahallgathatód;
- rendesen nézd át a fotókat az Esper-rel. Még a game elején van egy kép, ahol például a három pixel méretű kutya nyakörvéről kell leolvasnod a blöki nevét, vagy egy másikon a kocsid rendszámát;
- nem mondom, hogy állandóan ments, de egy-egy újabb helyszín előtt nem árt az elővigyázatosság, könnyű elpatkolni. Vannak ugyanis időre teljesítendő és akciójelenetek is – vagy ha rosszul ítélsz meg egy „szemvizsgálatot”, s például lelővöd a pszichopata, de amúgy nem replikáns fegyverboltost, könnyen börtönbe kerülhetsz. Az is előfordul, hogy az árus, vagy éppen egy őrző nyír ki, mikor életre-halálra keres a rendőrség.

BLADERUNNER
VIRGIN INTERACTIVE

5

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, NT 4.0, DIRECTX 5
X-TRA: N/A

ALFA CD CENTER



20% - 50 %- 70%

! CD-ROM-ok féláron !

CSAK DEC 1. ÉS 15. KÖZÖTT (NYITÁSI AKCIÓ)

Há **OLCSÓN** akarsz
vásárolni
VADONATÚJ
MINŐSÉGI játékokat,
köztük
A LEGFRISSEBB
ÚJDONSÁGOKKAL,
látogass el üzletünkbe
az Örs Vezér térre !!!

CÍMÜNK:

1148 Budapest,
Örs Vezér tér
23. üzlet (az Ikea előtt)

T.: 06-20 724-717



The Curse of Monkey Island

Kaland (végigjátás)

Ahoy, legények! Magasra a Win 95 vitorláit, mert itt van az év legjobban várt kalandjátéka, a *Monkey Island 3!* Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Lucas Arts megakalanda **El Capo** minden elképzelését felülmúlta.

Grafikailag tökéletesen rajzfilm, bár néha mikor a karakter eltávolodik vagy közelebb jön, eltorzulnak a pixelek, de nem vészes. Szenzációsak a tejszinhabszerű felhők és a tipikusan torz kinézetű tárgyak. A játék menet tökéletes, abszolút „lukasarc” stílusú. Vannak helyek, ahol kifejezetten megakadtam, de azért egy óránál tovább sehol sem ragadtam le. A történetet teletömték hihetetlen poénokkal, néhol egészen morbidak.

Az irányítás megváltozott az előző két részhez képest, s inkább csak azoknak írnám le, akik nem játszottak a Full Throttle-lal sem. Az egér né-

kéz, egy tárgy használatára, megnyomására, felvételére jó. A koponya a vizsgálatát jelképezi, a száj pedig mindazt, amit ezzel a testrésszel csinálhatsz (bizonyos korlátok között). Még valamire szeretném felhívni a figyelmeteket. A városban, a színházon, van egy óra. Egyik este arra lettem figyelmes, hogy gyanúsán együtt jár a szobám falán függő órával. Mikor ráklikkeltem, főhősünk bement az időt másodpercre pontosan. Tehát a Win95 órájával jár együtt, sőt ezenfelül minden félórán kongat! Ennyit bevezetesként, nincs más hátra, mint hogy jó szelet kívánjak és sok szerencsét: szükséged lesz rá...

„A kapitány naplójának. Hetek óta sodródok a tengeren ebben a mentőcsónakban. Vizem, étkelem, reményem nincs, csak szerencsémbe bízhatok, hogy még egyszer láthatom egyetlen igaz szerelmem, Elaine-t. Ó, bárcsak kiköthetnék már! De, mit hallok? Ágyúlövés! Egy hajóról jött, a közeli sziget erődjét bombázzák éppen. Már csak ez hiányzott, még egy sziget! Nincs szerencsém ezekkel az apró földdarabkákkal – ezzel sincs, mivel éppen most pillantottam meg a hajón LeChuck-ot, ősi ellenségemet, a zombi kalózt. A várban teljes a káosz, mindenki ideoda rohangál kétségbeesetten, de... mintha ott... állna valaki. Nagyon ismerős – igen, ez ő, Elaine! Szerelmem láttán újra felcsillan remény! De vajon mit keres itt?

„Értsd meg, LeChuck egyszerűen nem tetszel! – szolt – Különbösen is, apám nem hagyná jóvá ezt a kapcsolatot.”

„Gyere el velem, és én megteszlek minden élőhalott királynőjének!”

„Most?! Ööö... nem lehet, ööö... ma haját akarok mosni! Te nem is szeretsz engem, mindent elvettél

tőlem, az egyetlen férfit, akit szerettem, Guybrush Threepwood-ot.”

Tudtam, tudtam, hogy szeret! Nem örülhetett sokáig, mert egy másik ágyú dörrent ekkor, de ez engem vett célba. Kicsiny kabinom elsüllyedt, engem kihalásztak, majd tömlőcbe vettek. Majd folytatom az írást, amint tudom.”



„Kedves naplóm! Miken mentem keresztül az elmúlt héten, el sem tudom képzelni, de mindent leírok legjobb tudomásom szerint. Miután bezárták az ajtót mögöttem, egy ágyú előtt álltam, amelyet egy kicsi kalóz kezelt bőszen. Megszólítottam, gondoltam rá tudom beszélni, hogy engedjen el. Minél többet beszéltem vele, annál gyanúsabbá vált.

„De hisz' te nem is vagy kalóz! Wally, ugye te vagy az?”

„Igen, Mr. Wood.”

Utoljára ugyanilyen börtönben voltunk rabok, mint ez. Kiderült, hogy elvégzett egy „keresd meg LeChuck segítségével a benned rejlő kalózt” relaxa-gyorstanfolyamot. Adott nekem is egy kis olvasnivalót, s elmondta azt is, hogy LeChuck meg akarja venni Elaine szerelmét, ezért minden létező kincset összerabolt. Ezeket tartja a szomszédos szobában. Ha Elaine ekkor sem enged, akkor kénytelen lesz használnia új fegyverét a...

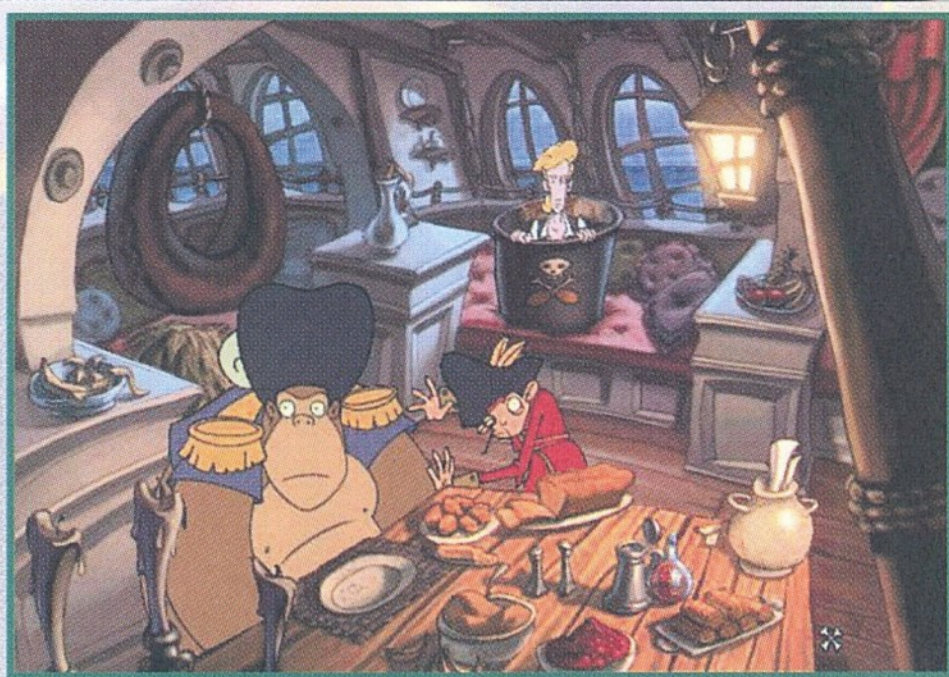
„Voodoo ágyúgolyót” – hallatszódott felülről. Meg kellett állítanom. Felvilágosítottam Wally-t, hogy a kalóztan élő bukása, ezt annyira mellre szívtva, hogy elbőgte magát és elhajította a műkampót a kezéről. Rögtön fel is vettem. Mindezekelőtt meg kellett állítanom az előretörő kalózhadatot, ezért az ágyúval kilőttem az összes rohamosztágot. Ezután összeraktam a kampót és a falról lekasztott ágyútöltő rudat, így már elértem az ablak elé sodródott csontvázkart, ami még görcsösen tartott egy kardot. Mivel a gazdája túl sokat beszélt, belelöktem a vízbe. Behajolva a karddal elvágtam az ágyútartó kötelet, és még egyszer elsütöttem az ágyút. Annyira beleremegett a hajó, hogy LeChuck leejtette az ágyúgolyót a kezéből – de nem történt semmi.

„Hú, Neptun minden hajójára mondom, ez közel...” – BUMMM – „...volt. Ááá!”

Mire magamhoz tértem, a hajó a fejetetejére állt, én pedig már a kincstárban voltam. Felkaptam egy zacskó ötcentest, alatta megpillantottam egy hatalmas gyémántgyűrűt. Felkaptam és kimetszettem vele a hajó ablakát. A víz teljesen ellepte a hajó rakterét, de én szerencsésen kimenekültem. A parton megláttam Elaine-t. Most végre eljött az idő, hogy megtegyem azt, amire oly rég óta vártam.



hány tárgyon pirossá változik (figyelem, ezek nem minden esetben használhatóak!) – az ötletnek hála igen bonyolult lett a játék. Tehát, amikor piros, hosszan tartásuk lenyomva a bal gombot, ekkor egy aranyérme jelenik meg, három szimbólummal. Az első, a



„Elaine, én egy tolvaj vagyok, egy kalandor, egy hős, nincs nyakkendőm, de van...”

„Guybrush, ne hasalj, mond ki, amit akarsz!”

„Hozzám jönnél feleségül?”

„Igen, IGEN!” Átnyújtottam neki a gyűrűt, amit találtam a hajóban. Rögtön az ujjára húzta.

„Nahát, milyen szép gyűrűd van, Elaine!” – mondta egy hang. Wally volt az.

„Guybrushtól kaptam, az eljegyzésünkre.”

„Tisztára úgy néz ki, mint az a gyűrű, amit LeChuck szerzett az egyik szigeten és valami förtelmesen gonosz átok ül rajta. De hát biztos vagyok benne, hogy azt a gyűrűt sose húzta volna föl az ujjadra. Hát akkor, viszlát az esküvőn.”

„Guybrush, hogy tehetted?!” Már éppen meg akart volna ütni, amikor szerencsére, illetve szerencsétlenségre aranyzoborrá

változott! „Muszáj kiszabadítanom!” – gondoltam, és máris munkához láttam. A városban járkálva megálltam a limonádés standnál. Kértem a fiútól, Kenytől egy italt, aki mármár gyanúsán sokszor hangsúlyozta, hogy náluk érvényben van egy ún. feneketlen bögre politika. Kiöntött egy kis lötytyöt az asztalon álló bögrébe, de amikor ki akarta inni az isteni nedűt, akkor láttam meg, hogy nincs feneké. „En szóltam a politikánkról. A pénztártól való távozás után reklamációt nem fogadunk el!” Szemét kölyök. Ekkor láttam meg



egy cédulát, amin ez állt: „Ha aranyzoborrá változott a menyasszonya, forduljon hozzám, a mocsárban megtalál!” Nahát, pont most, pont ez történt velem, ott a helyem! A mocsár bejáratánál találkoztam Murray-vel, a nagypofájú koponyával, akinek fő ideológiája, hogy ijesztően néz ki és majd elfoglalja a világot bla, bla, bla. A mocsárban egy felborult hajóban találtam rá a keresett hölgyre, akit csak egy hatalmas, kitömtött krokodil nyelvének meghúzásával tudtam előhívni. Tőle rengeteg információt tudtam meg. Először is, megkérdezte, hogy eldugtam-e a szobrot.

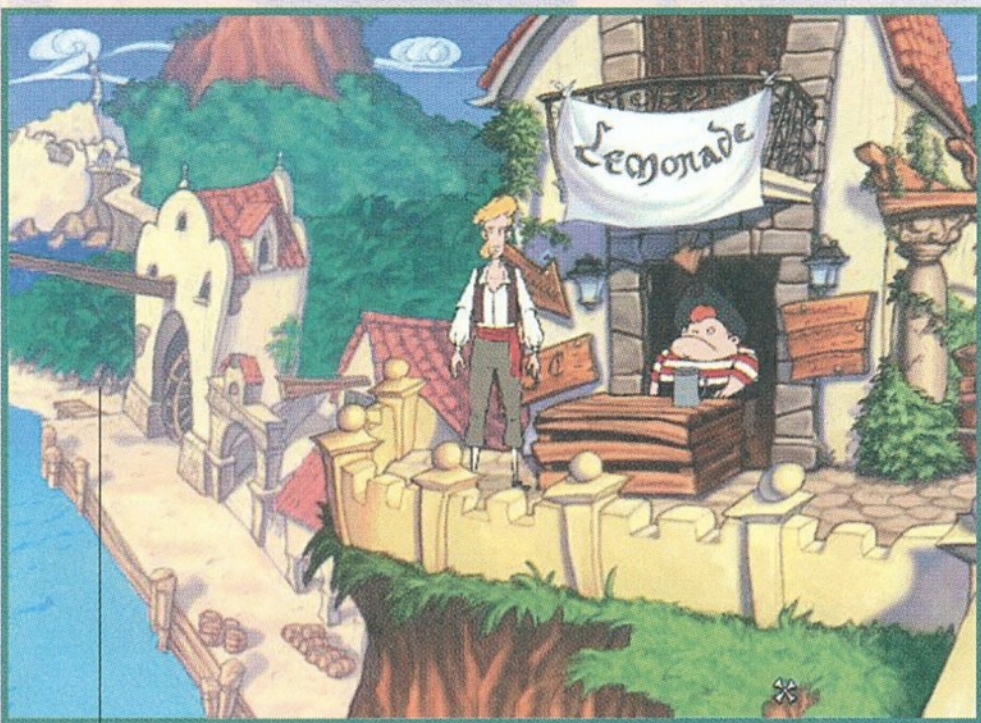
„Izé... eldugni?”

„Te hülye, ott hagytad a parton egy kalózzal tömött szigeten?!” Gyorsan visszarahantam, ám későn érkeztem: a hajó éppen akkor hagyta el a horizontot. A nőhöz visszatérve azt mondta, hogy szerintem csakis a Danger Cove kalózzai teheték. Fura szerzetek, senki nem látta őket és magas, sipító hangon szoktak ordítani éjszánkánként. Danger Cove a sziget nyugati oldalán van, ott szoktak kikötni. Egyébként az átkot egy

ugyanekkorra, de jó erejű gyűrűvel lehet semlegesíteni. Ilyen gyűrű legközelebb a Blood Islandon található, tehát szükségem van egy térképre, egy hajóra és legénységre. Azt is tudom, hogy rengetegen félnek El Pollo Diablo bosszújától – ez egy hatalmas csirke és azokra fog lecsapni, akik megeszik kisebb testvéreit. Persze... Hasznos tárgyra tettem szert még a hajóban. Egy ötcentes érme segítségével vettem egy doboz rágót és kihúztam egy tüt az egyik papír Voodoo babából („Hú, micsoda megkönnyebbulés!” – lélegzett fel a világ másik végében egy férfi). Vá-

rosi bolyongásaim során betértem a színházba, ahol több érdekes dolgot találtam: a kabátról leszedtem a fehér hajtetveket és a kesztyűt. Az asztalról „kölcönvettem” a varázsbotot, erejének segítségével elővarázsoltam egy hangutánzó könyvet a varázskalapból. Kutatásaim során megláttam egy bőröndöt, amin felfedeztem egy Blood Island matricát – tehát gazdája már járt ott! A színpadon találkoztam vele, de sajnos nem tudta megmondani, hogy hol van a sziget, az utazásokat általában ügynöke intézi, akit a Brimstone Clubban találok meg. Illa berek, náda kerek, azonnal odarohantam, de a portásfiú igen modortalanul tudomásomra hozta, hogy csak klubkártyával mehetek be. Zsácutca, egyelőre. Ellátogattam a borbélyhoz, pontosabban a borbélyokhoz, ugyanis hárman vezetik a boltot, három kalóz! Biztos voltam benne, hogy szívesen, önként velem fognak tartani, hogy segítsenek kalandjaim során. Vagy nem! Hogy ezek mennyit tudnak akadékoskodni? Az egyik követelte, hogy sértsem meg és győzzem le úri





párbajban, a másik nem hitte el, hogy van orrom a kincskereséshez, ezért azt mondta, hogy ha hozok neki aranyat, amit itt szereztem, akkor velem tart. A harmadikhoz hozzá se szólhattam, mivel éppen egy vásárlót látott el:

Rottingham kapitány volt az, a tengerek (szerinte) legszebb kalóza, ezért módfelett ügyelt arra, hogy el ne szúrja a haját fodrásza, aki csak egy könyv alapján volt képes haját vágni. A könyv lapjait pedig egy kővel tartotta le, hogy megakadályozza a szél a lapokra vonatkoztatott mozgató erejét. Megragadtam a hajtetveket és ráraktam a fésűre. Mikor a fodrász meglátta, hogy Rottinghamet megtámadták a haj ördögei, drasztikus lépésre szánta el magát: egy metszéssel lekapta Rotti haját, és vele együtt kivágta az ablakon. Most már nyugodtam beszélhettem vele is. Arra volt finnyás, hogy nem vagyok erősebb nála. Mondtam neki, hogy erősebb vagyok, de ő bizonyítékot akart és nem ígéretet. Egy erőpróbán kell részt vennem, aminek lényege, hogy minél messzebb hajtsak egy farönköt. Persze, hogy egy fogpiszkálót sem bírok megemelni, úgyhogy inkább hajvágást kértem tőle. A székben ülve egy kicsit bizalmatlan lettem a fodrász szaktudását illetően. Megemeltem a széket az oldalán lévő karral és lerúgtam a papírtartó nehezéket. Egyenesen a zsebembe repült. Haggisnek, mivel így hívták, ki kellett mennie keresni még egyet. Ezalatt én addig huzigáltam a szék emelőkarját, hogy már

könnyűszerrel ki tudtam szedni a plafonba fúródott ollót. Gondolni sem akarok arra, hogy kerülhetett oda. Leereszkedtem a magasból, de mielőtt még elmentem volna, felvettem a cukorkát a földről, majd az olló segítségével végignyírtam a sövényt Kenny háza mellett. Egy orchidea került a kezembe, ami sziruppal keverve tökéletes hashajtót eredményez. Továbbvágva eljutottam egészen Danger Cove fölötti szirtre. Egy fura táblára lettem figyelmes: „Kígyókeresztződés”. Hogy micsoda? Hamar megtudtam: egy kígyó kapott be. Benne állva azon gondolkodtam, hogyan tudok én mindig ilyen helyzetekbe kerülni. Na, mindegy. Felvettem mindent, amit a kígyóban találtam: Fabriege tojás, helyfoglalási szelvény a csirke étterembe, egy kis tudós-maradvány és egy üveg juharszirup. Ezen utóbbival összekevertem az orchideát és kiöntöttem a kígyóba. Nem ízlettem neki, így kiköpött.

„Végre biztonságban! De miért emelkedik a part? Vagy én süllyedek?! Futóhomok!” Hát, hozom a formám! Egyetlen menekülési út egy lián volt, de ezt visszatartotta egy kis bot. Gyorsan leszedtem a szomszédos növényről a termését tartó tokot és egy nádszálat, ezeket összerakva tökéletes köpöcsövet kaptam. Megragadtam a zsebemben lapuló lufik egyikét és rákötöttem a papírnehezékeként használt kőre. Ezt az együttest megfújtam, és az egyenest a liánt tartó pálca fölé libegett. Kiltöttem a köpöcsővel és megnyílt a szabadság útja.

Az öbölben megpillantottam a kalózek hajóját, de most nem volt időm velük foglalkozni, inkább felkerestem a városban a csirke éttermet. Természetesen volt asztalfoglalásom, sőt bizonyítékom is rá. A vendéglőssel beszélgetve megtudtam, hogy azért szúrta le a kedves vásárlót, mert reklamált a csirkéje miatt. Egyébként a Brimstone klub tagja, de elhagyta a tagságját valamikor főzés közben. Csak egy másik vendég volt rajtam kívül – olyan magányosan üldögélt ott, gondoltam, jól esne neki egy kis társaság, pajkosan megpaskoltam, mire ő az asztalra bukott: a hátból egy hatalmas, fűrészkes nyúlt ki. Szükségem volt rá, így hát kihúztam. Az előtte fekvő csirketetőmben végre megtaláltam a hön áhított klubtagságát. Beszélgetés közben feltűnt, hogy a vendéglős nem rendelkezett sok foggal, de az egyiket egy aranyból lévővel akarta pó-

tolni. Megkínáltam a cukorkával, ami egyébként az „álkapocstörő” gúnynévre hallgatott. Ráharapott, mire egy kicsit kilazult az említett fog: előzékenyen megkínáltam rágóval. Milyen hatalmas lufikat tud ez fújni, ide tű kell! Durrrr! A robbanás mindenkit megzavart, főleg az aranyfogát, ami nagyot repült. Felkaptam és bemutattam Cutthroat Billnek, az egyik borbélykalóznak. A fűrészkes késsel felmentem az erőpróba helyére, ahol elvágtam a rumoshordót tartó állványt. Nagy zörejjel odacsapódott az egyik gumifához. A kifolyt rumos sávot meggyújtottam a parton felszedett szikrával, mire az hatalmas dörrenés kíséretében felrobbantotta a rumos hordót. A robbanás ereje pedig kitepte a gumifát a földből és a farakás tetejére dobta. Ekkor szóltam Haggisnek, hogy készen állok a próbára. Bár inkább eldöntöttem, mint eldobtam, de azért jó messze ment. Háromból kettő megvan. A harmadik nagyon állta a sarat: szidtam az anyját, apját, ruháját, kutyáját, kocsiját, semmi. Nem volt más hátra, pofon ütöttem a kesztyűvel.

„Ez már kihívás – kiáltotta boldogan – irány a mező!” Fent elém pakolt három pisztolyos táskát és egy benjo-t. Humoros kedvemben voltam: „A benjot választom!” – mondtam félhangosan, csak úgy magam elé. „Jó.” – hangzott a válasz.

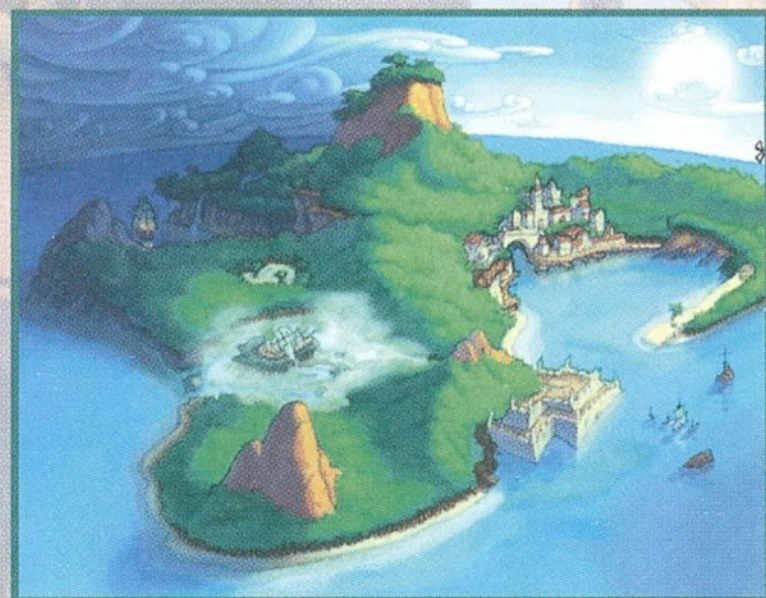
Kicsit idétlen volt a helyzet: ott álltunk egymással szemben egy-egy benjoval és párbajra készültünk. Feladatom az volt, hogy utánozzam a dallamait. Ha össze is jött, az utolsó menetben el kellett ismernem, hogy ő a jobb. Végző elkeseredésemben felkaptam az egyik pisztolyt és kilőttem a kezéből a benjo-t.

„Te lőtted ki a benjo-t?” – ordított.

„Nem tudod bizonyítani, lehet, hogy a fűből jött!”

„Tudod, sok olcsó, alattomos trükkel találkoztam már. De ez volt a legalattomosabb. Félreismertelek, te igazi kalóz vagy, veled tartok!” Remek, nem így terveztem de összejött. Akkor irány a térkép. Mindeközben tudomon kívül az általam halottnak hitt LeChuck csizmáját kihalásztta két hajós...

Most pedig nyomás a CD-re, ott folytatom – még jó sok van hátra a kalandból!



THE COURSE OF MONKEY ISLAND
LUCAS ARTS / VIRGIN

5
PC-X TOP

VÉGIGJÁTSZÁS



CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5
X-TRA: N/A

Game RÉGI VILÁG Új játéka

Port

Zork – Grand Inquisitor

RPG/kaland (végigjátszás)

Megérkezett a Zork nagycsalád legújabb tagja. Nem tudom, ki mennyire várta, de **Pelace™** érdeklődéssel tekintett elébe.

Azt hiszem, nyugodtan állíthatjuk, hogy Zork világa egyike a legrégebbieknek. Immáron több mint 20 éve, hogy megszületett, és eddig 14 játéknak adott otthont. Az előző rész kapcsán (Zork: Nemesis) kerültem kapcsolatba vele, ami akkoriban az egyik legszebb és legjobb kalandjáték volt (szubjektív vélemény). A mostani rész története úgy kezdődik, hogy egy csúnya és gonosz bácsi elfoglalja



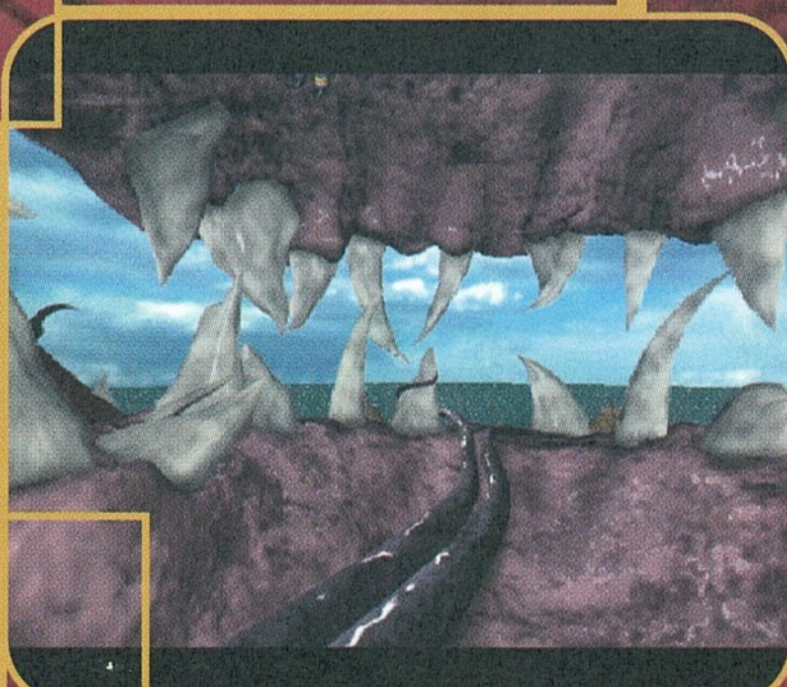
(felszabadítja) Port Foozle-t, és megszünteti a mágia uralmát. A varázstudókat megölték (totemizálták), a három fő varázstárgy eltűnt. Nekünk, mint ifjú és bátor hősnek lesz a feladatunk, hogy megszabadítsuk a világot a gonosztól, és visszaállítsuk a mágiát a Zork-on.

A bevezető – nem az enyém! – szerintem eszméletlenül jól sikerült, teljesen olyan, mintha egy archív híradót néznénk. Legjobban azonban a játék humora tetszett, ami a plakátok szövegeiben, a szereplők szövegeiben jelenik meg. Megmaradt a játékban már a Nemesis-ből is ismert Z-Vision technológia, ami annyit takar, hogy fix pontokon állunk, de ott 360°-ban körbeforoghatunk. Ez alól vannak persze kivételek, például mikor ráközelítünk valamire. A másik, ami maradt, hogy itt nemcsak rákliccelni lehet va-



lamire, hanem előfordulhat, hogy lenyomott egérgombbal húzni kell a kurzort (hogy mennyit szívtam én ezzel az előző részben!). Vagyis ha egy kéz alakú kurzor jelenik meg, akkor vagy végük fel az ott látható tárgyat, vagy drag-eljük. Ha a játék folyamán a kurzorunk véletlenségből a képernyő tetejére tévedne, akkor ott három toolbar bukkan fel. Ha a bal felső sarok fel mozdulunk, akkor tárgyaink, középen a kimentés/betöltés menü, míg jobboldalt a különböző varázslatok fognak feltűnni.

Az inventory-t az F5-tel vagy a jobb klikkel érhetjük el. Itt a képernyő két részre van osztva. Az egyik oldalon, a nagy sárga placcon a változó tárgyaink vannak, amiket az egyes helyszíneken felhasználhatunk. Indulásnál egy porszívó boldog tulajdonosainak mondhatjuk magunkat. A



jobb oldalon azokat a tárgyakat láthatjuk, amik ha egyszer megtaláltuk őket, attól fogva felszerelésünk állandó tagjaivá válnak. Kezdetben itt mindössze egy Frobozz Magic Viewer-rel büszkélkedhetünk, ami tárgyaink megvizsgálására szolgál, de később a felhasználási tárgyaink bővülnek majd egy térképpel, varázskönyvvel, lámpával, és még néhány aprósággal.

Érdekes próbálkozással is találkozhatunk a játékban: tudniillik kalandjátéknál eddig még soha nem



hallottam hálózati opcióról. Ez itt úgy történik, hogy egyszerre két ember bolyonghat a világban, az egyiknél van a fő kurzor, a másiknál egy ún. segéd-egér, amivel semmihez sem nyúlhat, csak tippet adhat a másiknak (a szerepek felcserélhetők). Eszméletlenül izgalmas lehet, de „sajnos” még nem volt időm kipróbálni. Öt-

letnek mindenesetre egyedi. Összességében nekem tetszett a játék.

Nem mondhatni, hogy magasan kiemelkedne a mezőnyből, de nagyon szép grafikájával és humoros beszélősaival (ez utóbbit a Nemesis-ből hiányoltam) a meglehetősen jó kalandjátékok nem túl népes mezőnyét bővíti. Akinek tetszett a Nemesis, feltétlenül vegye meg, mert szerintem annál még jobb is egy picivel.

Ha pedig elakadnál, olvasd el a végigjátszást a CD-n!

ZORK – GRAND INQUISITOR
ACTIVISION

VÉGIGJÁTSZÁS



5

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM

SYSTEM: Win95

X-TRA: N/A

Game Port

át a múlt térképeit!

Age of Empires

stratégia (leírás)

A Microsoft egyre jobban betörni látszik a játépiacra. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a cég nevéhez fűződő játékok áradata, amelyek közül itt egy egészen színvonalas. Nemrég **Zongnak** és **Júpínak** volt alkalmuk megcsodálni egy demót a legújabb siker-várományosról, vagyis az új real time stratégiáról, s akkor még csak imádkozni tudtak, hogy a végleges verzió legalább azt a szintet hozza majd. S lám, könyörgésük meghallgattott...

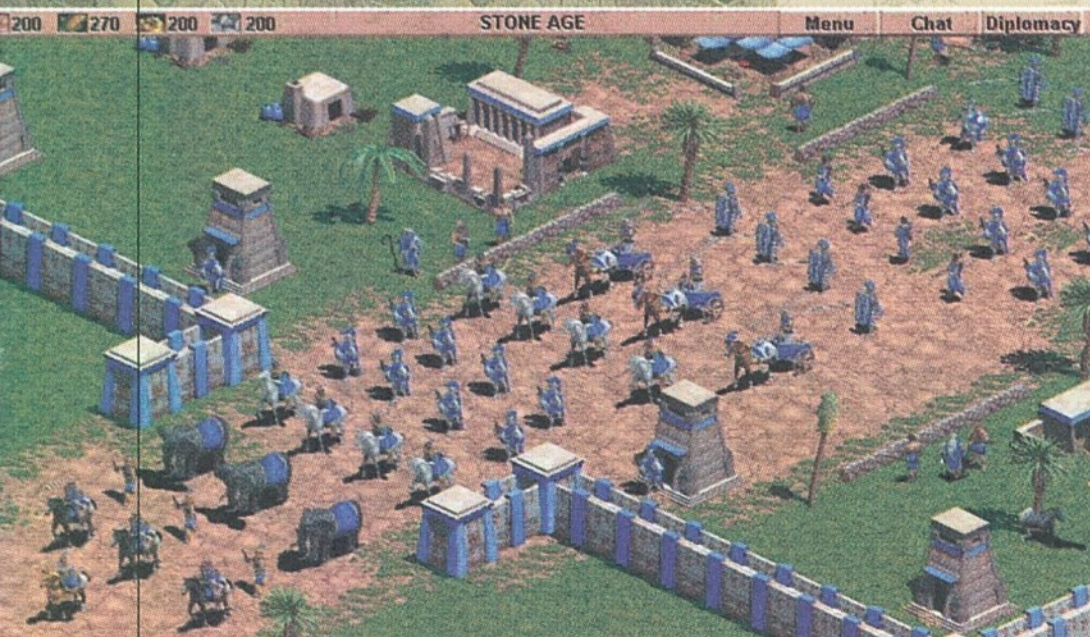
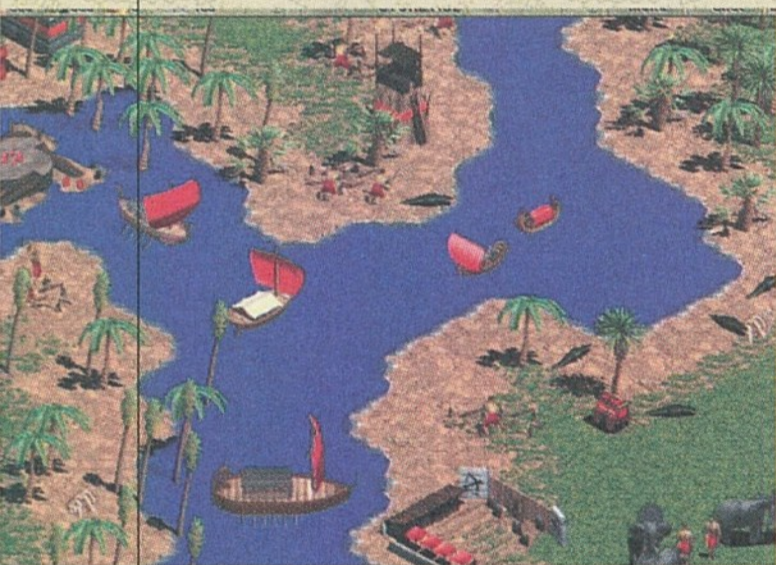
A téma és a kidolgozás egyaránt nagyon fekszik, annak ellenére, hogy már több alkalommal is találkozhattunk hasonló programmal. Első ránézésre úgy tűnik, mintha az „ecsetet” egyenesen a Caesar 2 grafikusainak kezéből vették volna ki, ám mikor közelebről megnézed a játékot, már komoly fejlődést tapasztalhatsz. A békés földművesek szalmakalapban takarítják be a termést az arany színben pompázó földekről, miközben tőlük csupán néhány pixelnyire egy hatalmas gályahajó színei csilannak meg a kétségbeesetten védekező lovasok vértjein. S mindemellett természetesen a két „sétálómagnózástól” zúgó, fülfedőnévvel ellátott érzék-

szervet is bombázza a hangfal élethű hangeffektekkel és dallamosnál dallamosabb audio trackekkel. A bémészködésnek sajnos korlátokat szab az a rengeteg minden, amire oda kell figyelned, hiszen már az emberiség megszületésétől, az őskortól te irányítod maroknyi népedet, s útjukat egészen a vaskorig egyengetheted. Az emberiség nagy és nevezetes korszakain áthaladva számtalan küldetésben kell bizonyítanod, hogy rászolgáltál a bizalomra, melyet néped szavazott meg neked akkor, amikor vezetőjévé választott.

