



MAGAZIN

FEBRUÁR
V. ÉVF. 2. SZ. 1998. 795 FT.
MELLÉKLETTEL

BEST OF

1997

CD GALAXIS

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

Áraink nem diszkont, kártyás vagy tagi árak, csak
EGYSZERŰEN ALACSONYAK – MINDENKINEK!

Számtalan program 10-50% árkedvezménnyel! Minden héten újdonságok!

PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		PC JÁTÉKPROGRAMOK		JÁTÉKCSOMAGOK	
3 Koponya	AKCIÓ 4 450	iF-22 Raptor	10 950	Pirates Gold	4 450	System Shock	4 450	Gamer's Jackpot	AKCIÓ 7 950
7th Guest + 11th Hour	5 450	Ignition	8 950	Phantasmagoria	5 450	Terminator: Future Shock	3 450	30 teljes játék 14 CD-n: Dragon's Lair,	
688i Hunter Killer	10 950	Imperium Galactica	AKCIÓ 6 950	Phantasmagoria 2	6 950	Test Drive 4	9 950	Buried In Time, Mini Golf, Hardball 3,	
Actua Soccer 2	10 950	Imperialism	8 950	Power Chess 98	AKCIÓ 9 950	Theme Hospital	8 950	Trump Castle 3, Flight Unlimited, FX	
Age Of Empires	11 950	Incubation	8 950	Quake	5 450	Theme Park	4 450	Fighter, Druid, Jagged Alliance, SVGA	
Andretti Racing	9 950	Indiana Jones 3-4	5 450	Quake 2	9 950	TIE Fighter Collector	4 450	Harrier, Grandmaster Chess ...	
Armored Fist 2	10 950	Internat. Rally Champ.	7 950	Railroad Tycoon Deluxe	4 450	Tilt	4 450	Heroes Compendium	10 950
Battle Isle 3	AKCIÓ 5 450	I-War	9 950	Rally Bajnokság	4 450	Time Commando	4 450	Heroes Of Might&Magic 1+2+Mission	
Beasts&Bumpkins	AKCIÓ 5 450	Jedi Knight	AKCIÓ 9 950	Rayman Gold	AKCIÓ 6 950	TOCA Touring Car	AKCIÓ 9 950	LucasArts Archives 2	11 950
Betrayal In Antara	9 950	Lands Of Lore 2	AKCIÓ 10 950	Rebel Assault	4 450	Tomb Raider 2	AKCIÓ 8 950	Rebel Assault 1, 2, TIE Fighter	
Birthright	8 950	Larry 7	AKCIÓ 4 450	Rebel Assault 2	5 450	Tom Clancy SSN	AKCIÓ 5 450	LucasArts Archives 3	11 950
Blade Runner	9 950	Lego Island	6 950	Red Alert Special Pack	10 950	Top Gun	4 450	Dark Forces, Dig, Full Throttle,	
Broken Sword	AKCIÓ 5 450	Little Big Adventure	4 450	Red Alert: Counterstrike	4 450	Total Annihilation	10 950	Monkey Island 1-2, Afterlife	
Broken Sword 2	AKCIÓ 9 950	Little Big Adv. 2	AKCIÓ 5 450	Red Alert: Aftermath	5 450	Touche (magyar)	AKCIÓ 4 450	MegaPak 7	8 950
Caesar 2	5 450	Lomax	AKCIÓ 5 450	Red Baron 2	JÖN!	Transport Tycoon	4 450	3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba,	
Carmageddon	AKCIÓ 8 950	Longbow 2	AKCIÓ 9 950	Resident Evil	AKCIÓ 9 950	Tunnel B1	5 450	Caesar 2, Creature Shock, Earthworm	
Carmageddon Mission	5 450	Lords Of Magic	9 950	Riven - Myst 2	10 950	Turok	9 950	Jim, Genewars, Heroes Of M&M,	
Carmageddon+Mission	11 950	Lords OT Realm Royal	10 950	Road Rash	4 450	UFO 2: X-COM	4 450	Missionforce, Road Rash, US Navy	
Champ. Manager 2 97/98	6 950	M.A.X.	AKCIÓ 8 950	Sam & Max + DOTT	5 450	UFO 3: Apocalypse	AKCIÓ 9 950	MegaPak 8	8 950
Chessmaster 5500	9 950	Manx TT Superbike	10 950	Screamer	4 450	UFO 3: Apocalypse	AKCIÓ 9 950	Atari, Broken Sword, Deadly Games,	
Chessmaster 4000 Turbo	4 450	Mechwarrior 2 Double P	8 950	Screamer Rally	9 950	Ultima 8	4 450	iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master	
Constructor	10 950	Megarace 2	AKCIÓ 4 450	Sensible World of Soccer	4 450	Ultimate Family Coll.	6 950	Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return	
Croc	JÖN!	MDK	AKCIÓ 6 950	Settlers 2 GOLD	9 950	4 Maxis játék: Sim City 2000,		To Zork, Screamer 2, Sim City 2000	
Crusader	4 450	Mission Critical	3 450	Seven Kingdoms	JÖN!	Sim Town, Marty, Pinball 95			
Cyberia 2	4 450	Monkey Island 1-2	5 450	Sierra Pro Pilot	JÖN!	Virtua Fighter 2	10 950		
Daggerfall	AKCIÓ 3 450	Monkey Island 3	10 950	Sim Copter	AKCIÓ 6 950	Virus	10 950	Langmaster Angol Nyelvoktató:	
Dark Colony	7 950	Mortal Kombat 3	4 450	Shadows Of The Empire	10 950	Warcraft 2 Deluxe	10 950	- Kurzus	4 950
Dark Forces	4 450	Mortal Kombat Trilogy	10 950	Shanghai Dynasty	JÖN!	Warhammer	AKCIÓ 6 950	- Pakk (4 kurzus)	9 950
Dark Reign	9 950	Myth: Fallen Lords	10 950	Sherlock H.: Rose Tatoo	4 450	Warhammer 40.000	10 950	- Csomag (pakk+szótár)	17 450
Day Of Tentacle+S&M	5 450	Muppet Treasure Island	7 950	Sonic 3D	8 950	Warlords 3	10 950	- Értelmező szótár	12 450
Deadlock	AKCIÓ 5 450	NBA Live 97	AKCIÓ 5 450	Speedboat Attack	8 950	Waterworld	9 950	Német-Magyar Hangossz.	7 950
Death Rally	AKCIÓ 4 450	NBA Live 98	10 950	Starcraft	JÖN!	Warwind 2	9 950	Nyelvész 1 Ang.-Ném.	6 950
Diablo	9 950	Need For Speed SE	4 450	Star Trek: Borg	AKCIÓ 5 450	Wing Commander 3	4 450	Nyelvész 2 Ang.-Ném.	6 950
Diablo Mission: Hellfire	5 950	Need For Speed 2 SE	10 950	Star Trek: Final Unity	4 450	Wing Commander 4	8 950	Nyelvész 1 Fra.-Spa.	6 950
Dig	4 450	NetStorm	9 950	Star Trek: Generations	9 950	Wipeout 2097 (3Dfx)	9 950	Állatkert	6 950
Discworld 2	AKCIÓ 5 450	NHL Hockey 97	AKCIÓ 5 450	Star Trek:	AKCIÓ 8 950	Wolfpack	4 450	Brehm: Állatok világa	8 950
Duke Nukem 3D	5 450	NHL Hockey 98	10 950	Starfleet Academy	JÖN!	Worms United	4 450	Computer Kalauz	6 950
Earth 2140	8 950	Nuclear Strike	10 950	Steel Panthers 3	10 950			Csodálatos Univerzum	6 950
Ecstatica 2	AKCIÓ 8 950	Oddworld: Abe's Odys.	10 950	Strife	AKCIÓ 5 450			Honfoglalás	4 950
Extreme Assault	AKCIÓ 8 950	Overboard	AKCIÓ 8 950	Super Bubsy	AKCIÓ 4 450			Kémia Kalauz	6 950
F1 Grand Prix 2	AKCIÓ 5 450	Panzer General 2	9 950	Syndicate Plus	4 450			Matematika Kalauz	6 950
F1 Racing	AKCIÓ 9 950	Perfect Assasin	9 950	Syndicate Wars	8 950			Micsoda sorozat	4 950
F-22 (DID)	AKCIÓ 9 950	PGA Euro Tour 486	4 450					New Beat Zeneszerk.	6 950
F-22 Lightning 2	AKCIÓ 5 450	Pinball 97 + Marble Drop	8 950					Tolnai Világtörténelem	9 950
Fantasy General	4 450							Verstár	9 950
Fallout	JÖN!								
FIFA Soccer 97	AKCIÓ 5 450								
FIFA Soccer 98	9 950								
FIFA 97 + Manager	10 950								
Flight Simulator 98	13 950								
Flight Unlimited	4 450								
Flight Unlimited 2	JÖN!								
Flying Corps Gold	8 950								
Forgotten Realms Arch.	8 950								
Gabriel Knight 2	5 450								
G-Police	9 950								
Grand Theft Auto	10 950								
Heavy Gear	8 950								
Hexen	4 450								
Hexen 2	9 950								
Hupikék Törpikék	5 950								

+ PSX játékok

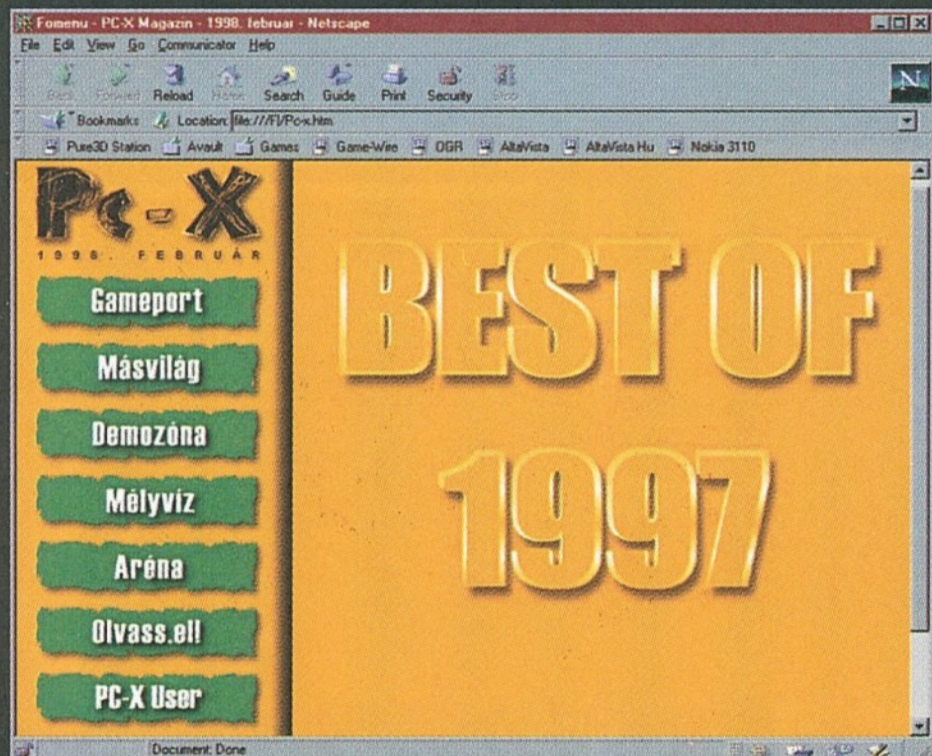
Az internetes játéksite:
VEGA
www.vegaonline.com
A DataNet támogatásával
Ha kedveled a játékokat és
érdekelnek a legfrissebb hírek,
játékdemok, patch-ek, akkor
keress meg minket az Interneten!

A fenti árak az áfát tartalmazzák, és indokolt esetben változhatnak. Akcióink a készlet erejéig érvényesek.

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

HOGYAN HASZNÁLD A CD MELLÉKLETET?

És most következzen valami egészen más, a „mossuk kezeinket” című fejezet. Mint azt észrevehettétek, hosszú vajúadás és tanácskozás után átalakítottuk a CD kezelőfelületét, ezentúl a DOS-ost elfelejtjük, s csak HTML-ben leszünk olvashatók. Ez azt jelenti, hogy valamilyen Internetes böngészővel, ún. browserrel tudod „elindítani”, azaz elolvasni a CD főkönyvtárban lévő PC-X.HTM-et. Az „ITTVAN!” alkönyvtárba több effélét is tettünk – még egy DOS-ost is. Ez utóbbi nem tökéletes, sokat kell konfigurálni, inkább azt ajánljuk, hogy térjete át Windowsra. Annál is inkább így gondoljuk, hiszen a játékok túlnyomó többsége (majdnem mindegyik) Win95 alá készült, ezért ha további életedben is szeretnél játékokkal foglalkozni, akkor fel kell, hogy telepítsd eme operációs rendszert. Igyekezünk úgy alakítani az oldalakat, hogy a legegyszerűbb böngésző is megbirkózzon vele (Internet Explorer 3.02-vel, 4.01-gyel és Netscape Communicator 4.0-val teszteltük), ezért jó ideig nem találtok benne sem frame-eket, sem java scripteket. Előre láthatólag májusig adunk „türelmi időt”, ez idő alatt csak lábra áll mindenki, s már a legújabb HTML és java lehetőségeket is ki tudjuk majd használni.

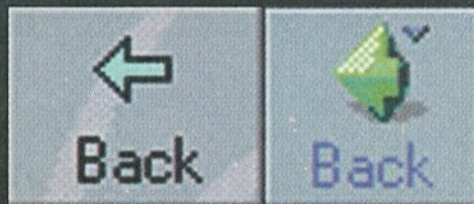


És most egy rövid ismertető, hogyan tudod feltelepíteni az CD melléklet ITTVAN!\BROWSER alkönyvtárból az Internet Explorer 3.02-t (MSIE302.EXE). Win95 alól kétszer rákattintasz az említett file-ra, mire elkezd telepíteni. Megkérdezi, hogy egyetértesz-e a Licence Agreementben foglaltakkal (naná, úgyhogy Yes), erre pakolgat egy kicsit, majd megkérdezi, hová telepítse a programot (ésszerű a Program Files-ba tenni, mondjuk az Explorer3 alkönyvtárba). Másolgat, ketyereg, bénázik egy kicsit, majd újraindítja a Windowst. Újraindulás után észreveheted, hogy egy új ikonnal gazdagodott a munkaasztalod, az The Internet nevezetűvel – mielőtt ténylegesen elindíthatnád, még be kell állítanod néhány dolgot. Kattints rá kétszer, kérj kézi állítgatást (manual), add meg, telefonon (phone) vagy helyi hálózaton (LAN) keresztül akarsz Internetezni. Logikus, hogy ha nincs Internet elérési lehetőséged, akkor most pánikba esel: ne tedd! Válaszd a telefonos kapcsolatot, ne kérj e-mail-ezési lehetőséget (no Windows Messaging), lépj tovább, majd ha kéri a Win95 telepítő CD-t, tedd be neki, és máris készen vagy. Felteheted az Active Movie kiegészítőt is (ugyanezen alkönyvtárban az AMOVIE.EXE), ezzel egyszerűbben nézheted meg az .AVI videókat.

Aki a Netscape-et kedveli, annak is tettünk fel böngészőt, telepítési eljárása hasonló. Találsz még egy Arachne nevű, DOS-os böngészőt is, ha úgy gondold,

tedd fel azt. Tapasztalataink szerint használata roppant körülményes, nem biztos, hogy tutira meg tudod nézni a PC-X.HTM-et. Ezzel kapcsolatban ne is kérdezz, nem tudunk segíteni. Mindenképp azt ajánljuk, használj inkább Win95-öt – nem azért, mert „hajrá Microsoft!”, hanem mert ez van, ezt kell szeretni. Win95 nélkül nem fogsz tudni játszani sem igazán, így ha eddig nem barátkoztál volna meg a gondolattal, tedd meg most.

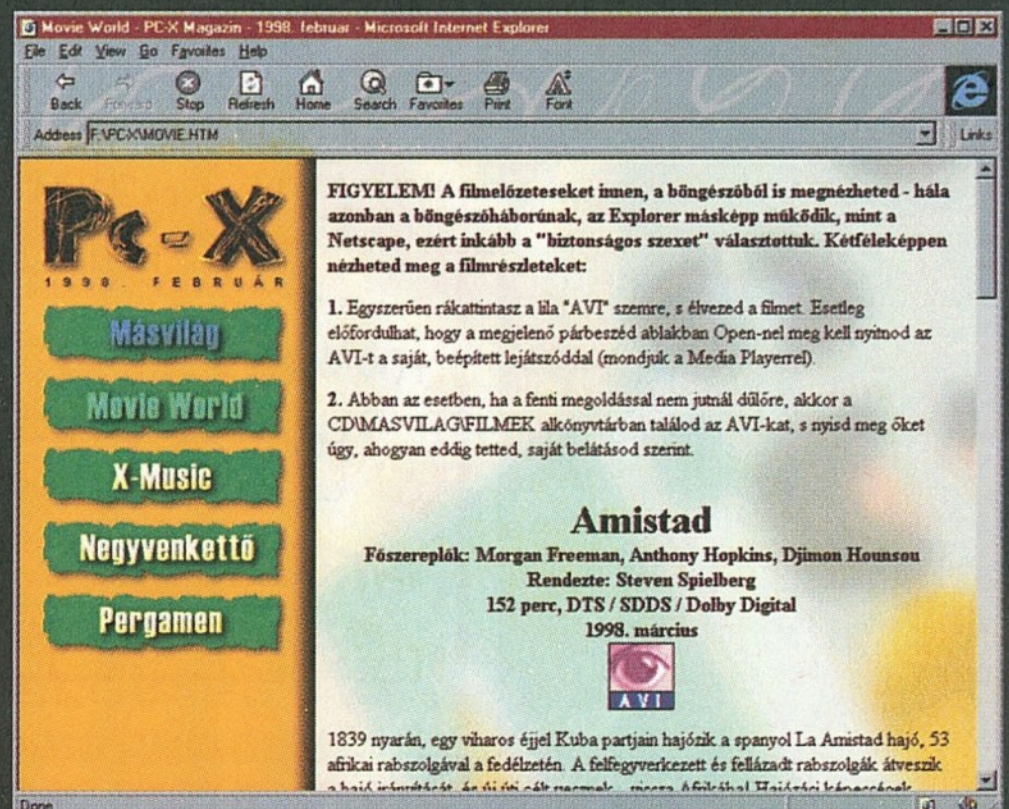
Ha már fenn van a böngésző, nézzük, hogyan használd CD-s újságunkat. Ha Win95 alatt kétszer rákattintasz a CD főkönyvtárban lévő PC-X.HTM-re, magától el kell, hogy induljon az Internet Explorer vagy Netscape, s kisvártatva feljön a címlap. Baloldalt találod a rovatokat, ezekre kattintva olvashatod el a cikkeket (amelyek a jobboldali, nagyobb ablakban jelennek majd meg), vagy kerülhetsz újabb menükbe (mint például a Gameport vagy Másvilág esetében). Az almenük vagy rovatok színe kékre változik, ezzel jelzi, hogy melyik menüben vagy éppen. Fontos tudnod, hogy a böngészőkben a „visszanyíl” (Back) segítségével az előző oldalra térhetsz vissza, de ha rákattintasz a baloldali PC-X logóra, vagy a kék rovatcímre, akkor a főmenüben találod magad (ha GAMEPORT\CIKKEK alá tévednél, s a kékeszöldre váltó Cikkek rovatcímre kattintasz, akkor visszakalauzol a Gameportba). A cikkekhez jobboldalt találhatod illusztrációt, ha az apró képecskére kattintasz, kinagyítva is megnézheted őket (s a „visszanyíl” segítségével térhetsz vissza). A PC-X User programozási rovatunkat (a CD\PC-XUSER\INDEX.HTM-et kell beolvasnod) vagy a Pergamen külön is elindíthatod (a CD\MASVILAG\PERGAMEN\PERGO14W.EXE-t kell elindítanod), de a PC-X főmenüből is eltalálsz hozzájuk.



A Movie World érdemel még különösebb figyelmet, hiszen az .AVI előzeteseket a menüből is lejátszhatod, ha rákattintasz az AVI feliratú szemre. Ekkor a böngésző alapértelmezésben megpróbálja lejátszani az .AVI-t (vagy megkísérli elmenteni, hiszen nem tudja szegény, hogy Internetről töltögetsz-e vagy CD-ről), vannak böngészők, ahol Open-nel meg kell nyitnod, s a default filmnézegetővel (például MediaPlayer, vagy feltelepítet az apró Active Movie kiegészítést az Explorer alá – CD\ITTVAN!\BROWSER\AMOVIE.EXE) lejátszsa.



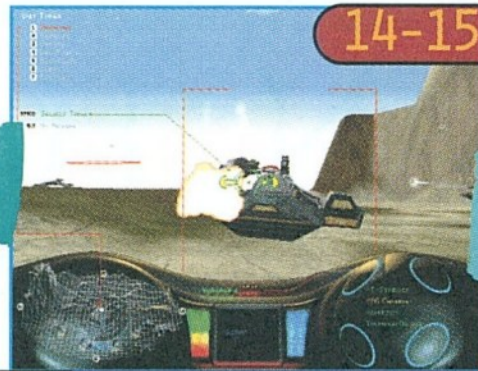
Ha segítségre van szükséged, hívj bennünket bátran telefonon – kérünk, csak akkor telefonálj, ha már minden útmutatót elolvastál!



TARTALOM

Hotline News	6
Best of 1997	8
Lords of Magic	10
Hellfire: Diablo Add-on	12
Shadow Master	13
Battle Zone	14
G-Police	16
Wing Commander 5	18
Actua Soccer	20
Championship Manager 97-98	21
Mah-jongg	22
Shanghai Dynasty	23
Balance of Power	24
Longbow 2	26
F22-Raptor	27
Oddworld: Abe's Oddyssey	28
Micromachines 3	30
X-Music	32
CPU Teszt	34
Logitech Teszt	36
Dr. Tracker	39
Házi Barkács	40
HTML	42
3D Studio Max	44
Kormány-teszt	47
Aréna	48

További cikkek a CD mellékleten:
Tomb Raider 2 végigját-
szás 2. rész, Tenka,
Wargods, Take No
Prisoners, Mageslayer



14-15 Battlezone

„Az eredeti Battlezone volt az első 3D-s játék, még valamikor 1980 környékén – ma azonban már nem állja meg a helyét egy 3D-sített akciójáték. Úgy képzeld el az egészet, mintha mondjuk a Red

Alertben játszánál stratégiát, ám Descent látószögéből, a hajód kijelzőjén keresztül kíséred figyelemmel a bázisépítést. Mozoghatsz az épületek között, nekik tudsz ütközni, vagy hosszan csodálhatod, ahogy föléd magasodnak.“

36-38 Logitech termékek

„Számos gyártó rengeteg hancúrlécét és cincóját bemutatott már, ezt a sort folytatva következzen a Logitech és a Dexxa kínálatából egy kis válogatás. A különböző elvárásoknak megfelelő, eltérő tudású, de hagyományos botok mellett most szó lesz egy különleges csemegéről is.“



18-19 Wing Commander 5

„Azt hiszem, nem is tudok olyan játékot, amely megérte volna változatlan néven az ötödik kiadást! Nos, ebben mindenképpen egyedülálló a Wing Commander, igaz, némi kiegészítéssel illették nevét. Az utóbbi időben az Origin háza táján beállott változások (nevezetesen Chris Roberts távozása) ellenére sem hagyták abba a sorozatot, sőt komoly javulást ígértek a negyedik részhez képest.“



24-25 Balance of Power

„A kiegészítés küldetés CD, így akinek nincs meg az eredeti játék, az ne is kísérletezzon a futtatásával (ez egyébként nagy betűkkel rajta is van a dobozán). Minden indítás előtt kéri az eredeti X-wing vs. Tie Fighter CD-t, és tulajdonképpen erről fut is – az animációkat kivéve. Sajnos ezek az utóbbi időben megszokott „minden második sort kihagyjuk” típusúak, ami nézés közben nem túl zavaró, de a képlapást kvázi értelmetlenné teszi...“



Megrendelőlap

Uágd ki. vagy fénymásold le!

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)
- PC-X-es CD tartó (680 Ft)

PC-X Akták

- #2, 1997 májusi (600 Ft)
- #3, 1997 októberi (600 Ft)

AKCIÓ!

..... a fenti számú CD-k
(darabonként 350 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem:

Címem: [] [] [] []

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

A készlet erejéig!

AKARSZ SPÓROLNI

2000 FORINTOT?

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

A CD melléklet
kezelőfelülete
megváltozott!
Részletek a
3. oldalon!

LEPD MEG MAGAD EGY
PC-X-ES CD TARTÓVAL!



EGY TELJES ÉVNYI
PC-X CD ELFÉR BENNE!

ÁRA: 680 FT
(PLUSZ POSTAKÖLTSÉG
- MEGRENDELŐLAPOT A
TÚLOLDALON TALÁLSZ!)

PC-X
MAGAZIN
1998. február
CD-ROM melléklet

Cikkek a CD-n: Tomb Raider 2 folytatás, Tenka, War Gods, Take No Prisoners, Mageslayer, valamint Cheatek és Demózóna.

Játszható demók: Arsenal, Casino Madness 98 1.41, Evolution, Frogger, Gangbuster Deluxe, Golf Pro, Hoyle Classic Board Games, Metal Knights 98, Quiver 1.5, Shadow Master, Space Empires III, Turok 1.01, Uprising, Ubik

Előzetesek: BattleSports, Jazz Jackrabbit 2, Micro Machines III, SimSafari, Streets of SimCity, Unreal

Demózóna: The Party 97 demók és zenék

X-Music: Hallgass bele az e havi CD-kínálatba – MP3 hegyek!

Másvilág: Megújult a Pergamen

Movie World: Amistad, Anastasia, As good As It Gets, Fallen, Great Expectations, The Boxer – .AVI-k

Mélyvíz: Acer, Adaptec, Creative Labs, Gravis, Hercules, Matrox, Orchid és Plector Driverek, Microsoft Chat 2.1 + kiegészítők, Microsoft Visual Studio Service Pack 3, Microsoft Internet Explorer 4 HU, NT hibajavítások SP3 óta, Win95 hibajavítások, RegClean 4.1A, Real Player 5, SWAG 97 novemberi kódgyűjtemény

PC-X User: A PC-X Magazin programozási rovatának legújabb kiadása, HTML formátumban

Shareware: friss antivirus programok (McAfee, TBAV, Dr. Solomon, UVE), tömörítők (PKZIP for Win95 2.60), hangszerkesztők (AWAVE 4.4), zenelejátszók (MikIT1.0B2), MP3 (WinAMP 1.666), CD Grabberek (CD COPY), trackerek (Impulse Tracker 2.14 #3), Internet (Mirc 5.31), rendszerteszek (Asmdemo, Systest, Snooper stb.), videólejátszók.