Minden misszió teljesítését (melyek nem feltétlenül a másik totális megsemmisítéséről szólnak) rövidke animáció zárja le, amely komolyan megdobja a hangulatot. Még mindig jobb, ha van néhány filmkocka hosszúságú anim, mintha egyáltalán nem lenne semmi átvezetés a feladatok között. Sajnálatos módon az ilyen jellegű képsorokat egyre inkább kezdik „elsumákolni” tisztelt fejlesztők. Na, de nézzük a lényegét, a játékmenetet.

Egyszerre négy nyersanyaggal is gazdálkodnod kell. Az arany és a kő csak a fejlettebb korok alatt jut majd

fontos szerephez, míg a fa és az élelem már a kezdetektől fogva meghatározza a „törzs” életét. A cuccok beszerzési módja elég sokszínű. Az élelem megszerzésére kínálkozik a legtöbb mód: lehet vadászni, halászni, bogyót gyűjteni, s néhány évezreddel később az önálló életmód megszületése után farmokat telepíteni. Szerencsére nem kell sok „taszkot” pazarolnod a különféle dolgozók kiképzésére, minden feladatot egy speciális egység, a dolgozó lát el. Folyamatosan dolgoznak, csak a munkaváltáskor pihennek meg néhány pilla-





felelő szinten döntő szerepet játszik a szárazföldi és vízi útközetek során egyaránt. A harci szekereken, lovakon, elefántokon, vagy esetleg csak lábusszal közlekedő katonák képzettségét és felszerelését emelheted egyre magasabb színvonalra. Természetesen nem maradtak ki az ókorban oly nagyon kedvelt katapultok és a legendás ballistrák sem, melyek néhány fős íjász csapattal megvédve irtózatot pusztítást képesek végezni. Persze egy jól megtervezett, őrtornyokkal megspékelt városfal sokáig képes állni a sarat a gép tá-

madásai ellen. Közelharcban leghatékonyabb minden kétséget kizáróan a falanx (és persze annak fejlettebb változatai), de a nehézlovasságot sem szabad lebecsülni. Kiválóan megfelel néhány alkalmatlankodó katapult kiiktatására. Az íjászok ugyan az ostromgépek megjelenése után már nem lesznek olyan jelentősek, de azért jócskán nyomnak még a latban. Ha már a katonaságnál tartunk, le kell, hogy szögezzem, hogy a

hajók sokkal erősebbek a szárazföldi egységeknél. De szerencsére azon nem elhanyagolható tulajdonságuknál fogva, hogy vizet igényelnek maguk alá, az igazat megvallva a part menti bombázásokon kívül nem sok vizet zavarnak. Ám nemcsak úszó erődöket terveztek elődeink, hanem kereskedő- és halászhajókat is. A halak kipeccázása hasonló a boggyószedéshez, csak éppen itt nem kis kosárával, hanem a hajóval ingázik a törzs büszke proletárja. Ha sikerült legalább semleges viszonyt létrehozni bármelyik szomszédos néppel,

akkor a „Ki ígér többet?” vitamúson kívül még a kereskedelemre is lehetőség nyílik. Az elcserélt áruk szállításának hálátlan feladatát látják el a kereskedőhajók. A diplomácia nem kapott számottevő szerepet a programban, ez látszik a kidolgozottságán is. Az olyan alapidolgokon kívül, mint a háború vagy a béke, mást nem nagyon tartalmaz.

Az Age of Empires hangulata egyszerűen fenomenális. Minden zibong a képernyőn, a víz csobog, a tűz szinte már hátborzongatóan élthűen recseg-ropog, a támadást jelző gongszó pedig még akár percekig visszhangzik a füledben. A lovak dühösen prüsszkölve ügetnek a harci elefántok mellett, miközben a gályahajók evezői az ütemre hasítják a vizet. A mesterséges intelligencia, mely most már méltán viselheti az „intelligencia” nevet, sorozatos támadásai egy pillanatra sem engedik megpihenni az egeret markolászó kezedet. Szinte semmi komoly hibát nem fedeztem fel eddig a programban, a multiplayeres rész (mely a már jól megszokott formában ficereg) is játszhatóra sikerült. Ha bármilyen kérdésed van, esetleg elakadtál, nézz le a PC-X klubba, vagy emilezz. Ám addig is gyönyörködj a képekben...



AGE OF EMPIRES
MICROSOFT

5
PC-X TOP

CPU/RAM: P90, 16 MB
SYSTEM: WIN95 VAGY NT 4.0
X-TRA: N/A

Indy Car ide, Forma 1 oda, mindig azok az autós játékok tetszettek, amikben olyan verdákat kellett teregetni, amik legalább kívülről hasonlítanak az utcai autókra. Akik olvasták az októberi PC-X-et, azok olvashatták az ECTS előzetesben, hogy Codemasters-éktől majd jön egy ilyen játék. 008-as ügynökünk jelenti: jött, TOCA rövidítéssel! Pontosabban még nem a játék, hanem egy majdnem kész verzió, amit volt szerencséje nyúzni egy kicsinyt (mivel nehezen adtam ki a programot a kezemből, leszek oly ádáz, hogy néhol belepiszkitok a dolgozatba – Mr. Chaos).

A mostanában megjelenő játékokból úgy tűnik, hogy már cikinek számít, ha egy autós játék nem „Official Game”-je valamilyen autóversenyzésben érdekelt szervezetnek. Ezen játékot az RAC Britt Túraautó Bajnokság nevével fémjelezték. A következő taligákkal nyomul-

rokkant szürke Audi A4 látható. Ha igen, akkor mindenki húzzon közéjük képzeletben egy olyan vonalat, mint a mosóporreklámokban szokás, és írja szépen alá, hogy „előtte”, és „utána”. Ha lehet, akkor esztétikus neonzölddel. Köszö.

A napos, esős, viharos és havas időben teljesen más effektek jelennek meg. Ha nedves az idő, akkor látható az autók által felvert vízpára, az asz-

merába” effekt, a hátsó és a hátsó-oldalsó szélvédőre éppúgy felírásra kerül a nevünk, mint a nagyoknak (ez a dög nem fogadja el a versenyző nevében a „” karaktert, mínusz 20 pont Codemasterséknek), szóval megy az üvegyöngyosztás ezerrel. De hát az ilyen apróságok miatt tudnak tetszeni a játékok. Persze mindehhez nagy mértékben igénybe veszik a 3D gyorsítók nyújtotta lehetőségeket is (így igaz: a legalacsonyabb grafikai részletességgel, fapados hangokkal, még P200-on is játszhatatlan – Mr. Chaos)

A hangok döbbenetesen élethűek, ha sikerül elkapnunk egy-egy kerékvető kőszegélyt, akkor olyan rázkódó-dübörgő-pattogó hangok hallhatóak, hogy az ember észvesztve próbálkozik lekászálódni róla. Ha sikerül landolni valakinek a hátuljában, akkor ékes puffanás, üvegcsőrpölés hallatszik, és az egész „nagyon” térhatású, minden onnan jön, ahol a „bodicsek” volt. Nem tudom, hogy ezeknek a verdáknak a motorja a valóságban is ilyen hisztérikus porszívó magasságokban sivít, avagy sem, de a játékban azt teszi. Az autó mozgása leginkább a kormány mögül nézve élethű – nagy fékezéskor bólint a gép, ha sikerült lefutni a fűre vagy a kavicságyra, akkor ugrik, farol, rázkódik az autó. Repkednek a fűcsomók, szétszpriccel a kavics. Ha valaki már látott TV-ben ilyet, fedélzeti kamera közvetítésében, vagy ne adj’ isten maga is zúzott már meg autót, akkor tudja, hogy milyen hátborzongatóan élethű a dolog (nem egyszerűen élethű: tökéletesen az – Mr. Chaos).

Az AI-ről, azaz a mesterséges intelligenciáról inkább mesélek egy kicsit. Éppen az időmérő köröket futottam, mikor bal hátulról kaptam egyet a Honda oldalába egy piros Vectra-tól. A gépem csúszkálni kezdett, de sikerült ellenkormányzással megfognom. A dög nem tudott megelőzni, úgyhogy szépen összeszorulva mentünk előre. Gondoltam, megbüntetem, és a közelgő jobb kanyarban szépen hagytam egyenesen továbbmenni az autót, amivel támadómat beküldtem homo-

hatunk: Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Vauxhall – leánykori nevén Opel – Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord, Nissan Primera. Win95 alatt fut, és izomból támogat minden 3D-s videokártyát, szerencsére nem csak a „sztárokat”, hanem az olcsóbbakat is.

Be kell valljam, hogy érzelmeim kissé vegyesek. Van, ami nagyon tetszik, és van, ami nagyon nem. Kezdjük azzal, amik „nagyon ott vannak”, és rengeteg munka feledhet bennük. A versenygépek külső megjelenése, a hangok, a járgányok mozgása és a mesterséges intelligencia kiemelkedően jó. A mellékelt képek magukért beszélnek a grafikáról. Remélem, valahol itt a környéken most látszik az a kép, amin egy majdnem sértetlen, és ténykedésemet követően kissé meg-

falton visszatükröződnek a féklámpák és a fényszórók fényei, működnek az ablaktörlők. Egy-egy ütközéskor horpadnak, törnek az autók – nekem sikerült elhagynom már a motorháztetőt és az első terelősárnyakat is –, törnek és kialszanak a lámpák. Ha sikerrel letarolunk egy kanyart jelző táblát, akkor az a becsapódási sebességünktől függően darabokra szakad, vagy csak eldő. 3DFx-en előbújik a „becsillan a nap a ka-





kozni a kavicságyba. A jól végzett munka tudatában hallgattam a kavicsok zörgését. Nem fogjátok elhinni! A következő kanyarban utolért és törlesztett! Hátról ezerral belém jött, ettől én lenyomtam egy tripla leszúrt fetrenbergert. Mire lekecmeregtem a fűsávról, addigra beért a fél mezőny. Én ugye ott bénázok a szélen, mire az engem beérvő Volvo egyszerűen LEVILLOGOTT! Dudaszó, fénykürt! Állati! Ilyet autós játékban még nem láttam. Nagyon tetszett, hogy az időjárás a „kon-



a játékban is. Az utóbbiban viszont jobb messzire elkerülni a testközelséget a többiekkel, mert a közelharcban mi kipördülünk az olyan súrlódásoktól,

amiktől a többiek kis szitálás után simán mennek tovább, rettenetesen bosszantott (nos, én nem így tapasztaltam: ha ügyesen ellenkormányzol, s vadul kezeled a volánt, az első kanyar után utolsó helyről simán feljöhetsz akár a hatodikra is – Mr. Chaos). Hiányoltam a visszapillantó tükröket, mert az a megoldás, hogy egy külön gomb nyomva tartásával látjuk, hogy mi történik mögöttünk, egy már a fentebb említett „semi contact” helyzetben, vagy kanyarban használhatatlan (egyetértek – megbolondultam, mikor csak a hangját hallottam az ellenfélnek, aki épp jobbról előzött – Mr. Chaos). Az autók belső terei olyanok, mintha elfelejtették volna befejezni őket. Egy homályos, szürke-fekete pacni az egész.

Lehet, hogy a Touring Car-ban szentségtörés az ilyesmi, de nekem rettenetesen hiányzott a kézi-fék. Egy-egy megcsúszásos helyzetben, ahol simán lehetett volna korrigálni a kocsit hátuljának belendítésével, örültem kapkodtam a „space” után, mert mindig oda konfigurálom a kézféket, de itt csak vidám dudaszó volt az eredmény. Ha valaki automata váltóval játszik, akkor tapasztalni fogja, hogy a fékezés és a hátramenet gombja ugyanaz. Ha megállt az autó, akkor egy szempillantás alatt örült tolatásba fog kezdeni, ha az ember nem figyel a sebességmérőt (ez tényleg zavaró, pláne, amikor megpördülsz, s egy pillanat alatt akarod hátramenetbe tenni a kocsit – Mr. Chaos).

kurenciára” is hatással volt. Napos időben úgy elverték, mint a kétfenekű dobót, de esőben nem volt esélyük ellenem (szintén csak helyeselni tudok, esős időben félősebbek, kis kockázattal simán otthagyd őket – Mr. Chaos).

Ennyi méltatás után pár szó arról, ami nem tetszett. A rajt után elkerülhetetlen a lökdösődés. Így van ez a valóságban is,

Kicsit úgy érzem, hogy a Kód Mesterei nem tudták eldönteni, hogy szimulációt, vagy arcade-et akarnak csinálni: a játék rejteget „titkos” autokat, pályákat és vezetési módokat is. Lehet, hogy sokan megköveznek majd érte, de úgy érzem, hogy sok olyan animációs elem, amit a játék felvontat – repülőgép húz át a pálya felett, hőlégballon emelkedik fel, stb. –, már meglehetősen elcsépelet, és ezért kissé talmi csillogást kölcsönöz. Persze ezen apróbb „nyafijaimat” bőségesen ellensúlyozzák a fenti pozitívumok (az eddigi legjobban sikerült autó-szimuláció, amivel valaha játszottam, kíváncsi vagyok a UBI Soft Forma 1-ére és a Kalisto-féle Ultim@te Race-re – Mr. Chaos).

TOURING CAR CHAMPIONSHIP CODEMASTERS

JÁTSZHATÓ DEMO



5

SYSTEM: NINCS VÉGLEGES VERZIÓ, ÍGY A MIN.
GÉPKÖVETELMÉNY IS VÁLTOZIK
X-TRA: 3D KÁRTYA ERŐSEN AJÁNLOTT

NA TESSÉK!

NINCS MÉG 3D GYORSÍTÓKÁRTYÁD, ÉS ÁCSINGÓZVA NÉZED, HOGY MILYEN ÁLLATI JÓ GRAFIKÁJA VAN PÉLDÁUL A FENTI PROGRAMNAK. PEDIG HA TUDNÁD, HOGY A

PC-X CLUBBAN 3DFX KÁRTYÁKKAL

FELSZERELT GÉPEKEN JÁTSZHATSZ, RÁADÁSUL HÁLÓZATBAN!

A DÉLI PÁLYAUDVARNÁL – 1012 BUDAPEST, MÁRVÁNY U. 17. BEJÁRAT AZ ALKOTÁS U. FELŐL.
BEJELENTKEZÉS ÉS INFO: 156-0691, 156-8291 VAGY 156-0337, 343-AS MELLÉK

stratégia (leírás)

Egyre inkább kezdik azt hinni a tisztelt „gamezávalókat”, hogy a szép külső mindenért kárpótol. Hmmm, ha jól belegondolunk, néhány esetben valóban igazuk van, de itt most a játékprogramokról van szó... **Zong és Júpi háborog.**

Manapság annyi real-time stratégia köntösbe bújtatott próbálkozás lát napvilágot, hogy nem csoda, ha megjelennek a selejteket is. Azokat nem is sajnálja az ember, sőt boldogan dörzsölgeti a markát, örül, amiért nem adott ki sok ezer creditet az erre méltatlan stuffért. Sajnos azonban vannak olyan, alattomosabb gamék is, melyek első látásra szinte tökéletesek, s csak néhány órai játék után derül ki, hogy mekkora bukás is a cucc. Egy ilyen „pénztárcába lopakodó” fajtától szeretném megóvni a tisztelt nagyjérdeműt. A két CD terjedelmű, földön kívüli inváziót feldolgozó játék ugyan eleinte még kecsegtet némi reménnyel – miután majdnem infarktust kaptál a gépigények láttán, ne törődj semmivel, csak válaszd ki, me-

lyik oldalt szeretnéd képviselni a küldetések folyamán, s már indul-hat is a móka.

Komplexebb feladattal az elején nem nagyon érdemes próbálkozni, mert seperc alatt megjelenik mindenféle csúnya felirat, mint pl. You lose, stb. Kis töltögetés után – mely alatt a kijelző olyan idétlen, hogy semmit sem lehet leolvasni róla – meg is jelenik a szépen megrajzolt játéktér, s már éppen kezded azt kérdezgetni magadtól, mi is a bajod ezzel a játékkal, amikor megpróbálsz irányítani valamelyik katonádat. „Mé’ nem megy odébb ez az idióta?” – lehet az első reakció. Csak nem megcserélték az

egérgombokat? De bizony. Miért is követné a program az eddig megszokott kezelést, esetleg még praktikus lenne. Sebaj. Röpké két-három nap alatt át lehet szokni (nekem ennyi idő kellett). Ám ekkor jön még csak a java: folyamatosan halálsikolyokat hallasz a távból, s nem érted, hogy miért nem védekeznek embereid? Ne aggódj, én is



így voltam vele. Eláru-lom a titkot: parancs-ba kell adni embereid-nek, hogy ne álljanak egy helyben, hanem visszalőjenek, miköz-ben messze nem barátságos szándékú lézerek sugarak nyaldos-sák testüket. Elismer-em, hogy a valóság-ban egy katona min-dig csak a parancsra cselekszik, de ez azért

túlzás... még jó, hogy nincs pelenkázás parancs. A többi escort, defend, attack, seek&destroy, hunt stb. funkció használata is körülményes. Szám-talan esetben mire kiadod a parancsot, már réges-régen meghalt mindenki. Persze csak a tieid kö-zül. A rendelkezésre álló haderő megfelel a köve-telményeknek, minden típus képviselteti magát. Védelmi feladatokat a géppuskafészekre, illetve a S.A.M. site-okra bízhatunk. A gyalogosok a ho-mokzsákok mögé húzódva növelhetik szinte mi-

nimális túlélési esélyeiket.

Több fegyvert is használnak a „szárazföldi patkányok”: fel lehet szerelni őket géppuskával, gránátokkal, páncélököllel, sőt akár még lángszóróval is. Láncfalpasok is képviseltetik magukat, a tornyot rakétákkal, lángszóróval és a megszokott löveggel is el lehet látni. Felderíteni a „kis” motorral és a masszívabb páncélozott dzsippel lehet hatéko-

nyan. A levegőt is uralhatod Harrierekkel vagy Hind helikopterekkel, persze nem biztos, hogy sokáig. A hírszerzést a műholdak mellett Bond leszármazottja, a kém látja el. Az idegnek fegyvertára közel sem ekkora, de ők szakítottak a hagyományos építgetéssel, s egyszerűen csak átalakulnak a kívánt járműszerűséggé. Az épületek használata egyértelmű, csak annyi változott, hogy a fő épület az erőmű lett.

Nagyon sajnáltam, hogy egy ígéretes játékot sikerült ilyen remekül elszúrni. Én sokat adok a játszhatóságra, s ez, hogy enyhén fogalmazzak, nem éppen a program erőssége. Hiába a szép grafika és a nem rossz történet, sikerült elvenniük a kedvemet az egésztől. Kár érte, mert látszik, hogy sok meló fekszik benne.



CONQUEST EARTH
EIDOS

3

CPU/RAM: P90, 16 MB
SYSTEM: DOS
X-TRA: N/A

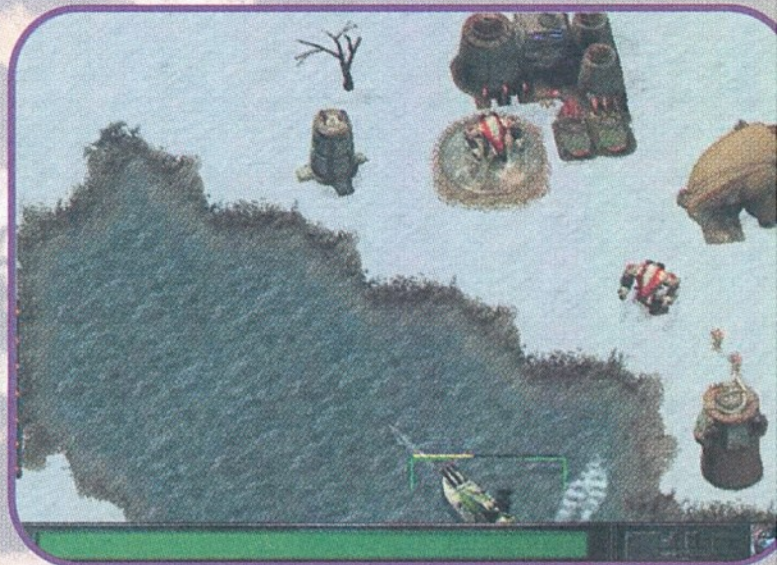
Az év, mint a címből is kiderült, 2140, a történet a szokásos: háborúk söpörtek végig a Föld felszínén, mindenki meghalt. A túlélők két csoportja Zong és Júpi vezetésével harcol a megmaradt rádióaktív sárgolyóért...

A program egészének kialakítása (talán nem is véletlenül) a Terminátor filmek és könyvek hangulatát idézte fel bennem. A fantasztikus hangulatot főleg az atomháború utáni kietlen táj és a rohangáló androidok tömkelege hozta létre (rögtön bele is fogtam egy régi terminátoros könyv újra olvasásába...). A játék maga azonban nem sokat változott egy RedAlert-féle klónhoz képest. Aki híve a kézzel rajzolt grafikának, az most sem fog csalódní, ám bár szerintem az e fajta stílus felett egy kissé már eljárt az idő. Tucat számmal készülnek hasonló játékok úgy, hogy egyikük sem nyújt semmi igazán újat. A valóságosság teljesen alapfokon leledzik, azaz csupán egy alacsonyabb és egy magasabb hely van, s semmi extra domborzat (tegyük hozzá: a német fejlesztőcsapat által készített program még szeptemberben került a boltokba, csak a honosítások kés-

nek). Az egységek mindenütt azonos sebességgel haladnak, és mindegyikük mindenhol képes haladni. Persze most mindent a Total Annihilation-höz hasonlítok, ami nem kedvez a konkurenciaknak.

A robbanások viszont kifejezetten tetszettek. Nagyon mutatós, ahogy a csata közben „konervatív” módon lángol minden, s a keletkező tüzek sebzik a katonákat. Az alakulatok választéka miatt nem érheti szó a software-ház elejét, negyvenöt gyilkológép és huszonhárom épület segítségével pusztíthatjuk még jobban ki a világot. A két oldal technikai fejlődése ebben az esetben sem halad azonos irányba. Az UCS mérnökei inkább a robotizálás hívei, ennek következményeként jöttek

mint a „nagyok”, de azért el lehet majd vele tölteni jó néhány órát (hat játékos hálózati lehetőség is csak ezt segíti majd). A nyelvi akadályok leküzdése érdekében töviről hegyire magyarítják a programot, tehát nemcsak a kézikönyv, hanem a játékban olvas-



Earth 2140 játék!

Egy bomba jó bőrdzseki a főnyeremény!

Csak egy kis kutatómunka kell hozzá: melyik régebbi számunk CD mellékletén volt megtalálható az említett program játszható verziója?

1. helyezett a dzseki mellé még egy magyar verziójú Earth 2140-et, egy pólót és egy egér alátétet,
2. helyezett a magyar verziójú Earth 2140-et, egy pólót és egy egér alátétet,
3. helyezett a magyar verziójú Earth 2140-et,
- 4-10. helyezettek pedig 1-1 egér alátétet nyerhetnek!

Beküldési határidő: 1997. december 31. 23 óra 59 perc 59 másodperc.
Címünk még mindig: PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.

létre a különféle lépegetők és a kísérteties, csontvázszerű androidok. Légi kötelékeiknek a fejlett antigravitációs technológia képezi az alapját, a tengereken főleg a víz alatt közlekedő tengeralattjárók szólnak bele az ütközetekbe. Az ED tervezői viszont maradtak a antikosabb design-nál. Szárazföldi erőit az androidok mellett a tankok különféle változatai képezik, az ED légterét harci helikopterek uralják és védik. Ez az oldal gyakorolja a nagyobb hatalmat a tengerek felett is, hiszen kevés dolog van, amit egy csatahajó ne tudna a tenger fenekére süllyeszteni.

Jópofa kis játékkal fognak majd előrukkolni Karácsony tájékán. Ugyan messze nem lesz olyan nagy durranás,

ható szövegek, sőt a hangok is anyanyelvünkön szólnak majd. Kíváncsian várom, mit tudnak összehozni a srácok, mert hangok magyarításával még nem találkoztam. A programot a német illetőségű Topware magyarországi képviselője, a Travelbox-Hungária forgalmazza (Tel.: 06-37-315-905).

EARTH 2140
TOPWARE

JÁTSZHATÓ DEMO



4

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: DOS 6.0, Win95
X-TRA: N/A

Valahogy nem tudott igazán sikeres lenni a Close Combat: talán a Microsoft címke riasztott el sokakat, pedig Trau véleménye szerint briliáns stratégiai játék volt. Az utód pedig máris itt dörömböl az ajtón.

Igaz, hozzám még csak a béta változat ért el, de már teljesen játszható állapotban. Mint a címéből is kiderül, az Operation Market-Garden eseményeit dolgozza fel, mind német, mind szövetséges szemzőgből. A stratégiai cél az öt, kulcsfontosságú híd ellenőrzése. Ezen cél elérésében igen precízen megalkotott csapatok és fegyverek segítenek. A jól bevált játékmódszeren szerencsére nem változtattak. Természetesen finomítottak elég sok mindent, bár a harcok mozgása eléggé idiótán néz ki. Sebaj, a béta állapotnak tulajdonítom a jelenséget, hogy például elég nehezen mászik ki a patakmederből.

Most némi hozsannázás következik, de egyszerűen nem lehet rosszat mondani a játékról. Kifejezetten használható a Tutorial rész (ami elég ritka), végig vitele után a legkezdőbbek is sikerrel vehetik fel a harcot a gaz ellenel. Ha akarod, egy csata, ha akarod, az egész komplex hadjárat vár rád. Minden csata előtt felvehetsz saját törzscsapataid mellé segéderőket, a megadott utánpótlási pontok összegéig. A nagyobb tűzerejű egységek elég drágák, de roppant hatásosak. A németeknél a Machinegewehr-42 (MG-42) géppuska a standard gyalogsági géppuskás egység: roppant hasznosak, kellemes tűztámogatást nyújtanak a fronton. Az angolok a Bren géppuskát használják ugyanerre, míg az amerikaiak az 0.30 M1919A4 géppuskát. Illik némi gyalogsággal fedezni ezeket, mert egy közelharc (bizony, szuronycsata is előfordulhat!) során nem képesek védekezni. A németek Sturmgranadier egysége például szerintem a legjobban használható gyalogos egység az egész játékban – brutális fegyverarzenált cipelnek magukkal, nem hagyták otthon a géppuskákat, karabélyokat, kézigránátokat,

akad némi Panzerfaust és robbanóanyag is náluk. Ha elég közel engeded az ellenséges csapatokat hozzájuk (a Hide funkció használata ajánlott), néhány kézigránáttal és géppuskasorozattal villámgyorsan rendet teremtenek. Egyetlen hátrányuk, hogy elég drága a beszerzésük. Az angolok a Rifle egységeket használják, bár azok messze nem ilyen sokoldalúan felszereltek. A vezetőjük kivételével (aki egy Sten géppisztollyal hadakozik) öreg 03 Enfield lőfegyvert és kézigránátokat cipelnek magukkal. Az amerikaiak hasonlóan erősek, csak M1 Garand és Thompson (a jó öreg „Gitár”) fegyverekkel felszerelve. A páncélosok elleni harcra a németek Panzerfaust illetve Panzerschrek csapatokat alkalmaznak, míg az angolok a PIAT, ami barátaink az ismerős Bazooka-teameket kedvelik. A lángszóró is megtalálható mindenkinél, meglepően hatékony fegyver, persze elég közlőrl. A tűzérési támogatást különböző kaliberű aknavetők jelentik, 3 inch (angol), 60 mm, 81 mm (amerikai) és 8 cm (német) csőátmérőkkel: hatásuk nagyjából megegyezik. És végül a felderítők, akik a szemei és a fülei minden csapatnak. Igazi előnyük csak a rejtőzködés, hiszen könnyű fegyverzetükkel (géppisztolyok, kézigránátok) és kis létszámukkal (3 fő/egység) nem képviselnek túl nagy támadóértéket.

A páncélosokat német oldalról a standard Panzerkampfwagen-sorozat (Pz. III., -IV., -V. Panther, -VI Tiger, Königstiger), a StuG rohamlövegek, vadászpáncélosok (Hertzer, Jpz IV, Jagdtiger, Jagdpanther) fél-láncthalpasok és a felderítő kerek járművek adják, bár a kedvenc támogató páncélosom, a Brubmbar nem szerepel. Valószínűleg nem vett részt az igazi csatában sem, hiszen csak olyan egységeket használhatunk a játékban, melyek az igazi csatában is szerepeltek! Az angolok és az amerikaiak a standard M4 Sherman különböző változatait, M5 Stuart könnyűpáncélosokat, fél-láncthalpasokat használnak. Felbukkannak a különböző légvédelmi, páncéltörő és gyalogsági támogató ágyúk is, borzalmas pusztítást okozva.

A csapatok a házakba bevonulva eredményesebben tudnak védekezni, remek rajtaütéseket lehet így megtervezni (elbújtatsz egy Panzerfaust egységet, megvárod, míg az ablak alá ér a Sherman, aztán bummm!), és persze elég nehéz kilőni őket. Az sem mindegy persze, hogy egy magaslatról lövöd a nyílt mezőn araszolható angol ejtőernyő-

söket, vagy felfelé tüzelve akarod leszedni azt az átkozott MMG 42-es géppuskát, mert a szintkülönbségeket is beleszámolja a lövések hatékonyságába. A durvább fegyvereket (pl. páncéltörő, légvédelmi ágyú) nemcsak eredeti célpontjuk ellen bevethetőek, hanem kiválóan alkalmazhatóak épületek rombolására, géppuskafészek kilövésére. Ezzel teljesen élethűen modellezik a valós történéseket. Nincs sikeresebb házostrom, mint amikor a benn lapuló SS-katonákra két PIAT rádönti a falat, majd a maradékot a rohamozó ejtőernyős szakasz szitává lövi. Kivéve, ha a ház mögött egy Pz. IVH lapul, és 2 méterről megszólal a 75 mm-es lövege. Kellemetlen, de teljesen szokványos esemény, ugyanis a csapatok igen eredményesen tudják kihasználni a terep által nyújtott takarási lehetőségeket. A hadvezér sosem lehet teljesen biztos abban, hogy a következő sarkon néma csönd, vagy három szakasz német nehézgyalogos várja. Kifejezetten hasznos taktika a házról-házra való szökdécselés, illetve nyílt terepen a sövények takarásában kúszás-mászás. Igen fontos szerepet töltenek be a különböző páncélos egységek. Már amikor vannak, persze. Hatásosan képesek támogatni a gyalogság támadását, házrobantgatás, miegymás – viszont ha nem bújtatod el, s jön az ellenpáncélos, akkor nagyot durran és elhallgat. Nagyon fontos, hogy Te lőj először, főleg ha csak egy használható páncélosod van, mert lángszóróval vagy páncéltörővel sokkal nehezebb kilőni a harcokocikat. Arról nem is beszélve,





hogy a gyalogos páncélos elhárítók sokkal sérülékenyebbek, és a fegyverük is csak kellemetlenül közelről működik.

Kifejezetten ajánlott hátulról lövöldözni a páncélosokra, páncélzatuk ott sokkal sérülékenyebb. Ez a harcmodor hatványozottan igaz az eléggé gyenge Pz. III-asokra, hiszen kis kaliberű lövegük (50 mm) szemből elég nehezen lövi ki a Shermanokat. Ha már itt tartunk, nem ajánlatos a rövid csövű StuG III-asokat harcokocsik ellen küldeni, mert semmi esélyük sincs túlélni a találkozást. Kifejezetten gyalogosírtásra találták ki őket, arra viszont tökéletesek. A hosszú csövű StuG IIIg, illetve a StuG IV 75 mm-es löveggel, lapos felépítménye miatt (így kis célprofil mutatva az ellenségnek) kifejezetten hatásosan cincálják szét az Achilleseket. A két legjobban bevált harcmodor a ház sarka mellé, a főútra merőlegesen beállni, majd a gyanútlanul előre törtető Sherman oldalba löni (ahol köztudottan vékonyabb a páncélzat), illetve nyílt terepen a sövény/istálló/kerítés mögé bújva lövöldözni. Sok védelmet a sövény nem ad, de nem vagy csak nehezebben veszik észre vadászsunkat.