Következő számunk március 3-án jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

üzgyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spányik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

samjoe@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

Bödy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuzer the Hun)

halmos_z@osiris.elte.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

manfai@neumann.njszki.hu

Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)

Peller András (Pelace)

Peller László (Pellus)

Újhegyi Péter (Júpi)

jup@idg.hu

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: 98.0036

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 felelőséget!

HOTLINE NEWS

Szim-szim, szimbora...

Ha azt mondom Maxis, akkor PC-s játékosok 99%-a rávágja, hogy „Simcity”. Nem csoda, hiszen a tavalyi Guinness Rekordok Könyve szerint ez volt az a játékprogram, melynek különböző változataiból a legtöbbet adták el a világon. A fejlesztők nemcsak a folytatással, a már beharangozott SimCity 3000 elkészítésével foglalkoznak, hanem más „Sim” fejlesztések is folynak. Mostanában jelent/ik meg a Streets of Simcity, ami egy lövöldözős, egymásra vadászós autó szimuláció. A mellékelt képek, és a CD-mellékleten található videó, képek és hangok tanulsága szerint a SimCopter engine-jét használták fel hozzá, de ez már alaptól támogatja a 3D-s kártyákat. Ha már a Maxis tájékán jártunk, akkor elhoztuk a SimCopter legújabb javító – nem 3D – patch-ét, keressd a CD \GAMEPORT\EXTRAK\PATCHEK alkönyvtárában.



A fiatalabb korú játékosokat célozza meg a készítés stádiumában lévő SimSafari. A feladat a címből sejthető; egy szafaripark irányítása hárul ránk, az állatok élelmezésének, a természeti katasztrófák és a parkba irányuló látogatók minden nyűgével. Szintén található néhány vele kapcsolatos, előzetes anyag a CD-n.



Visual Studio 97 Service Pack 3

Olvasom, hogy a Microsoft kiadta a Visual Studio 97 Service Pack 3-at (amely a Visual Studio 97, Visual Basic 5.0, Visual C++ 5.0, Visual InterDev 1.0, Visual J++ 1.1 Professional Edition, Visual FoxPro 5.0 és Visual SourceSafe 5.0 programokat tartalmazza). Olvasom tovább: „A Service Pack a felhasználók visszajelzései alapján végrehajtott módosításokat és hibajavításokat tartalmazza.” Eddig remek. Gondoltuk, feltesszük a CD-re, milyen jól jön majd programozó lelkiüetű olvasóinknak. Na ja, TRf száz évet öregedett, míg felfogta, hogy jól lát: a „Full” változat letölthető a <http://www.microsoft.com/msdownload/vs97sp/full.asp> címről, a file mérete 91,4MB. Igen, kilencvenegyegésznégyszáz. Hohó, van itt „core” változat is, amely csak 37,8 mega, igaz nem tartalmazza a Visual C++ módosításait). De ami totálisan a padlóra kergette toleranciaküszöbünket, az a hír befejezése: „A Visual Studio 97 Service Pack 3 a Microsoft ügyfélszolgálattól 1000 Ft-ért plusz ÁFA plusz postaköltség áron beszerezhető CD-n. Telefon: (1) 267-4636.” Nosza hát, barátom, serkenj, s hívd bátran az ügyfélszolgálatot, ahol potom pénzért hozzájuthatsz a hibajavítóhoz, s ezt ráengedve a méregdrága fejlesztőcsomagodra, talán így egy teljes verziójú Microsoft termékhez juthatsz. ...vagy használod a CD-nken található „core” csomagot.

„I'm a Barbie girl...”

Döbbenetes, hogy mekkora piacot jelenthet a számítógépes játékok világa! A rendkívül igényes és meggyőző Barbi-dal kábultában pusztán poénból rákerestünk a Mattel névre az Interneten, és csodák-csodájára ráleltünk a többek között a Barbie babákat is elkövető cég oldalára. (WWW.MATTELMEDIA.COM) Nos, ha valaki szimpatizál a rózsaszín plasztik világával, és azt gyermekének (le)épülésére a számítógépén is viszont kívánja látni, akkor egy rakat stuffot lehet vásárolni tőlük. Sajnos (?) nem találtunk kipróbálható verziókat belőlük, ezért meg kell elégednetek csak a felsorolásukkal; Magic Hair Styler, Ocean Discovery, Party, Fashion Designer, Magic Fairy Tales, Print 'n Play, Storymaker, Screen Styler.



Quake 2 és Dark Reign kiegészítések

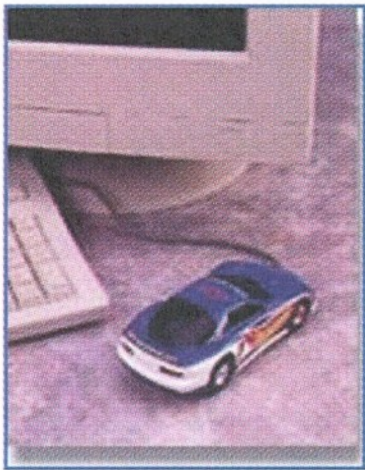
Egész pontosan majd márciusban jön ki a „Quake II Mission Pack: The Reckoning”. A történet szerint egy elit kommandós alakulat tagjaként kell benyomulni egy alien városba, illetve meg kell találni és egyúttal megsemmisíteni az alien holdbázist. Hálón mindez co-operative módban is megy majd. Ugyanekkor jön majd ki „Rise of the Shadowhand” néven a Dark Reign kiegészítés, amely 18 új szóló küldetést, tucatnyi új egységet, és további multiplayer küldetéseket fog tartalmazni.



Juggernaut

Egy másik Quake II kiegészítés a Juggernaut, amely már kapható is – idehaza egyelőre még nem láttuk, de a www.headgames.net/jugg.htm Internet címen megrendelheted. Vadi új sztori, új 26 új single player és deathmatch küldetés, új pályák, textúrák, ellenfelek és fegyverek.



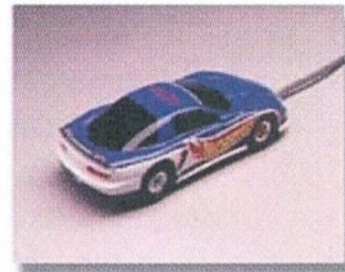
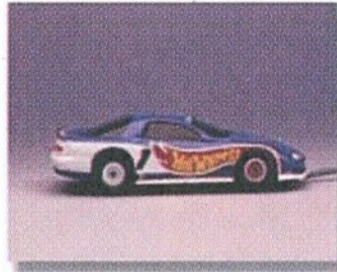
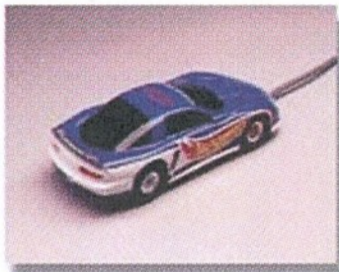
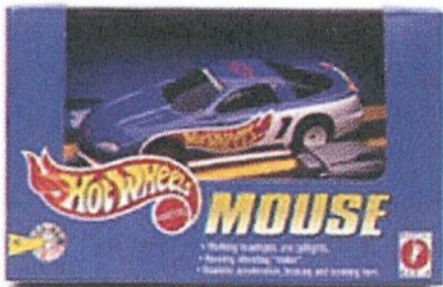


Egérautó

Amikor kisserák voltunk, mindannyian Matchbox-ok tologatásával ütöttük agyon az időt. Ha a tengerentúlon tettünk volna zsenge korunkat, akkor a kisautóinkat nem a Lesney Products maufaktúrálta volna, hanem a Mattel – lásd fent –, és Hot Wheels névre hallgattak volna. Mint kiderült, nem csupán kisautók készülnek ilyen néven, hanem egy nagyon tetszetős egér is! A Hot Wheels egér egy Chevrolet Camaro-t mintáz, normál két gombja van, melyek a motorházfedél helyén helyezkednek el. Ha ellátjuk két darab ceruzaelemmel – battery not included –, melyek a normál egér funkciók ellátásához nem szükségesek, akkor az első és hátsó lámpácskái világítanak is. Kapunk hozzá egy Hot Wheels Rally játékprogramot, mely rejtett képességeket csal elő egérkénkéből. Ha jobb egérgombbal gázt adunk, akkor az egér motorhangot hallatva vibrálásba kezd, míg egy harmadik, rejtett gombot lenyomva dudálni is tud. Ezek a spéci funkciók csak ezzel a játékkal és a mellékelt egérdriverrel működnek.

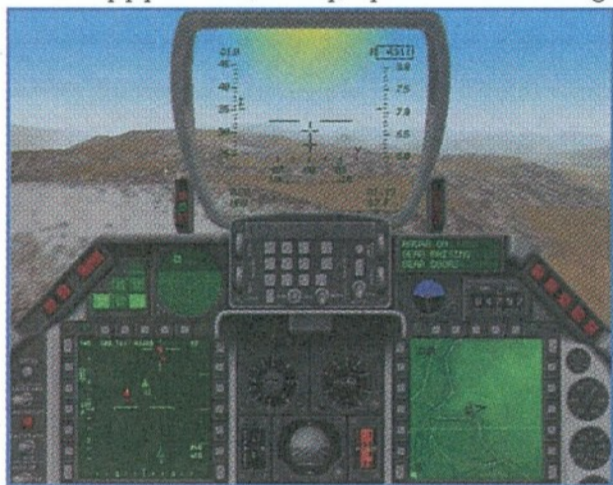


Rally játékprogramot, mely rejtett képességeket csal elő egérkénkéből. Ha jobb egérgombbal gázt adunk, akkor az egér motorhangot hallatva vibrálásba kezd, míg egy harmadik, rejtett gombot lenyomva dudálni is tud. Ezek a spéci funkciók csak ezzel a játékkal és a mellékelt egérdriverrel működnek.



Vektorok új köntösben

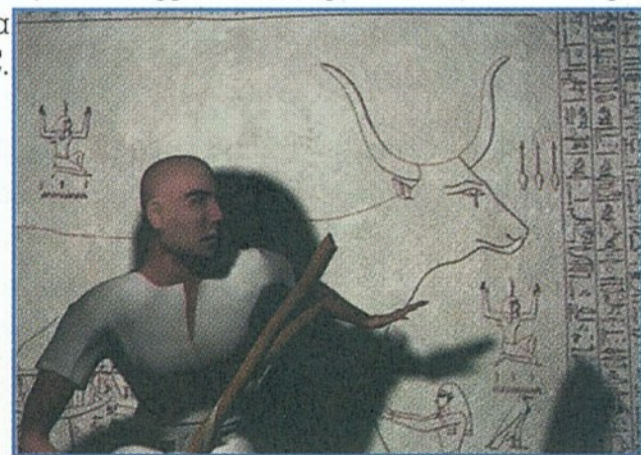
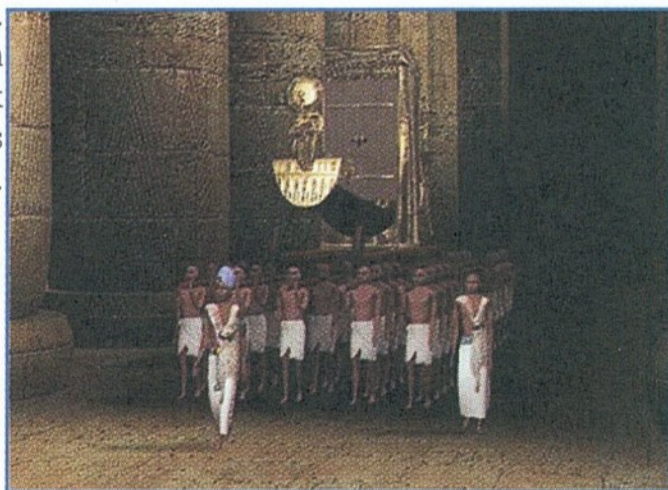
A mai divat megköveteli a 3Dfx-esítést, és ez alól a Digital Integration vektorgrafikás bajnokai sem kivételek. Nemrég érkezett meg kicsiny, szerkesztőségnek álcázott rendezőpályaudvarunkba egy fekete floppylemez (bizony, ilyen is létezik még!), amely néhány képet tartalmazott a régebbi vitézek átöltözött képeivel. A legjobban talán az eddigi legkorrektebb, legkellemesebb, orosz haditechnikával foglalkozó szimulátor, a Hind járt, melynek szerintem a legszebbre sikerült az átrajzolása. Hasonlóképpen szép lett az AH-64D Longbow Apache és az F-16 Falcon is. Bár a legutóbbi nem sikerült igazán, de elviselhető. Kérdés, hogy a mostanában szinte tucatszám megtalálható F-22 szimulátorokkal és a Longbow 2-vel miképp tudják felvenni a versenyt a ráncfelvarrás segítségével...