Az aknavetőők helyes alkalmazása rengeteget segíthet egy-egy tűzfészek kipiszkálásában. Kissé pontatlan, de ha eltalálja a célt, akkor derekas pusztítást végez. Volt olyan csata, ahol csak ezzel tudtam kiemelni egy német 88 mm-es légvédelmi üteget anélkül, hogy lemészároltattam volna

a fél hadseregemet. Benn figyelt egy Y alakú útkereszteződésben, a falu kellős közepén és persze folyamatosan tüzelt a felbukkanó derék ejtőernyőseimre. Rohamozni semmi értelme nem volt, mert a gyalogság is támogatta, de kis türelemmel ellátva megvártam, míg be nem lőtte magát aknavetőm.

Ezek után az általam helyesnek vélt taktikákról beszélnek. Ismét csak dicsérni tudom a programot, hiszen a jó öreg C&C-s taktika (összeszedek mindenkit, aztán előre!) abszolút hatástalan. Inkább azt mondanám, hogy az nevet utoljára, aki először lőtt. Egy derekas elhelyezett, három géppuskás rajtaütés garantált sikerrel kecsegtet, miután a megtámadottak felét eliminálja néhány másodpercen belül.

A nyílt színen zajló csata talán a legkönnyebb. Fontos a fedezék, legalább egy kerítés mögé illik elbújtatni az embereket. A nehezebb fegyvereket (lásd páncélököl, géppuska) általában a szárnyakra helyezem, mert onnan be tudják löni az egész csatateret. Minél közelebb engedem az ellenfelet, majd egyszerre nyitok tüzet minden egységgel. Az el nem talált gyalogosok általában bepánikolnak és nem igazán lőnek vissza. Ha kezdik belőni aknavetővel a területet, akkor azonnal el kell onnan irányítani a csapataidat, mert egy aknatalálat balszerencsés esetben akár egy egész szakaszt kivégezhet.

A városi harc már sokkal nehezebb dolog. Főleg, ha nincs rendes páncélos támogatásod, elég forró helyzetek alakulhatnak ki. Legjobban a házról-házra taktika vált be, némi PIAT támogatással. Kilőni az első falat, majd irány befele. Általában a másik házból ilyenkor elkezdnek löni, de ha az utca másik oldalán álló házat is elfoglaltad, keresztűzbe foghatod őket. Ha nem, az határozottan kellemetlen, és véres veszteséget okozhat. Ha a védők szerepét vállalod magadra, igyekezz még azelőtt lelőni őket, mielőtt a házakba érkeznek. Főleg a géppuska-kézigrá-

nát kombináció vált be, tapasztalataim szerint. A lőszerrel igyekezz takarékosan bánni, mert ha fűre-fára lövöldözöl, hamar elfogy. Mondjuk egy ütközet kellős közepén, roham közben ez elég negatívan hathat a csapatokra.

Kifejezetten ajánlatos vigyázni csapatainkra, főleg a törzscsapatokra, hiszen akit az arnheimi hídnál fejbelttek, az az oosterbeeki csatáig nem fog feltámadni, és így gyengül seregünk ereje.

A csaták után részletes statisztikát olvashatunk tevékenységünkről, az elszenvedett és okozott veszteségekről, illetve a csapataink által kapott kitüntetésekről. A mentés automatikus, minden csata után megtörténik.

A játéktér sem marad le a csapatválaszték színvonala mögött. Könnyen átlátható, részletekben gazdag, 16 bites színmélységgel, 640x480-as felbontással kápráztat el. Végül a hanghatásokról is ejtenék néhány szót: csicseregnek a madarak, bőg a tehén és a sérült katona, ugat a kutya és az őrmester. A sebesültek sírányognak, fedezékért ordít a megtámadott csapat vezetője, repkednek a parancsok. Pukkan a puska, recscsen a géppuska, dörren az ágyú. Szinte tökéletes.

CLOSE COMBAT 2
MICROSOFT

5

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5
X-TRA: N/A



Miután lassacskán mindenki elismeri a 3Dfx kártyákat, mint szabványt, egyre-másra érkeznek a javítópatchek. Az Empire gondolt egyet, és foltozgatás helyett inkább „goldosította” a jó öreg Flying Corps-ot. Trau repült vele.

Az izléses, aranszínű tokban érkezett CD borítójának bal alsó sarkában diszkrét 3Dfx logo található – a belseje is ígéretesnek bizonyult, hiszen számos újdonságot építettek az amúgy is kiváló szimulátorba. A legfontosabb és leglátványosabb változás természetesen a grafika terén látható. Egyenesen lélegzetelállító volt számomra az első felhőáttörés. A kellemesen változatos és bodor felhők közül a felszín fölé kitörve, világosan



repülhető típusok között. Igazi nagy teljesítményű vadászgép, az egyik legsikeresebb masina volt az első világháborúban. Beépítésre került egy igencsak értelmesre és könnyen kezelhetőre sikerült bevetéskészítő, amivel igazán kellemes perceket lehet szerezni barátainknak (például egy hajnali ballonvadászat Amiens felett, egyedül...). Ha valaki rendelkezik force-feedbackes (kézrázós) joystickkel, kihasználhatja a program által kínált állítólag abszolút realisztikus érzést, milyen az, mikor kaffog az ember kezében a bot. Remélem, egyszer felém jár egy teszt példány, nem bánnam...

Nem maradhatott ki a hálózati játék sem, mind LAN-on, modemen, soros vagy párhuzamos porton, illetve Interneten keresztül játszható. Remélem, a klubban hamarosan kipróbálhatunk egy négyes partit, már csak ti kelletek a másik három gépre! Okosabbak lettek az ellenfelek is, már nem bénáznak a földközében (sajnos), nem verik magukat a földhöz, sokkal ügyesebben mozognak kötelékben. Hogy hamarabb megismerd rajtársaidat, mások gépeit is festgetheted. Saját gépünk is sokkal szebb lett, igazán gyönyörű (kivéve, ha füstölögve zuhanunk a föld felé... – de a füst is szép). Kihhasználva a 3Dfx lehetőségeit, új nézetek közül is választhatunk.

Egy jól sikerült játék remekül elkészített, igazán aranyos továbbfejlesztése. Megvételre érdemes.

sátrakat object-ként kezeli, azaz kiállnak a sík felszínből, de például a falvak nem. Ez azért elég kellemetlen, mikor a teljesen lapos falu közepén mászkálnak a tankok. Illúzióromboló dolog. Bár mintha egy bocit láttam volna a reptér mellett legelészni, leszállás közben (mármint nem a boci szállt le). Ha ettől a látványbeli izléstelenségtől eltekintünk, a legjobb szimulátornak nyilvánítható jelenleg.

A másik, általam fontosnak tartott újdonság a Fokker D-VII megjelenése a

Hmm, szóval, nem igazán tudom, hogy mit is írok. A Jetfighter 3 anno eléggé szerepelt nálam. Nos, az új verzió előzetese érkezett meg, három játszható bevetéssel. Hogy pontosan mi változott, azt még nem tudom, miután egy alpha-verzió landolt nálam – a sztori szerint 2006-ban az újonnan felfedezett norvégiai olajmezők feletti uralom megszerzése miatt csap össze az orosz és az amerikai haderő. A hős játékos, nem meglepő módon, egy deli pilóta képében vehet részt a konfliktusban.



hetőségét fedeztem fel. A szupertitkos (és megjegyezném, a valóságban fel sem szállt), repülés közben kifejezetten F-22 kinézetű MiG I-42 meglovaglása talán sokakat lázba fog hozni, de egyelőre szkeptikus maradnék. Halkan jegyzem meg, gyanúsán amerikai szabása van a ruszki repülőruhának. Főleg azért, mert 6x86-ossal, 16 MB RAM-mal 320x200-ban hajlandó repkedni normálisan. Szóval kíváncsi leszek a végleges verzióra, ami összesen 4 CD-nyi lesz...

A papírok 100 bevetést, orosz oldalon szerteágazó játékményt (a választásaid befolyásolják a történéseket), multiplayer üzemmódot, MMX és 3Dfx támogatást, rengeteg videobejátszást és pontos geológiai megjelenítést ígérnek. A legnagyobb újdonságként az orosz karrier le-



Lego Island

Jon megboldogult gyermekora visszatért. Annak idején remegve várta a Karácsonyt, a csomagokat lázas izgalommal bontotta ki, hátha ott lapulnak a várva várt színes kockák, amikből toronyházat vagy futurisztikus autót lehet építeni – most megkapta élete legnagyobb LEGO csomagját.

A program 3D kaland-akciójátéknak van feltüntetve, s az az igazság, hogy más besorolás alá nem tudnám begyömöszölni. Szellemi színvonala a tíz-tizenkét éves korosztályt célozza meg, bár akadt egy-két momentum, mikor kétségbeesetten húztam fel szemöldököm: mi ez?

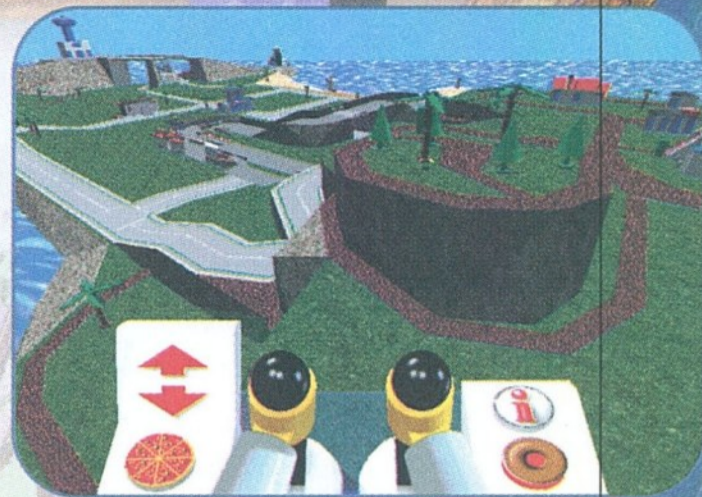
Egy gyors áttekintés: a játék kezdetén egy piros, portásruhát viselő LEGO emberke köszönt bennünket, de jó, hogy itt vagyunk, azonnal írjuk be magunkat a könyvbe, aztán futás játésszani. A főképernyőn az öt szereplőről, Mammaliniról, Pappalineról, a fiúkról, Jackről a rendőrről és feleségéről tudhatunk meg infót, majd elhelyezve a kiválasztottat a térkép öt főpontjának egyikére, bele is vághatunk a Schuerue-jébe (csak szóvicc... így reggel). Az információ pultnál értékelésünket megtekintve egy ötször ötös kockát pillanthatunk meg, melyben a szereplő teljesítménye



van a küldetések alapján feltüntetve. Én a rendőrt választottam, okuljatok belőle:

Elsőként a Pizzériát vettem szemügyre. Pappalini épp egy pepperoni pizzát hajigált össze-vissza, Mammalini a Pizzéria előtt zongorázott. Pappalini egyszer csak kétségbeesetten felém fordult, s arra kért, hogy egy pizzát szállítsak el az autószerelő műhelyhez, ami a sziget közepén helyezkedik el. Hmm? Jó. Ennyit az első küldetésről. A második feladat jóval komplexebb volt, az autószerelő befalta a pizzát, majd a műhelybe invitált. (Nagyon tetszett, hogy járműveink nagy részét saját magunk rakhatjuk össze előre meghatározott séma, s alkatrészek felhasználásával.) Ott összeraktam egy autót, szépen kifestettem, majd visszatértem a szerelőhöz, aki azon problémázott, hogy a versenyautó pályán, mert az is van a szigeten, felborult egy kocs, segíteni kellene felemelni a sorompót, hogy az autómentők ki tudják

vinni a roncsot. Azonnal odamentem, s bár beletelt némi időbe, míg az előttem kacszázó cápákat, kutyákat és kerékpározó emberkéket kikerültem, végül is odaértem. Felemeltük a sorompót, majd a munka befejeztével visszatértem a műhelybe. A harmadik küldetés a kikötőben várt rám. A dokkban összeraktam egy jetski-t, majd gyorsan megnyertem a kétkörös ügyességi versenyt. Jutalmam egy vörös LEGO kocka volt, amit nem tudtam túlságosan értékelni, hisz bármelyik házat lebontva hozzájutottam volna. A negyedik küldetés volt a legaranyosabb. Utam az elsősegélyhelyre vezetett, ahol a diszpécser engem kért fel, hogy szállítsak be két beteget. Az indulás előkészítése nagy figyelmet kívánt, a kísérőim bepakoltak a mentőautóba minden nélkülözhetetlen tárgyat, köztük egy LEGO cápát, egy LEGO levél-ládát és egy napernyőt... hát persze, ki tudja mire lesz még jó? Az első sérült a rendőrség épületének tetején egy papagájjal hadakozott. Mindig a sorompóra esett, s onnan vissza a tetőre. A dolgom csak annyi volt, hogy a sorompót felemeljem, majd a kísérőimet arra a helyre irányítsam, így sikerült a hordágyra esnie. A máso-



dik „beteg” a Pizzériánál várt. Valamit félrelyelt, s ott fulladozott. Kísérőm a Heimlich-manővert alkalmazta, s legnagyobb megdöbbenésemre az emberke gyomrából (kiköpte, nem kellett felvágnom) egy cápa, abból egy kutya, belőle egy macska került elő. A sort egy papagáj zárta, aki a macska gyomrában rejtőzködött. Visszamentem az elsősegélyhelyre, teljesítettem a küldetést. Az ötödik, s egyben utolsó megbízás az autóverseny megnyerése volt, amihez elsősorban egy versenyautóra volt szükségem. Secc-perc alatt összeraktam egyet, majd a kétkörös ügyességi versenyt nagy fölényrel megnyertem. A játék egyötöde ennyi lenne, mehetünk az információs központba másik karaktert választani.

Mit ne mondjak, érdekes, de nem több. A zene jópofa, a Pizzéria mellett álló wurlitzer megpiszkálásával változhatjuk a számokat, ilyenkor egy csomó emberke odajön pogózni, még egy klasszikus darab hallatára is. A grafika némi kívánnivalót hagy maga után, nálam például nem volt égbolt effekt, s egy kissé lassú is volt. Minden negatív benyomást azonban feledtet az a jó három óra, míg emlékeimmel felszerelve önfeledten szórakoztam gyermekkorom bálványáival.

LEGO ISLAND
MINDSCAPE

4

CPU/RAM: P120, 16 MB RAM
SYSTEM: Win95
X-TRA: MMX TÁMOGATÁS

Computer Lord

1144 Bp., Vezér út 53/b H-P 10,30 - 18,30h
Tel/Fax: 18-48-745, (30) 22-57-54 & 32-23-82
Friss árlista: Faxbank 2-333-666 / 1024 ##

Ramok Hívj! 2,290.- tól
Hangkártyák 19,490.- tól
Winchesterek 15,490.- tól
Pentium MMX alaplapok 9,990.- tól
Diamond Monster 3DFX 29,900.- tól
33,6 Modemek 2,990.- tól
Videokártyák 9,990.- tól
CD-ROM-ok 8,990.- tól

Mindenkinek nagyker árak!

Az Elveszett Világ. A föld, ahol az idő nem sok szerepet játszik, az ember egyedüli mércéje a túlélés képessége. Az ókori civilizációk tudásából erőt merítő Campaigner bomlott elméjét csak egyetlen cél hatja át: a világalom megszerzése. Ebben segítségére van a tér-idő dimenziók ismerete, valamint génebeszeti újítások. Az egyedüli igaz ember e kietlen földön Turok, kit az ősi időkből egy hatalmas hurrikán emelt ki, hogy útját állja a gonosznak. **Jon** állt elibe a megmérettetésnek, vajon méltó-e Turok nyomdokaiba lépni...

Aki rendszeresen olvassa írásomat, tudhatja, eléggé kritikusán szemlélem a játékokat. Nem vádolhat senki sem elfogultsággal, hisz csak akkor szoktam ódákat zengeni egy programról, ha az tényleg tetszik. Még ősszel láttam meg először az előzetest – mit ne mondjak, azonnal fülig beleestem. Elká-

A program installálását az opciók beállítása követi, irányítás, zene, képi megjelenítés, majd maga A Játék. Igen, nagybetűvel. Bizonyára mindenkinek mondanak valamit ezek a nevek: Doom, Duke, Shadow Warrior. Lényegében mindegyik az adott kor igényeihez igazodott, mégis eljárt felettük az idő. Bizton állíthatom, hogy a Turok grafikai megoldásaival és hangulatával hosszú ideig egyedülálló lesz e téren. A történet mintegy tíz pályán zajlik, de mielőtt bárki elhúzná a száját, le kell szögezmem, igen hosszú és szerteágazó pályákról van szó. A kezdetekben a dzsungelben kell helytállnunk, a későbbiekben egy templom-szerű építményben. Az ellenfelekről csak annyit, hogy körülbelül húszféle szerepel a játékban, mind igen aprólékosan kidolgozott – mind az őshüllők, mind az emberi karakterek ámulatba ejtően valóságűiek. Nagyon tetszett sok egyéb között az el-

halálózások animálása, attól függően, hogy hol, milyen helyzetben találjuk el az ellenfelet, többféleképp halhat meg. Például mindig

ráztatott sokrétűsége, az eddig ismert technikai színvonalon való „földöntúli” felülemelkedés. Az Acclaim kiagyalta történet ugyan egy kissé erőltetett: meg kell óvnunk a Földet a rá váró apokalipszistól, melyet egy örült akar előidézni. Az értékelésem ez nem változtat, ugyanúgy, mint az sem, hogy csak 3Dfx-es gyorsítókártyával hajlandó elindulni, minekután kénytelen voltam a tesztelést a PC-X Clubban végezni, ugyanis környezetemben csak ott voltak Monsterrel felszerelt gépek.

elidőztem azoknál, akik néhány másodpercig vérző nyakukat fogva tántorogtak, hisz nem valószínű, hogy az életben is láthatok ilyen... de ez csak az én aberrációm. A hüllők között is igen nagy a változatosság, vannak fegyverrel felszereltek, s vannak olyanok, akik csak természet adta képességeiket használhatják fel ellenünk. A játékban négy főgonosz van, utoljára magával Campaignerrel kell megmérkőznünk. Ehhez tizennégyféle fegyver áll rendelkezésünkre, kezdve a késsel az ijón át a futurisztikus fagyasz-



tó, illetve nukleáris fegyverekig. A robbanás-effektek lélegzetelállítóak, sohasem hittem volna, hogy PC-n meg lehet valósítani játéktérmi gépeket megszégyenítő grafikai hatásokat (a mellékelt képek magukért beszélnek). Az irányítás viszont egy kissé bonyolult, a billentyűzet majd' mind egyik gombját használnunk kell. Nem csoda, ugyanis tudunk sétálni, futni, úszni, de ez mind semmi, indával benőtt falakra fel lehet (mit lehet, fel kell!) mászni. Szerencsére lehetőségünk van az éles bevetés előtt egy tréningpályán gyakorolni. A felvehető tárgyak nemcsak életpontok, fegyverek vagy lőszerke lehetnek, de különböző pajzs, illetve időleges tulajdonság változó bónuszok is. Itt értem a láthatatlansági vagy a sérthetlenségi extrákat.

A zene rendkívül jól illeszkedik a játék hangulatához, elsősorban a jungle és house rajongók igényeit elégítik ki. Sajnos nem látok a jövőbe, s nem tudom, hogy a fejlesztőcégek mit képesek még kihozni a 3Dfx-es kártyákból, de érzem, ha másért nem, csak ezért az egy játék kedvéért érdemes befektetni rá.



TUROK – DINOSAUR HUNTER
ACCLAIM

5
PC-X TOP

CPU/RAM: P100, 16 MB
SYSTEM: Win95, DirectX 5
X-TRA: 3DFX KELL HOZZÁ

A dinóőrület eddig kifűjt a különböző kukoricapelyhek, pólók és a minden tagjukat mozgatni tudó sauruszábuk kiadásában, de már a számítógépes világba is bevette magát. Sőt. Ötvözve a mostanában sikertémának számító stratégiamániával, kézzelfogható eredményt hozott. Most, hogy már elkerülhetetlenné vált, **Jon** elslattyogott, és végre megnézte a filmet.

A DreamWorks Interactive és a Microsoft szárnyai alatt kiadott játék igyekszik követni a sikerfilm témáját, inkább több, mint kevesebb sikerrel. A program ott kezdődik, hogy az INGen cég helikoptere leszállt a szigetre, majd a tudósok csoportja az elkóborolt Sarrah után

A képernyő három részre osztott, egyik részében folyik a cselekmény, itt irányíthatjuk a küldetés elején kiválasztott pár emberkénket. Társainkat a rendelkezésünkre álló „egységek” függvényében válogathatjuk ki. A főszereplők kezdetben 15, az egyéb „kisegítőnépség” 10 egységbe kerülnek. A játék folyamán találhatunk még efféléket, ezekből építhetjük fel objektumainkat, valamint elhalálozott embereinket pótolhatjuk belőle. A második rész a térkép, a tulajdonképpeni játéktér kicsinyített mása. A küldetések végrehajtásához mindenképpen be kell járnunk az egész területet, mert a megoldás – nekem legalábbis – mindig a legtávolabbi sarokban volt. A harmadik rész nem kevésbé fontos, mint az előzők, a fejlesztők itt az opcióknak és az építő ikonoknak hagytak helyet.

Tehát az első küldetés. Tulajdonképpen csak tanító szerepe van, két sátor, azaz egy főhadiszállás felépítésével, valamint a már említett doktor nő felkutatásával könnyen teljesíthetjük. A dinoszauruszokkal nem feltétlenül szükséges összekaszkodni, legtöbbjük nem bánt. Az „egységeket” egyesével kell a főhadiszállásra hurcolni, ez szerintem a játék legnagyobb hibája, hisz’ ha a későbbiekben már tojásokat gyűjtögetünk (ugyancsak egyesével), egységeket cipelgetünk és még felfedezőútra is indulunk, egyszerre száze-

lé kell figyelniük, s „egységenként” ugyanazt a parancsot kell kiadni... A második küldetés már bonyolultabb, itt feltűnnek a vadászok is, akikkel el kell bánni, de már lehetőségünk van tojásokat nevelgetni, s a kikelt dinókkal apróbb feladatokat végrehajtani. A keltetőben csak az addig talált tojásokat nevelhetjük fel, tehát számolnunk kell a sauruszpapák és -mamák rosszallására is, akik minden további nélkül hajlamosak főhadiszállásunk megcsócsálni, rosszabb esetben a személyzettel együtt. Az emberekkel különösen érdemes takarékoskodni, ugyanis az egységek száma korlátozott, nem egy küldetésnél épp csak annyi van, hogy az adott objektumot megépíthessük.

A küldetések előtt a filmben lévő jelenetek átiratai szerepelnek, mintegy háttér-információként, néha-néha egy-egy szépen animált betétként még izgalmasabbá teszik a játékot. A zene kellemes, a grafika a már megszokott windowsos minőségű. Bár én nem vagyok oda túlzottan az ilyen – más jelzőt nem találok – Red Alert klónokért, egyszerűségével, kezelhetőségével, valamint a témájával jó néhány kellemes percet szerzett.



indult. Ezzel már az első küldetésnél is tartunk, a cél: a doktor nő felkutatása, aki ezer százalék, hogy a térkép leghátsó sarkában lapul. Mielőtt azonban jobban belefolynék a küldetésekbe, néhány szó úgy általában.



CHAOS ISLAND
MICROSOFT

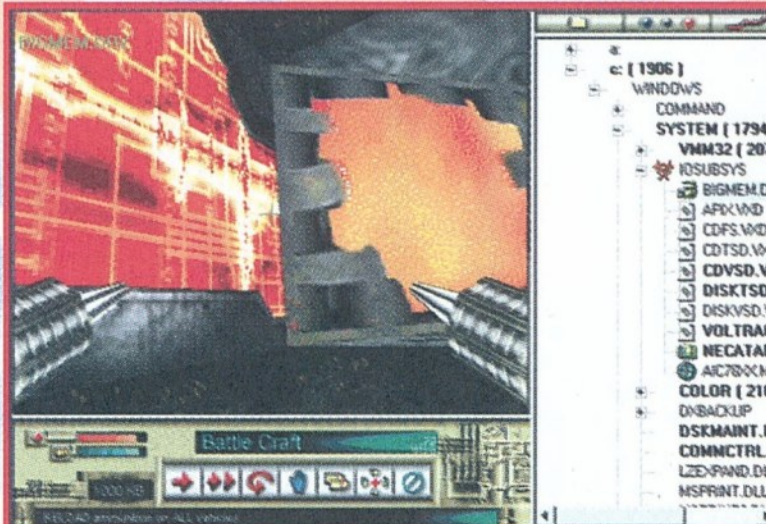
CPU/RAM: P60, 8 MB
SYSTEM: WIN95, NT 4.0
X-TRA: N/A

Virus

akció/stratégia (leírás)

Zongnak és Júpinak kijutott a bacikból. Szerencsére a játéke komolyabbnak bizonyult... A földön nagy lavór forró víz gőzölgött, benne két mezítláb vacog. A vastag takaró szürke csücske, melybe gazdája burkolózott, alig egy centiméterrel a nedvességáram felett lebegett, készen rá, hogy felszívja az egész vizet. Az arc sem éppen mindennapi képet alkotott: az orr helyén nagy vörösség, vastagon bekrémezve. A monitor, a billentyű és az egér halmazában tíz-húsz elhasznált papí zsepi figyelt... Persze az ágy szóba sem jöhetett, hiszen a gép hívogatóan zümmögött, s miközben a fejem majd szét robbant, a monitoron a picinyke egyedek önfeledten rohagáltak a bájtok között. A két dolog között az összefüggés: Virus, egy egészen új ötletű játék.

Mindig ilyesmiről álmodoztam. Az aranyos, édes, csöppnyi kis víruskákat (azokat a ku%\$@ döögöket) egy negyvenkét ágú „bazúkával” bitjeire robbanthatom. Azt kell mondjam, érdekes a játék gondolatmenete, sőt már az ötlet sem mindennapi. Egyben biztos vagyok: sokaknak közel áll majd a szívéhez a téma. Még a betöltés előtt azzal kezd a játék, hogy a gépünkön lévő összes folder-t és shortcut-ot feltérképezi. Gondolom, ilyenkor dönti el, hogy melyik a rendszer legvédtelenebb pontja. Persze, hogy a rendszerállományokat nézte ki magának a kis szemét (nem mintha baj lenne, hiszen a tegnapi vírusirtás után kifejezetten fanatizált, amikor megpillantottam kedvenc NetStorm



karakterem „belsejében” a bacit). Kíváncsi vagyok Unix-al vagy OS2-vel mit csinálna.

Szóval felépül egy 3D-s labirintus, ami majdnem pontos mása könyvtárszerkezetünknek – ennek a közepébe születünk bele, mint a rendszer védelmezője. A panel egyik oldalán explorer-szerűen láthatjuk azt, amit meg kell óvni, a másik oldalon pedig az „eksün” részt. Sok állomány után zárójelben egy szám olvasható, mely az itt található byte-mennyiséget jelenti. Ezt a begyűjtők segítségével vissza kell szenvedni a bázisra, ahol a felhalmozódott byte-okból vadászokat és különféle létesítményeket hozhatunk létre az adatok védelmében. Nem érdemes csak úgy elka-landozni, mert úgy el lehet tévedni, mint zöldfü-lű kiscserkész a dzsungelben. Szerencsére a jó öreg explorer és az autopilot mindig hazaviszik a megfáradt vírusirtót. Most ugye a pihenés követ-kezne, de nem, megszólal a hang: Virus Warning! Meg kell mondanom, elsőre teljesen reményte-lennek látszott a helyzet, de meg kellett próbálni. Röpké fél óra alatt megtaláltam a fertőzés gócpontját, így gyorsan elkezdtem lokalizálni, ne-hogy elterjedjen. A vírus általában két állapot-ban fedezhető fel. Létezik egy pókszerű állatka, ami repkedve terjeszti a dögvészt, s egy megfer-tőzött szoba, ami már kicsit keményebb ellen-fél... A pókizét könnyű kicsinálni, mivel gépez-tünk, amellyel bolyongunk, minden finomsággal fel van szerelve, ám alapállapotban a forgócsöves gépágyú is megteszi. Most, hogy a pókfejű kinyif-fant, megtisztíthatjuk a megfertőződött területe-ket is. Nagy szerencse, ha közben egy másik he-lyen nem kezdődik újra az egész rémálom. Egyébként nem sikerült rájönnöm, hogy mitől in-dul el a fertőzés. Lévé, hogy „Notwork” Neighborhood nincs, így hálózatról nem kaphat-tam meg, új programot sem installáltam, így az is kizárva a források közül. Nem értem. Biztos megint valamilyen felhasználói hiba...



VIRUS
TELSTAR

CPU/RAM: KÉRDEZZÉTEK MEG ZONGOT ÉS
SYSTEM: JÚPÍT, MERT MÁR MEGINT NEM
X-TRA: ÍRTAK RENDSZERKÖVETELMÉNYT!

Claw

Talán két hónapja már, hogy a demo verzió láttán felvidultunk, hiszen régóta nem láttunk már szép platform (azaz mászkálós) játékot. A Monolith sokoldalúságának köszönhetően – elsőszülött gyermekük a Blood volt – El Capo üdvözölhette az egyenruhás macskoszt.

Itt az idő, hogy a macskák végre bizonyítsanak. Az egerék már egyszer helyben hagyták őket, a kutyáknak most már nem adnak esélyt. Az egyszemélyes hadsereg, Claw kapitány, a macska haditengerészet egyik macs-



kaszeme... elnézést, gyöngyszeme, egyik nap csúfos vereséget szenved LeRauxe kapitánytól. Elfogják, és igencsak kutyául bánnak vele: börtönbe vetik. Mindenre-jó karmával kinyitja a bilincs zárat és hozzálát, hogy valami rést találjon, ahol kimászhat. Sajna a nyílás kicsi ahhoz, hogy menekülésre alkalmas legyen, viszont talál benne egy levelet, amelyet valószínűleg az előző lakó hagyott benn. Egy térkép-részlet van rátűzve: az irat szerint elvezethet a Kilenc-élet amuletthez, amelybe kilenc gyémántot beillesztve éri el a kívánt hatást. Claw sem rest, és az első adandó alkalommal megszökik...

Ez a játék „két legyet tart a tűzben”. Nemcsak remek platform játék, de egyben kicsit RPG jellegű is. Ugyanis miközben játszol, sorozatosan elmenti a „karakteredet”, ami majd csak a multiplayer-es játéknál fejt ki hatását. Az egy playeres játék szerkezete is egészen az Internetes játékhöz illik: ha az első játék alkalmával meghalnál a negyedik pályán, nem kell előlről kezdeni, mert:

1. mindegyik pályán két helyen is ment magától a játék
2. a new game opció vonatkozhat csak egy-egy pályára is! Természetesen ilyen esetben a pontszámunk is nulláról indul (ez viszont azért hatalmas veszteség, mivel minden egy milliomodik pont után egy élettel leszünk gazdagabbak).



A pályák felépítése tökéletes. Mint minden platformjátékban, itt is lehet bonus pontokat szerezni – más játékokban ezek a tárgyak hétlakatos ajtók mögött szoktak elhelyezkedni, ahová csak a mázli juttathat be. Itt viszont a pályák folyton elágaznak: választhatod a nehezebb pályát több pontért, vagy a könnyebbet, kisebb veszéllyel, kisebb pontszámért. Pénzt vagy életet...

A nehezebb részekben igen különleges akrobatamutatványokra lesz szükség, néha pedig egészen lehetetlennek tűnik a megoldása egy-egy helyzetnek. Azt ajánlom, hogy amikor valami igazán fontos forog kockán, például egy plusz élet, kockáztassuk meg. Sokszor felvehető egy Grabowski-erejű egér. Ez kb. úgy hat főhősünkre, mint a Speed tableta, s alaposan felgyorsít, felerősít – igaz, sajnos rövid időn belül elveszti hatását. Mielőtt felvennél egy ilyen egeret, nézz körül, hogy hol tudnád felhasználni azon a körzeten belül, amelyre még kihat az ereje. Ezekon kívül az egész pályát beborítják a különféle kardok: tüzes kard, jeges kard, elektromos kard (mindegyikük ereje véges). A kardunkon kívül még rendelkezünk egy szolgálati revolverrel, néhány dinamittal, és valami fénycsóvával, amit a kezünkől tudunk kilőni.

A pályákon persze nem csupán mi járkalunk, vannak olyanok, akik velünk ellentétes irányba haladnak és nem szeretik a szembejövöket, pláne, ha az egy körözött macska. Ezek az alakok kutyák, még hozzá rengeteg fajta, mind szájkosár nélkül. Általában mindegyiknél van fegyver: akad kardozó, késdobó, nyílpuskás, sőt a legalattomosabb a bombákat hajigáló (egy tacsó). Meglepő, de magukat az ellenfeleket is használhatjuk fegyverként, még hozzá (alapbeállítás esetén) a Z gombbal. Sajnos ez nem pusztítja el az eldobott ellenfelet, max. megsebesíti.

Legjobban a játék alatt előforduló, filmekbe illő helyzetek tetszettek. Például amikor két egymással szemben

álló ellenfelet kell hatástalanítani, vagy egy létra tetején álló kisebb csoportot. Hatalmas bunyók és kardviadok, és pisztolypárbajok sorozata. Minden második pálya végén egy főellenséggel találjuk szembe magunkat. Az elsőn LeReaux-ot kell lik-



vidálni, azt az agarat, aki elkapott minket. Úgy a legegyszerűbb, ha kb. egy centiről elkezded gypálni. Mivel ütéseid súlya alatt többször is meginog, néha követni kell, hogy tartasuk a távolságot. De talán ennél is hatásosabb (ez minden főellenség esetében igaz), ha sarokba szorítod, és guggolva kezded el csépelni.

Véleményem egyértelmű: remek játék. Nehéz, szép és remek hangulata van. A platform játékok minden negatívumát kiszedték és helyettesítették remek, új ötletekkel, mint például a multiplayer opció, akár Interneten is. Grafikailag a régi, jó, 2D-s játéktér a mérvadó, bár néha megjelenik egy passzív előtér is, ami bár szép, néha igen zavaró. Akiben még élnek nosztalgikus érzések, az feltétlenül szerezze meg.

CLAW
MONOLITH PRODUCTIONS

5

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: Win95, DirectX 3
X-TRA: N/A

stratégia (leírás)

Végre megérkezett a várva várt folytatás, a General-sorozat második generációjának első (de remélhetőleg nem utolsó) darabja: a PG2. Nagyra becsült írónkon kezdenek kijönni apróbb túljátszási tünetek: mióta Pelace megkapta a programot, csak Herr General-nak szólíttatja magát.

Szegény Chaos-bácsi már a falra mászott tőlem, tudniillik a programot tavaszra ígérték, és azóta alig múlt el úgy hét, hogy ne faggattam volna az érkezés várható időpontja felől. De most már fellélegezhet, mert végre a kezembe kaparintottam. A játék felállása az első rész óta semmit sem változott. Aki játszott azal, rögtön otthonosan fogja érezni magát ebben is, de azért pont eleendőújítás van benne ahhoz, hogy

nyomórészt) ezt vettem. Megmaradtak az alapvető fegyverkategóriák (gyalogos, tank, anti-tank, légvédelem, ágyú, vadászrepülő, bombázó). A fenti listából a nagy Panzer-osok számára rögtön kiderül, hogy eltűnt az egyik legjobban használható osztály: a Light Level-Bomber-ek. No de aggodalomra semmi ok, azt a feladatot, hogy az egységeket egész körre suppressed-be tegye, bizonyos fokig átvették a bombázók. Például ha egy 10-es erejű ágyúba belebombázunk 6/4-et, akkor az a maradék négy ágyú abban a körben, már senki sem fog támogatni.

Na, itt álljunk meg egy szóra azok kedvéért, akik nem játszottak az első résszel (mindig van feltörekvő ifjú nemzedék). Ha megtámadunk valakit, akkor jó esetben megölünk belőle néhány egységet, és még néhányat úgy megijesztünk, hogy elfelejtenek visszalőni (supressed). Ez utóbbi csak az adott támadásra vonatkozik. Tehát, ha például megtámadunk egy 10-es erejű gyalogost, és beleütünk 2/3-at, akkor a 10-ből kettő meghal, 3 megijed, vagyis csak 5 fog visszalőni ránk. De a következő harcban már újra 8-as erejű egységként vesz részt. Ezen tud változtatni a bombázás, mert az egy egész körre elveszi az emberek kedvét a lövöldözéstől, vagyis csak a következő kör elején nyerik vissza a lélekjelenlétüket. Ami a legjobban megdöbbenett a re-

sokkal hosszabb idő, mint egy néhány napos csata. A másik, immáron lényeges változás, hogy a hajók között tartani kell egy mező helyet, azt szimbolizálva, hogy a hajók forduláshoz nagy hely kell.

Szerencsére a készítőik gondoltak azokra is, akik hónapok töltötték a PG előtt és csukott szemmel a hátuk mögött lévő géppel végigmennek rajta, ugyanis nem egyszerűen át rajzolták a meglévő pályákat szebbre, hanem teljesen új térképeket csináltak. Vagyis ugyanazon csaták más-más ütközeteit vezethetjük, és így sosem lesz „déja vu”-érzésünk.

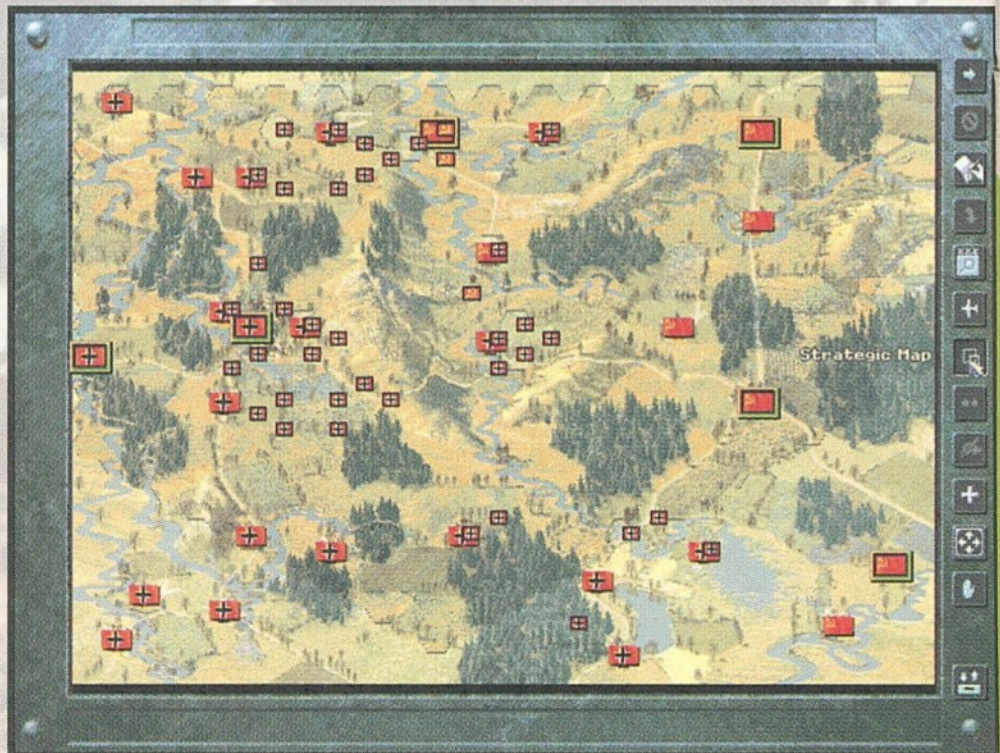
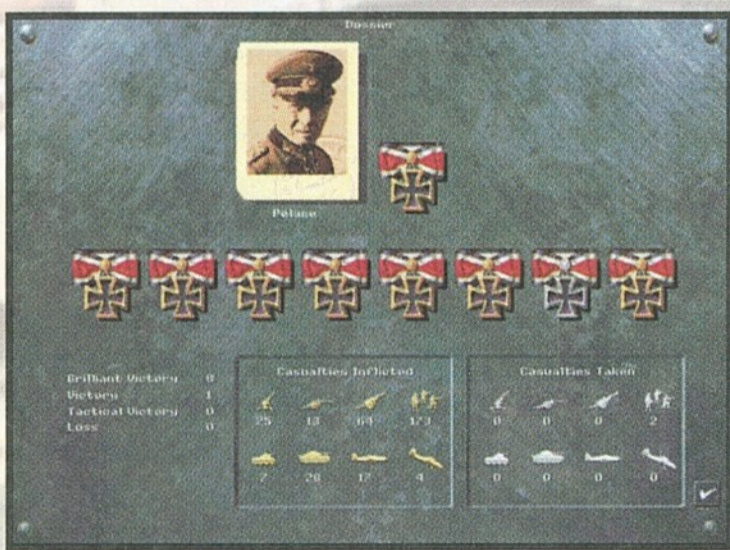
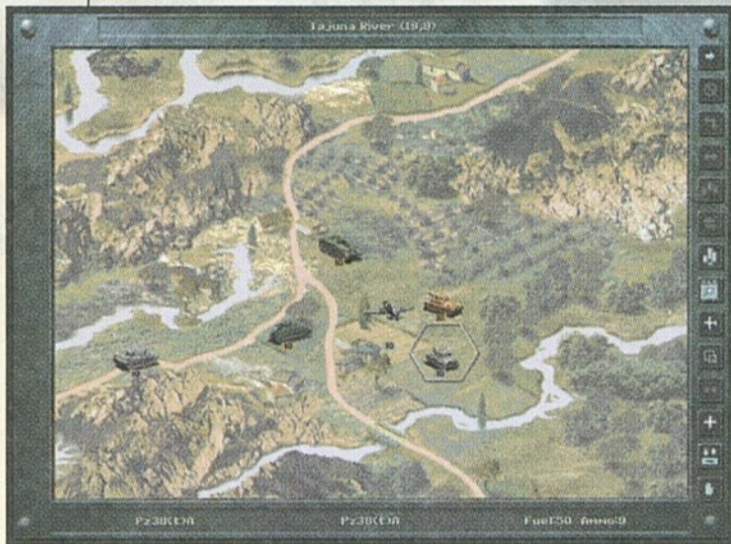
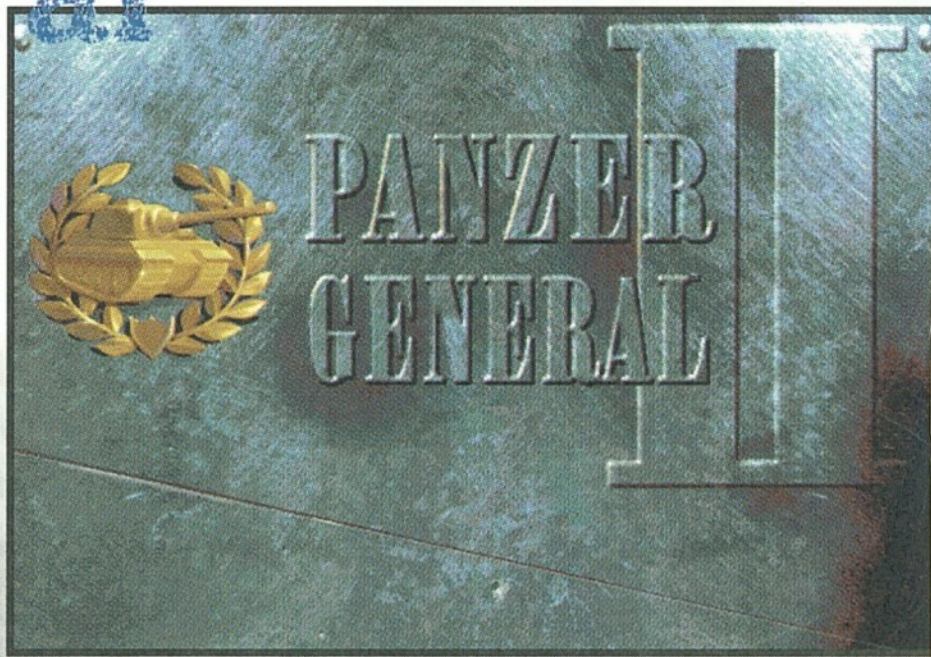
Különböző extra támadások, védekezések eddig is voltak, pl. Rugged Defence, Out of the Sun stb., ez most kiegészült néhány újdonsággal, melyek között messze a leglényegesebb az Overrun Attack. Ez csak tankoknál jön elő és akkor, ha olyan ellenfelet támadunk, aki annyival gyengébb, hogy egy tankunkat sem tudja kinyírni (vagyis az előrejelzés például valami ilyesmi: 0-5). Ekkor az ellenfelet egyszerűen beletapossuk a földbe, és mozoghatunk plusz lehetünk is újra (egészen addig, amíg egy NEM overrun-os támadást csinálunk). Ez nagyon hasznos lehet, mert pl. volt, hogy néhány bombázóval és egyetlen tankkal egyetlen kör alatt letaroltam egy nagyobb város védelmét (a tank öt ellenfelet nyírt ki egy kör alatt).

És most következik a legnagyobb újítás: az egységek vezetői néha kiemelkedő tulajdonságokat kapnak. Ez mindig két különböző dolgot jelent. Ezek egy része nagyon-nagyon hasznos (pl. repülőknél az All-Weather Combat), mások kevésbé, vannak, amiről pedig gőzöm sincs, hogy mennyire,

azt mondhatunk, nem csak egyszerű rókabőrrel van szó.

Amennyire észrevettem, nem sok új egység szerepel a játékban. Nagyjából ugyanazok a tankok-repülők (pontos listára nem emlékszem, de még mindig a PzIVD-vel és Ju87B-vel kell hosszú ideig tarolni). Egyedül gyalogosokból van jóval több, de hiába, mert még mindig a Pioneere a legjobb egység (ráadásul nincs ellene Rugged Defence) és ezek után tök mindegy hány van még mellette, akkor is (túl-

latban, hogy nincs üzemanyaguk. Vagyis annyit repülünk velük, amennyit jólesik. Ez az előző részben viszonylag jól meg volt oldva (igaz, nem reálisan – egy repülő négy-öt napot töltött a levegőben), nem tudom miért kellett ezen változtatni. A másik hely, ahol apróbb változtatásokat vehetünk észre, az a hajók területe. Az előző részben a kikötőkben lehetett javítani, de csak egy pontot körönként. Itt ez megszűnt, azzal a felkiáltással, hogy egy hajó javítása





mert nem tudom, mit csinálnak (még a gépkönyvben sincsenek benne – ráadásul bétát tesztelek). Nagyon jó, hogy végre teljesen szétválasztották a mozgás- és a lövésfázist. Vagyis meg lehet oldani, hogy egy egységgel mozgunk, de nem támadunk, és csak később térünk vissza rá, és fordítva. (Vigyázat! Ha már mozgottunk valamivel, de nem lőttünk, akkor ezekre az egységekre a NEXT UNIT gomb nyomkodásakor nem kerül sor. Ezekre emlékezni kell és visszatérni rájuk.) Az ágyúknál egyébként még most sem lehet mozgás után lőni (ez a kivétel, mely erősíti a szabályt). Éppen e miatt a térképen az egységek adatainak kijelzésénél különválasztották a mozgást és a lövést. Ha az egység még lőhet, egy kis fehér-

arany kör található az erejét jelző szám mellett. Ha már mozgott, akkor ez a szám pirosra változik. A szám bal oldalán néha láthatunk egy vas keresztet (vagy csillagot a szövetségeseknél), ami azt jelenti, hogy ennek az egységnek kiemelkedő tulajdonságokkal rendelkező vezetője van.

És most a végén néhány tipp azoknak, akik most kezdik a tábornozkodást:

- legelőször az ágyúkkal érdemes tüzelni, mert ciki, ha mással támadunk és az összes egységet kilőjük, amit az ágyúink még elérnek. A másik ok, hogy ez az egyetlen támadás, ahol biztosan nincs veszteségünk (a bombázókra néha visszalőnek), így kiválóan alkalmas az ellenfél puhítására. Ugyanezen célra kiválóan alkalmasak még a bombázók (csak lehetőleg ne légvédelem ellen vessük be őket – vagy csak végső esetben).

- ha a vadászpilótákkal nincs kit támadni (nincs ellenséges repülő), akkor ezeket érdemes a kör végére hagyni, mert adódhat olyan helyzet, hogy a támadások végén akad egy-két kivégzendő ellenfél (1-2-es erejű), amit, ha nem nyírunk ki, a következő körre feltölti a gép. Ezek kipucolására a vadászok kitűnően alkalmasak.

- minden támadás eggyel csökkenti az ellenfél beasottságát (még akkor is, ha senki sem hal meg). A vadászpilóták ilyen előgyengítőknél is jók.

- a tankok nem igazán érzik jól magukat a városokban (kivéve, ha van Street Fighter tulajdonságuk), ezért ott inkább gyalogosokat vessünk be. Amikor már kellően legyengítettük, akkor már jók a tankok is (Overrun attack-kel).

- a Brilliant Victory-hoz általában nincs idő szórakozgatni, rohanni kell, mint a mérgezett egér. Azért arra a szintre mindig van idő, hogy

minden várost elfoglaljunk (megfelelő számú egység kell hozzá, persze).

- ha várható, hogy valaki meg fog támadni a következő körben, akkor ha van ágyú a körzetben, lehetőleg ne csomagoljuk össze, mert úgy nem támogatnak hátulról.

- elsőnek mindig az ellenfél ágyúit és légvédelmét vegyük kezelés alá (az utóbbit csak végső szükség esetén repülővel).

- tölteni az egységeket csak a csaták után lehet (ahány tapasztalati csíkja van, annyival mehet tíz fölé az ereje). Ezt mindig érdemes elvégezni, mert sokkal erősebbek lesznek.

Azt hiszem, a fenti cikk után nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy szerintem ez az év eddigi egyik legjobb játéka – számomra. A grafika egyszerűen fenomenális, a térkép olyan, mintha madártávlatból készült fotót nézegetnék. Az átvezető részek és a hangok nem nyújtanak semmi különlegeset, de a játszhatóság a maga nemében egyedülálló. Félelmetesen egyszerű és nagyszerűen használható. Aki szereti a stratégiát, annak alapmű lesz az elkövetkezőkben.



PANZER GENERAL 2 MINDSCAPE

5
PC-X TOP

CPU/RAM: P90, 16 MB
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 3
X-TRA: N/A

Jon a Tomb Raider 2-re várva csapott le a fent nevezett játékra, elsősorban azért, mert erősen hasonlít rá – persze, akadnak azért különbségek... Ám mivel e percben még mindig nem készült el a TR2, s ha ló nincs...

„Az Excalibur legendája szorosán kötődik Arthur királyhoz és a cameloti lovagvilághoz. A kard eredetileg Pendragon király tulajdonát képezte, ezzel állította helyre Angliában a törékeny békét. Fia, Arthur lett a későbbi örökös, ki a legenda szerint kihúzta a kardot abból a sziklatömbből, ahová Pendragon helyezte halála pillanatában. A kard ekkor már a béke és az egyetértés szimbólumává vált. Későbbi sorsa ismeretlen...

...Századokkal később egy amatőr csillagász megdöbbentő tényekre bukkan. 18 hónappal a becsapódás előtt egy, a Földhöz igen közel lévő meteort vett észre. Az elkerülhetetlen ütközés után a Föld klímája megváltozott, a lakosság több kilométer nagyságú földalatti városokba menekült...

...450 évvel a becsapódás után a legnagyobb városban, Saltoban, a népesség már több millióra rúgott. A technikai fejlődés nem állt le, sőt, egyre bonyolultabb gépeket és elméleteket dolgoztak ki a tudósok, melyeknek hasznát a megalomániás Delavar fölözte le. Életművére a koro-

nát a tér-idő transzporter tette fel, mellyel az időben visszautazva megszerezte Arthur király legendás kardját, az Excaliburt...”

Itt kapcsolódunk a történetbe Beth szerepében, a Telstar legújabb játékában. Feladatunk Merlin, a nagy varázsló segítségével megakadályozni Delavar ördögi tervét, mely beláthatatlan módon befolyásolná a történelmet. A tizenhárom szinten folytatott akció és kalandelemekkel dúsitott játék leginkább a nagy-sikerű Tomb Raidert majmolja. Egyes elemekben ugyan több annál, de összességében nem éri el az Eidos programozói által felállított mércét. Az első különbség a Windowsos környezet, mely ugyan – ha van – támogatja a 3Dfx-es gyorsítókártyák többségét. A nagy felbontás ellenére a főszereplő kidolgozása igencsak elnagyolt, egyes kamera-beállításnál kissé aránytalannak tűnik. A szinteken többnyire ugyanaz a feladat, a pálya elején hörög egy mellékszereplő, majd akár akarjuk, akár nem, megbíz minket élete megmentésével, mely akár a sajátunkba is kerülhet. Az első pálya leírásával talán jobban éreztettem a játék hangulatát, mintha a száraz tényekről beszélnék:

„A földalatti helység végén egy robot állt. Kissé jobban szemügyre véve kiderült, hogy egy létfontosságú elem, az ELEM hiányzik belőle. A jobb oldali átjáró mögött egy kisebb teremre bukkantam, ahol egy hulla társaságában egy haldokló mellékszereplőt találtam. Kérdésemre, hogy mi kell neki, az elsősegély-csomag szót említette meg. A jobb oldali átjárón egy újabb szobába jutottam, ahol a helyi kereskedő várt, elmondása szerint mindenfélét cserél mindenféle. Sajnos még semmi sem volt a birtokomban, melyből üzletet csinálhattam volna, ezért sürgősen továbbindultam. A következő teremben egy üres pohárra letem, majd két toprongyos alak kiktatása után egy lezárt ajtóhoz értem. Az egyik mellékjáratból nyíló szobában letem rá a kulcsra, mely nyitotta azt. Jobbra-bal-



ra, ide-oda, mire végre a helyi kiskocsmába értem, ahol a kocsmáros elsírta, hogy nincs egy árva pohara sem, így nem tud kiszolgálni. Sebaj. Odaadtam neki a birtokomban lévő, mire egy egész üveg groggal hálálta meg, majd visszatért a munkájához. Meg volt róla a véleményem, ha egyetlen üres pohár megmentette az üzletét... A grogot odaadtam a kereskedőnek, aki finnyáskodva bár, de látható örömmel egy rozsdás kulcsot adott cserébe. Először a fejéhez akartam csapkodni, hisz jobban örültem volna valami erősebb fegyvernek, mint a kardom, de végül elfogadtam az ajánlatát. Nem hiába, ugyanis az egyik átjárót követve egy zárt ajtóhoz értem. Mögötte egy kisebb terembe jutottam, ahol egy hajléktalannak is beillő fazon fogadott. Kincseiért cserébe kedvenc patkányának elfogását kérte. Szerencsére emlékeztem még arra, hogy egyik ellenfelem ruhája zsebéből egy húsdarab esett ki, valamint arra, hogy annak a folyosónak a végén, mely egy sárkányos ajtóban végződött, jobbra egy lyukat láttam a falban, ahol a rágcsáló élt. A húsdarabot a lyuk elé tettem, majd kissé hátrálva vártam, hogy a patkány a csapdámba essen. Mikor kimászott, hogy élvezze a rágcsálnivalót, egyszerűen odamentem, s eltettem a zsebembe. A sárkányos ajtó mögött egyébként egy szakállas ürge várt, aki mindig megölt, így inkább kihagytam ezt a részt, nélküle is teljesíthető a küldetés. A patkányos ürge mi mást adhatott volna, mint egy elsősegély csomagot, amit örömmel vittem a haldokló mókushoz. Hálája abban merült ki, hogy az „életelen” robothoz tartozó akkumulátort odaadta nekem. A robot által elállt ajtó a második szintre vezetett...”

Izgalmas, mi?! A küldetések tehát többnyire ezekben a mellékküldetésekben merülnek ki, így a Tomb Raiderrel szemben jóval több feladattal találkozhatunk. A zene elviselhető, viszont az átvezető képek készítésében a Telstar fejlesztőinek lenne még mit tanulniuk. Mint említettem volt, a főszereplő nem a legszebben kidolgozott, annál több energiát fektettek az ellenfelek megformálására. Szerencsére (?) sok van, s igen érdekesek. Legjobban talán a Frankenstein szörnyére hasonlító sírköves tetszett, de a zombik és a csontvázak is kellemes benyomást nyújtottak. Mindent összevetve vegyes érzelmekkel töröltem le az Excaliburt a gépemről. Lehet, hogy még megbánom? Ki tudja...

EXCALIBUR
TELSTAR

CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 3
X-TRA: N/A



HANGOS SZLENGSZÓTÁR



PARAMÉTEREZHETŐ KERESÉS

650 MB HANGANYAG

50.000 SZÓ ÉS KIFEJEZÉS

5790.-

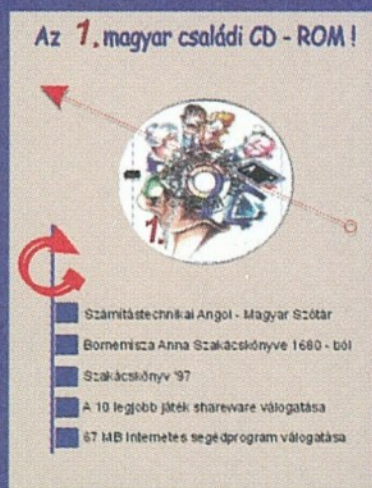
SZÓRAKOZTATÓ INFORMÁCIÓ

1. magyar
családi
CD-ROM

Angol-magyar
magyar-angol
szótár

Win95-ös
játékdemok
válogatása

Budapest
multimédia
CD-ROM



2990.-



2990.-



1690.-

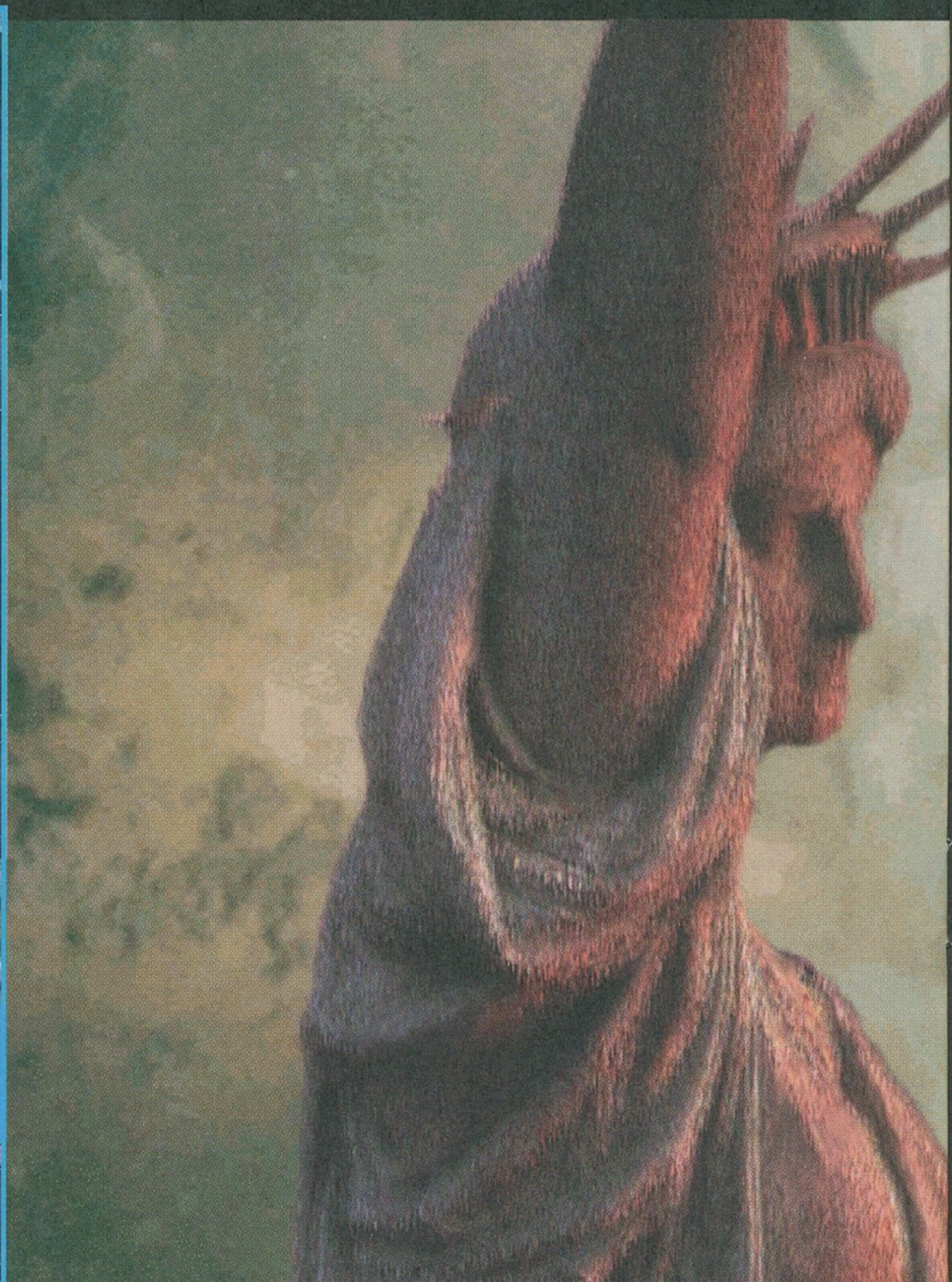


7790.-



the third millennium

s i m u l a t i o n g a m e



A harmadik évezred szimulációs játéka



ACOMP



SZENZÁCIÓ!

Cégünknel megvásárolható a **VILÁG leggyorsabb és legjobb PC számítógépe**. Kizárólag a legjobb minőségű, legnagyobb teljesítményű alkatrészeket szereljük össze. A gép kiválóan alkalmas grafikai-, tevező- vagy bármilyen játékprogram tökéletes futtatására.

Mindezt hihetetlenül alacsony áron kínáljuk!

ACOMP PENTIUM II - 300

- ASUS P2L97 alaplap, Intel 440LX chipset
- Intel Pentium II 300MHz processzor
- 128MB SDRAM
- 6.5GB Quantum Ultra DMA merevlemez
- PANASONIC 24x sebességű AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster AWE64 hangkártya + Sony PC41 hangfalak
- Supra 57600bps Voice Fax-Modem
- Diamond Fire GL 1000 Pro 8MB grafikus kártya
- 3Dfx Voodoo chip grafikus társzkártya
- 1.44MB – 3.5" floppy drive
- ATX nagytorony
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet, Microsoft egér
- 12 + 24 hónapos garancia
- 1 év PC GURU újság előfizetést kap ajándékba

Nettó ár: 449.900 Ft

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor, 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive, 1400MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16 bites hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. 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 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 449.900 Ft

AKCIÓS ÁR!

- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16 bites hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. 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 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

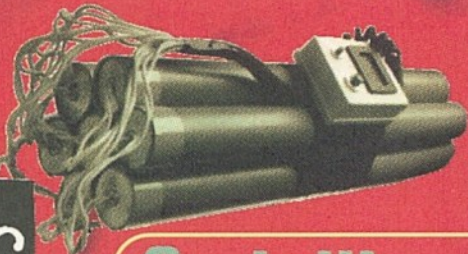
Nettó ár: 549.900 Ft

ACOMP 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 PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!

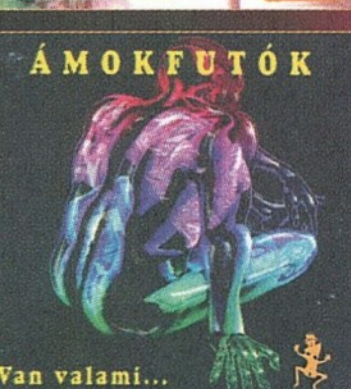
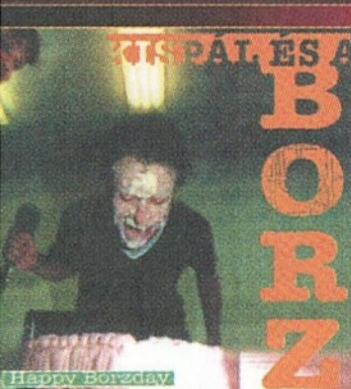
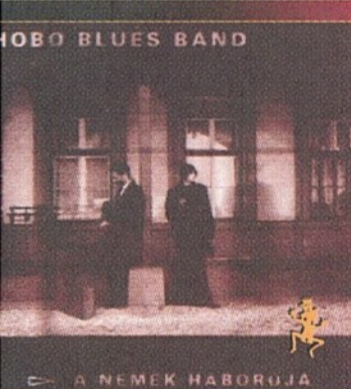


music



Godzilla rovata

L'ART POUR L'ART TÁRSULAT



Ebben a hónapban valódi óriások és tehetséges ifjú titánok versengenek a kegyeidért az X-Music hasábjain (és CD-oldalain). Egy-két nagy visszatérő, és néhány olyan ismeretlen, akiről még sokat fogsz hallani. Metallica, Rolling Stones, Judas Priest, Green Day, Enya, Sinead O'Connor, Hobo, Kispál... Jobbnál jobb anyagok. Lesz mit hallgatnod, az tuti! Három főre apadt a L'art Pour L'art Társulat. Új név, új műsor. Újabb idiotábbnál idiotább dalok és mega-abszurd dumák. A fentieket megfejelve a Besenyő család legfrissebb kalandjain is bátran kaphatunk rekeszizom-görcsöt. A *Winnetou* album jó, de Galla és Natália sajnos nagy úrt hagytak maguk után.

Az ötvenes-hatvanas évek nagy slágereiből csemegézik a *Meseautó 2* válogatás. A dalok nem „csinibabásan” eredeti verziók, hanem még különböző rapbetéteket is elbíró modern feldolgozások. Gedeon bácsi, Járom az utam, Kicsit szomorkás a hangulatom, satöbbi. Nosztalgia bomba.

Parádés szereposztás (Kern, Koltai, Dobó „Cosmopolitan” Kata, Udvaros, Kállai, Hernádi), egy amcsi-hungaro producer (Andy Vajna) - egy várva várt film: *A miniszter félrelép*. A filmtrack album sem kevésbé ütős: Somló, Geszti, Szulák Andrea, Postássy Juli, Koós János. A zenét pedig Dész mester álmolta meg.

A nemek háborúja címmel jelent meg a *Hobo Blues Band* új lemeze. Kidolgozott, hangulatos anyag és ne ijedjünk meg: nem végig a szexről szól (vagy sajnos?). *Hobo* szövegei mindenesetre éles megfigyeléseket és sok éves tapasztalatokból leszűrt, zanzásított bölcsességeket tartalmaznak (ld.: Mindig a nők miatt rúgnak be).

Happy Borzday a címe a Kispál és a Borz 10. születési koncertjét megörökítő korongjának. Louasiék a bulit októberben rögzítették a Pécsi Egyetemi Klubban. Az album 20 népszerű dalt, a borító pedig - örület! - a jelenlevő, több, mint 1100 rajongó névsorát rejti.

Immár deklaráltan egyszemélyes zenekarába Kozsó új társakat talált (Sandra, Susie, Vic). Az új Ámokfutók megmozdulás címe: *Van valami...* Az erősen férfihang-centrikus korongon megtalálható a *Hold* dala folytatása, valamint a *Ghostbusters* és *Gazebo I Like Chopin-jének* újravakolása.