Újabb játék magyarul

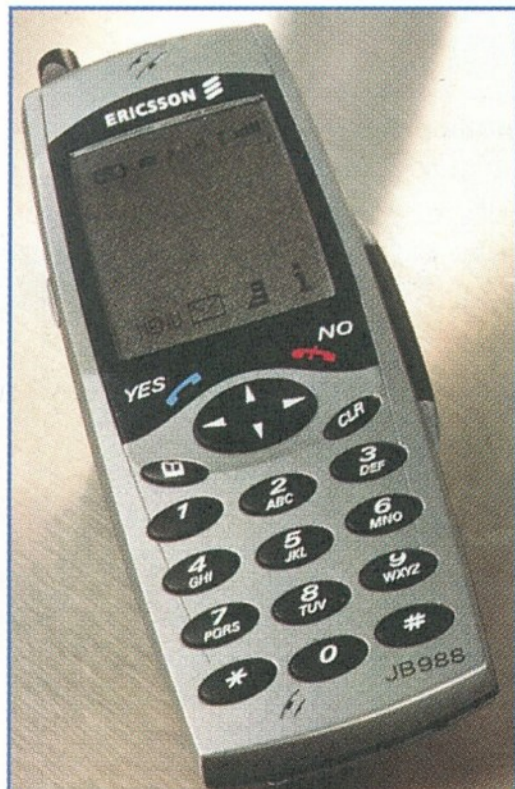
Hamarosan megjelenik a Cryo kiadásában a Ubik című 3D kaland-akció. A Phillip K. Dick (ő a szerzője a „Álmodnak-e az androidok elektronikus bérányokról” és az „Emlékmás” című műveknek is, melyek a Blade Runner, illetve a Total Recall című filmek alapjául szolgáltak) novelláján alapuló játék magyar kézikönyvvel, és dobozzal fog megjelenni, de valószínűleg maga a játék is magyarításra kerül. Játsható demót találsz a CD\GAMEPORT\DEMOK\UBIK alkönyvtárában. Apropos Cryo! Készül náluk egy „Egypt 1156 B.C. Tomb of the Pharaoh” címre hallgató játék.

3D-s kalandjáték lesz, mely az ősi Egyiptom földjén játszódik. A készítésben részt vettek a Louvre múzeum munkatársai – az előzetes képek magukért beszélnek.



Amit a kém a kezében tart

Ha minden igaz, akkor most fut éppen a moziban az James Bond film, „A holnap markában” magyar címmel. A Bond rajongók kissé neheztelnek, amiért az új film – szerintük – olyan, mint egy monstre reklámfilm. Igazuk lehet, mert az egyes cégek alaposan felhasználják a filmet a hirdetésekben, illetve a film is dugig van bujtatott reklámmal (autó, karóra, vodka, telefon stb.). Az Ericsson egyik új telefonját, mint „Bond approved” tünteti fel, de a filmben nem az a készülék szerepel: a hivatalos Bondphone, a „JB 988” itt látható – üzletekben ne keresd!



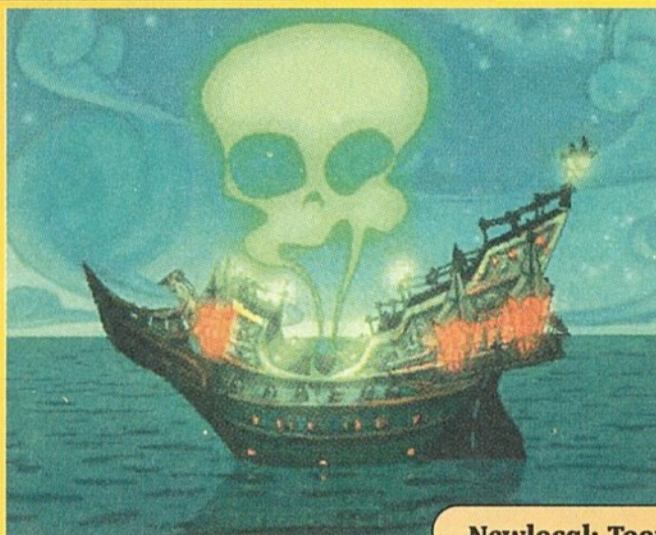
BEST OF 1997

Eltelt egy év, mely semmiképpen sem volt szegénynek nevezhető – talán az 1997-es esztendő volt a leglátványosabb kiugrás az elektronikus játékok piacán. Voltak „nagy durranások”, de akadtak „kis puffanások” is. Megpróbáltuk egy táblázatba összesűriteni a történeteket, a kategóriákat közösen állítottuk össze. Először arra gondoltunk, hogy majd „csak a szépre emlékezünk”, de aztán úgy alakult, hogy nem tudtunk ellenállni a „sötét oldal csábításának”, és így bekerültek a táblázatba csupán rossz májunkat reprezentáló mezők is. Elkülönítve szerzőink legkedvesebb három játékáról olvashattok, némi rövid magyarázattal kísérve. Semmi hosszas mellédumálás, csak egy rövid indoklás, miért választotta pont azt a három játékot az illető. Végezetül pedig azt néztük meg, hogy mely játékleírásokban adtuk „PC-X Top” minősítést 1997 során. Az értékelésnél a PC-X Magazinban 1997-ben megjelenteket vettük alapul, így előfordulhat, hogy valójában már 1996-ban piacra dobott programokat is találni a listában.

El Capo: Interstate '76, Curse of the Monkey Island, Age of Empires

Elsőként az akció fronton egyértelműen győz az Interstate '76. A története remek, az animáció kitűnő, a játékmenet fantasztikus. Kalandjátékok közül természetesen a Curse of the Monkey Island viszi a pálmát. Grafikailag mintha csak nekem írták volna, a humora megegyezik az ízlésemével, plusz hosszú és viszonylag nehéz. A harmadik helyezett a tőlem egy kissé távol álló stratégiai világból az Age of Empires. Azon kevesek közé tartozik, amiket nem untam meg egy hét játék

után. Ahhoz képest, hogy Bill-ék csinálták, nem rossz.



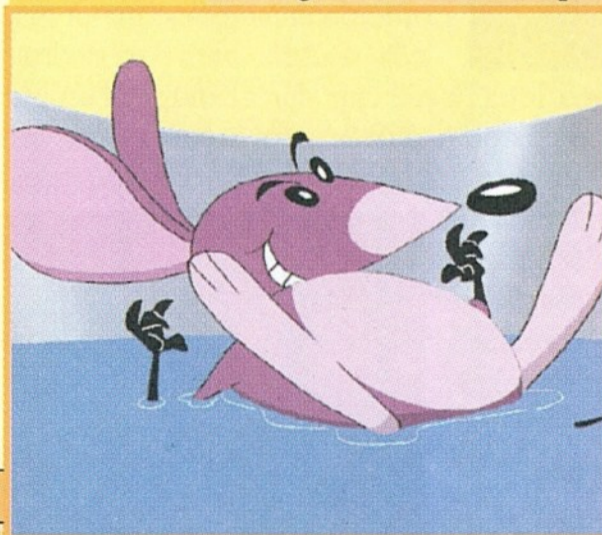
TRf: Carmageddon, Incubation, Curse of Monkey Island

Szerintem az év játéka a Carmageddon, ez nem is lehet vitás, mint ahogy az sem, hogy 1997 a vérfürdők (és betiltások) éve volt (Carmageddon, Postal, GTA, Shadow Warrior, Blood). Nem kimondottan szeretem a stratégiákat, az Incubation mégis napokra a monitor elé szögezett. S bár a Broken Sword 2 sem volt annyira rossz, azért Monkey Island 3 rulez! Kül volt még a Neverhood (tavaly volt, idén írtam), a Flip Out, a Tennis Elbow és a Pro Pinball: TimeShock is!

Newlocal: Toonstruck, Need For Speed 2 SE, Total Annihilation

Észrevehető, hogy abszolút nem egy stílusból válogattam ki a Best-et. Így azt is mondanám, hogy ezek egyező mértékben nyerték meg tetszésem. A Toonstruck egyszerűen ötletes, jópofa, izgalmas, interaktív animáció – rajzfilmekben növesztett gyermekded lelket nagyon is melengette. A Need For Speed 2 SE-nél jobb autóverseny-

szimulációt pedig még nem láttam. Kormányal együtt szinte tökéletesen lehet érezni az utat, és a különféle járművek tulajdonságait. A Totális Annihiláció pedig az a játék, ami még engem is rávett arra, hogy egy ilyen stílusú játék elé leüljek, és eltöltsen vele a karácsonyi pihenőidőt.



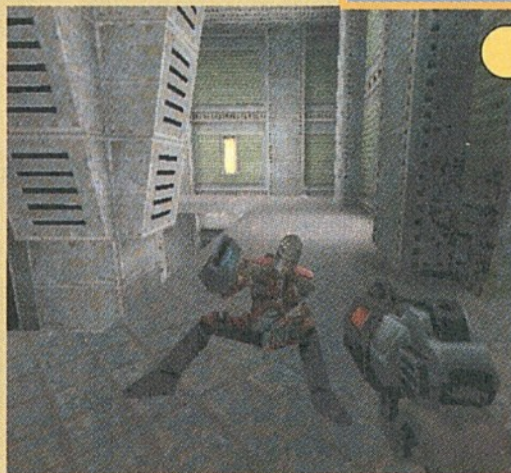
Júpi: Total Annihilation, Incubation, Diablo és Hellfire

Az év legjobb stratégiai játéka a Total Annihilation, szorosan Age of Empire előtt. Az Incubation elnyerte a legtöbb újdonságért és a fantasztikus, új stílusáért járó jutalmat, és kivívta a „de jó lenne még egy rész” különdíjat. A Diablo megkapta tőlem az „idén ezzel játszottam a legtöbbet” díjat. A fájdalomdíjakat a szintén fantasztikus Tomb Raider 2, Dungeon Keeper, Quake 2 és Need 4 Speed 2 kapja. Nálam az év bukása az Xcom3 volt.



Mr. Chaos: Carmageddon, Broken Sword 2, Quake 2

A lista magyarázata egyszerű: ez volt az a három játék, amellyel 1997-ben 1 óránál többet töltöttem el, így bátran állíthatom, hogy tetszett. A Carmageddon világszám, mert túl azon, hogy viszonylag élethű autó-szimulátor, remek akciójáték, s hálóban is feledhetetlen. A BS2 végigjátászása nem szerzett ugyan felhőtlen perceket, mégis kellemes kihívás volt. A Quake 2 pedig – millió hibájával együtt – lenyűgözött, s még most is szívesen bújócskáozom vele.



Pelace: Master of Orion 2, Incubation, X-Wing vs. Tie-Fighter

A körökre osztott stratégiák kedvelőinek nem sok programot hozott ez az év, de néhány gyöngyszem azért született. A fenti két program szerintem magasan kiemelkedik a mezőnyből. Az XW vs TF meg szerintem minden szidalmazás ellenére jó program, igaz, csak hálóban volt igazán élvezetes.



Trau: Steel Panthers 3, Incubation, 688 (I) Hunter/Killer

A Steel Panthers 3 szerintem az év körös stratégiai játéka volt, magasan a legrealisztikusabb – a PG2 ezért

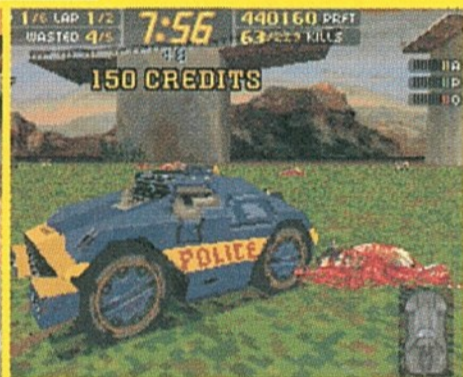
sajnos csak a második helyre szorult. Az Incubation a kiváló játékrendszerrel és grafikával, a 688 (I) pedig a szinte játszhatatlanul magas realisztikája miatt csúcs.



Schuerue: Jedi Knight, M.A.X., Shadows of the Empire

A Jedi Knight-ot nem magyarázom, az egyszerűen a csúcs számomra, mélyen „hívő”

vagyok. A M.A.X. aprólékos grafikájával fogott meg, s a real time stratégiák tengerében nagyon kellemes volt a körökre bontott játékmenet. A SotE szintén nem szorul magyarázatra, elvégre Star Wars az alapja.



Sam. Joe: Master of Orion 2., Simcopter, Carmageddon

Master of Orion 2. mindenkifelett! Jó darabig nem fog lekerülni a kedvenceim listájáról. Az egyik létező legjobb stratégia. A

Simcopter hangulata óriási. Egyedi ez a mentőhelikopter téma, még ha a grafika kissé szögletes is. A Carmageddon pedig a hálózatban, Fox'n'Hound üzemmódban verhetetlen.



Zong: Incubation, Total Annihilation, Myth

Mindig is vonzottak a jövőben játszódó programok, pláne azok, amiket Giger szörnyeihez hasonló szörnyek népesítenek be. Természetesen tagadhatatlan a Total Annihilation sikere is, mely merőben átformálta bennem a real-time stratégiákról alkotott képet. Az év legszebb játéka (hála a 3Dfx közreműködésének) a Myth, amely – mivel még fantasy is – pláne toplistámra való.