A 4F-Club legnagyobb erőssége a szövetségben rejlik. Nem csak arról bírnak lelkendezni, hogy „jókedvembulivan kiszigetnapolaj”, hanem kemény és megrázó témák boncolgatására is képesek. A két srác jól rappel és az énekdallamok sem elcsépeltek. A *Vicc az egész* album tömve van potenciális slágerekkel.

Szorgalmas csapat az *X-Perience*. Még egy év sem telt el a debütáló albumuk óta, máris itt van a germán trió új anyaga, a *Take Me Home*. A lüktető dance-elést kezdik felváltani a lassúbb, líraibb számok, és a változatosabb ritmikái alapokra épülő dalok. Egy dolog azért teljesen változatlan: az énekesnő gyönyörű szopránja.

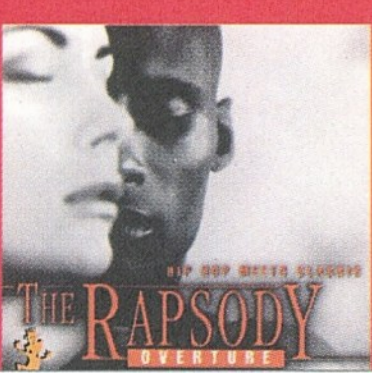
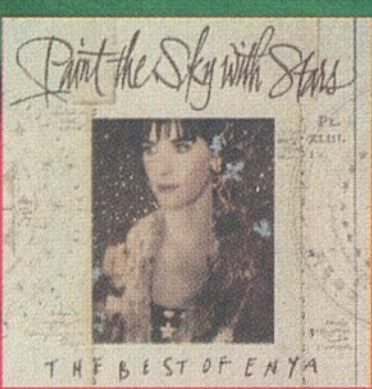
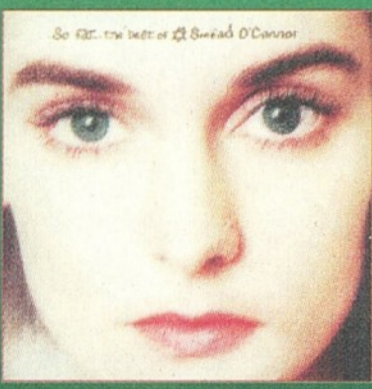
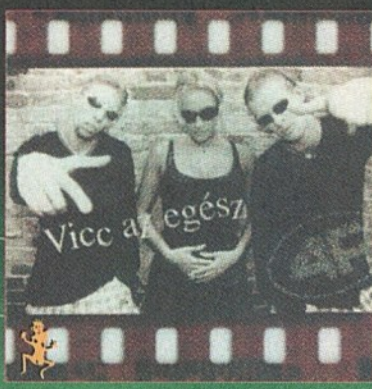
Válóságos elektronikus öserdőt varázsolt elénk a *Bellini* nevű csajcsapat. A house döngölést vérbeli latin-amerikai dallamok, és Amazonas-menti dzsungelritmusok teszik kívánatosan egzotikusá. A *Samba De Janeiro-t* már ismerhetjük a különböző klipműsorokból, de a többi tétel sem töltelék.

A *Baywatch*-macsó *David Hasselhoff* *Hooked On A Feeling*-je valahogy nem kergetett önveszélyes eufóriába. Szerintem afféle amerikai Korda Györgyként funkcionálhat a főszer. Slágerpróbálkozások, love-hegyek és heyla-heyla húsz évvel ezelőtti nyálstílusban, amelyekkel szemben még a fel-felbukkanó dance-témák is tehetetlenek.

Minden borotvával fésülködő énekesnők leglázázóbbika, *Sinead O'Connor* *So Far...* címmel adta ki best of albumát, amely munkásságának legjavát tartalmazza. Bonuszként egy vadiúj dal, a *This Is The Rebel Song* zárja a gyűjteményt.

Paint The Sky With Stars a címe Enya bestofjának, amely a világszerte 33 millió eladott albummal rendelkező pacsirta legszebb dalait gyűjtötte össze (*Orinoco Flow*, *Book Of Days*, *The Memory Of Trees*, stb., stb.). Ráadásul - ez ugye ma már kötelező - két új nótá is belecsempésződött az ismerős, varázssos zenefolyamba.

Nem mindennapi vállalkozásnak lehetünk fültanúi a *The Rhapsody Overture* albumon. Rapperek és operaénekesek együtt: a hip hop összefutott a klasszikus zenével. Az egyik térfélen Puccini, Saint-Seans, Bach, Debussy, Offenbach és Csajkouszkij. A másikon LL Cool J, Warren G, Redman, Jay, a Run DMC és az Onyx. Vadkansági szint: full!





Azt hiszem a fantasy lemezbort látva bárki kisütheti, milyen zenét is művel a Rhapsody. Igen, klasszikus és barokk muzsikával ötvözött, patetikus power metal. Csembaló és vonóshegyek, monumentális kórusok, súlyos riffek, virtuóz gitárszólók és egy felettébb képzett torok. A *Legendary Tales* album a stílus igazi gyöngyszeme.

Hét év után újra a ringben a heavy metal legendás csapata, a Judas Priest! Igaz Rob Halfordot egy „Ripper” Owens nevű arc pótolja. A visszatérés energikusra sikeredett: a hangzás tömény, a gitárok, a dobok agresszív húzások, és az új énekes is szörnyeteg. Mindenkit megnyugtathatunk: a *Jugulator*on beke-ményítették a fickók.

A svéd In Flames azon black bandák táborát gyarapítja, akik egyre kevésbé remegő kézzel nyúlnak vissza a nyolcvanas évekbeli metálgökökhez. Dörgő, ősmetalos gitárok, néhol thrashes, néhol vontatott ritmusok, „sátáni” ének - és fülbemászó, pogány dallamok. Ha mindezt összeadod, előtted a kép, a *Whoracle*.

Izmaikt megfeszítve próbál ránk ijeszteni az extrabrutál, grindcore-thrasht küldő Vader. A lengyel származású banda mára a fél világot bejárta, és a stílus legnagyobbjaival koncertezhetett

együtt. A dobos sebessége még a grindcore-t ismerve is elképesztő, a hörgő is vérprofi, de a *Black To The Blind* zenei összképe kissé „múlt heti”.

És most jöjjön a két rock-dinoszaorusz! Először: megérkezett a Metallica várva várt új csapása, a *Reload*! Bár az előző, *Load* albumukon – életükben először – hibáztak a fiúk, és felültek a futó trendek hullámaira, ezen a korongon újra magukat adják. Iszonyú jól szól az anyag és jóval kevesebb a nyáladzás. Eszelős tonnázások és férfias balladák - hatalmas lemez.

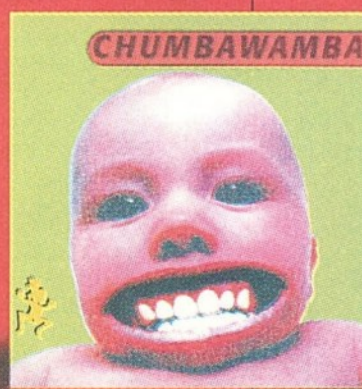
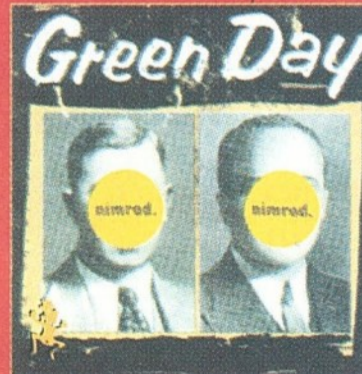
Másodszor: Rolling Stones. Ők jelenleg a világ legnagyobb élő rocklegendája, ezt, ugye tudjuk. Lehet, hogy vének, mint öreganyám, és Jagger szája sem lesz már nagyobb, de élőben nincs népszerűbb náluk. A friss stúdióalbum, a *Bridges To Babylon* az új-Stones stílus jegyében fogant. Egy kicsit kísérletezik-kotyvaszt (némi elektronikus beütés), de az ősi „slágertémák” is rendre ránk köszönnek. Kötelező!

Kidolgozott, lírai rockmuzsikával jelentkezett az olasz Clepsydra. A *Fears* című albumon szinte kizárólag rockballadákat hallhatunk, sok akusztikus gitárral, érzelmes szóló- és vokálmunkával. Kellemes, nyugis hallgatnivaló.

Nimrod névre keresztelkedett az új Green Day korong. A zene továbbra is happy punk-rock: egyszerű, fogós riffek, fütyörészhető dallamok. A három évvel ezelőtti bombasikert a csapat feltehetőleg sosem fogja tudni megismételni, de mintha nem is törekednének rá: az igazán slágergyanús dalok igazolatlanul távol maradtak.

A hajdani lázadó-felforgató brigád, a Chumbawamba pályafutásának legnagyobb sikereit aratja jelenleg. És ez nem baleset: a *Tubthumper* remekül egyensúlyoz a kísérletező modernitás és a „hagyományos slágerek” mezzgyénjén. Az albumnak a szép vokálok, a pompás hangszerelés és a debil-ufó bébifej adnak markáns keretet.

A CD-n további anyagokkal találkozol, és hallgasd meg az ajánlót MP3 formátumban is!



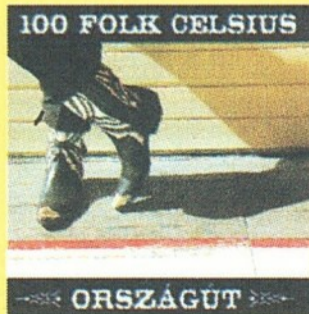
Baj van!

Kérjük az alább felsorolt nyerteseinket, hogy írjanak, telefonáljanak a szerkesztőségbe, mert baromi „ügyesek” voltunk, s elkavartuk a címüket: így nem tudjuk postázni a nyereményeket – aki tud, előzetes időpont-egyeztetés után személyesen is befáradhat!

U2 kazettát nyert: Baranyai Balázs (Nyírbátor), Korcsmár Béla (Bp. XII.) és Szalóky Károly (Bp. I.)

U2 Remix CD-t nyert: Cauber Attila (Győr), Gulácsi Zoltán (Bp. XV.), Fónagy István (Bp. II.), Kozma Gábor (Méhkerék) és Zalai János (Esztergom)

Az e havi játék a Warneré, és a **100 Folk Celsius Országút** című lemezzéhez kapcsolódik (ismertető a CD-n!!!).



**A nyeremény:
2 CD és 2 kazi**

A kérdés:

Melyik külföldi országban aratott legutóbb nagy sikereket a csapat?

Válaszod december utolsó napjáig add postára!

DEMOZONA

Októberben nem volt sok nagy esemény, már ami a demo frontot illeti – Credo szerint a csapatok valószínűleg a karácsonyi partikra tartogatják a termésük javát. Akadt ugyan 1-2 party, de egyik sem volt egy nagy durranás. Finnországban október 3-5 között rendezték a Demolition 3-at, Norvégiában október 2-5 között volt a Distance 97 és szintén Finnországban 18-19 között rendezték a Scenario 97-et. 100-150 ember látogatott el ezekre, és két-három siralmas demónál nem adtak ki többet.

Blam by Tpolm

code: Raven
graphics: Feather, MRK
music: Balrog

Pár napja, a Scenario partin jelent meg – nem tudom ugyan, hogy hányadik helyezett lett, de nem is lényeges, mert csak három nagyon gyenge demo indult. A Blam leginkább a Melon Design Amiga demóit idézi. Azon belül is a Schmoovy-Schmoov stílust. Az úriember eredetileg nagyon jó zenész volt a Digital-ban, egy nap azonban a

múzsza homlokon csókolta, és ennek következtében coder lett a Melon csapatban Schmoovy-Schmoov néven. Demói elég egyszerűek voltak kód téren, de az ötletességben és poénosságban vitték a pálmát (állítólag hamarosan PC-n is aktív lesz). Gyakorlatilag a Tpolm demo nem más, mint néhány egyszerű 2D effekt: szivarreklám néhány képernyőváltással. A képeken nagyrészt feketét láthatunk szivarral a szájukban, még James Brown is feltűnik. Az előtérben az összes kód néhány képmozgatás és egy zoomer, a háttér végig két sárga színből áll. Van egy kis színfutas, X és Y irányú hullámmás, rotálás és a demó ennyi volt. Nem egy nagy ereszítés, de azért humoros. Úgy tűnik ez volt a legjobb új anyag ebben a hónapban.

Focus by Quad

code: Sarix, Inopia
graphics: Necronomicon, Skin, Bugshag
3D: Necronomicon, Skin
music: G-Day, Darkxceed

Erről a demóról már a múlt hónapban szerettem volna írni, mivel a Bizarre 97-en indult és nyert. Pár napja jelent meg a javított változat, ami néhány új grafikát és kódot is tartalmaz (ráadásul most már majd' minden gépen fut). A készítők egyébként egy



MIXIM

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800
1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099
<http://www.mixim.hu> Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Monitorok:

14" monochrome SVGA	13.920,-
GVC 14" színes SVGA, digitális	32.800,-
GVC 15" színes SVGA, multisync	47.600,-
GVC 17" színes SVGA, multisync	94.000,-
GVC 20" színes SVGA, multisync	258.800,-

Mustek 600P színes A4 scanner 600 dpi	25.900,-
Mustek 1200SP színes A4 scanner 1200 dpi	54.900,-
Mustek színes kézi scanner 800 dpi	14.900,-



Multimédia kiegészítők:



60W hangszórópár	2.980,-	Philips 2x/6x CD-író	59.800,-
100W hangszórópár	4.590,-	Sony 2x/6x CD-író	68.800,-
120W hangszórópár	5.340,-	16 bites SB-komp. hangkártya	2.990,-
240W hangszórópár	6.880,-	Acer 3D 16 bites hangkártya	5.990,-
Sanyo 20x CD-meghajtó	12.980,-	Soundblaster 16	8.990,-
Panasonic 24x CD-meghajtó	15.980,-	SoundBlaster AWE 64	15.900,-
Cyberdrive 12x CD-meghajtó SCSI	13.980,-	Monster 3Dfx videokártya	32.400,-



88.900,-

R&M Pentium 166+ számítógép

IBM 6x86-PR166+ CPU, 16MB RAM, 1.44 FDD, 1.2GB HDD, S3 PCI videokártya, 16 bites hangkártya, 20x seb. CD-meghajtó, 60W hangszóró, ház, billentyűzet

R&M Pentium 166 MMX számítógép

Intel Pentium 166 MMX CPU, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 1.2GB HDD, S3 PCI videokártya, 16 bites hangkártya, 20x seb. CD-meghajtó, 100W hangszóró, billentyűzet, midi ház

+ Microsoft Windows 95 OEM 18.400,-

106.900,-

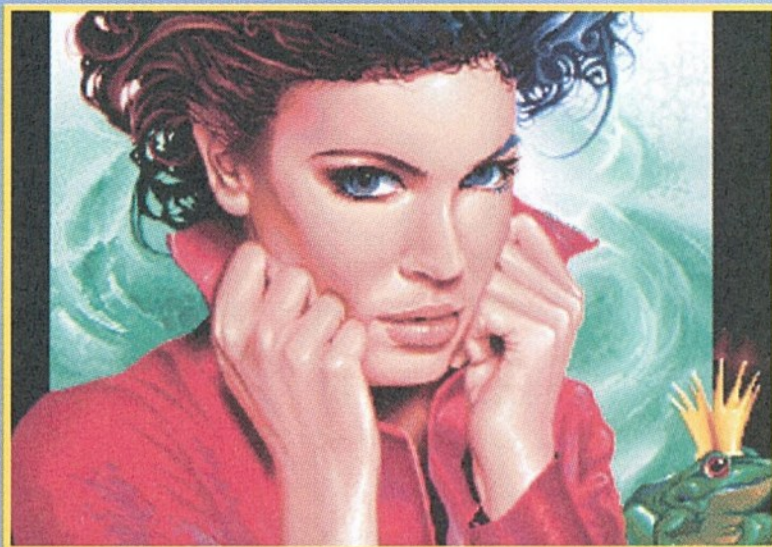
CD ROM-kiadás több mint 1.500 különböző tételből!
Akciós CD-k már 800,- Ft-tól! Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten!



Net Yaroze-t nyertek a demóval, ami egy Sony Playstation hobby fejlesztőkészlet. (Bár játékot már nem érdemes írni a gépre, ugyanis hamarosan megjelenik a Playstation 2 – a technikai specifikációk mellett már a kinézete is eldőlt, csak a sorozatgyártás és kiadás van hátra.)

Az inicializálás után elindul a demó. Középen egy „Focus the final version” homályosodik el és élesedik ki blur effektel. Mögötte egy digitalizált szem pislog, alul pedig a QUAD betűi zoomolnak el. Ezután egy metal csövekből kirakott alagútban repül két Phong árnyékolt úrhajó, egy fényforrás is köröz a képen lens flare effektel. Ezt egy textúrázott alagút követi – a textúra kristályos, és az alagút alakja egyfolytában változik, hullámzik. Majd egy textúra forog a háttérben egy gömbfelület-

re feszítve, amit a kamera belülről mutat. Alul egy ablakban ismét animál a szem, felül pedig egy Focus logó villog. A következő részben két rajzolt szemet láthatunk, alattuk egy Focus logót. Ez a kép elkezd forogni, csavarodni, rotzoomolni és hullámozni. Ez után ismét egy 3D rész következik, megjelenik a 3D Phong úrhajó és a fényforrás lens flare-el, köröznek a néhány furcsa 3D épület felett. A kamera rázoomol az egyik épület tetejére: a tetőn valami furcsa anyag látható. Első ránézésre víznek néz ki, de nagy dudorok jelennek meg rajta, amik mozognak jobbra-balra és kifelé is. A felületen lyukak is megjelennek, amik ebben a verzióban egy szöveget formáznak: „Ez a demó nyerte meg a Bizarre 97-et”. A lyukakon lézerefények világítanak ki, majd egy nagyon jó trace képet tekinthetünk meg (két robotot ábrázol). A következő rész ismét 3D. Felül egy textúrázott, Gouraud árnyékolt plafon látható, alul végtelen mennyiségű szögletes, Tetris-szerű alakzat. Egy metamorfáló rész következik, természetesen realtime. Különböző rasszba tartozó embereket, hírességeket és egy majmot alakít egymásba a demó. A képek közt láthatunk egy csimpánzt, egy kínai férfit, egy indiai nőt, egy arab öregembert, egy kínai egyenruhás gyereket, egy kínai lányt és egy perui öregasszonyt. Továbbá feltűnik az arcok között Bill Clinton és Bill Gates is. Egy gyengébb kép következik, ami egy fegyveres, kék ruhás lányt ábrázol. Ezután a manapság nagyon divatos bump rész



jön a két rajzolt szemmel és az üdvözlétekkel, majd ismét 3D. A táj közepén szétnyílik egy object, és egy ember repül ki belőle, visszarepül, és a dolog visszazáródik. Itt is megjelenik a fényforrás a lens flare-el. Egy hullámzó textúra következik, közepesen szétnyílik időnként, s a képen elolvashatjuk a készítőik névsorát. A rutint egy Quad logó követi, ami mellett lézerefények világítanak, végül egy pentagramm jelenik meg egy kígyóval, majd szétrobban sok darabra. Nem rossz...

A CD-n interjút olvashattok a Focus főprogramozójával, Sarix/Quad-al, amúgy pedig találkozunk egy hónap múlva.



PC-X COMPUTER CLUB

**A DÉLI PÁLYAUDVARNÁL: 1012 BUDAPEST, MÁRVÁNY U. 17.
BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL. TEL.: 156-0691, 156-0337, 156-8291 - 343-AS MELLÉK.**

**A klubban Trau vár mindenkit 3Dfx kártyákkal
felszerelt Pentium 200-akkal,
a legújabb programokkal!**

**Játssz velünk vagy barátaiddal hálózatban,
hétfőtől-péntekig, 12-18 óráig.**

**Ha előfizetnél, hiányzik egy régebbi számunk,
vagy esetleg törötten landolt a CD a postaládád-
ba, akkor az Ügyfélszolgálaton Szilvi segít.**

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	99.900 Ft
IBM 6x200, 8MB RAM, 1GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
READY OPTIMAL	138.500 Ft
Intel P150, 16 MB RAM, 2.1 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA, 20x CD	
PROFESSIONAL	205.000 Ft
Intel P200MMX, 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 /AWE 64	13.800 / 15.800 Ft
2-6 Sony / 4-6 Pana cd író kit	73.600 / 106.500 Ft
Diamond Monster 3D 4MB	30.500 Ft
US Robotics 33.6 / 33.6 külső	18.600 / 12.800 Ft
HP, Epson, Canon nyomtatók	

Árlistánkat faxbankból is lekérheti:
2-333-666 / 1310#

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Visszatérő

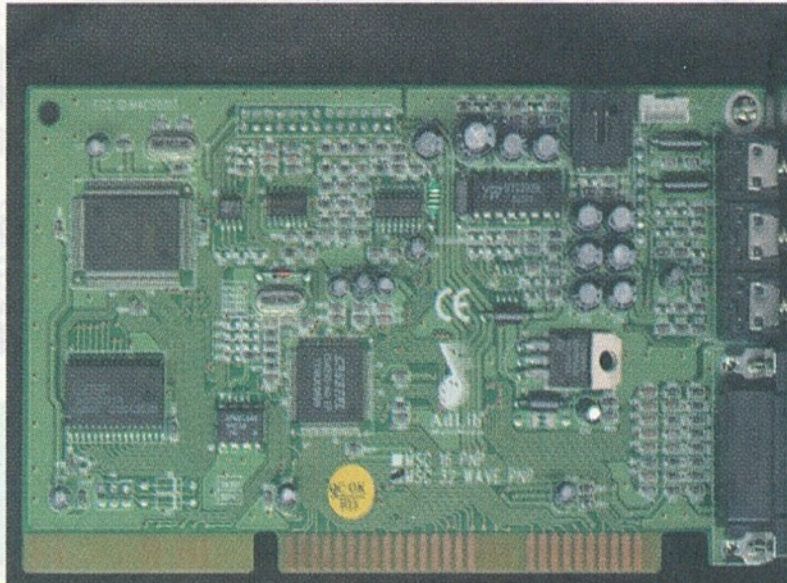
AdLib hangkártyák visszatérése

Új Turtle Beach: Daytona

mellett a General MIDI szabványnak is megfelel, lehetőséget ad a hangminták letöltéséhez szükséges RAM bővítésre, de AdLib Media Connector és egy EIDE csatlakozó is található a 4-rétegű nyákra szerelt kártyán. Ezzel a technikai szempontból különleges tulajdonságával kategóriájában egyedülálló. Az ASB 32 egy fokkal többet tud, mint kisöccse, tartalmazza a GS hangokat is. Utóbbi a Roland cég saját formátuma, amely valamivel többet nyújt a GM-nél. Hangszintára nemcsak a 128 hangszint tartalmazhat, hanem annál sokkal többet is. Maximum 16384 mintát tartalmazhat, de ezt ma még nem használják ki. Képzeltetek el egy 128x128-as táblát, melynek oszlopai a GM szabvány kiosztása szerint következnek egymás után, de pl. az első oszlop nemcsak egy zongorasínt tartalmazhat, hanem akár egyszerre többet is. Ezeket hívjuk Variaton-öknek. Így ez a kártya 190 hangszerrel, 8 dobkészlettel és egy effektkészlettel rendelkezik. Az ASB 32 minden tulajdonságával rendelkező, de a számítógépen (is) zenélőket további hájakkal kiegészítő minőségi hangkártya, melyről már igen nehéz eldönteni, hogy nem lóg-e ki a félprofi kategóriából? A Fat Man General MIDI elvárásokat támogató kártya lehetőséget ad Roland GS és Roland Sound Canvas módú használatra. Az ASB 64 ugyanúgy 2 Aux kimenettel rendelkezik, mint a 32-es. Mindhárom kártyában közös, hogy 16 bit, stereo, 48 KHz minőségre képesek, és hogy SB Pro kompatibilisek. A 64-esnek megint csak több hangja van az előzőnél – 225 hangszerrel, 8 dobkészlettel, és 1 effektkészlettel rendelkezik. Ára: 28.900 Ft + ÁFA.

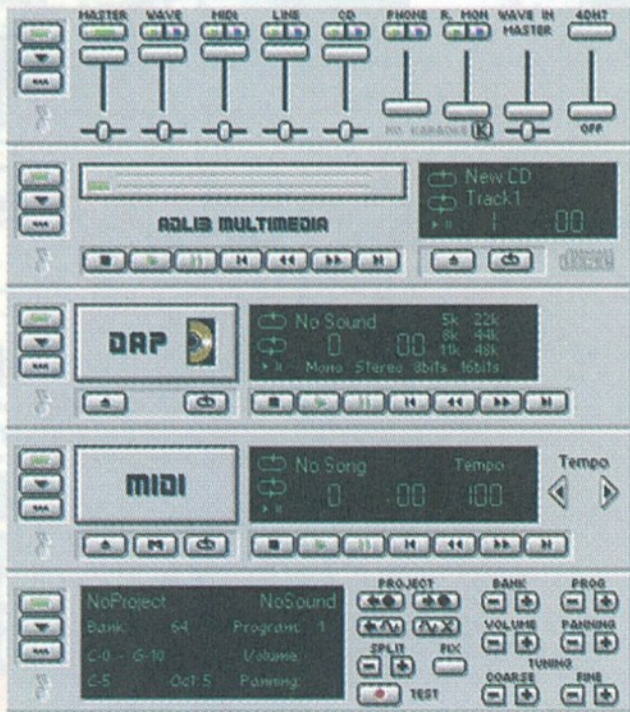
A hangkártya mára szinte nélkülözhetetlen tartozéka a számítógépnek. Az év utolsó negyedében is számos újdonság jelent meg, ezek közül mutatunk be néhányat. Mivel a zene és zajgenerálás elég speciális téma, Schuerue csak a hardware vonatkozásokat ismerteti, a minőségre és használhatóságra vonatkozó tapasztalatait pedig a vajt fülű Dr. Tracker adja közre.

Mikor első PC-met vettem, majdnem egy X-szel (nem PC-X, hanem X-tized) ezelőtt, az AdLib hangkártya még csodás álmoképnek számított. Aztán jött, látott és győzött a Sound Blaster és a mind máig használt OPL szabványt megteremtő AdLib eltűnt a porondról – a második generációs AdLib Gold márkanévvel megjelent kártyákkal Magyaror-



MSC 32 WAVE PnP

szágon csak elvétve lehetett találkozni. A csipkerózsika álomba szenderült, pontosabban más területre átnyergelt cég azonban most visszatért a hangkártyák piacára. A választékból hármat mutatunk be, melyek minőségük és kínált szolgáltatásaik, s nem utolsósorban áruk alapján kiemelt figyelemre érdemesek. Az összes kártya tartalmazza a General MIDI (GM) hangokat. A General MIDI egy olyan szabvány, amely a hanggenerátorok egységes felépítését határozza meg. Az ilyen szabványos hangszerekben azonos hangszínhelyeken azonos hangszer mintája található. Ez jelen pillanatban 128 hangszerrel és egy dobkészlettel rendelkezik. Ára: 16.900 Ft + ÁFA.



AdLib MSC 32 Wave PnP

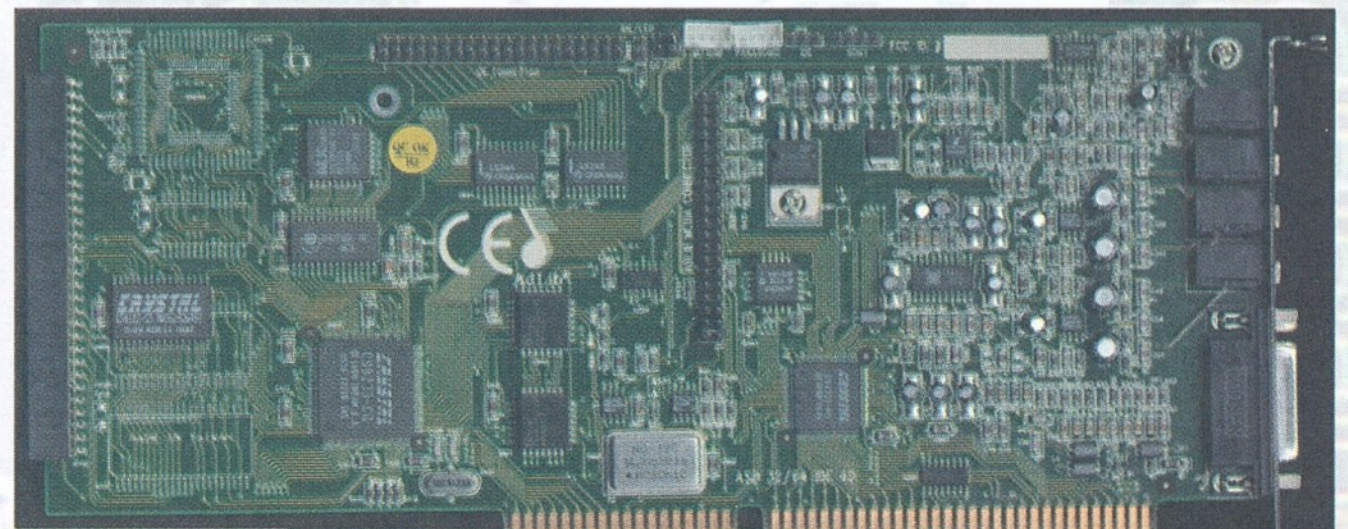
A legkisebb kártya 16 bites ISA csatlakozóhelyre telepíthető, Windows 95 által támogatott Plug & Play eszköz. 3D hangzást biztosító technológiával készült, az AdLib FM szintetizátor mellett egy MPU-401 van ráintegrálva, melyhez ROM-ból tölti a hangmintákat. Különlegessége, hogy a két eszköz (ahogy a többi AdLib esetében) akár egyszerre is használható. Ára: 8.000 Ft + ÁFA.

AdLib ASB 32 Wave 4D IDE

A 4D nem a hangzás időbeli kiterjesztését jelzi, hanem a kártya által támogatott QuadDIRECT 4D Home Theater Sound System-re utal, amely négy megkülönböztetett hangszóróval éri el a térbeli hanghatást. Az MSC 32 által kínált szolgáltatások

AdLib ASB 64 Wave 4D IDE

Az ASB 32 minden tulajdonságával rendelkező, de a számítógépen (is) zenélőket további hájakkal kiegészítő minőségi hangkártya, melyről már igen nehéz eldönteni, hogy nem lóg-e ki a félprofi kategóriából? A Fat Man General MIDI elvárásokat támogató kártya lehetőséget ad Roland GS és Roland Sound Canvas módú használatra. Az ASB 64 ugyanúgy 2 Aux kimenettel rendelkezik, mint a 32-es. Mindhárom kártyában közös, hogy 16 bit, stereo, 48 KHz minőségre képesek, és hogy SB Pro kompatibilisek. A 64-esnek megint csak több hangja van az előzőnél – 225 hangszerrel, 8 dobkészlettel, és 1 effektkészlettel rendelkezik. Ára: 28.900 Ft + ÁFA.



ASB 32 WAVE 4D IDE

szágon csak elvétve lehetett találkozni. A csipkerózsika álomba szenderült, pontosabban más területre átnyergelt cég azonban most visszatért a hangkártyák piacára. A választékból hármat mutatunk be, melyek minőségük és kínált szolgáltatásaik, s nem utolsósorban áruk alapján kiemelt figyelemre érdemesek. Az összes kártya tartalmazza a General MIDI (GM) hangokat. A General MIDI egy olyan szabvány, amely a hanggenerátorok egységes felépítését határozza meg. Az ilyen szabványos hangszerekben azonos hangszínhelyeken azonos hangszer mintája található. Ez jelen pillanatban 128 hangszerrel és egy dobkészlettel rendelkezik. Ára: 28.900 Ft + ÁFA.



ASB 64 WAVE PRO 4D IDE

Mindhárom AdLib kártyához mellékelik a következő software-eket is:

EasyKeys Lite – a program képességei igencsak alulról veresik a gyengébb vendéglátós hangszereket. A szokásos primitív gombelrendezés, néhány hangszer, néhány stílus, egy demo. A képernyő felső részén egy magnó szimbolizálja a felvételt. A bal felső ablakban egy koordináta rendszerben helyezkednek el a rendelkezésre álló hangszercsoportok képei. Az X tengely a panningnek, az Y pedig a hangerőnek felel meg. A jobb-oddali setup gombra kattintva választhatjuk ki, hogy a program az Adlib FM szintetizátorát vagy a Roland driverét használja. A hat Drum Pad-del digitalizált effekteket szólaltathatunk meg, de ezekből csak kevés emlékeztet dobhangokra. A Key gombok transzponálásra szolgálnak. A négy Embellishmenttel (Intro, Break, Fill, End) a stílusnak megfelelő kezdést, kiállást, felpörgést és befejezést idézhetünk elő.

SuperJAM! – ez volt az a program, aminek abszolút semmi értelmét sem láttam. Igaz, a kártyához kapott JAM! csak demo, de az biztos, hogy a teljes verzióban

sem tudunk sokkal többet kezdeni magunkkal. Itt is, ugyanúgy mint az EasyKey-nél, 6 hangszercsoport van. Itt az a különbség, hogy mindegyiknél be lehet állítani, hogy melyik csoportot melyik driver játssza, és ez a driver milyen hangszert szólaltasson meg. Néhány nagyon silány demo zenét hallgathatunk meg vele, és talán itt ki is merültek a lehetőségek.

Soundtrack Express Preview – itt a már előre megszerkesztett stílusokkal készíthetünk komplett dalokat, persze saját zenei tudásunk nélkül. A stílusnak adhatunk egy úgynevezett Personality-t (személyiséget), amivel befolyásolni lehet az akkordváltásokat, ezzel érve el melankólikus, komoly, reménykedő, romantikus hatásokat.

Adlib Rack – ez az egyik legjobb része a hangkártyához adott software-eknek. A rack tartalmaz egy CD és egy MIDI playert, egy WAV lejátszót (DAP) és egy WAV felvevőt (DAR). Ezen kívül még rendelkezésre áll két rack mixer is.