Best of PC-X 1997

Amivel a legtöbbet játszottunk:	Carmageddon
Amin a legtöbbet vitakoztunk:	Quake II
Az év hardvere:	3Dfx VooDoo Chip
Legjobb akció:	Tomb Raider 2
Legjobb 3D játék:	Turok
Legjobb kaland:	The Curse of Monkey Island
Legjobb platform:	Oddworld: Abe's Oddysee
Legjobb real time stratégia:	Total Annihilation
Legjobb körökre osztott stratégia:	Incubation
Legjobb „menedzser” stratégia:	Imperialism
Legnagyobb csalódás:	X-Com 3
Legvéresebb játék:	Carmageddon
Legjobb repülőgép szimuláció:	MS Flight Simulator 98
Legjobb autó szimuláció:	Need for Speed 2 Special Edition
Legjobb sportjáték:	NHL '98
Legjobb magyar/magyarított játék:	Imperium Galactica
Legjobb logikai játék:	Flipout
Legjobb flipper:	Pro Pinball: Timeshock

PC-X Top 1997

Játék	Kiadó	Hónap
Toonstruck	Virgin	január
Red Alert	Virgin	január
Heroes of Might & Magic II	New World Computing	január
The Neverhood	Microsoft	január
Diablo	Blizzard	február
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail	Sierra	február
Flipout	Gametek	március
Theme Hospital	Bullfrog	május
Interstate 76	Activision	május
Carmageddon	Sales Curve Interactive	július
X-Com Apocalypse	Microprose	szeptember
Dungeon Keeper	EA Bullfrog	szeptember
688 (I) Hunter/Killer	Electronic Arts	szeptember
Dark Reign	Activision	október
Constructor	Acclaim	október
Dark Earth	Kalisto / Microprose	október
Dark Forces 2: Jedi Knight	Virgin Interactive	november
Incubation	Blue Byte	november
Shadows of the Empire	Virgin Interactive	november
Lands of Lore II: Guardians of Destiny	Virgin Interactive	november
Total Annihilation	GT Interactive	november
Imperialism	Mindscape	november
The Curse of Monkey Island	LucasArts / Virgin	december
Age of Empires	Microsoft	december
Turok - Dinosaur Hunter	Acclaim	december
Panzer General II	Mindscape	december

A Sierra köztudottan a sorozatokat támogató cégek közé tartozik, főleg, ami a kalandjátékokat illeti. Az utóbbi időben azonban mindenki egyre-másra csak ontja a stratégiákat, s a Sierra sem akart kilógni a sorból, ezért elkészítette a – Lords of the Realms II utódjaként is felfogható – Lords of Magic-et.

Ezúttal szerencsére jóval többről van szó, mint egy sima „átrajzolásról” (s meg kell hagyni, az új, high color grafika nagyon pöpec) – a szálak már a kezdetekkor számtalan irányba ágaznak. Nem elég, hogy a fő karakter kasztját (ami lehet harcos, tolvaj vagy varázsló) meg kell határozni, még azt is ki kell választanod, hogy mi felett is akarsz tulajdonképpen uralkodni. A nyolc „szakterület” kombinálva a három kaszttal már kapásból huszonnégy különböző lehetőséget jelent a kezdésre, ami már igencsak a „nem gyenge” kategóriába tartozik. Ha megoldottad ezt a ko-

rántsem könnyű feladatot, vagyis választottál, akkor máris Urak világának valóságos 3D-s vázát látod magad előtt. A szemed elé táruló táj máris érezteti veled előbbi döntésed súlyát, ami birodalmad külsejét is befolyásolja. A tűz országában például mindenfelé éppen kitörni készülő vulkánok tornyosulnak, s a sisterség még „madártávlatból” is jól hallható (na jó, a hangkártya is segített...), míg Chaos birodalmában mindenfelé a szanaszét heverő névjegykártyák, demo CD-k, s a tegnapi pizza maradványai tarkítják a tájat (hehe, nagyon vicces... – Mr. Chaos). Ha nálad valami egészen más látszik (ami csupán a véletlen műve lehet), akkor ne lepődj meg, hanem csodálgasd tovább a felderített területet kihasználva a háromféle nagy-

ságú zoomból következő lehetőségeket.

Jó, jó – merülhet fel a kérdés, de mi a Cyrix processzort keres az a maroknyi ember ott a terep közepén? Nos, a néhány maszát, rózsaszín lófarkokkal, egy kalandozó csoport. A kalandozó nevű ritka állatfajból két típust találtak ki a készítők. Az első a bajnok, vagyis a Champion, ami, mivel nagyon ritka, a fokozottan veszélyeztetett kategóriába



tartozik. Ha meghal, akkor nem lesz, aki irányítsa a csapatokat (melyek az ő vezénylete alatt sokkalta gyorsabban haladnak), értékes mágikus tárgyakat aggasson magára, sőt még a csaták során sem vág majd senki ösvényt az elenség soraiban. Szerencsére, amint a magasabb szinteket tapossa a sok tapasztalatszerzéstől megkopott csizmájában, már kisebb az esélye a halálra. Besorozása, ha kiképzéd, több szekérnyi nyersanyagot emészt fel, míg ha felbéreled, akkor a kezdeti kiadások ugyan kisebbek, de körölként jóval többbe kerül a fenntartása. Hosszú távon tehát mindenképpen a kiképzések érik meg, a zsoldosokat csak vészhelyzet esetén érdemes használni pajzsként a reguláris alakulatok számára.

Nincs ez másként a másik kategória, a „töltelék” esetében sem. A bajnokokhoz hasonlóan ők is bőszen lépkedik a szinteket, de nem rendelkeznek olyan kiváló képességekkel, mint vezéreik. Egy bajnok három alakulatot irányíthat, amelyek mindegyike sértetlen állapotban három katonát tartalmaz. Igazán nem érdemes odafigyelni rájuk (talán a távolból harcolókra), hiszen elkerülhetetlenek a veszteségek egy-egy gigászi közelharc kialakulásakor. A tapasztalati szintek (melyek többek között a támadó és védő érték is befolyásolják) miatt ne aggódj, máshonnan is meg lehet szerezni őket. A kiképzőhelyek kiválóan alkalmasak erre,





minden Lord háromfajta ilyen helyet birtokolhat. Az egyik a varázslótorony, ahol a mágiahasználók kiképzése és a mana, valamint más titokzatos italok készítése folyik. Minden toronyhoz tartozik egy könyvtár is, ahol a fennmaradt ősi könyvekből próbálják meg kibogarászni a múlt pusztító varázslatait a bölcsek. A varázslatok nemcsak támadók és védekezők lehetnek, hanem akár majd a terepet is átformálhatod velük. Habár a két épület szerepe nem ugyanaz, mégis egy épülethozzá tartoznak veszi őket a program, tehát fejleszteni is csak együtt lehet őket. Minden szintlépéskor eggyel több széket szállítanak a könyvtárba (csak tudnám, miből van, hogy ennyi zsetonba kerül...), amire leülve még egy varázsló láthat neki a kutatásnak.

A másik két épület szerepe közel sem ilyen prózai, egyszerűen itt lehet befoltozni a csaták során keletkezett „lyukakat”. A Barrack a gyalogság és a lovasság, míg a Thieves Guild a felderítők és a távolsági fegyverrel rendelkezők támaszpontja. Amikor bármelyik épületbe beviszel egy hőst, megteszed őt a hely kapitányává. Ez azt jelenti, hogy ismereteitől függően változó mennyiségű tapasztalati pontot fog felhalmozni az adott helyen minden egyes körben, ami attól a körtől fogva automatikusan hozzáadódik az újoncok tapasztaltságához. Így akár kapásból a negyedik szintről is indulhatnak az alakulatok. Sajnos a tárolható pontok limitálva vannak, s nagyban függenek a hős és az építmény szintjétől egyaránt. Ha nem találsz elégnek a kiképzőközpontok számát, akkor a megfelelő hőssel újat alapíthatsz a határvidéki városokban. Ezeket nagyjából középen terpeszkedik még egy főváros is, ahol – miután megszabadítottad a nagy templomot a gonosz erőktől – a folyamatosan érkező követőket beoszthatod a különféle nyersanyagok (arany, kristály, hírnév, sör) termelésére. Átváltani is lehet a „kincseket”, de elég gyalázatos rátával. Persze nem csak itt termelnek nyersanyagokat, ha kicsit kalandozol, számtalan aranybányával, sörfőzdével vagy kristálylelőhellyel találkozhatasz. Szintjük elárulja, hogy mennyit fognak majd termelni körönként. Természetesen (miért is legyen egyszerű) soha nem üresek, mindig meg kell harcolni értük a védősereggel, melyek legtöbbször nem tartoznak egyik játékoshoz sem. Mivel évek óta őrzik már a helyet, nem tárgyalnak megadásról.

Ám számtalanszor nem használ a szép szó, s csak egy megoldás marad, a csata. Ez szintén 3D-s, olyan, mint ha a játéktér egyik darabját nagyították volna ki. Ellentétben a játék egyéb részeivel, ez real-time-ban fut, bár a könnyebb kezelhetőség kedvéért bármikor meg lehet állítani (space). Az irányítás jól eltalált, hamar megtanulja az ember. Itt kapnak szerepet a támadó és védő varázslatok, melyeket jobb klikkel a régre kattintva tudsz cserélni. Összesen (a többi típusal együtt) százhatvan darab varázsigével találkozhatasz, melyek elég sokszínűek, de mindenképpen jellemzőek a választott területre. Tehát értelemszerűen ne várj tüzesőt, ha a vizek lordja vagy.

Annak ellenére, hogy egy 233MMX-szel, és Ultra DMA-s merevlemezzel teszteltük, rengeteget töltöget – egy idő után nagyon zavaró. Ettől függetlenül a tesztelés végeztével, sem kerül le kedvenc kis winyómról a program. Ez valószínűleg annak tudható be, hogy rengetegszer újrajátszható a játék. A szemfüles gamer észrevehet némi hasonlóságot a „Heroes...” és ezen remekmű között, de hát ne legyünk telhetetlenek, manapság nem könnyű újat kitalálni. Összefoglalva: a játék rulez, mindenkinek ajánlott.



LORDS OF MAGIC
SIERRA

5

CPU/RAM: P100, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

Itt említeném meg, hogy minden eddigénél sokszínűbb diplomáciai és kereskedelmi lehetőségeket rejt a program. Akár egy egész várost is el lehet cserélni csupán egyetlen varázslatra.



Lassan csitul a Diablo-láz, ideje újrалlobbantani a lángot. A Blizzard nem tudta időre befejezni a Starcraftet (még mindig sehol), bevételeit ellensúlyozandó – s addig is, míg elkészül a Diablo 2 – megjelent egy kiegészítés a Diablohoz, amely **Zong** és **Júpi** mágusok életerejét növelte.

A harcok félelmetes erejű csapást mért egyik ellenfele testére. A varázskard szikrázó ütése nyomán előbukkanó zöldesszürke lé a padlóra folyt, és sikamlóssá tette a régi templom töredezett kövezetét. A mágikusan vibráló, egyébként minden támadást visszaverő páncélba burkolózott hős sérthetetlenségének tudatában vágódott végig a földön. Lehetett nyugodt, hiszen társai majd segítenek. Valóban. Tucatnyi kéken lángoló nyilvessző suhant át a levegőn, mintegy ruhafogassá változtatva

földből előmaterializálódott egy negyvenkettes szintű Gólem, puszta ököllel az íjászmester védelmére kelt, majd darabjaira robbant a ropant támadás alatt. Itt már a mágus sem sokat tehetett, mivel manatartalékait a végsőkig kimerítette. Már mágikus pajzsa is egyre halványabban világított, mikor lágy templomi ének járta át a termet. Az ének átmelegítette és jószággal töltötte meg a velejéig gonosz teremtményeket. Az eddig ütött s vert hőst felsegítették a démonok, leporolgatták vállát, hátát. Az íjász szája sarkából letörölgették a vért, sőt megkínálták egy szál cigivel is. És ekkor, a happyend végére vigyorgó arccal belépett a Pap:

„– Az Úr azt mondá: ha megdobnak kővel, dobd vissza kenyérrel. Vagy ez közmondás? A fene vigye el, sohasem tudom...”

No igen. Az ötödik elem mintájára megjött a Diablo add-on, a negyedik elemmel. Az újdonság a Pap, aki jobb, mint a Duracel. A játék nyuszim szerint is... na jó, vegyük komolyabbra a témát. Számítalan újítás és tök jó dolgot sűrítettek a Hellfire-ba. Az első mindjárt az új karakter.

Mágikusan is jó a gyerek, de igazi eleme a harc. Életerejét elég sokáig lehet tuningolni, s elég jó szorzóval adja ki a végleges értéket, ereje pedig a csillagokat rugdossa. Első meglepetés akkor ért, mikor a kovács megvételre ajánlott egy mágikus gyűrűt és egy amulettet. Ilyen még nem fordult elő velem, sőt saját maga készített varázshot is ott árválkodott a kirakatban. Mindemmellett játék közben normális cuccai voltak, nem pedig a szokásos gyenge kínálat. Persze akadt néhány új név is a listán, de találni is lehet ismeretlen, új páncélok. Második meglepetés a boszorkánynőnél ért, ugyanis földre helyezhető, különböző hatásfokú csapdákat árult, amik rátaposással hozhatók működésbe, és erre tűzzel, kővel vagy villámmal kínálják meg az óvatlant. Szerintem ez inkább a battle.net-en lesz jó poén, én a normál küldetések alatt nem használtam. (Tényleg: játszottál már Interneten? Ha nem, bandukolj el a www.battle.net-re, és mulass jól!)

A városban sétálgatva, vagy inkább rohogatva (ugyanis tényleg van gyors-séta lehetőség) megismerkedtem még a teheneit terelgető farmerral is, aki új küldetésekkel kecsegtetett, persze akkor, ha már bizonyítottam valamit. Ez a valami a katakombák közepéig tartott, mikor feljöttem, a kezembe nyomott egy bombát, ezzel pedig könnyen berobbanthattam a falu déli oldalán található lejáratot. Lent mindenféle gusztustalan bogár, rovar, szellem és gyík tanyázott, a negyedik pálya végére elegendő is lett belőlük, szerencsére a főszörny elpusztításával útlevelet kaptam a következő pályákra. Ez egyébként egy térkép volt, azt írta le, hogy hol nyílik meg a lejárát, ha még volna kedvem kalandozni. Naná, hogy volt. A kripta életem leghátborzongatóbb élményei közé tartozik, egyrészt a zene miatt, másrészt nehezebb szinten kicsit durvábbak az ellenfelek, mint a régebbi küldetésekben. Sose hittem volna, hogy a kővé változtató varázslat (stone curse) ilyen jó és sohasem használtam még ennyi guardian varázslatot sem... A szint vé-



a lovag fölé hajoló démont. A veszteségek láttán az eddig láthatatlanul a háttérben lebegő árnyék csettintésére beindult a mindent elsöprő támadás. Az eddig nyugodt meditációba burkolózott mágus hátrahajtotta kámzsáját és elégedetten felnevetett. Gyorsan útjára indított két tűzgolyót, majd egy tűzhullámot küldött utána. Eredménye annyi lett, hogy egy kicsivel kevesebb láb taposott az elesett harcson. A Démonok éppen elérték az üres puzdráját földre ejtő íjászt, mikor a



DIABLO – HELLFIRE ADD-ON
SIERRA

5

CPU/RAM: P60, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

Árnyékban marad ShadowMaster

A mai, 3Dfx kártya nélkül elképzelhetetlen világban sorra jelennek meg a Voodoo-izasztó alkotások, elsősorban a Psygnosis részéről. A legfrissebb, **Jon** által bemutatott anyag Rodney Matthew azonos nevű fantasy világában játszódik.

A lényeg tömören: a hatalmas, s mellékesen megalomániás Overlord sorra kebelezi be a bolygókat, s rájuk saját fejlesztésű mechanikus élőlényeket telepít. Mindeddig nem nagyon érezte hatását a kolóniák léte, míg egy szép nap ki nem derült, hogy a következő sorszámot a leigázandó bolygók közül a Tiéd kapta. A Különleges Szolgálat azonnal megtette a megfelelőnek tűnő lépést, s Téged – a szabad világok legjobb pilótáját – bízott meg, hogy a már elfoglalt hét planétát felszabadítsd, és ha már úgy is ott vagy, keresd meg az Overlordot, s beszéld le a további bolygógyűjtésről. A Szolgálat a legmodernebb harci járművet bocsátotta rendelkezésedre, majd sok szerencsét kívánt, s ledobott a Silvan bolygóra...

Sacc per kábé így néz ki a háttértörténet. A játék első-személy nézetű 3D-s akció, mely leginkább egy Turok koppintásra emlékeztet, bár hangulata meg sem közelíti azt. A fejlesztők kifejezetten hangsúlyozzák a stuffban előforduló fejtörők lényegességét, de azt hiszem, minden ilyesmi Doom-klón-szerűségben vannak hasonlóan egyszerű, ajtónyitó puzzle-k, így nem is foglalkozom vele részletesen. Mint a fentiekből már kiderült, hét világban, összesen tizenhat pályán kell bizonyítanunk rátermettségünket egy tank-szerű jármű segítségével. Első nekifutásra csak standard fegyverekkel rendelkezel, mint a Pulzus-lézer, vagy a gépfegyver, de a későbbiekben, ha kellő számú „Pod”-ot összegyűjtöttél, lehetőséged lesz például a rakétakilövő, vagy a lángszóró használatára is. Sajnos, aki már megszokta a tizenöt-husz fegyvert egy-egy ilyen lövöldözős játékban, hatalmasat fog csalódni, ugyanis a Shadow Masterben egy adott pillanatban öt halálosztó szerkezetből válogathatunk. Ez igencsak szegényes, ha csak a Turok tizennégy gyíklesőjére emlékezünk.

Az ellenfelek szerintem egész jól sikerültek (bár Júpi és Malachit is látta, s náluk nem aratott sikert), igaz, kicsit furcsállom, hogy szétrobbanásuk során kisebb-nagyobb háromszögekké esnek szét. Az első pályán fellelhető szörnyek megoszlanak a pók-szöcskék, a napraforgók, a sasok és a démon-féleségek között, szóval baromira „eredeti”. Valahogy az irányítás sem az igazi, s bár nem vagyok benne biztos, hogy miként kéne egy holdjárónak működni, meggyőződésem, hogy ennél „felhasználóbarátabban”. Noha a játék támogat-



ja a játékpiacon fellelhető összes irányító-eszközt, legbiztosabb megoldásként a billentyűzetet ajánlom. Minden összevetve, igencsak vegyes érzelmek kavarnak bennem: jópofi a stuff, mert 3Dfx-es, jól néz ki, de túlon túl elkapkodottnak látszik, s mintha az látszana rajta, hogy a Psygnosis nem fordít kellő figyelmet a játékok eredetiségére: engem nem kötött le 2-3 óránál tovább, igaz, mit sem tudok a Rodney Matthew fantasy világról.



SHADOW MASTER
PSYGNOSIS

VEGIGYŰJTÉS

3

CPU/RAM: P120, 16 MB RAM

SYSTEM: Win95

X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS



gén pedig megkapjuk, amire az első részben mindenki áhítozott: az apocalipse könyvet.

Persze ahhoz, hogy eddig elérjünk, rengeteg újdonság vezet. Új ellenségek, felszerelések, tárgyak új tulajdonságokkal (shild fast block, 2x pusztítás a szörnynek – 1x neked). Új varázslatok:

tűzgyűrű, mely tűzből védőfalat von körénk, berserk, amely hatására a szörnyek egymást támadják meg, warp, amivel a szint lejáratahoz teleportálhatjuk magunkat, search, hogy mindent észrevegyünk a földön, lightning wall, immolation, és még egy jó pár hasznos varázslat. Mágikus italok és fiolák között is bővült a választék, mégpedig olajok képében, melyek arra hivatottak, hogy felszerelési tárgyaink tulajdonságait javítsák különböző hatékonysággal. Innentől viszont nincs határ, mert eddig volt egy szint, aminél jobbat nem lehetett sem venni, sem találni. Ha valaki viszont elég sokat játszik, feltornázhathatja cuccainak a tulajdonságát olyanra, amelyet a játékban már nem lehet szerezni. Szívesen vettem volna mondjuk infravision könyvet, vagy valami világító varázslatot, még néhány változatos küldetést (akár ugyanazon a helyszíneken is). Sőt, azt sem értem, hogy mi van akkor, ha a legnagyobb egykezes kardot feltuningolom – tulajdonságai szerint már kétkezes, de még mindig egy kézzel fogom.

Végeredményben a Diablo nem sokat változott, azt viszont csak előnyére. Ez tipikusan az a játék, amit ha lerakok egy fél évre, annak elteltével újra öröm játszani vele. Most, a Hellfire megjelenésével újra végigvittem a harcos és a pap karaktert, és mind a kétszer jól szórakoztam. Még mindig éreztem azt az izgalmat, amit egy „Not Identified” mágikus páncél jelent azonosítás előtt, vagy mikor csata közben halom, hogy egy gyűrű hullott a földre. A hangulatából és élvezhetőségéből mit sem vesztett, nagyon várom a Diablo 2-t.



Game Új STÍLUS SZÜLETIK...

Port

Battlezone

akció/stratégia (előzetes)

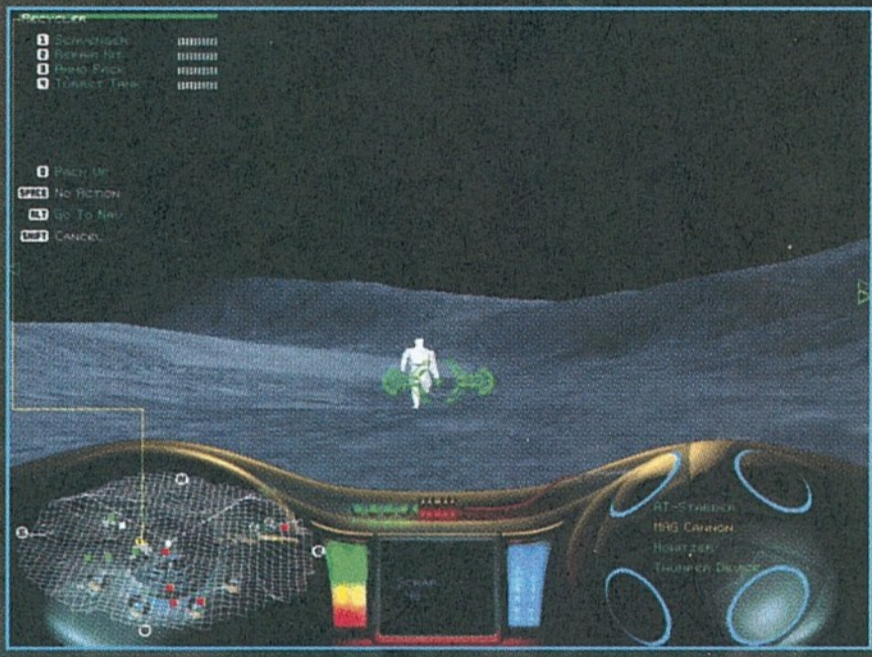
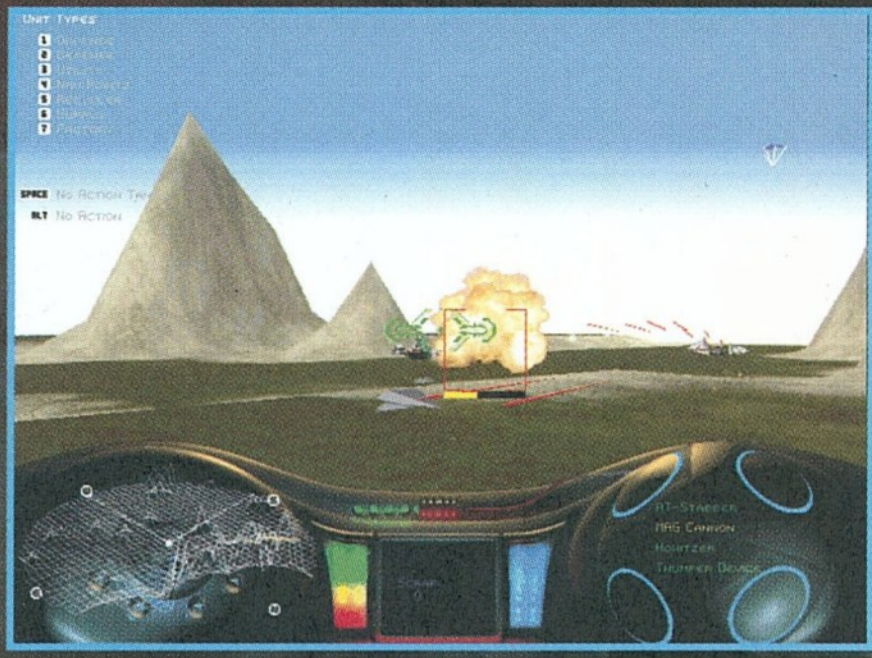
Mi a két legnépszerűbb játéktípus manapság? Nincs is szükség komolyabb közvélemény kutatásra ahhoz, hogy világosan kiderüljön, messze a Total Annihilation-szerű stratégiák és a Quake-hez hasonló 3D akciójátékok viszik a pálmát. Ezen információ birtokában már érthető, miért is született meg az Activision Battlezone-ja. A név ismerősen csenghet, hiszen a nyolcvanas években a cég hasonló című fejlesztése volt az első 3D-s játék a piacon. **Zong és Júpi** okfejtése következik.

Az eredeti Battlezone volt az első 3D-s játék, még valamikor 1980 környékén – ma azonban már nem állja meg a helyét egy

adod ki, hiszen az egész kolónia irányításának számai vadászgépedbe futnak össze. Egyetlen kattintásodra épületek nőnek ki a földből, ágyúk foglalják el helyeiket, vagy harci egységek robognak el melletted ezerrel. Egységeid mozgását, támadását vagy bármilyen akcióját egy áttetsző, 3D radaron követheted figyelemmel (miközben persze „ott vagy” a helyszínen, s hajóddal ide-oda rohangálva parancsokat osztogatsz).

Az energiaforrások a gezírek, ezekre kell a fő épületeket megépíteni, ebből merítik az energiát. A nyersanyag a „hulladék”, ezeket a begyűjtő egységek viszik a megfelelő helyre. Ebből lehet újabb járműveket és épületeket készíteni. A fejlesztések sem hiányozhatnak, éppen ezért minden küldetés alkalmával több irányba is elindulhat a kutatás. Időnként kamerákat lönek le számunkra a műholdakról, hogy jobban átlássuk a terepet, és hamarabb észrevehessük az esetleges támadásokat. Ha esetleg jobban védhető terepen szeretnéd tudni bázisodat, elköltöztetheted az egész kócerájt, de akár a domborzatot is átalakíthatod.