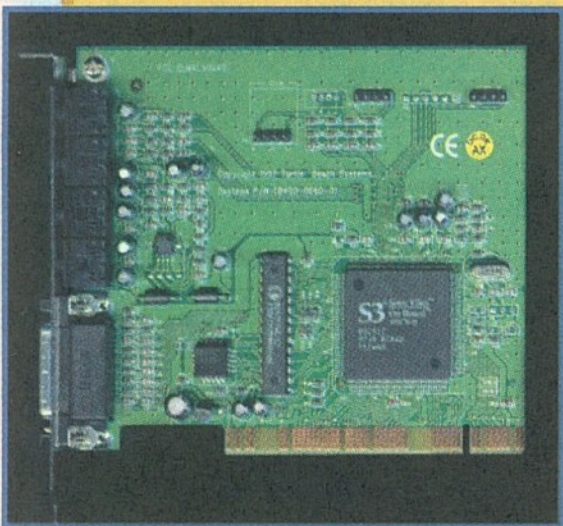
Nos, így készen is lenne a mini-HIFI, de még mindig van valami, ami a kártya fő erényei közé tartozik, és ez a WaveTable Downloader. E kis program segítségével Adlib kártyánk RAM-ját lehet feltölteni 8 bites, mono wav-okkal. Ezeket a hangokat memóriába töltés után MIDI-n keresztül is el fogja érni, természetesen a MIDI billentyűzetünkön játszva a hangmagasság is változik. Egy ilyen minta max. 128K lehet. A Launcher nevű programocská egy kis sort jelenít meg a képernyőn, amelyen felvannak tüntetve a rack részei – ezáltal sokkal egyszerűbb ezt elindítani, mert ez mindig látszik, és ha szükségünk van valamire, akkor már csak egy kattintás...

A két nagyobb kártya csomagja tartalmaz egy Cakewalk Express szekvenszer programot is, erre most nem térek ki, már csak azért sem, mert nem olyan jó, mint a Cubase. Sokkal kevesebb funkciója van, nehezen áttekinthető és bonyolultan kezelhető.

Új Turtle Beach: Daytona

A hangkártya-teszt negyedik résztvevője az AdLib-hoz viszonyítva igen friss, és úgy tűnik, szép reményű fiatal – a Turtle Beach régóta várt Daytona nevezetű modellje. A kártya PCI bus-os kivitelű, ezzel átléphetők az ISA 8MHz-es órajeléből adódó problémák. Kifejezetten Windows 95 és NT felhasználók számára készült, azonban a DirectSound kezelőfelületről adódó előnyt, hogy a PC memóriáját használhatnánk

hangminta letöltésre, NT alatt nem működik – DOS ablakban SB 16-ként látjuk. A hardware full duplex és az MPU-401 mellett megfelel az SRS Surround Sound 3D hangszabvány-nak. A hangkártya mellé a Voyetra „zenész-programok” mellett zenei játékok és felolvasó program is jár. Ára: 39.540 Ft + ÁFA, a teszt példányt az Ant Kft.-től kaptuk (Tel.: 131-5354).



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



MELY VÍZÉLY Yamaha Soft Synthesizer

Egy minden CD-n akadt rá Skywalker e Yamaha driver a shareware verziójára. Szerintem nagyon kúl, úgyhogy javaslom mindenkinek, akinek Win95 fut a gépén, hogy tegye fel, mert nagyon klassz dolgokat lehet vele művelni. Ennek kapcsán a Cubase-ről is lesz szó.

A program teljes neve Yamaha Soft Synthesizer S-YG20. Ez egy szoftveres MIDI hanggenerátor, amit ugyanúgy el tudnak érni a MIDI-t használó programok, mint más, normális MIDI drivert (a progi megtalálható a CD MELYVIZ\DRTRACK alkönyvtárban). Ez a driver 360 hangot tartalmaz, ami magában foglal 128 GM (General MIDI) mintát, 9 dob- és 2 SFX-készletet, és egy reverb effektet. A sima GM hangokon kívül még tartalmazza a Yamaha nemrég kifejlesztett XG formátumú hangjait is. Persze nem egészen eredeti minőségükben, mert ezek csak 22 KHz 16 bit stereo minták, ami azért meg is hallatszik. Viszont nagyon jó pont, hogy 32 hang polifonikus (ennyi hang tud egyszerre megszólaltatni).

Mivel Pentium ajánlott a használatához, előfordulhat, hogy még ennél is rosszabbra kell állítani a beállításokat, mint például

11 KHz-re, vagy monóra. Vannak még apróbb hibák, például, hogy DOS-os alkalmazásokban nem működik, és hogy egynél több MIDI-t kezelő szoftvert nem használhatunk akkor, amikor a driver aktív. Ebből könnyen következtethetünk, hogy ki is lehet kapcsolni. Nos, tényleg megtehetjük, ha az ikonjára kattintunk és a megnyíló ablakban off-ra állítjuk a kapcsolót. Ugyanitt lehet változtatni a driver hangminőségén is.

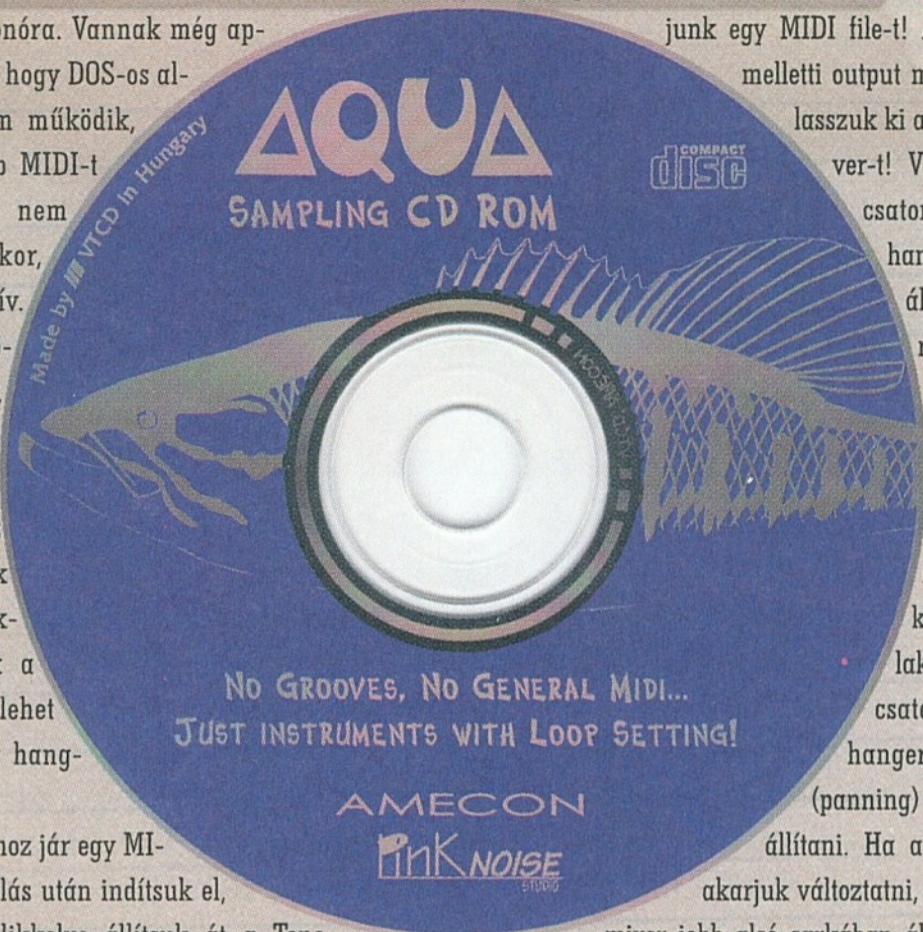
A szoftvercsomaghoz jár egy MIDI player is. Installálás után indítsuk el, és a Set gombra klikkelve állítsuk át a Tone Generator Setting-et a Yamaha SGMP Driver-re! Ezután töltsünk be bármilyen MIDI file-t, és hallgassuk meg, hogyan szól! Ha esetleg van valami probléma más alkalmazásoknál (pl.: nincs ilyen driver-választási lehetőség), akkor menjünk be a Control Panelbe, azon belül a Multimédiába, és ott az Individual Device-nél válasszuk ki a Yamaha SGMP Driver-t, utána Apply és OK. OK? Így még az is előfordulhat, hogy néhány Win95 alatt futó MIDI-t kezelő játék is ezt fogja használni.

Nos, hát akkor lássuk a Cubase-t (múltkori számunk CD-jén megtalálod). Az elindítást követően a program automatikusan megnyit egy file-t, amiben rögtön láthatóvá válik a 16 MIDI csatorna. Importál-

junk egy MIDI file-t! A csatornák száma melletti output mezőre kattintva válasszuk ki a Yamaha SGMP driver-t! Valószínűleg minden csatorna ugyanarra a hangra van állítva, ami általában egy zongorahang. Ezen könnyen változtathatunk, mégpedig az Edit menüből a GM/GS/XG Editorban. Ez egy nagy keverőpult-szerű ablak, amiben az egyes csatornák hangjait, hangerejét, panorámáját (panning) és effektjét lehet be-

állítani. Ha a hangszíneket meg akarjuk változtatni, akkor az outputot a mixer jobb alsó sarkában állítsuk Yamahára, a Mode-ot pedig XG-re. A csatornák alá fel vannak írva a hozzájuk rendelt hangok nevei. Ezekre kattintva választhatjuk ki a kívánt hangszert. Biztos észrevetted, hogy a 10-es csatorna különbözik a többitől. Azért, mert ez a dobkészleteknek van fenntartva. Egyébként ez GM szabványos dolog, úgyhogy szinte mindenhol így lesz. Most már könnyen ki tudjuk próbálni a Yamaha driverünk képességeit.

Desszertként kínálok a RAM-mal rendelkező hangkártyásoknak (GUS, Turtle Beach, SB AWE 32, AdLib stb.) az Aqua nevezetű sampling CD ROM-ot. Ez a CD eszméletlen mennyiségű (1685 db) hangmintát tartalmaz, még hozzá a legjobb minőségben. Magában foglalja az akusztikus hangszereket, a dobokat, a szintiefekteket és még sorolhatnám. Külön megjegyzem, hogy a CD-n nagy helyet kapott a Budapest SFX könyvtár, amiben fővárosunk fózajait hallhatjuk. A hangszerek tökéletesek, nem is tudok mibe belekötni. Vagy mégis? Na jó, mégsem... További info az Aqua-ról: Amecon Kft. (Tel.: 185-6624).



FIGYE TUDOD, HOGY HA ELŐ SZERETNÉL FIZETNI A PC-X MAGAZINRA, AKKOR EZT INGYENESEN HÍVHATÓ ZÖLD SZÁMON IS MEGTEHETED!

06-80-200-263

EZT A SZÁMOT HÍVD, ÉS MÉG IDÉN FIZESS ELŐ KEDVENC LAPODRA!

M VÍZÉLY nekem a Sony Spres CDU928E CD-író teszt irót!

Suttogások, hírek már számos helyről számos formában jutottak el hozzánk az IDE (ATAPI) csatolás CD-R meghajtóról, de eddig még nem látunk egyet sem. Schuerue örömmel jelenti, hogy végre megtört a jég, a Sony Spres CDU928E nevezetű modelljét a maga kézzelfogható valóságában vizsgálta meg.

Sokáig tartotta magát axiómaként, vagyis megdönthetetlen alapigazság szerűen az a nézet, hogy CD-R (recordable) meghajtó csak SCSI csatolófelületen működtethető. Ennek oka, hogy az SCSI-n az adatátvitel függetleníthető a konfiguráció egyéb részétől, természetesen csak akkor, ha mindkét, a kommunikációban résztvevő egység ugyanannak az SCSI láncolatnak tagja. Ez a gyakorlatban annyit jelentett, hogy aki CD-t akart írni, annak nem kellett ugyan pokolra menni (mint a dudás tanoncoknak), hanem mélyen a zsebébe nyúlni, mert nemcsak a CD-R drive került egy kisebb vagyona, de majdnem ugyanannyit kellett költenie egy megfelelő host adapterre és SCSI merevlemezre is.

Hála azonban a számítástechnika unásig emlegetett rohamléptű fejlődésének, az IDE felületű eszközök is felnőttek a feladathoz. Ehhez nem kellett más, mint-hogy a merevlemez elég nagy adatátviteli sebessé-

gyártók üzemeiből kerültek ki, de nem is a legolcsóbb, no-name kategóriába tartoznak. A két gigás Quantum merevlemez mode 4-ben működött, lévén sem a vinyó, sem az alaplap IDE nem tudott ultraDMA-t. Az azonban mindenképpen hátráltató tényezőnek számított, hogy az image file-ok készítésére (mind megmaradó, mind átmeneti) a merevlemez harmadik partícióján tudtam helyet biztosítani, lévén ez mérhetően lassabb, mint az elsődleges. Az alapvető beállítás teljesen megegyezik egy CD-ROM beállításával, meg kell határozni, hogy első vagy második eszköz legyen-e az IDE csator-



Joliet (ISO9660) file rendszer felírása, és a CD másolás mellett. Az írást természetesen egyben és multi session-ben is végezhetjük. A CeQuadrat Packet CD programja ugyan nem támogatja ezt a típust, de meghajtó a gyári adatok szerint képes mind a fix, mind a változó csomagok kezelésére. A csomagonkénti írásnál a nyers CD-t „megformázza” az író, és a továbbiakban mint egy floppyra vagy winchesterre írhatunk, a különbség mindössze annyi, hogy ami egyszer oda lett másolva, az ott is marad (írlés helyett letiltja a hozzáférést az adott csomagokhoz, de a terület természetesen nem szabadul fel).

nán. Az alaplap BIOS-a pontosan azonosította, majd ami sokkal nagyobb meglepetés, a Windows 95-tel is gond nélkül egymásra találtak. Olyan automatikusan beült a konfiba, hogy már az a perverz gondolat is megfogalmazódott bennem, hogy: mégiscsak létezik Plug and Play?

Első indításra még óvatosan közelítettem meg a dolgot, minden, nem feltétlenül szükséges eszközt kikapcsoltam a konfigurációból (hálózat, hangkártya) és csak ezután láttam neki a használatnak. A készülék mellé a CeQuadrat WinOnCD 3.0 programot kaptuk, segítségével lehetséges audio, video és CD extra formátumot is készíteni – az image file, a hosszú file-nevet is támogató

Az első próbálkozások hibátlanul sikerültek, olyannyira, hogy kibújt belőlem a kisördög, és elhatároztam, hogy „ráhúzom a szivatót” – hiába kapcsoltam vissza a hálózatot, hallgattam zenét, mégis rendesen végezte a dolgát. Az sem izgatta különösebben, hogy utóbb a forrásként szolgáló merevlemezrel egy IDE csatornára került. Első (és a cikk megírásáig egyetlen) hiba akkor következett be, amikor egy kiterjedt könyvtárstruktúrát, amiben jó sok apró file is volt, akartam ráírni, és „elfelejttem” előtte töredezettség-mentesíteni a vinyót. Ez azonban részben a vinyó számlájára is írható, mert visszavéve a sebességet 1x-re, már végig tudta csinálni.

Egy dolog bánt csak a SONY Spres CDU928E CD-R drive-al kapcsolatban, de az nagyon, hogy nem akarják élet-tartam tesztre nálam hagyni, kénytelen leszek venni egyet. Hogy összeharátkozhattam a kütyüvel, és tapasztalásaimat megoszthattam az érdeklődőkkel, az ANT Kft-nek (Szondi u. 29., Tel.: 131-5354) köszönhető.

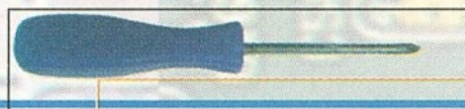
get érjenek el, illetve, hogy a vezérlők ezzel lépést tudjanak tartani. A Sony 928E hardware követelményei egyáltalán nem olyan vérmesek, hogy csak a legújabb csúcsgépekbe lehessen beszerezni. Mindössze annyi a feltétel, hogy a merevlemez átlagos elérési ideje 19ms vagy kisebb, az átvitele pedig 600KB/s vagy nagyobb legyen – ennek bőszen megfelelnek az átlagosnak mondható konfig is. A szerény igényeket annyival kell megfizetni, hogy az írási sebesség kétszeresen (300KB/s) lett maximálva, bár 8x CD-ROM-ként olvas.

A tesztkörülmények igen egyszerűek voltak, egy mindennapi munka során használt, hálózathoz kötött, hangkártyával felszerelt Pentium 166-ban lett kipróbálva, a konfiguráció elemei sem a legmárkásabb

Név	Spres CDU928E
Gyártó	Sony
Típus	CD-Recordable drive
Szabvány	ORANGE book
Csatoló	IDE (ATAPI)
Méret	5,25" belső
Tálca	caddy
Olvasási seb.	max. 8x
Írási seb.	max. 2x
Cache	512KB
Ára	82 840 Ft



MÍZÉLY



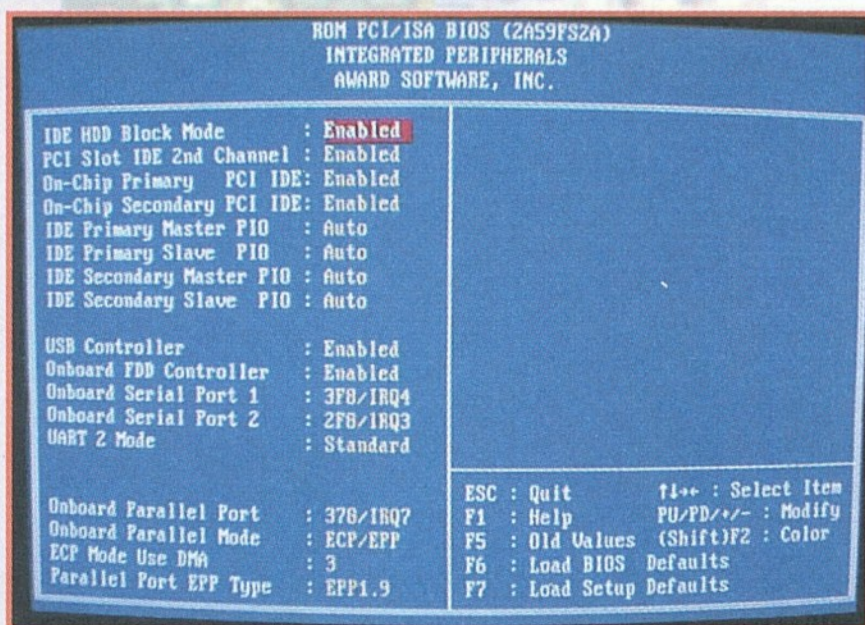
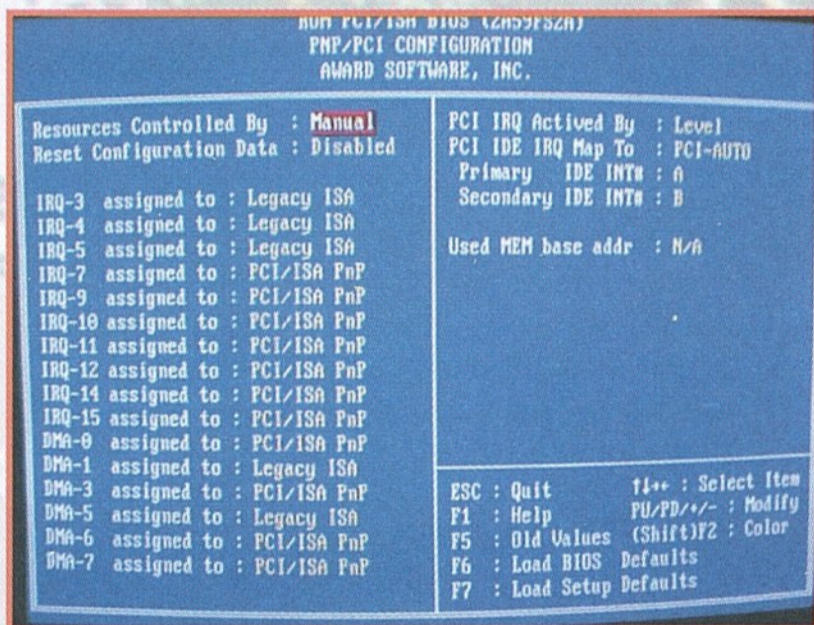
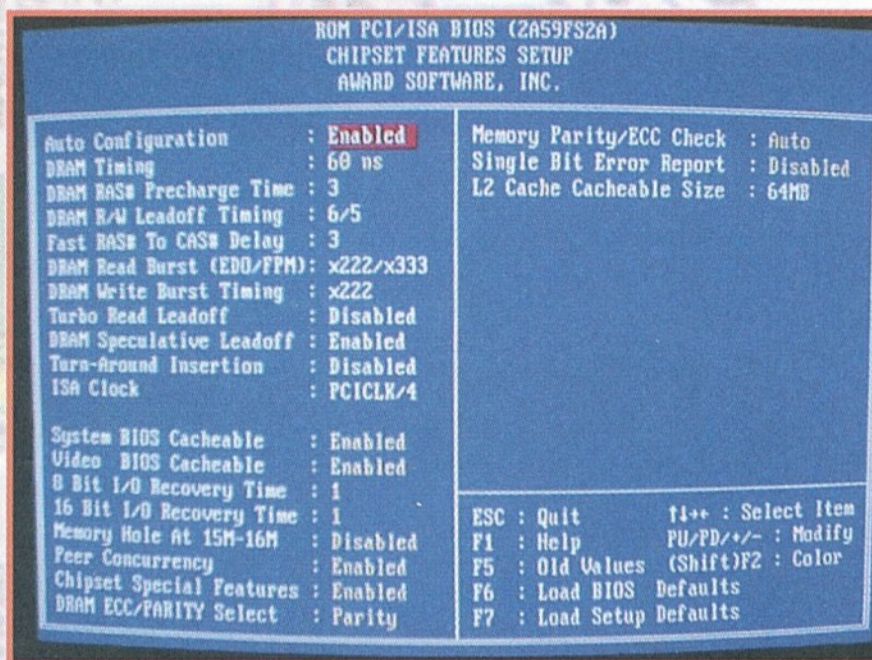
Házi Barkács

Itt a vége, fuss el véle, avagy ez az utolsó, a PC hardware-ével foglalkozó cikk Schuerue tollából. A következőkben már az operációs rendszerek alapvető telepítési és működési csellóságairól The Richfielder mester fog értekezni. Ennek oka, hogy úgy gondoltuk, ez annyira szoros része a gép összeállításának, hogy mindenképpen beszélni kell róla. Érdeemes is, hiszen egyre jobban „elablakosodó” világunk már a telepítésnél sem teljesen egyértelmű, a különböző működési sebességet erősen befolyásoló beállítási lehetőségekre már nem is gondolva.

Most még azonban térjünk vissza a BIOS, pontosabban a CMOS setup-hoz, bár már ez is software szagú, de mégis inkább a hardware-hez sorolandó, lévén a hardware-re vonatkozó változókat kell itt beállítgatni. Az „ahány ház, annyi szokás” effektus különösen érvényes itt, hiszen számos gyártó, és számos BIOS variáns létezik. Erre a legjobb példa, hogy a napokban egy számítástechnikai cégnél dolgozó ismerőssel beszélgetve a következő kérdéssel szembesültem: Láttál már olyan alaplapt, ahol a proci típus, órajel és a szorzó is a BIOS-ból állítható? Nos, bár a saját szememmel még nem láttam, az illető szavahihetőségében viszont nem kételkedem, így előfordulhat, hogy az első fecske után megjelennek az ilyen BIOS-szal szerelt alaplaptok tömegei. Első hallásra nem is tűnik rossz ötletnek, most mindenestre maradjunk csak a legalapvetőbb és az általánosan elterjedt CMOS setup-okban előforduló menüpontoknál.

Amennyiben emlékezetem, és az előző cikk itt heverő kézírata nem csal, akkor a múlt alkalommal egészen a BIOS Feature Setup pontig jutottunk. Lépünk tovább a következő, a hangzatos Chipset Feature Setup menüpontra. Itt először is az „autó-konfigurálás” engedélyezésére vonatkozó sort kell megkeresni, ezt engedélyezve egy csomó beállítást elvégez helyettünk a gép, általában hibátlanul. Az Award BIOS-nál régóta szokásban van, hogy az autoconfig engedélyezésekor meg kell adni a memóriamodulok sebességét, és ebből számítja ki a

megfelelő értékeket. Talán nem kellene, de azért mondom, hogy amennyiben eltérő sebességű modulok vannak a bankokban, akkor a lassabb sebességet kell megadni, ellenkező esetben előfordulhat, hogy mindenféle váratlan hibaüzenet, elfagyás és kékhalál lesz a



jutalmunk. A memória kezelésére a különböző write és read dolgok vonatkoznak, és órajel ciklusokat mutatnak, értelemszerűen minél kevesebb órajel ciklus alatt végzi el a műveletet a gép, annál gyorsabb a működés.

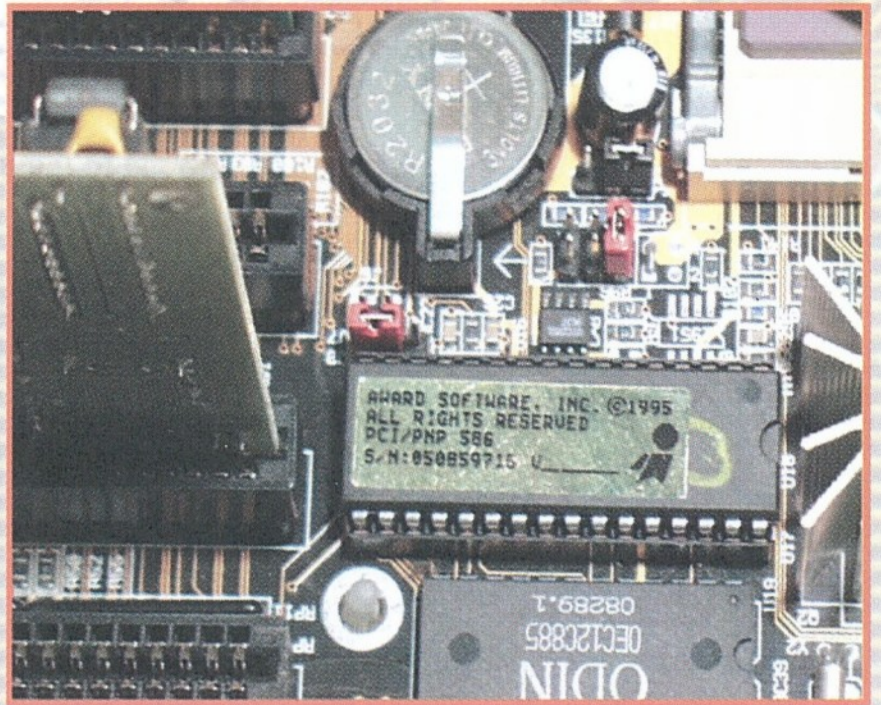
A különböző buffereket csak akkor tiltuk le, ha bekapcsolt állapotban semmiképpen nem akarózik működni, ez főként akkor fordul elő, ha valamely kártya ezt nem viseli el. Mint látszik, elég megfoghatatlan, sok ismeretlenes egyenlet az időzítések és bufferelés beállítása, ezért, mint mondtam, jobb a gépre bízni. Ha mégis kézzel kívánjuk beállítani, mert valamely memóriához gyakran forduló alkalmazásunk szánalmasan akadozik, akkor a próbálkozás marad. Ilyenkor finom, mindig csak egy értéket és csak kicsit megváltoztatva próbálkozunk, így hamar rá lehet jönni, hogy mi az, amit még hibázás nélkül elvisel a masinéria. Az ISA órajelét a PCI órajelből számolja a gép – ennek hivatalosan 7,5MHz környékén kell lennie, így kiszámolható, hogy a PCIclock/ melyik beállításra van szükségünk: ha túl magas az órajel, előfordulhat, hogy az ISA kártyák nem fognak megfelelően működni. Szintén itt találjuk meg a Video és BIOS cache engedélyezését, ha már úgyis lefoglaltunk némi árnyékmemóriát erre a célra, akkor ne hagyjuk parlagon heverni azt a területet.

A következő menüpont a Power Managment, itt mindenki ízlése szerint állíthatja be, hogy mikor, mi módon kapcsoljon (majdnem) ki a gép, vagy csak helyezkedjen várakozó álláspontra. Meg lehet adni, hogy milyen megszakításkérélmekre éledjen fel, ez igen hasznos lehet, ha például üzenetrögzítőként is funkcionáló voice-os faxmodem van a gépben. Ekkor be kell állítani azt az IRQ-t, amelyiken a faxmodem fityeg (a megfelelő soros port IRQ-ja) és máris otthaggható napokra a gép, nem fog túl sokat pörgetni a vilanyórán, hiszen igazán mérhető áramfelvétele csak akkor lesz, mikor üzenetet rögzít, vagy faxot fogad. Hosszabb használat esetén sincs ok aggodalomra, hiszen addig nem ereszkedik vissza hibernált állapotba, míg a figyelt megszakításon forgalom van. Az olyan faxprogramok természetesen kizártak, amelyek folyamatosan ellenőrzik a modem állapotát, hiszen ezek állandóan zaklatják a port IRQ-ját és nem teszik lehetővé a gép pihenőbe költözését. Egyéb esetekben néha zavaró lehet, hogy az állomány kiírása előtt meg kell várni, amíg felpörög a vinyó.

PNP / PCI configuration. Ennél a menüpontnál igen nagy káoszt lehet generálni. Egyik része arra vonatkozik, hogy a négy lehetséges PCI-slot mely négy IRQ-hoz való hozzáférést kapja meg – minden IRQ-nál meghatározható, hogy igény szerint használhatja-e a PCI vezérlő, vagy csak az ISA férjen hozzá (legacy to ISA). Bár célszerű autón hagyni, de előfordulhat,

hogy a PCI számára megválasztható IRQ-k számát korlátozni kell, mert ISA kártyák alól kihúznák a megszakításkérelmet, erre a különböző software-es beállítású hálózati kártyák esetén van a leggyakrabban szükség. Azokban az esetben is itt kell mahinálni, ha valamelyik PCI kártyának szeretnénk más IRQ-t adni, erre a Hercules Stingray a jó példa, hiszen annak a legjobb tulajdonságai a 9-es IRQ-n vannak. A másik fontos beállítás az, hogy a PCI-slotok milyen belső megszakításokat használjanak, ezek INT-A-tól INT-D-ig terjedhetnek. A PCI controller ezekhez a belső megszakítási címekhez rendeli hozzá a lehetséges IRQ-kat, így értelemszerűen nem lehet két eszköz ugyanazon a belső megszakítási címen. Általában itt kell meghatározni azt is, hogy az alaplapra integrált IDE mely belső megszakításon foglaljon helyet. Az On board IDE is teljes értékű PCI eszköz, így a számára kiosztott INT-cím sem adható ki más eszköznek, ráadásul csatornánként külön cím kell neki, amennyiben nem PCI-hoz, hanem ISA-hoz rendeljük (akkor is működni fog, de természetesen lassabban, így ehhez a megoldáshoz csak akkor folyamodjunk, ha az összes PCI megszakításra kártyáknak van szüksége).

Az utolsóként említett, de igen fontos pont az Integrated Peripherals, vagyis az alaplapra épített eszközök beállítására szolgál. Itt lehet engedélyezni és letiltani az elsődleges és másodlagos IDE csatornát, a floppyvezérlőt, a soros és párhuzamos portokat és az azzal felszerelt alaplapoknál az USB vezérlést. Ha engedélyeztük az IDE csatornákat, akkor itt adható meg, hogy az eszközöket milyen úton-módon (medex) kezelje, ezt érdemes auto-n hagyni, mivel általában jó ismeri fel. Amennyiben erőszakoskodunk, és egy vinyót a valóban támogatottnál magasabb kategóriában akarunk használni, akkor gyorsabb nem lesz, de nagy valószínűséggel hamarosan elszáll, mint összettel a fecskék (a hibás beállítás felülbíráltaival ugyan újra működésre bírható, csak a rajta tárolt adatoktól kell valószínűleg könnyes, esetenként fogcsikorgós búcsút vennünk). Bár előfordulnak olyan alaplapok, amelyekre nem IDE, hanem SCSI vezérlőt építenek, de ezek csillagászati árak miatt ritkák, mint a fehér hollók, ezért tisztelettel bár, de kihagyjuk ismertetésük. A párhuzamos portot háromféleképpen lehetséges kezelni, a jó beállítás attól függ, hogy a ráfüggesztett eszközök mit is szeretnének. Nem véletlenül beszélek eszközökről, minap egy érdekes kísérletet végeztem, vonatost játszottam: jött a gépből a madzag, bebújt a scannerbe, onnan továbbment a ZIP drive-ba, majd csak ezek után fejezte be útját a nyomtatóban. Várakozással ellentétben minden egység működött, könnyes szemmel gondoltam a jó öreg C64-re, ahol elméletben négy floppy és két nyomtató ültetett ugyanazon a kanócon. No, de félre a nosztalgiával. A soros portok beállításánál figyeljünk, hogy



az 1-3 és a 2-4 ugyanazt az IRQ-t használja, így képes összeakadni az 1-esen lévő egér a 3-asra konfigurált modemmel, és akkor ott a böngésző, csak éppen pointer nincs, amivel a weblapon pepecselni lehet. Az USB-ről Univerzal Serial Bus, meg csak annyit, hogy ha nincs ilyen eszköz telepítve, akkor meg minek foglaljon IRQ-t.