3D-sített akciójáték. Úgy képzeld el az egészet, mintha mondjuk a Red Alertben játszánál stratégiát, ám Descent látószögéből, a hajód kijelzőjén keresztül kíséred figyelemmel a bázisépítést. Mozoghatsz az épületek között, nekik tudsz ütközni, vagy hosszan csodálhatod, ahogy föléd magasodnak. Az utasításokat is innen

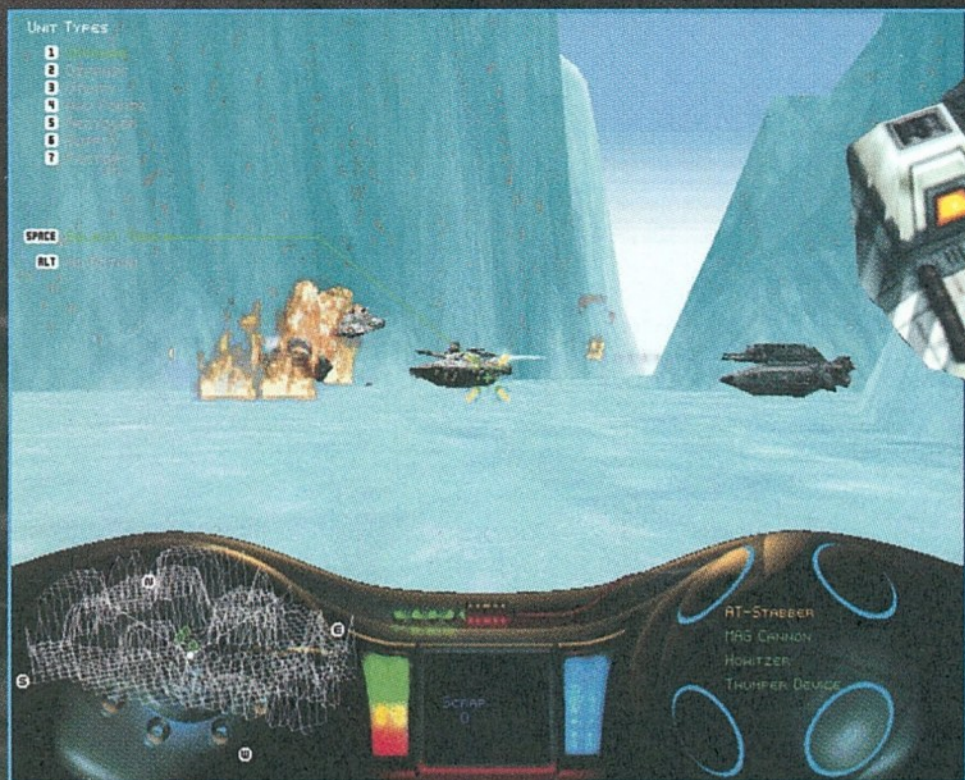


Falat emelhetsz a pusztaság közepén, vagy éppen szakadékokat vájhatasz egy jól irányzott földrengéssel.

A történet gyökereit az ilyen játékokban már-már tradicionálissá vált amerikai-szovjet szembenállás táplálja, mindezt persze még megfűszerezték azzal, hogy helyszínnek a Marsot választották. Érdekesség, hogy a nyolc különféle, marsbéli világ domborzatának elkészítésekor a nemrég Marson járt Pathfinder szolgáltatott adatokat használták fel – a valóságtól elrugaszkodva lesznek persze hófödte és vulkáni tájak, forrongó lávával dúsitva. Alaphelyzetben 18 szint lesz a játékban, de a mellékelt Mission Construction Kit segítségével magad is készíthetsz küldetéseket.

Az ütközeteket távolról is irányíthatod, de akár vállalva is harcolhatsz a többi egységeddel. A fegyverek elég sokszínűek, de ez nem változtat azon a tényen, hogy ha darabokra robban a géped, löttek az egész küldetésnek. Ha megsérült a vezérhajó, esetleg kifogyott a muníció, elég csak parancsba adni, hogy gyártsanak számodra megfelelő utánpótlást. S mindez nem elég: ha megsemmisül a géped, semmi gáz, ha találsz magadnak hasonlót, szaladj oda, s szállj bele – nincs még véged akkor, ha kilövik a hajód.





tett Battle.net-szerű szervere közreműködésével játszhatják majd le (még nem indult be, hiszen a végleges játék leg hamarabb márciusban kerül a boltokba). Ha aktívan részt szeretnél venni a fejlesztésben, akkor nézz el az Activision honlapjára (lásd jobboldalt), ahol hetente

szavazásokat tartanak a játékba kerülő fegyverekről. Bizakodva várjuk a végleges játékot, melyben minden bizonnyal ki fogják javítani az itt fel nem sorolt – bizonyára a betának betudható – hibákat.



Érdekes ebből az új perspektívából figyelemmel kíséreni, vagy akár részt venni bármilyen akcióban. Tulajdonképpen egy új stílus, a First Person Combat Strategy első tagját tisztelhetjük a játékban. A grafika kimondottan szép, nagyon látványosak a csaták, jópofa, ahogy az ágyuk elfoglalják kijelölt pozíciójukat, s felveszik a harcot a betolakodókkal. A mesterséges intelligencia könnyedén elmanőverezgeti az alakulatokat a szoftverrel vagy természetesen akár 3Dfx-szel kicsinosított táj felett (a 3D kártya nem kötelező, Pentium 90 és 16 mega RAM az alapkövetelmény). Az egymás elleni örület a tizenhat játékost is támogató engine biztosítja helyi hálón – nyolcan játszhatnak egy LAN-on belül, vagy össze lehet löni két LAN-t, így nyolcfős csapatok mérkőzhetnek egymás ellen (természetesen modemen keresztül ketten is játszhatnak egymás ellen). Az Internet-függők napi adagjukat az Activision által üzemelte-



JÁTÉK!

Mondj még legalább két játékot, amelyet az Activision fejlesztett Commodore 64-re!

Az első három helyezett Battlezone ajándécsomagot nyer!
(full játék, póló és sapka)

A helyes megfejtéseket a PC-X Magazin szerkesztőségébe küldd:
1537 Budapest, Pf. 386.

A levelezőlapokat legkésőbb február végéig add postára!

Game Port **K**ormányhatalom **H**atalom

akció (leírás)

A Psygnosis nem ül babérjain, sorra ontja a jobbnál jobb játékokat, melyek közül **Jon** most az „újhullám” képviselőjét, a **G-Police-t** mutatja be.

2057: a Föld természeti kincsei, az ásványok kimerülni látszottak az egész bolygón. Egy erre a célra alakított tudóscsoport az űrutatás keretein belül a Földön kívüli nyersanyag-gazdálkodás terveit latolgatja. 2079: adottak a feltételek, hogy egy idegen bolygón, a Callisto nevezetű égitesten megkezdődhessen a bányászat. 2085: a kutatás háborút idéz elő a földiek és a Callisto-t gyarmatosító idegenek között. 2086: egyre na-

gyobb méreteket a háború ölt, s mindaddig ki-egyenlített veszteségekkel döntetlennek látszik, egyik fél sem tud a másik fölé kerekedni. 2087: megsemmisítő csapást mérnek a földiek osztagai az idegenek vezér-űrhajójára, a háború befejeződik. 2089: a gyarmatosított Callisto bolygón négy multinacionális mamutcég városokat alapít. A rend fenntartását a Government Police tagjai végzik, rövidebb nevén: G-Police.

A lényeg a következő: a G-Police alakulatot a négy mega-cég alapította, lévén, hogy semmiféle védelmi erő nem állt rendelkezésükre, s a hatalmat a rendfenntartó erők nagysága határozza meg. Az alakulat a legmodernebb fegyvereket, kommunikációs eszközöket és rengeteg pénzt kap, ennek fejében a csapat tagjai bármikor, bármilyen kimenetelű munkát kész-

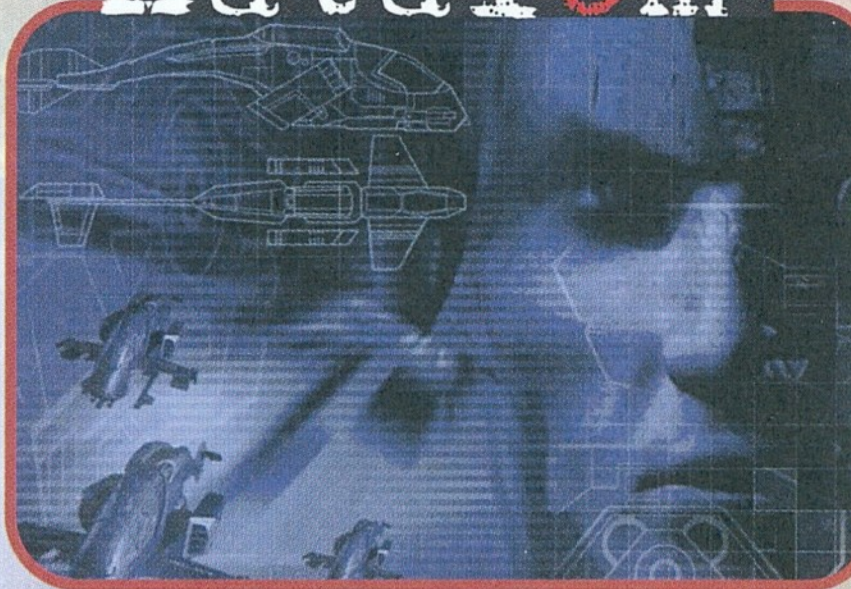
szek végrehajtani. Ennek a csapatnak vagy tagja Te is. A játék hét küldetésből áll, melyek „rendkívül” komplex feladatokból állnak. Példának okáért, a legelső küldetés valahogy így néz ki:

- derítsd fel és ellenőrizd a térségben található tároló ládákat, amelyek illegális tartalommal rendelkeznek, semmisítsd meg

- ellenőrizd az utakon közlekedő teherautók szállítmányát, az illegális eszközöket szállítókat semmisítsd meg

- kísérelj el egy alakulatot a rendeltési helyére, s esetlegesen óvd meg a külső támadásoktól.

Ennyi. Az illegális tartalmú ládákat és teherautókat az ellenséges cég, vagy maffia tagjai komoly védelemmel látták el, így például az első küldetés végrehajtása majdnem egy egész délutánt emésztett fel. Ehhez persze döntő tüzere lenne szükség, ami persze nincs, ezért a kezdeti tíz-husz rakétát és gépfegyvert manő-



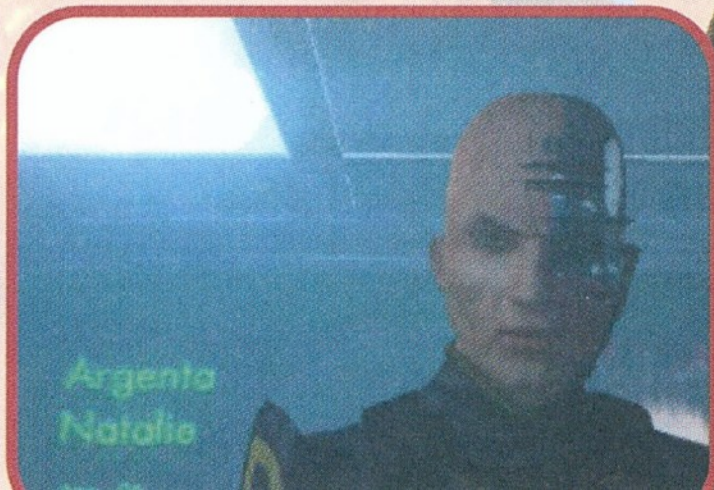
vezési ügyességgel, illetve a későbbiekben társunk (wingman) irányításával kell pótolni. Az irányítás szerencsére nincs túlbonyolítva, s bár a billentyűzeten játszónak mintegy 10-15 gombra kell figyelniük, párpercnyi játék után meg lehet szokni a lebegés magasságának változtatása és a sebesség növelése közti különbséget.

A grafika egyedülálló, s bár csak a standard verzióhoz volt szerencsém (igaz, hogy csak 320x240-es felbontásban futott akadozás-mentesen, élvezhető sebességgel a játék), le kell szögeznem, hogy a fény, illetve a robbanás-effektusok minden eddigi próbálkozást felülmúlnak. A játékmenet is tetszik, egy kupolával védett városban repkedhetünk, kisebb-nagyobb építmények között, miközben fényreklámok villognak jobbra-balra, s különböző járművek mennek ide-oda. Körülbelül úgy néz ki, mintha az Ötödik Elem helyszínére csöppentél volna. A program eddig sohasem látott grafikai megoldásokat használ, de a különlegesen szép látványnak ára van (3Dfx gyorsítókártya, Pentium II-es processzor és 32 mega RAM) – nem kell megijedni, a standard verzió ennél jóval alacsonyabb kategóriájú géppel is megelégszik, a 3Dfx-es kártya sem alapkövetelmény.



G-POLICE
PSYGNOSIS

CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: Win95
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS



Február 1-től amíg a készlet tart: Karácsonyi játékiárúsítás a

DEATHMATCH

klubban!

Tel:267-6880 Tel:267-6880 Tel:267-6880

Minden program beszerzési ár alatt!!!

Ízelítő hihetetlen árainkból:

Tomb Raider 2	11.990 helyett 7.990
FIFA 98	11.990 helyett 8.990
Rebel Assault 2	11.990 helyett 3.990
Quake 2	11.990 helyett 8.990
Worms 2	11.990 helyett 7.990
Dreams to Reality	11.990 helyett 7.990

És még rengeteg játék 5.000,-Ft alatt...

Gyere el és válogass a játéktengerben, biztosan találsz kedvedre való CD-t.

Sőt! Február 10-ig minden vásárlónk negyedéves DEATHMATCH klubtagságit kap ajándékba!!!

Multiplayer PC-s játékklub és szoftver bemutatóterem
1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban Tel: 267-6880



A VIRTUAL WORLD FANTASZTIKUS FEBRUÁRI AJÁNLATA:

Ha **Január 30. és február 10.** között

klubtagsági kártyát váltasz üzleteinkben:

- 6.000,- Ft helyett csupán 3.990,- Ft-ba kerül ez az apró befektetés!!!
- Ajándék CD-t és bonus PC-s magazint kapsz ajándékba a kártya mellé!!!
- Havonta ingyen árlistát és hírlevelet küldünk az újdonságokról!
- Elviheted kedvenc programodat akár egy hétre is kipróbálni!
- 10%-os kedvezményt kapsz minden további vásárláskor!