No lám, ennyi volt a hely, a következő alkalommal már TRf fogja terjeszteni az ígét. Kérdéseitekkel továbbra is fordulhattok hozzám, januártól beindulnak a PC-X Clubban az olvasói napok, amikor személyesen állok mindenki rendelkezésére. És persze előbb-utóbb visszatérek a technika újdonságaival, érdekességeivel. Ezt vehetitek fenyegetésnek is.

net
STUDIO

www
.net
studio
.hu



MÍZÉLY

Webesnek áll a világ

Az Indonéz Szigetvilág Rejtelméi

Mint azt már a múlt havi Webes cikkben is megígérte Zuzer The Hun, mostantól haladó tippek és trükkök következnek, de ez nem jelenti azt, hogy nem fogunk vissza-vissza térni az alapokhoz. Ezt a cikket a JavaScript megnézetésének szánjuk, gondolom nem hiába: egyre inkább hódít, egyszerűsége, sokoldalúsága és cross-platform (sajna nem teljes mértékben cross-browser) mivolta méltán teszi népszerűvé programozók és designerek között egyaránt. E két emberfajta közül inkább a designerekhez fogunk közelebb állni, tehát senki ne számítson adatbázis record-lekérdező rutinokra, sokkal inkább olyan elemekre, amik az oldal kinézetét és poénosságát hivatottak fokozni. Ha valami érthetetlen, esetleg nem szakszerű a leírásban, akkor írjatok nyugodtan.

Mi is az a Javascript? Netscape-ék szerint „szerver és kliens applikációk megírására egyaránt alkalmas cross-platform, object-orientált script nyelv”. Javascriptben dinamikus HTML oldalakat rakhatunk össze, melyek pl. felhasználók által bevitt adatokat kezelnek, más applikációkat, programokat indítanak el a szerveren vagy a felhasználó gépén, vagy csak egyszerűen dögösebbé teszik az oldalakat. Minket ez az utóbbi foglalkoztat elsősorban.

Minden JavaScript-tel foglalkozó cikkben egy (esetleg néhány) darabka scriptet fogunk megnézni. Nevezetesen, hogy mit csinálnak, miért jók, hogy lehet rajtuk változtatni stb. Hadd jegyezzem meg, hogy a legérdekesebb módja a script „írásnak” az, ha leszedsz a Webről már működő darabokat, és ezeket próbálsz meg implementálni (ez manapság egy igen divatos szó), azaz beilleszteni a saját oldaladba.

Persze egy-egy script megértése és változtatása nem mindig egyszerű dolog, de hát ezért vagyok én, ugye. Egyelőre ne küldjétek oldalnyi scripteket azzal, hogy mondjam meg, mi-mit-miért csinál, bitte.

A mai első script megvilágítja a rendkívül népszerű, mouse-over image-cserét. Ez a gyakorlatban – és magyarul – annyit jelent, hogy megválto-

zik az image, vagyis a kép, ha az egér fölötte áll. Használatos pedig gomboknál, mint azt a mellékelt ábra mutatja. Hogy mire jó? Elsősorban poén, másodsorban pedig megmutatja a kuka júzernek, hogy érdemes odakattintani. Persze gomboknál (gondolná a fejlesztő) ez eléggé magától értetődik, de azért érhetnek még meglepetések ezen a téren is, ne is beszéljünk olyan kattintható helyekről, amik nem ennyire világosak, mint pl. egy-egy kép különböző részei. Ez a script Netscape Communicatorral és Explorer 4-gyel egyaránt tökéletesen működik, Netscape 3-mal se lehet probléma, de Explorer 3-asért már nem vállalom a felelősséget. Hadd bocsássam előre, hogy nem minden script fog minden Browserrel működni, ezért elnézésekért kérem a Browser-háború résztvevőinek nevében is. Szálljon haragotok részben az én, részben az ő fejükre, ha a specifikáció összevisszasága miatt még mindig oldalnyi kódot kellene írni (vagy nagyon pengének lenni ezen a téren), hogy mindig minden működjön. Úgy legyen.

Mindjárt az elején egy kis grafikai trükk. Tegyük fel, hogy olyan gombot szeretnél, ami benyomódni látszik, ha fölötte van egérke. Mondjuk, hogy nem 3D szoftverrel dolgozol, hanem a jó öreg Photoshoppal. Ebben az esetben nem elég, hogy megfigyeled (miután csakugyan benyomtad mondjuk a MAX egyik viewportjában), mitől látszik egy gomb benyomódtnak, hanem végig is kell gondolni. Na jó, azért segítségnek ott vannak a Windows jó kis ikon-gombjai, amik pont a megfelelő benyomódási-effektust produkálják, ha jól megnézed őket. Magyarul, ha van egy „gomb”, felül a gombot világosszürke, alul meg fekete sáv keretezi, akkor a gomb alaphelyzetben, viszont ha felül fekete és alul szürke, akkor benyomódottan látszik. Pláne, ha – mint az a Windowsban van – még a gomb maga is elsötétül kissé. Ha mindezt a Photoshopban akarod megvalósítani, akkor vagy megrajzolod (kipontozod) pixelekből, vagy valami egyszerű effektel összecsapod. Ismertek már annyira, hogy én most az utóbbit választottam. Fogtam ugyanis egy üres image-et a Photoshopban, kijelöltem egy részét. Alulra szürkével, felülre fekete-

tévével megcsináltam a keretet (ehhez nem kell más, mint Line Tool; ne felejtse, hogy a SHIFT folyamatos nyomva tartásával tők egyenes vonalat lehet húzni). Ezután megszüntettem a kijelölést és adtam neki egy 3-as Gaussian Blurt. Megint kijelöltem egy területet, ami már a végleges gomb lesz. Itt csak arra kell vigyázni, hogy a keret szürke-fekete találkozása nagyjából jól essen, hogy ne kelljen aztán túl sokat javítgatni. A

kijelölésen belülré eső részt Clear-eltem (Delete gomb), majd készítettem még egyet az image-ből (ALT-i-d). A második verziót kijelöltem (CTRL-a), majd a Layert 180 fokkal elfordítottam (ALT-I-t-1). Ha eddig végigcsináltad, akkor látszik, hogy különösen a második verziónál, ami is a benyomott verzió hivatott lenni, a szürke-fekete vonal találkozása elég természetellenesnek tűnik. Ha megfigyeled a Windows gombjait, rá is jössz, miért. Nem 90, hanem 45 fokban találkoznak, mégpedig az image sarkainál. Most két dolgot tehetsz – vagy lekicsinyíted a gombokat akkorára, hogy ez már senkinek sem fog feltűnni, vagy copy-pasteled a fekete szélét az image sarkához és az Eraser Tool-lal megigazítod a sarkát. Ha ez megvan, akkor már csak a lenyomott gomb széleiről kell lekapargatni a nem oda illő blurt és kész. Na persze ez csak gyorsalpaló, mert ettől még nem lesz minden a helyén a két gombon, de most nem is ezen van a hangsúly, tökéletesebb megoldást találhatsz még később.

Most pedig maga a SCRIPT. Először is, csak a szabályszerűség kedvéért, minden, ami javascript, kezdődjön `<script language="JavaScript">` TAG-gel és fejeződjön `</script>` TAG-gel. Ez ugyanis megmondja a browsernek, hogy ne egyszerű HTML-re számítson. Ha furá a JavaScript kis- és nagybetűje, akkor hadd mondjam el ezzel kapcsolatban, hogy a JavaScript case sensitive, azaz különbséget tesz a kis- és nagybetűk között!

`<!-- //ide lehet megjegyzéseket írni`

`var ns3=((navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/3”)>=0) || (navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/4”)>=0))`

Ez még mindig csak előjáték, itt megmondjuk egy `var` (variable) változóban a Browsernek, ami jelen esetben egy Netscape Navigator/Communicator, hogy ő következik. Ez nem azt jelenti, hogy ez csak neki szól (mint már említettem, Explorer 4-essel is tökéletes), csak most őt szólítjuk meg. Nem kötelező pontosan hivatkozni a Browserre, általában nem is fogunk, de így az elején nem árt tisztázni, hogy ilyen is van (mindig ez a biztos). Fontosabb figyelmet szentelni a `!--` TAG-nek, ami azt hivatott tisztázni, hogy komment következik utána. Na most ez hihetetlennek hangzik, amikor tudjuk, hogy nem komment következik, de a régi Browserek ezt nem tudják, mivel nem ismerik a `<script language="JavaScript">` TAG-et, tehát az egészet átugorják, mint számukra érthetetlen zagyvaságot. Az új Browserek viszont tudják, merről fúj a szél, mivel ismerik a fenti TAG-et. A `//` viszont a JavaScript komment jelzése, tehát amit ezután írsz, azt a Browser nem veszi figyelembe, egészen a következő

Gomb fönn...

Gomb lenn.

START

Egérke ráközelít...

START

...egérke rámaszik.

sorig. Ebből máris megtudtuk, hogy a JavaScript a sorokra is érzékeny.

Itt hivatkozunk a fent definiált változókra, alább pedig jön a LÉNYEG:

```
starton = new Image(); starton .src = „start1.jpg”;
startoff = new Image(); startoff .src = „start2.jpg”;
```

Megadjuk a főszerepet játszó image-ek elérését, és hogy melyiket mikor szedje elő a Browser. Csak hogy mindenki értse – itt két képről van szó, vagy egy kép két változatáról, ahogy tetszik. A start1.jpg lesz a gomb alapállapota, a start2.jpg pedig az, amikor a mouse fölötte van. A most következőkön ne változtass, itt az img_act illetve img_inact függvényeket definiáljuk, ami mindössze annyit tesz, hogy megtudja a Browser, hogy mivel mit csináljon.

```
function img_act(imgName) {
if(ns3) {
imgOn = eval(imgName + „.on.src”);
document[imgName].src = imgOn;
}
}
function img_inact(imgName) {
if(ns3) {
imgOff = eval(imgName + „.off.src”);
document[imgName].src = imgOff;
}
}
```

Az alábbiakkal be is fejezzük a scriptet.

```
--> </script>
A félkész termék most így néz ki:
<script language=“JavaScript”> <!--
var ns3=((navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/3”)>=0) || (navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/4”)>=0))
```

```
start.html - Notepad
File Edit Search Help
<html>
<head>
<title>Untitled Normal Page</title>
</head>
<body bgcolor=“#000000” text=white>
<a href=semmi.html onmouseover=“img_act(‘start’); return true;”
onmouseout=“img_inact(‘start’); return true;”><img src=start1.jpg name=start border=0</a>
<p><font size=“4”><script language=“JavaScript”><!--
var ns3=((navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/3”)>=0) || (navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/4”)>=0))
if(ns3) {
starton = new Image(); starton .src = “start2.jpg”;
startoff = new Image(); startoff .src = “start1.jpg”;
}
}
function img_act(imgName) {
if(ns3) {
imgOn = eval(imgName + “.on.src”);
document[imgName].src = imgOn;
}
}
function img_inact(imgName) {
if(ns3) {
imgOff = eval(imgName + “.off.src”);
document[imgName].src = imgOff;
}
}
// --></script></font></p>
</body>
</html>
```

```
if(ns3) {
starton = new Image(); starton .src = „start1.jpg”;
startoff = new Image(); startoff .src = „start2.jpg”;
}
function img_act(imgName) {
if(ns3) {
imgOn = eval(imgName + „.on.src”);
document[imgName].src = imgOn;
}
}
function img_inact(imgName) {
if(ns3) {
imgOff = eval(imgName + „.off.src”);
document[imgName].src = imgOff;
}
}
//--> </script>
```

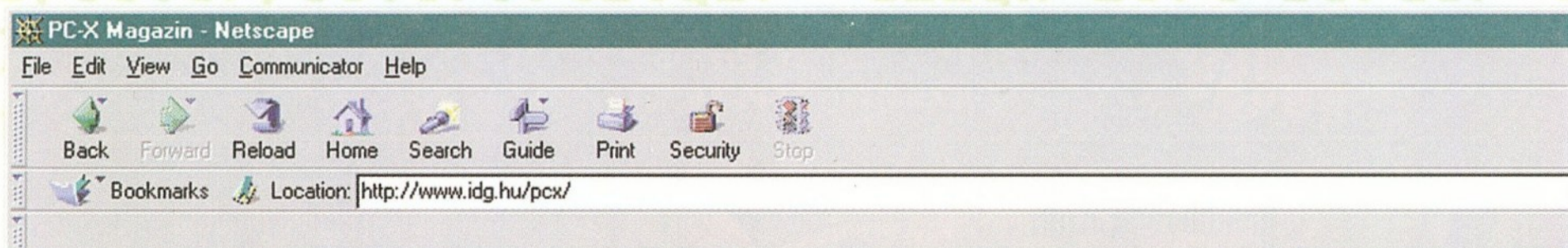
Azért csak félkész, mert ha gomb, akkor annak valamilyen oldalra mutatnia is kell, és a gombokat magukat is be kell rakni va-

lahova, arról nem is beszélve, hogy hol van ebben szó egérkérről. Most jön:

```
<a href=“start.html” onmouseover=
“img_act(‘start’); return true;” onmouseout=
“img_inact(‘start’); return true;”>
<img src=“start1.jpg” border=“0”
name=“start”> </a>
```

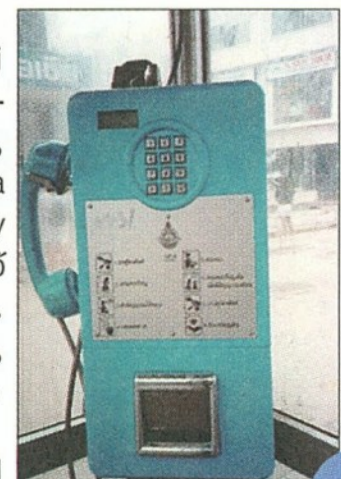
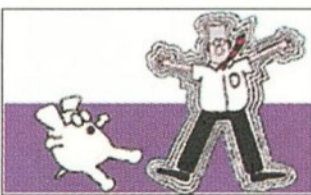
Ez itt berakja a gombunkat egy HTML oldalba, és ha az egérke a gomb fölétt mászkál, akkor beindítja az img_act függvényt, mégpedig azért, mert a start paraméter erre utasítja. Ennyi! Kérdéseket továbbra is e-mail-ben várok, keresd az impresszumban.

(A java sorok meglehetősen hosszúak, s az újság hasábjaira tördelése miatt előfordulhat, hogy nem egyértelmű a programsorok törése – segítségképpen a lap tetején látható kép a teljes programot tartalmazza.)



Rettentően szeretem a képregényeket és természetesen mindig az új a jobb. Mivel ezek a „comic strip”-ek eleinte napilapokban jelentek meg, piciny, három-négy kockás részletekben, a New York Times honlapján találtam néhány vicceset (Doonesbury és a nálun kis ismert Dilbert) és politikait (Tony Auth, Pat Oliphant, Tom Toles). A www.nytimes.com/diversions/cartoons/ oldalon előtte be kell jelentkezni (nem árt, ha van mondjuk egy akarmi@usa.net-es email címünk hozzá). További érdekes dolog, ami régóta érdekelt, hogy hol megy majd a 4-es metró kicsiny, ám de an-

nál zsúfoltabb fővárosunkban. A választ 3D-VRML formában megtalálhatjátok ti is: www.sztaki.hu/providers/metro4/vrml. Telefonfülke. Sokat mondó szó. Mi magyarok sokat szidjuk a fülkéinket, de arra bezzeg sose gondolunk, hogy esetleg egész színvonalasak a többi országokéhoz képest. Ja, hogy nem láttuk még azokat? Itt az idő (és a cím): www.2600.com/phones. Ízelítőül egy Thaiföldi városból, Phuket-ből származó telefonfülke.



Newlocal



SPRINT Computer Kft.

1087 Berzsenyi u. 3.
Tel.: 210-4835, 210-4836 Fax: 313-4866
1068 Felsőerdősor u. 7.
Tel/fax: 342-4707, 342-6724

SPRINT

WWW.SPRINT.HU

2000 Flipper	1 100	Jedi Knight	9 300
3 koponya, Toltec	6 700	Land of Lore 2	9 200
688I Hunter Killer	8 800	After Match	4 400
Broken Sword 2	8 600	Resident Evil	8 600

**DVD CD-k,
SZKENNEREK**

MegaPack 7	6 900	SoundB 32 oem	10 200
Power F1, SWIV	7 900	SoundB Awe64	18 200
Outlaws	9 700	Gravis UltraS	25 000
Shadows of Epire	8 600	Színes szkennerek	22 500

**Játékok,
HANGKÁRTYÁK**

**5% kedvezmény
2db vásárlásakor**

**Teljes Microsoft
szoftver választék**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák

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

**GAMELAND
PC CD
SHOP**

GAMELAND

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36

Nyitvatartás: H-P: 10.⁰⁰-20.⁰⁰, SZ-V: 10.⁰⁰-18.⁰⁰

1073 Budapest, Erzsébet krt. 41. Tel.: 342-0468

Nyitvatartás: H-P: 10.⁰⁰-18.⁰⁰, SZ-V: 10.⁰⁰-13.⁰⁰



Tovább folytatjuk
KARÁCSONYI AKCIÓNKAT!!!
Október 1. és december 15. között
tagságit váltók sorsoláson vesznek részt!



20%
kedvezmény
a tagsági árából

Rengeteg egyéb **MEGLEPETÉS!!!**

Sony Playstation
31.900 Ft
folyamatosan bővülő választék

Érdeklődj a
Klubokban!



Kérd ingyenes
tájékoztatókat
és árlistánkat!!!

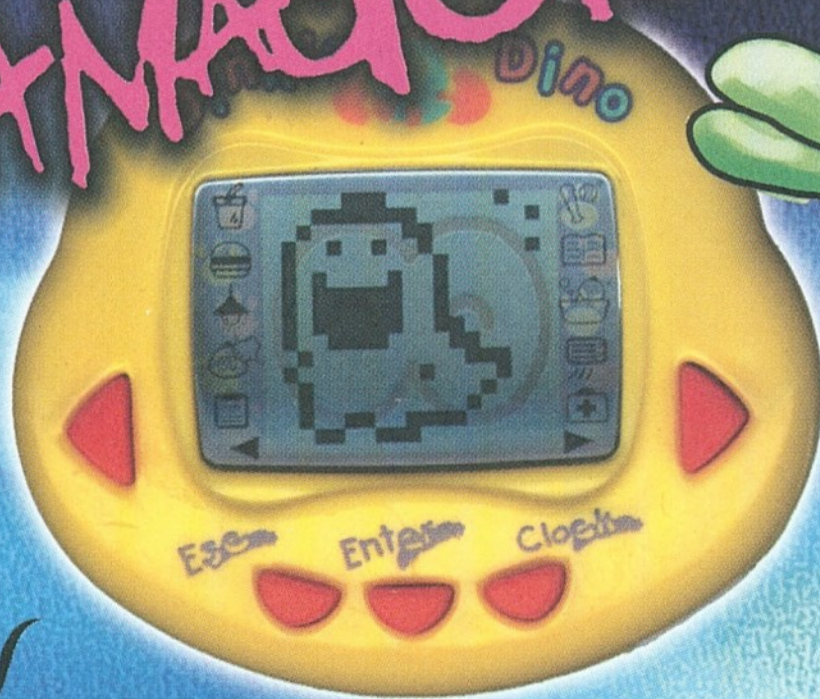
Rövid határidővel
csomagküldést
vállalunk!

Az újdonságokat nálunk már 5 hálózat-
ba kötött gépen játszhatjátok

Fut robog a kicsi kocsí
benne ül a



TAMAGOTCHI



MMP

Multimedia Meeting Point

1075 Budapest Madách I. u. 2-6.

Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

Viszonteladóknak kedvezmény!

Tamagocsi klub: www.mmp.hu/tamagocsi

M
VÍZÉLYMESEI
ESTIMÉSE
3D Studio Max

A lényeg a világításban van... ja, meg a textúrákban... És így tovább. Ki vagyok váncsi, hogy mindenki másnak gondolta-e a kis zöld csodát. Zuzer The Hun Szt. János Bogár-nak akarta, de volt lidérc, UFO és más egyéb megoldás is. Persze a legközelebb az volt, aki PC-X logót tippelt, nemdebar? Nna. Tájéképet még nem fabrikáltunk. Gondoltuk, most már igazán itt az ideje annak is. Nézzük.

Nem kérdéses, hogy a tájkép alapja a táj maga. Ez tulajdonképpen két dolog: föld és ég. Ha a földdel kezdjük, akkor ahhoz kell egy 250x340x0 Box Primitive 12, 20, 1 szegmenssel. A Pivot Pointja legyen 0, 0, 0-n. Hogyan lesz egy ilyen hasáb tájszerű – a válasz egyszerű: kezdetnek megteszi a Noise Modifier. Scale 80, Z Strength 30, a többi marad default. Persze ezt nem szabad szentírásnak venni, csak akkor jön be, ha a kamera vagy a Perspective View megfelelően van beállítva. Ennek hiányában nem oké a dolog. Az én kamerám, csak hogy tudd, 50, -180, 20-on van, s mivel ez egy Target Camera, a Target 2, -2, 40-en tanyázik. A szuper matekosok már rájöttek, hogy a Default Lens beállítással a Camera Dolly 185.3 (csak vicc, nem kell bevenni, mármint a matekosokat). Adj egy UVW Modifiert a Boxnak, amíg nem késő. Mappingje legyen Box, 2, 2.5, 1 Tile-ozással. Úgy, ni. Ez még jól fog jönni később.

Jöhet a jó ég. Ha meglepő effekteket akarsz kihozni a MAXból, akkor biza nem árt, ha összetettebb dolgokban gondolkodsz, mint mondjuk a sima Environment Map. Trükk indul: keletkeztess egy Sphere Primitive-et a táj fölé (0, 0, 0 Pivot Point megint csak), Radius 230, Segments 48, Hemisphere 0.5. Adj neki Spherical UVW Map-et, majd Normal Modifier Flip Normals pipálva. Most Clone-ozd ezt a félgömböt, a Copy legyen egy kicsivel kisebb vagy nagyobb, mondjuk 220. Ezek az aranyos gömbök nemsoká csodás eget fognak elénk varázsolni. Természetesen vigyázz, hogy a félgömbök alja ne látszon át a föld buckái között, ellenkező esetben ég és föld között fogod érezni magad, mint Koncz Zsuzsa (szegény).

Jöhet a fa a kép közepébe. Alapjában véve négy választásod lehet, ha növényi rostokat akarsz megjeleníteni.

1: modellezel egyet (haha, hát ezt nem feltétlenül ajánlom)

2: beraksz egy bitmapet (ez most nem túl jó ötlet – problémás, hogy hogyan repüli körbe a bogárka, bár opacity mappal meg lehet oldani, maszkolással, de ha nem muszáj, akkor hagyd ezt el)

3: gyártasz egyet valami növénycsináló plug-innal, mint pl. a Tree Factory, vagy a Silicon Garden (jó annak, akinek van ilyesmi, ugye)

4: kerítesz egy kész növényt valahonnan.

Én a 4-es verziót javaslom melegen. Hogy honnan? Hát ott a Web példának okáért. Hogy ne kelljen sokáig keresgélni, javaslom a <http://www.insite.hu/insite/3d> URL-t, ahol is a kedvetekért (főleg azok kedvéért, akik voltak szívesek és írtak nekem, illetve azok kedvéért is, akik ezután fognak írni) összeraktam, vagyis elkezdtem összerakni egy 3D-nek dedikált Site-ot. Na, ha a fa megvan, mehetünk tovább. Ennek hiányában is mehetünk tovább, de akkor vagy képzelj oda egy fát, vagy csinálj hegyet-dombot, házikót, vagy valami ilyesmit.



Nu, most rakosgass egy Radius 45, Segments 5 Geosphere-t a -200, 300, 100-ra, ez lesz a Hold. Bogárkának megteszi egy kis gömböcske is, gondolom. Ha mindez megvan, akkor ennél több tárgy nem is kell, tehát jöhetnek a Mapek. A talaj nem nagy gáz, lehet homokos felület, vagy füves, nem nagyon látszik. Én az egyszerűség kedvéért a sandshor.jpg-t vagy a sandgrit.jpg-t ajánlom az alap MAX MAP könyvtárból, ezekhez van az UVW Tile-ozás is beállítva, de ezek hiánya miatt sem kell elkeseredni. Bizti mindenki tudja, hogy kell ezt csinálni, tehát menjünk tovább, érdekebb területeken kalandozva. Itt van mindjárt a két Sphere Primitive, amikből a felhős eget lehet kihozni (az én final renderemben nem nagyon látszanak, mert nem akartam az FLC file 256 színébe még ezt is belezsúfolni, de True Colour-ban pompásan néznek ki, majd meglátod). Tehát jelöld ki a két Sphere-t, majd a Material Editorban válassz egy üres Slot-ot. Standard Material-unk

Diffuse kockájára kattintva kérj Noise-t. UVW Coordinates és Tiling 4, 5, 1. Turbulence, Size 0.2. Na, most szín ugyanezt csináld meg az Opacity-vel, és attól függően, mennyire akarsz, hogy látszódjanak, állítsd be a Self-Illuminationt. Az én verziómon ez 0 lett, de 45-ig minden mehet, e fölött a kép már csak Phantasy-nek illik be, mert a Hold előtt nappali megvilágítású felhők jelennek meg. Most rakd rá a Mapet a golyóbisokra, majd próbarend. Ha nagyjából felhőnek néznek ki, akkor minden jó, de azért kell egy-két apróbb, de fontos változtatás. Pl., ha szemben látszik a Map összeeresztése, akkor forgasd el a gömböket úgy, hogy az a rondaság ne látszódjon a kamerában. Ezen kívül forgasd el picit (mondjuk 25 fokkal) a két gömböt egymáshoz képest. Mint látod, a két szinten megjelenő félig(-meddig) átlátszó felhősávok elég jól festenek. Ha megtoldod ezt azzal, hogy a Noise Phase-t animáld, akkor egész klassz felhős eget kaptál (a reálisnál kicsit gyorsabb változtatás megengedett, sőt kívánatos is, hacsak nem film hosszúságú animációt készítesz). Érdemes a paraméterekkel eljátszani. Mivel a felhők közötti részek átlátszóak, természetesen az Environment háttér is látszik, amire mindjárt rá is térek. Vigyázat! Az ilyen hátterekhez nem szabad túl közel menni a kamerával, mert meglátszik a gömb görbülete. Most jöhet az Environment. Ez ebben az esetben nem más, mint a MAX tutti jó Fractal Noise generálásának demonstrációjára használt egyik Scene háttére, egy kicsit átalakítva a mi körülményeinkhez.

Kattints egy szabad Material Slotra, csinálj ide egy új Noise típusú Materialt (ugye tudod, hogy mi a különbség a kék gömbös és a zöld kockás materialek között?). Noise Type Regular, Size 0.3, High 1, Low 0.7, kattintás a Color#1 Maps téglalapjára. Ez most egy Fractal Noise, Size 25, High 1, Low 0.45, Color#1 Fekete, Color#2 sötétkék, kattintás a Color#1 Maps téglalapjára. Fractal Noise megint, Size 25, High 1, Low 0.4, Color#1 fekete, Color#2 sötétlila. Húúúúú, ez kemény volt. Javaslom, ha meg akarsz érteni, hogyan működnek ezek a Noise Map-ek a MAX-ban, akkor ne ezzel a textúrával kísérletezz, hanem valami egyszerűbbel. Most menj a Rendering-Environment-re, majd pipáld ki a Use Map-et és Assignold a megfelelő Material Slot-ot. Voilá, ha csinálsz egy teszt rendert, egyre jobb dolgok jönnek elő. Ha változtatasz valamit a háttéren, ne felejtse el mindig újra Assignolni (hozzárendelni) a Slotot, különben nem látszik a változtatás. Hadd jegyezzem meg itt, hogy a Noise Mapek mozgatója, illetve ezek Phase-einek animálása a háttérnél is igen meggyőző eredményhez vezethet. Jelszó: kísérletezz!

Most jöjjenek a fények. Először is kell kettő a bogárnak. Egyikük megvilágítja mindazt, amihez



hold udavarát hivatott reprezentálni. Tehát rakd a hold közepébe, színe Default szürke, Multiplier 3, Attenuation Use pipálva, Start Range 50, End Range 60. Az utolsó fény Target Spot. Színe Default, Multiplier 3, Start Range 200, End Range 450, Cast Shadows pipálva, Use Shadow Maps. Hogy ne uncsi homogén fénye legyen, kattints a Projector kockájára, majd menj a Material Editorba. Itt készíts egy UVW Noise Mapet, Tiling 4, 5, 1, Type Fractal, Size 0.2. Ezt Assignold a Projector Spothoz. -200, 270, 100-ra rakd a Spotot, 2, -2, 0-ra pedig a Targetet.

Fényekből ennyi elég, de még sincs vége. Nyisd meg a Rendering-Environment ablakot, kattints az Effects Add gombjára, válaszd a Volume Lightot. Pick Light Spot01 (ugye tudod, hogy a h-val lehet listát kérni a Scene szereplőiről, szóval nem kell sokat bénázni a kattingatással. Mindent hagyj úgy, csak a Densityt változtasd 0.2-re (egy picivel több megengedett, kevesebb semmiképp sem). Ha most kérsz egy teszt rendert, akkor és csak akkor látnod kell, hogy a Spot fénye szép sugarakban lövell ki a Holdból. (Apropó Hold. A Holdfelszín lehet egy egyszerű Noise Mapped material, ha nem akarsz vele sokat vesződni, úgyse látszik). Az eddig megismert Noise Map-ek épp elég segítséget nyújtanak ebben. De most vissza az Environmenthez. Kell még egy Volume Light, ezt rendeld a Hold Omnijához. Density 3, minden más marad Default. Most jön az ucsó Volume Light, ez pedig a bogárka Omnijához kell. Density 20, máshoz nem kell nyúlni.

közel kerül, másik pedig magát a bogarat emeli ki a háttérből. Kezdjük egy Omnival, rakd bont a bogárka közepébe, Multiplier 4, színe UV zöld (lehet sötétebb is, mondjuk 0, 150, 30). Attenuation Use pipálva, Start Range .5, End Range 2. Linkeld szépen a bogárkához. Következik megint egy Omni, ezt is rakd a bogárka közepébe, színe mostmár tényleg UV zöld (0,255,0), Multiplier 2. Attenuation Use pipálva, Start Range 3, End range 30. Már most megjegyzem, hogy az Attenuationt érdemes attól függően változtatni, hogy mit akarsz megvilágítani, és milyen messze fog a megvilágított tárgytól repülni a bogárka. Linkeld ezt is a bogárkához. Még egy Omni fény van Scene-en, ez a

Mostanra, ha mindent jól csináltál (és miért is ne), már csak a bogárka mozgása maradt hátra. Megcsinálhatod sima ideoda tologatással is, de elegánsabb, ha mondjuk megrajzolod az útját egy jól szituált Spline Line-nal, azután vagy:

1. Pathdeform Space Warpot készítesz, hozzárendeled a Spline-t, majd hozzákötöd a Link to Space Warppal a bogarat. Ezután Pipáld a Move Object to Path négyzetet, elmész az animáció végére, bekapcsolod az Animate gombot, és a Percentet (százalékot) beállítod 100-ra.

2. kijelölöd a bogarat, majd a Motion Tab Trajectories gombjára kattintva beírod, hogy mely két Frame között akarod mozgatni a tárgyat (a bogarat), ez a Start Time és End Time, megadod azt is, hogy hány Keyframe-et csináljon, ez a Samples, majd a Convert From megnyomása után kiválasztod a Spline-t. Maga a csoda.



Ennyi mostanra, továbbra is várom leveleiteket. Pá!

KARÁCSONYI INTERNET AKCIÓ!

NOVEMBER 20-tól DECEMBER 24-ig

Ha Ön november 20. és december 24-e között hat hónapra egy összegben fizet elő a DataNet korlátlan elérést biztosító Internet szolgáltatásaira*, részt vesz nagy karácsonyi nyereményakciónkban.

FŐNYEREMÉNYKÉNT 300 000 Ft értékben választhatja az alábbi ajándékok egyikét:

-  Utazási utalvány a West Traveltől vagy Aral Chipkártya vagy Compaq számítógép a LiteWare COMPUTER-től
-  További 13 db, egyenként 25 000 Ft értékű nyeremény

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: 458-58-58 vagy keressen minket a PÓLUS CENTERBEN (TESCO passzázs)
info@datanet.hu • <http://www.datanet.hu>

UGYE MEGENGEDI, HOGY BEHÁLÓZZUK?



Compaq Systems Reseller

* Surf és Cirkáló díjcsomag

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató

Állandó házigazdánk, a rovat jeles vendége, Newlocal, aki most éppen Newlboy, ez egyszer megpróbálja egy más stílus jegyeit magára öltetni, és annak megfelelően alakítani a szövegládát. Előre hangsúlyozza, hogy nem azért csinálja, mert megirigyelte, s lekoppintani óhajtja, majmolni vagy egyéb. Egyszerűen csak érdekességből, bár ebben a hónapban lehet, hogy nem lesz Levrov, mert itt vannak a "nagybátyám"-ék.

Szóval, ha már itt rontom a levegőt, legalább hadd ronthassam a leveleket is. Egy komment ide, egy poénduplázás oda, sörözgetek, poénokat írok, terelgetem a csajokat (inkább mennék ki a mezőre, mi? Nyuszi lányok hol vagytok?) Bár levélből van elég (főleg így ősszel), nincs elég olyanból, amelyet rendesen lehetne kritizálni. Igaz is, rájöttem arra, hogy mindig azok utálják a legjobban a levelezést, akik belekerültek és elcsócsáltam rajtuk, esetleg fűszeres kritikát írtam róluk. De nem sírok többet, nehogy megártson (tudom, nekem nem árthat már semmi, a rettenetes sok sörvedelés és a vörös szem effektusig tartó számítógépezés és répázás után). De sok a duma, kezdődjék a só, először a "Jó megfigyelő olvasóval"!

Hi mindenkinek!

Ezt a levelet a levrovba és nem a kukába szánom. (Jé ez már a 3. vagy a 4. levelem.) Lenne egy kérésem: ha esetleg bekerülne a levrovba ez a betűtömeg, ne cenzúrázzátok, mert... (Ppppllllllll) na jó ezt az egyet (és miért pont ezt ne? - Newlboy). Megcselekedtem, amit megkövetelt a szemem. (Újból elolvastam az összes nekem meglévő PC-X megazint és a CD-n lévő cikket is.) Ez a művelet 2,5 napig tartott, s nem azért, mert nem tudok olvasni, hanem tanulni is kell. Hát kezdem a jóval. Összehasonlítottam az számszám szám KByte (??? Kb) újsággal, ..., a végeredmény PC-X NYERT. (minek titkolózni, azért nem haragszik meg senki, hogy egy olvasónak jobban/kevésbé tetszik egy-egy újság Newlboy). Csak egy pár dolog részletesebb,... (Egyszerűen jó). Na persze vannak bakik, de ezek a többi újságnál nagyobb számban vannak pl.: ??? Kb rengeteg a heylesírási hiba bár INKÁBB NEM MONDOK SEMMIT MERT MÉG NEM KÜLDTÖK A VÉGÉN TÖBB PC-X-ET. Azért egyet (légyszí): nem tudom, de lehet, hogy kifogytatok a képekből meg anno 1996. november ... 26.-27. oldal vagy le, hogy nagyon tetszett az Imp.Gal. DE A PC-X COOL TÖK JÓ szóval ez

az újságosnál legjobban fogyó lap (miii?? Ez új! - Newlboy) (Hogy miért, mert amíg nem fizettem elő sosem kaptam már suli után). Na jó most megyek mert holnap 0. órák Tesi. Ez a levél egy paranormális tevékenységem része. NE VEGYÉTEK SÉRTÉSNEK A KRITIKÁT. A vizeskulacs legyen veletek. Ha nem értitek a vizeskulacsot akkor elmondom: Lúke Skywalker(Mark Hami I) és Darth Véder megy a sivatagban. Megszóal Véder: - Velem van a ERŐ. Mire Luke: -Nálam meg a vizeskulacs. HE HE HE A vizeskulacs legyen veletek. Holánszki Attila (Holi) 2022. november 5. Ez a levél nem jött volna létre ha áramszünet van.

Hát igen, ez nagyon szép, de miről is szól tulajdonképpen a levél? Lássuk: kérsz, hogy ne cenzúrázzuk, ez rendben, bár nincs is nagyon mit, hadd szenvedjen a többi olvasó. Elárultad, hogy milyen kevés PC-X-ed van, 2.5 nap alatt kiolvasni az összeset... Nem akarsz rendelni néhány régebbi számot? Szívesen küldünk rengeteget, vagy gyere el Komputer Karácsonyra, ott leszünk.

Esetleg azt szeretted volna elmondani, hogy teszi órád lesz? Netalán annyira paranormális ezen leveled, hogy elveszett benne a lényeg? Hát igen, lehet, hogy csak én számítok arra, hogy jön majd egyszer olyan boríték is, amely tartalmaz egy mega levelet, vagy saját műalkotást (verset, novellát, igazán szafotos kritikát, képet), illetve némi csócsálni, kérődni valót? Vizeskulacs? Legfeljebb sörös. Hörpintek is egyet rögtön, hogy az ERŐ költözzön belém beleimbe. (Ezt így is helyes?) A lapról meg még annyi meaculpázást, hogy hát igen, lett a novemberi rohanásban némi hiba, van ilyen. És most az "Eltévelyedett levelek":

1. Minden vád ellen lehet védekezni, csak az önvád ellen nem.
2. Addig tied a szó, míg ki nem mondtad.
3. Aki kétszer szeretett, egyszer sem szeretett.
4. Az áldozat eltörpül, ha óriási a cél.

B. Mária, Harkány, Z.M. u. 4.

Először azt hittem, nem tudok mindent az újsággal kapcsolatban, és nem vagyok teljesen ura a szerkesztőségi eseményeknek. Esetleg valaki keresztretjvényt "csempézett"

a lapba, de sajnos nem. Érkezett egy szakasztott ilyen boríték, szintén, szó szerint az említett négy sorral. Ha valaki tudja, mire megfejtés ez, szívesen beküldeném én is a megfejtést, hátha nyerek egy egész éves intimbetét csomagot. Mindegy, most úgy sincs "Hónap levele", elégedjete meg ezzel. Következő páciensünk az "Eltévelyedett olvasó".

Előrebocsátanám, hogy előfizetője és lelkes olvasója vagyok az újságnak, amely egyébként egész jó, sőt, mondhatnám, hogy az egyik legjobb (ha nem a legjobb) a ma lévő PC-s újságok közül. Kéréseimet listázom, javaslataimat úgyszintén:

1. Föltűnethetnétek valahol az újságban, vagy a CD-n a postaköltséget (bocs, ha benne van, de én nem találok) (érdekes, múltkor én is kerestem, és a postán találtam meg... - Newlboy)
 2. Remélem ez évben is lesz Best of 1997 (persze, ahogy a múlt évben is volt best of 1997... hehe - Newlboy) (múlt évben best of 1996 volt, de mindegy)
 3. Kérném, hogy írjátok le, kinek melyik a kedvenc F1 pilótája, ott a szerkiben.
 4. Végül: Szerintem sokan kíváncsiak a szerkesztőségben dolgozók valamely gyermekkori, babakori fényképére.
 5. Tényleg az utolsó: 10-20 oldallal több arénát szeretnék látni a CD-n. Hát ennyi lenne a móka mára, zárul Balázs móka-tára.
- Ul: Remélem szorítottok nekem helyet a CD-n, vagy az újságban. Na csá mindnekinek. L.Balázs, Veszprém.*
- Tyű! Nehéz kérésekkel álltal elő. 1. Sajnos nem is értem, milyen postaköltségről beszélsz. 2. Top lista lesz (egyszer, biztosan). 3. F1 pilóta

Karácsonyra ajándékozzon klubtagságot CD lemezzel!

Ha belép a klubba:

- 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
- 15-50% kedvezményt kap CD vásárlásakor
- kínálatunkról 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

CD-ROM
LEMEZEK

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/
Telefon: 302-5172 E-mail: rilla@ahol.com
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 10-18-ig

Minden
CD-t
átveszünk

kedvencek, sorrendben: Mr.Chaos, TRf, Newlocal, Malachit, Trau, Schuerue, Schumacher. 4. Fényképek az oldalon található, nézd meg te is, bár kicsit nehéz volt előkeresni a gyermekkorikat.

5. Rendben. Sőt, örömmel. Mikor jönne segíteni valaki nekem begépelni azt a 10000-20000 többletkaraktert??

Mellesleg, most, hogy mindenki tudja, hogy kik a kedvenceink, és a fényképek alapos átvizsgálása után sokkal többet tudnak+ rólunk, jobb? Válaszokat a következő címre küldjétek: PC-X Magazin, LevRov, 1537. Budapest, Pf: 386. A borítékra írjátok rá kedvenc F1 pilótátok nevét jelszónak.



Itt Newlocal „gyerekkori” képeinek kellene lennie, de rest-ségéből kifolyólag csak „felnőttkori” vannak – Mr. Chaos.

Helló mindenkinek!

Most jönne az, hogy milyen jó az újság, meg minden. Ezt már megírták előttem sokan, és én egyetértek velük. Tényleg nagyon jó (**megbolondulok: cenzúrázni fogom a dicséretet!** - Mr. Chaos). De jöjjön a lényeg! Két kérdésem lenne (úgy látszik, ma kiszámolósdit játszottunk Newlboy). 1. A 13-as CD-n volt a webfoot games között egy játék. A "Bad" nekem nagyon tetszett, ne nevessetek ki, szerintem tényleg jó. Szép is és néha nehéz is (engem ez a lányokra emlékeztet, szép is, néha nehéz is velük... - Newlboy). Szóval azt szeretném megtudni, hogy lehet-e kapni valahol és kb. mennyiért? 2. Ez a kérdés kicsit más jellegű. A gépemben egy SB16-os rádiós hangkártya van, vibra chippel (már futkározik is a hideg a hátamon - Newlboy). Néha furcsa dolgot produkál (na ugye, megmondtam - Newlboy). pl.: a CD-n levő demók közül az "Absolute Pinball"-nál csak egy golyóval játszhatok, ha leesik, nem ad másikat. Ha hang nélkül játszom, minden jól működik. Az "X-car"-nál bejön a főmenü, hallani az autó hangját, kb. 2 másodpercig, majd bootol a gép. Hang nélkül kiválóan megy. Az a kérdésem, hogy a gépben, vagy a kártyában van-e hiba? Vagy csak a demóváltozatok miatt van? A legtöbb demónál nincs ilyen baj. De amíg ilyeneket művel a gép, nem merek venni játékot, mert így nem lehet telje-

sen élvezni a játékot (hát ha el sem indul, akkor biztos nem - Newlboy). Kérlek, válaszoljatok mielőbb! Tisztelettel: Hű olvasótok:

B. Tamás, Kál.

Ha az említett játékot szeretnéd megvásárolni, akkor próbáld meg az újságunk hasábjain található szoftver-forgalmazókat felhívni és náluk érdeklődni. Van belőlük jó néhány. Már azért is érdemes, mert elég gyakran változnak az árak. SoundBlaster VIBRA16 Radio az eddig látott és tapasztalt SB minőséget és kompatibilitást megálázva nem működik rendesen senkinél, semmilyen gépen. Nem is értem igazán, minek egy hangkártyára rádió? Ez legalább annyira felesleges, mint a kvarcórára szerelt rádió, meg a barométeres-magasságmérős-pulzusszámláló karóra. A Vibra 16 amúgy sem szerepelt túl jól, bár a kompatibilitása nem volt rossz, de a rádiós öszvér... inkább nem is mondok semmit, a szakirodalom már elmondta helyettem: zajos. Én legjobban a jó öreg SB16-ot szeretem a la: A220, I5, D1, ?5, T6. Így legalább mindennél jó (DOS, Win95, Win95 DOS prompt). Ha kicsit advanced-ebbre van szükségünk, akkor SB Awe-32/SB32 a megoldás. Ha meg ennél is jobb kell, akkor egy SB16 mellé dugjunk azt, ami jónak látunk (pl: Turtle Beach Pinnacle2 /48). Így elérhetjük, hogy a játékok is menjenek és félprofin zenélgessünk mellette.

Tisztelt szerkesztőség!

Már az első számok óta veszem a PC-X magazint, gondoltam hasznos lehet néhány tanács, ötlet. (...) Lehetne a CD-n a filmelőzetesek file-ja mellé képeket is tenni a filmből, ezt hiányolom a PC-X-ből. És lehetne ráakni desktop Theme-et is (meg lehetne ráakni üres sörösüvegeket, meg teheneket is, csak betörne alatta - Newlboy). Sajnos a PC-X magazin fél hónappal le van maradva a többi magazin demo-ihoz képest. Az X-Wing vs. Tie Fighter játszható verziója egy hónappal előbb jelent meg egy másik CD-s újságon, pedig az nem is játék profilú.

Lehet, hogy az Olva-sok-ban túl sok az .XM, és kevés a grafika, programok (ha tényleg ekkora a kereslet rá, akkor nem is szóltam).

Ez nem leszidás volt, én nem fogok áttérni a PC-Ultraviolára, és nem kértem, hogy "pakójjátok má a cdre a 3d mexet". Sok sikert.

MiSX

Szóval nem értem. Néha akad olyan hónap, amikor pont úgy jelenik meg egy demo, hogy lecsúszunk (lásd Hexen 2), de az említett egy hónap eltérés lehetetlen. Egyébként jött már olyan olvasói levél is, amely azt mondja, hogy frissebbek vagyunk jó néhány német és angol lapnál is, amelyek elég nevesek - mi is így gondoljuk, a szerkiben. Szóval véletlenek mindig lesznek. Mellesleg egyet értek az -XM túltengéssel. Ami igazából nem lenne baj, ha színvonalas lenne az a rengeteg zene (?), DE NEM AZ! Gyerekekekek! A HARD-CORE-RAVE-TECHNO zene nem abból áll, hogy "dzs-dzs-dzs kapd beeeee...! dzs dzs dzs cnnn cnnn". Tessék meghallgattatni a műveket a haverokkal is, mielőtt behozzátok/külditek. Lehet jót csinálni abból is (ld.: Thunder Drome 1-6 CD)

Végül hadd zárjam soraim egy levélíró bölcsességével:

"Azt mondják, hogy egy levelet nem elkezdni, hanem befejezni a nehéz. Hát nem!"

Ul. 1: Jenőke, fogadott Tamagocsim 140 kg, kövér és buta. Lehet, hogy ez a játék egy társadalomkritika is egyben?

Ul. 2: a nagybátyám-ék már elmentek. Ha nem tudod, miről pampogok, próbáld meg begépelni a szót (kötőjel nélkül) a Word 97-be, Helyes-e alá és láss csodát (copyright: Mr. Chaos).

A CD mellékleten található PC-X User e havi témái:

abC++ nyelv rejtelmek:

Logikai adatszerkezetek (stack -fifo), és egy példa az alkalmazásukra, egy fillező rutin! (lásd Pascal rovat!)

AsM Elmélet:

Karakterlánc keresése a memóriában (gyorsabb, mint a Pascal-é!)

Audio avagy a hangkeltés PC-n:

Sound Blaster és kompatibilis társai

Cheats – kódok játékokhoz:

Most még több cheat!

DEMO Elmélet:

Texture-environment, példa egy 3D-s forgótórusz

Graphika:

Grafikus felhasználói-felületek tervezése II.

OOP és Turbo Vision:

Mire jök a kollekciónk? Az adatnyilvántartó prg. folytatása

Pascal nyelv rejtelmek:

Memóriaakezelés és példa rá: a verem dinamikus mem megvalósítása egy példával: fillező rutin!

Rendszerprogramozás:

CD-ROM programozása II.

Tipp-trükkök (újra!):

Nyíl formájú egér szöveges módban?

Vírus – ami tönkreteszí gépünket:

A vírus detektálásának módszerei

Előző számunkban közöltem, hogy előbb-utóbb átáll a PC-X User HTML formátumra, s lapzártáig csak pár helyesítő véleményt kaptunk, amit örömmel nyugtázok, hisz egyetértetek. Elkészítettük a PC-X User előző számát (10-es) HTML formában, hogy lássátok kb. hogy is fog kinézni. A HTML felület még fejlesztés alatt áll, tehát nem a végérvényes felépítést tarthatod kezében, csak egy bemutatót kívánunk a végleges áttérés előtt nyújtani. A PC-X User 10-et HTML formában a \MELYVIZ\PC-XUSER\HTML\ könyvtárban találsz, ahol természetesen az index.htm tartalmazza a főlapot. Az oldalakat 800x600-ra és 64K színre optimalizáltuk. Várjuk véleményeiteket, ötleteiteket e-mail címünkre (PC-XUSER@IDG.HU). A várható átállás ideje a januári szám, mely egyben a PC-X User egy éves évfordulóját is jelenti!

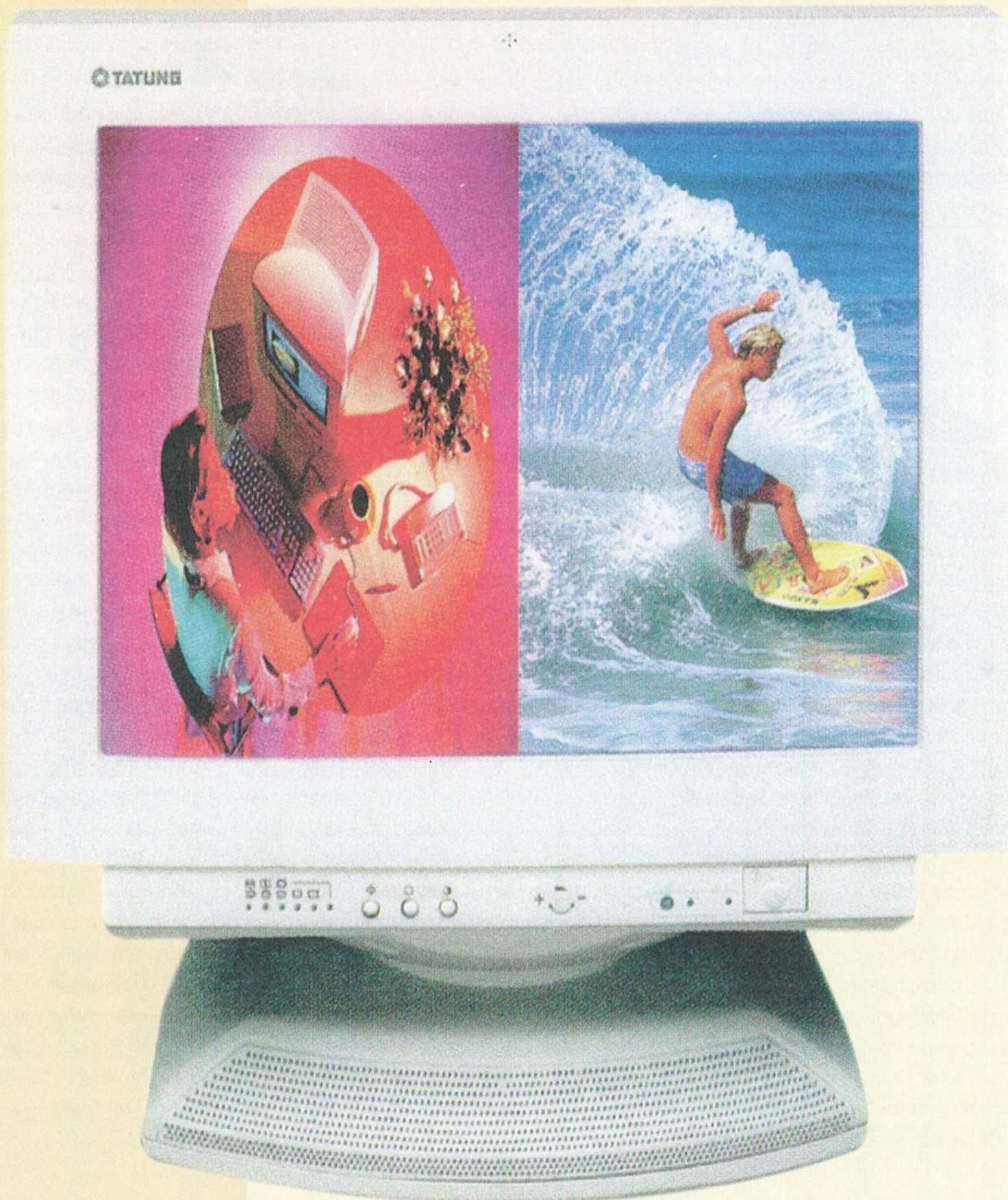
R4s, a PC-X User szerkesztője

PC-X User

TATUNG

Media Vision

17"-es monitor és egyben stereo TV teletexttel.



128 000 forint + ÁFA

Gyátva: TATUNG Ltd.
United Kingdom, Telford

SPIELER KFT.
C O M P U T E R

1083 Budapest, Illés u. 40.
Telefon: 334-3715, 210-9106
E-mail: spl@mail.mata.hu

DEATHMATCH

Minden valamit magára adó játékos számára egyértelmű, hogy a DEATHMATCH nem a levehető ajtajú NDK turmixgép márkája, hanem a szó szinte összeolvadt a hálózati játék fogalmával. Ha TE is így gondolsz, akkor pont neked találtak ki az ország legszínvonalasabb számítógépes klubját, ahol NYOLC! MMX 200-as 3Dfx-es gépen, stílusosan berendezett környezetben fektetheted két vállra a haverokat és a Helyi Írástudókat az általad kiválasztott fegyvernemben (pl.: Quake, Carmageddon, Red Alert, X-wing vs. Tie fighter, ...).



QUAKE II

Havonta más és más bajnokságban
őregbítheted hírnevedet

A legújabb PC-s játékok teljes választéka
3D-t gyorsító videokártyák
GRAVIS és DIAMOND termékek

Klubtagoknak óriási kedvezmények és
természetesen az elmaradhatatlan
karácsonyi akció!!!



1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban

ACOMP



*Nálunk már most Karácsony van!
Különlegesen kedvező árakkal várjuk Önöket!
Keresse fel üzleteinket...*



ACOMP C-166 MMX

- Cyrix MMX 6x86 -166 MHz Pentium processzor
- 16MB RAM
- 1,44MB floppy drive
- 1700MB merevlemez
- PCI SVGA videokártya 1MB RAM-mal
- Minitrony, Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Kiegészítő csomag:

- 16x AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16 bites hangkártya + 2 db aktív hangfal

Nettó ár: 74.900 Ft



ACOMP P-166 MMX

- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 32MB EDO RAM
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 20x sebességű AT-BUS CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16 bites hangkártya + 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitrony, Microsoft kompatibilis egér, 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 33600bps külső Voice Fax modem

Nettó ár: 39.900 Ft

Nettó ár: 119.900 Ft



Karácsonyi termékajánlatunk

16MB SIMM EDO	5.892 Ft
32MB SIMM EDO	12.992 Ft
16MB DIMM SDRAM	6.880 Ft
32MB DIMM SDRAM	13.992 Ft
3.2 Quantum Ultra DMA (10ms)	35.992 Ft
4.3 Quantum Ultra DMA (10ms)	49.992 Ft
6.5 Quantum BigFoot (5.25", 1/2 magas)	54.992 Ft
6.5 Quantum Ultra DMA (10ms)	59.992 Ft
2.1 SCSI Quantum Fireball	42.992 Ft
3.2 SCSI Quantum Fireball	49.992 Ft
4.5 SCSI Quantum Fireball	59.992 Ft
6.5 SCSI Quantum Fireball	79.992 Ft
HP DeskJet 670C	37.992 Ft
HP DeskJet 690C+	54.992 Ft
Minolta Page Pro 6L	59.992 Ft
EPSON Stylus 300 Color	29.992 Ft
EPSON Stylus 400 Color	44.992 Ft

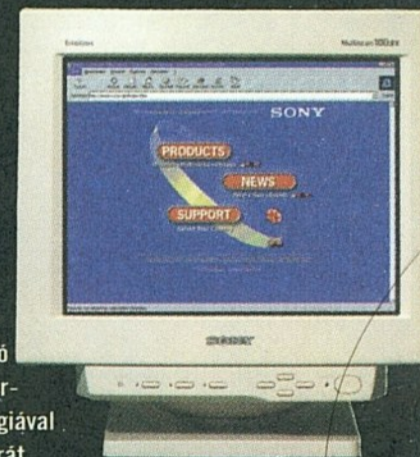
SONY 15" Multiscan CPD-100SX

Színek egy fekete-fehér világban.

Hány monitor változtatja a környezetét is szürkévé? A Multiscan 100sx tiszta, éles színeket, különleges ragyogást és éles vonalakat biztosít. A Multiscan 100sx ideális otthoni felhasználásra, kínálva a Trinitron technológia minden előnyét, különösen kedvező áron. Egyébként a híres Super Fine 0.25 mm Pitch képcső, amely jól elhatárolható színeket és maximális fényességet biztosít, plug and play kompatibilis a DDC 1/2B interface-el, így azonnal csatlakoztatható a PC-be Windows 95 alatt. A Multiscan technológiával állandó képminőség biztosítható, egyszerű kezelhetőséget biztosítanak a felhasználóbarát kezelőgombok.

Tulajdonságok:

- Super Fine Pitch Trinitron képcső 15" (39cm)0.25mm pitch
- 283.5mm x 212.2mm látható terület
- Horizontálisan 30-65kHz, Vertikálisan 50-120Hz
- Maximális képfrissítés: 640x480-120Hz, 800x600-100Hz, 1024*768-80Hz
- Power management: NUTEK, International Energy Star, VESA - Display Power Management Signalling
- Funkciók: Brightness, Contrast, Horizontal size and centering, Raster rotation, Vertical size and centering, Pincushion and Keystone distortion
- Plug & Play telepítés Windows95-ben
- Méretek: 368mm széles * 376mm magas * 414mm mély
- Tömeg: 14.2 Kg

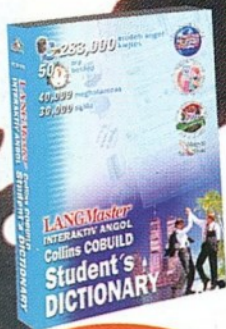


59.992 Ft

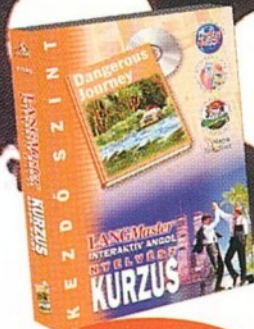
1 év teljeskörű
SONY Magyarország garanciával

ACOMP 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 PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



12500 Ft



4990 Ft



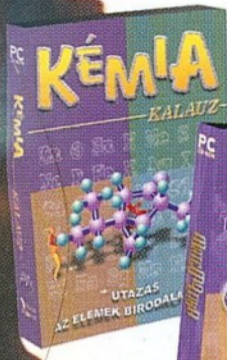
9990 Ft



17500 Ft

A "Kémia Kalauz I. - Utazás Az Elemek Birodalmában" című CD-ROM a modern szeretlen kémia teljes ismeretanyagának összefoglalóját nyújtja az érdeklődőnek, áttekintve mind a 112 elemet amit a mai napig ismerünk. A több ezer oldalnyi hypertextes háttéranyag pontos képet ad mindegyik elem fizikai, kémiai és biológiai tulajdonságáról.

A Matematika Kalauz összefoglalt formában tartalmazza a teljes középiskolai matematika anyagot. Négy nagy fejezetre bomlik: Algebra, Geometria, Vektorok és trigonometria, valamint Koordinátageometria. A Matematika Kalauzt sikeresen használhatja akár a gimnazista a napi matematika tanulásban, akár az érettségi- és egyetemi felvételi vizsgára készülő diák, akár az elsőéves főiskolás vagy egyetemi hallgató.



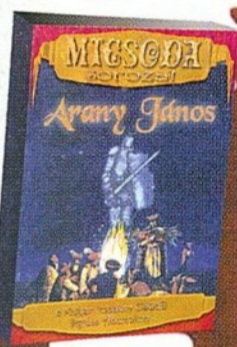
6990 Ft



A LANGMaster sorozat szövegmegoldókat a nemzetközi szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették e szoftvert világszerte elismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

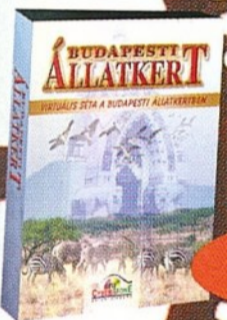
6990 Ft

A "Computer Kalauz I. - Hardver Iskola" című CD-ROM segítségével a felhasználó képet kap ismereteit rendszerezhető, a XX. század "Cyber Világának" számítástechnikai eszközeiről. A történelmi áttekintést követően strukturált formában ismerteti a számítógépek főbb szerkezeti egységeit. Ez az első olyan magyar nyelvű szoftver, amely a lehetőségek mérten megpróbál átfogó képet nyújtani az informatikai világ bonyolult részegységeiről és eszközeiről.



4990 Ft

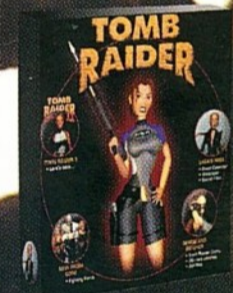
A Micsoda CD-ROM-sorozat alapvető célja a magyar irodalom korszerű eszközökkel történő széleskörű terjesztése, korábban már létrehozott és a sorozat alkalmával készülő művészeti értékek bemutatása, szórakoztatás, oktatás és értékmegtartás. Micsoda CD-ROM-ok szórakoztatnak, mert multimédiás elemekkel dolgozzák fel irodalmunk kiemelkedő egyéniségeit és műveit. Oktatnak, lemezei akár hagyományos, akár alternatív óvodai-iskolai keretek között is jól alkalmazható módon dolgozzák fel azokat az irodalmi értékeket, melyek felhasználhatóak egy-egy óra vagy foglalkozás keretében. Értékeket mentenek, mert "digitális-túlélést" biztosítanak irodalmi hagyományainknak.



7990 Ft

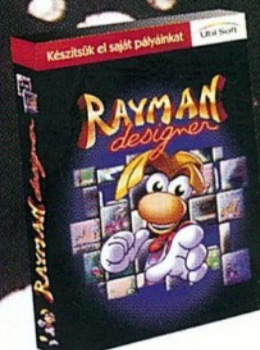
A Budapesti Állatkert 131 éves fennállása óta már számos kiadvány készült. Ez a mostani műfaját tekintve a maga nemében első és egyedülálló. A multimédia lehetőségeit felhasználva egy bővebb, érdekesebb képet nyújtva, eddig még nem publikált információkat felhasználva mutatja be a magyar főváros „Állat- és Növénykert”-jét.

A Tomb Raider Az 1996-ban díjnyertes program folytatása Új animációs mozgásmegjelenítés, új fegyverek, víz alatti szigony, új ellenségek, valóság-hű grafika. Akár az első rész, a Tomb Raider II is páratlan játékelőrelépéseket kínál, akciókkal és kalandokkal, hihetetlen 3D-s világokkal és tökéletes grafikával. Próbáld ki, és meg fogod érteni, hogy miért volt a Tomb Raider a legsikeresebb játék 1996-ban!



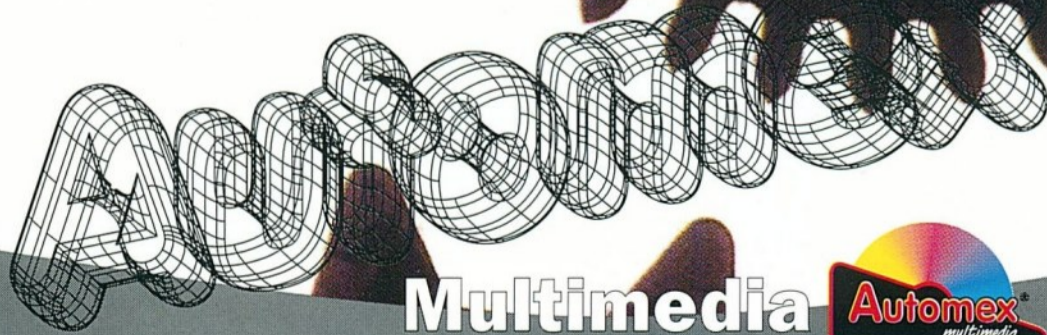
F1 Racing Simulation a legrealisztikusabb Forma 1 szimulátor! Maximális szimulációs élmény. A hálózati játék (maximum 8 játékos) kemény küzdelmekre ad lehetőséget. Valós idejű 3D grafika. A Forma 1-es autók különösen realisztikus bemutatása, igazi kerékcserevel, rádiózással, FOCA TV-vel különleges élményt teremt. A Renault-val való együttműködésnek hála a Forma 1-es autók összes beállítása és tuningopciói abszolút hitelesek.

Rayman napjaink egyik legszebb platform játéka, mely fantasztikus mozgásával, gyönyörű háttérrel forradalmasította ezt a kategóriát. PC-re és PSX-re több mint 1 millió darabot adtak el belőle. A szenzációs grafika, az atmoszférikus zene, a hangeffektok tökéletesen illeszkedve egymáshoz teszik naggyá a Rayman-t. Lehetőség nyílik saját pályák szerkesztésére, új kalandok létrehozására, Rayman-nek 24 új pályán van lehetősége a legkülönbözőbb tárgyakkal manipulálni, új kalandokat megélni, melyekkel az alapjátékban nem találkozhatott. Belépve Rayman világába felléphetünk a UBI Online-ra, az Internetre, ahol lehetőségünk van térképeink kicserélésére, rekordjaink összemérésére másokéval.



10990 Ft

Folytatódik a Megapak sorozat a Megapak 8-as csomaggal! Master of Orion + SimCity 2000 + Screamer 2 + Mechwarrior II + Broken Sword + Jagged Alliance + Jack Nicklaus + IMIA2 Abrams + Atari Action Pack + Return to Zork



ECOBIT

WWW.ECOBIT.HU

Jogtiszta Szoftver
Játék Hotline:
06(1) 351-3078

Az EcoBIT által honosított
összes játékprogramhoz
regisztrációs kártya és
azonosító zárjegy fog
tartozni! Mindig keresd az
EREDETIT!

Eddig is számtalan játék magyarországi terjesztését vállaltuk magunkra. Számos világsikerű szoftvert magyar kézikönyvvel láttunk el, hogy könnyebben boldogulj velük. Idén is élen jártunk a honosításban, a Carmageddon, az LBA2, a Beast and Bumpkins, majd a JEDI KNIGHT került a polcokra magyar kiadásban. A sorozat nem fejeződött be, az idén még jónéhány játékot szeretnénk magyar nyelvű dokumentációval ellátva forgalomba hozni. Látogass el valamelyik boltunkba, győződj meg saját szemeddel páratlan kínálatunkról! Ez most még könnyebb lesz, hiszen december 1-én nyitjuk meg

ÚJ BOLTUNKAT

újpesten, az

ÁRPÁD ÜZLETHÁZBAN,

AHOL A NYITÁS UTÁNI ELSŐ KÉT HÉTEN MINDEN VÁSÁRLÓNK

10%

ENGEDMÉNYT KAP!

A bolt pontos címe: Budapest 1042 Árpád út 112. ÁRPÁD ÜZLETHÁZ emelet
Szigetkék játékbolt - Tel.: 160-22-66

Keressd boltjainkban a Szárnyas Fejvadász c. film
által ihletett játékot,

a **BLADE RUNNER-t!**

Természetesen magyar kézikönyv jár hozzá!

A szimulátorok szerelmeseinek ajánljuk a több mint
300 oldalas magyar kézikönyvvel ellátott

FIGHTERS ANTHOLOGY-T!

Az Electronic Arts sportsorozata tovább bővül, a

FIFA 98

eddig sosem látott minőségű páratlan grafikával,
kiváló játszhatósággal, és persze magyar nyelvű
kézikönyvvel vár rád!

Az Electronic Arts, az Interactive Magic,
az SCI és a Virgin Interactive
hivatalos magyarországi képviselője az
EcoBIT Multimédia Kft. Keresse fel
üzletelinket vagy viszonteladóinkat!

ECOBIT

Üzletelink:
Kis- és nagykereskedelem
Bp. 1077 Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078, 268-0361
Kiskereskedelem
PÓLUS CENTER
Western City
Tel.: 419-4175

Nagykereskedelmi iroda
Bp. 1075 Wesselényi u. 28
Tel.: 351-9759, 351-9760
351-9761, 351-9762
Fax: 352-8549
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
Honlap: <http://www.ecobit.hu>