**Ne habozz, hanem rohanj el legközelebbi
üzletünkbe és minél hamarabb válts
belépőt egy új világba!**

Üzleteink:

Alfa CD 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. üzlet Tel: 06-20 724-717
Újlaki Üzletház I.em. 1036 Bp, Bécsi út 34-36. Tel: 250-5200/122
Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 55. Tel: 316-0186
Újpesti Áruház 1041 Bp, István u. 10. Tel: 169-5155/61

Wing Commander Prophecy

Nem, nem a Fifth Elementről van szó, csak annak a szerencsétlen rókáról, akinek ki tudja, mennyi bőr van még a képén. Szóval a nagy hírű sorozat eljutott az ötödik részhez, immáron szülőatyja nélkül – **Pellus** számol be a változásokról.

Azt hiszem, nem is tudok olyan játékot, amely megérte volna változatlan néven az ötödik kiadást! Nos, ebben mindenképpen egyedülálló a Wing Commander, igaz, némi kiegészítéssel illették nevét. Az utóbbi időben az Origin háza táján beállott változások (nevezetesen Chris Roberts távozása) ellenére sem hagyták abba a sorozatot, sőt komoly javulást ígértek a negyedik részhez képest. Nos, ezzel kapcsolatban vannak fenntartásaim, de kétségtelenül akadnak változások...

A WC sorozatnak (hoppá, talán nem kéne rövidíteni :-)) mindig is az volt a jellemzője, hogy legalább egy korszakkal előrébb járt a hardverigényével, mint a Magyarországon (vagy akár bárhol a világon) megfizethető gépek. Ebből a szempontból a változás tényleg lényeges és pozitív: ez a program viszonylag normális hardveren is fut. Ha 3Dfx kártyánk is van, akkor már egy P133 is elég neki – ez azért már a mai processzorárok mellett eléggé elfogadható! Egyébként látszik rajta, hogy egy 3D-s gyorsítókártya rengeteget számít – egy 225MHz-es gépen sem futott olyan jól a program, mint gyorsítóval, sokkal lassabb gépen...

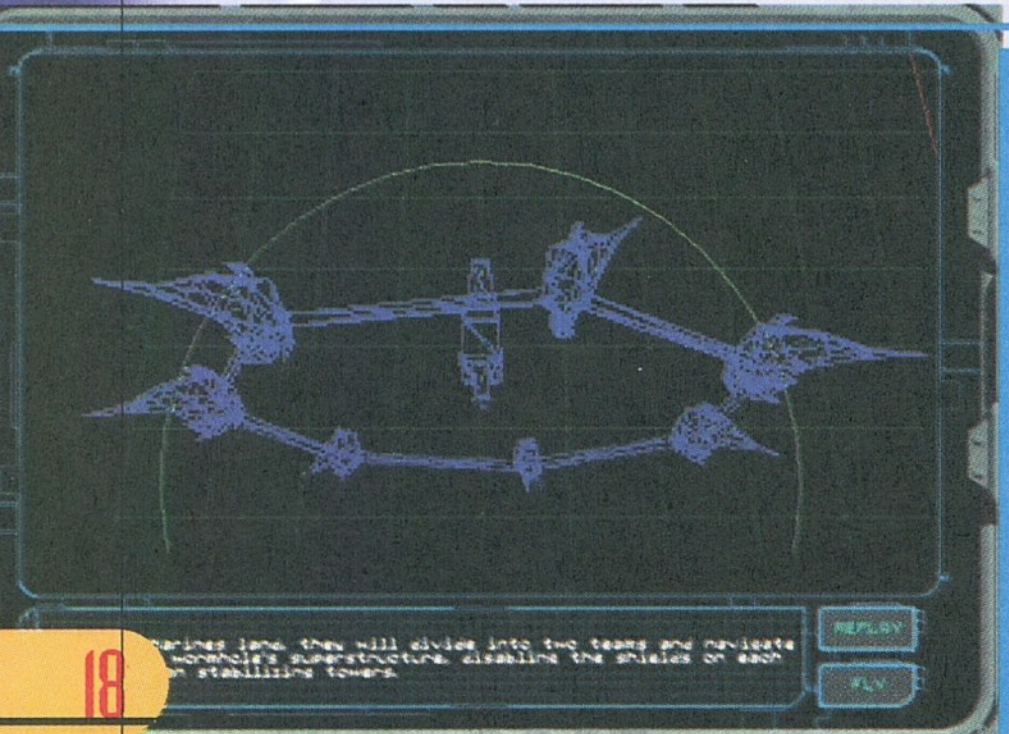
Az előzetes ígéretek közül a legtöbb a sztorival volt kapcsolatos, miszerint az egyes küldetésekben elért teljesítményünk hosszabb távon is kifejti majd hatását. Hmmm... Ebből

– bevallom – nem sokat vettem észre, hacsak annyit nem, hogy nem rúgtak ki azonnal, ha elvesztettem egy küldetést. Szintén sokat halottam a javított mesterséges intelligenciáról – szintén nehéz észrevenni, legalábbis a könnyebb szinteken! A WC4-gyel kapcsolatban már kifejtettem egyszer a véleményemet a sorozat nehézségi szintjeiről, most csak röviden összefoglalom, mert természetesen ebben a részben is ugyanaz a rendszer érvényesül. A két legkönnyebb szint között nem sok különbséget fedeztem fel, gyakorlatilag videonézetessé silányul a játék! A komoly problémák az ACE fokozatnál kezdődnek! Itt ugyanis már kőkeményen rakétáznak az ellenfelek, és mivel általában sokan jönnek ellenünk, ez igencsak komoly nehézséget jelenthet. Arra pedig kíváncsi lennék, ki csinálja meg az utolsó küldetést ilyen (vagy ennél is nehezebb) fokozaton... Természetesen azt ne várja senki, hogy elmondom, mi is a játék sztorija, hiszen pont ez a poén az egészben – és legkönnyebb szinten biztosan végig tudja mindenki csinálni! Ehelyett inkább gyorsan átnézném, mi is az, ami tetszett, és mi nem!

A legnagyobb problémát számomra továbbra is a szimulátor rész kezelése jelentette! Nem tudom, miért nem tudja valaki megnézni az Origin designerei közül a Tie Fighter-t! Egyszerűen nem bírom felfogni, hogyan lehet a célbefogást így elszúrni: mindössze egy gombbal lehet sorba menni a célok között. Nagyon hiányoltam a legközelebbi ellenfél, a minket támadó legközelebbi ellenfél, vagy a

segítséget kérő társunk támadójának befogását. Az meg tényleg röhej, hogy egy nagy ellenfél közelében nekem kell a „T” gombbal keresgélnem a vadászokat, mert az automatikus átkapcsolás nem működött. Emiatt rengetegszer kell az embernek levennie a kezét a joy-ról és a billentyűzeten hosszabb ideig molyolnia – ez pedig sokszor végzetes lehet... Azt meg már meg sem merem jegyezni, hogy mi lett volna, ha a joystick gombjaira én mondhatam volna meg, hogy mi is történjen... A másik dolog, ami borzasztóan nem tetszett, az az autopilot opció megjelenése! Tudniillik sokszor akkor is lehetőségünk van elmenni egy helyszínről, amikor még nem teljesítettünk ott minden feladatot (emiatt volt eset, hogy szépen csinálhattam újra egy küldetést). Ez a probléma már a 4. rész-nél is megvolt, ott is bosszantott – úgy látszik, ezt nem sikerült megoldani.

Számomra kicsit furcsa volt, hogy a beígért sztori-újítások nem terjedtek ki igazán az elágazások számára és főleg hosszúságára! A Wing Commander 4-ben tényleg volt néhány nagyobb (4-5 küldetéses) választási lehetőség is, itt alig akadt elágazás, és azok is hamar visszatértek a fősodrásba. Ebből a szempontból én még visszalépésnek is nevezném ezt a részt a korábbihoz képest. Persze tudom,





hogy nagyon nehéz megcsinálni – rengeteg videó kell és sokat nem is néz meg a játékos! De talán ez némi ösztönzést jelenthetne a többszöri végigjátszásra – ilyen megvalósítás mellett nem hiszem, hogy sokan nekiugranának a játéknak másodszor is.

Végül egy abszolút magánjellegű probléma, de nekem az is furcsa volt, hogy az utolsó küldetésre kimentünk négyen, miközben Commodore Blair, Maniac és Maestro az anyahajón pihengettek – közben annyi ellenfél volt odakint, hogy időnként nem látszottak a csillagok tőlük. Még szép, hogy egy idő után felébredtek és csatlakoztak hozzánk...

Természetesen a felsoroltak ellenére rengeteg minden nagyon jól meg lett oldva a Prophecy-ben, bár ezeket már többnyire a negyedik részben is megcsodálhattuk. A videorészletek továbbra is szuperek (látszik, hogy nem sajnálták a pénzt díszletekre ebben az epizódban sem), gyakorlatilag itt is komplett filmet nézhetünk végig a harmincegy-néhány küldetés során. Csak közismert rosszmájúságom miatt jegyzem meg, hogy valószínűleg azért lett olcsóbb a forgatás, mint az előző részé, mert Mark Hamill most nem főszerepet játszik... Amit viszont külön kiemelnék, az az egyes leforgatott részletek ügyes keverése és vágása! Apró elemek ügyes összevágásával teljesen új videókat raktak össze, ráadásul a szájmozgással sem volt baj, mert ilyenkor éppen nem látszott senki sem közelről. Nekem tetszetek az űrhajók is – főleg az idegeneké! Az pedig, hogy vi-

szonylag gyenge ellenfelek összekapcsolódnak és így tüzelnek, amíg egyiküket ki nem lövjük, szuper ötlet! Főleg, amikor az orrunk előtt próbálnak összeállni, de még épp időben kiirtjuk az egyiket! A nagy űrhajók is sokkal jobban megtervezettek és sokkal jobban érzékelhető a nagyságuk is, a nagy ellenséges cirkáló mellett tényleg elég sokáig lehet repülni. Ha jól meg-gondolom, akkor ez az első játék, ahol azt az érzést, hogy valami ÓRIÁSI – tényleg megadták! Bár még nem volt nálam a Tie Fighter sorozat legújabb üdvöskéje, a Balance of Power, ahol hasonlókat ígérgetnek! Mindenesetre most akkor is ez az egyetlen, számomra.

Továbbra is szuper a zene és az effektek, főleg dolby surround-os rendszeren. Itt bizony jöttek a karosszékem mögül is az űrhajók. Az egyetlen probléma talán az effektek hangerejének arányával volt, sokszor bizony nem hallottam az üzeneteket a robbanások zajától – ami meglepő ugyebár az űrben. Persze ezeket a dolgokat nem kell a fizika törvényei szerint kezelni, mindenesetre azért lehetett volna legalább ilyenkor egy kis halkítást betenni! Ami szintén okos ötlet volt, az a pilótafülke mozgása illetve remegése (ismét az űrben!) a robbanások hatására. Ez

tényleg sokat javított a szimulátor összehatáson, az „érzésen”! Végül ki szeretnék emelni még egy apróságot: a képernyők megtervezése. Nagyon tetszett, hogy még a load/save képernyő is szépen kidolgozott és tényleg „űrhajós” kinézetű! Számomra ezek az apróságok is fontosak, nem rontják el a hangulatot, ha kilépünk a játékból...

Nagyon jó videofilmet kap az ember, ha beruház a Wing Commander sorozat legújabb részébe – egy elég jó szimulátorral körítve. Sajnos továbbra sem tökéletes a kezelés (vagy csak én vagyok nagyon hozzászokva a Tie Fighterhez) és néhány szempontból nem fejlődött annyit a program, amennyit én vártam az előző rész után. Azt nem mondom, hogy rossz játék ez a Wing Commander, de semmi esetre sem olyan meghatározó jelenség, mint mondjuk a III. rész volt, ami tényleg történelmi fordulatot hozott a játékok készítésében. Szolid, megbízható minőségű program, de nem lesz az év játéka. Legalábbis az én szememben nem...



WING COMMANDER PROPHECY
ELECTRONIC ARTS
ECOBIT (TEL.: 351-3078)

4

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

Actua Soccer 2

SPORT (Leírás)

Bármennyire is szeretne volna a Gremlin, valószínűleg sosem sikerült meggyőznie a világot arról, hogy az Actua Soccer jobb az aktuális FIFA-nál. Van egy olyan érzésünk, hogy az Actua 2-vel ezt már meg sem fogja próbálni. Az immáron Actua Sports sorozat tagjaként megjelenő foci fényévnnyire van az EA Sport kisujjmozdításától is – TRF rúgta a bőrt.

Komolyan mondom, el sem tudom képzelni, hogy hogyan jut át ez a program a tesztelőkön, hacsak nem maguk a programozók végzik ezt a munkafázist. És vajon milyen gépeken tesztelték, ahol nekik gond nélkül futott? Hexium Pro 3 Plus-on??? Pentium 200, 48MB RAM, Hercules Dynamite 128, Plector 12/20-as CD-ROM olvasó konfiguráción épp hogy csak tűrhető volt, a grafika pixelhegyekben állt, és a játék akadozott, amikor a kommentátor kinyúlt a CD-hez, hogy beolvassa monológját – természetesen nem lehet kikapcsolni.

Nézzük a grafikát, amelyet – a kor vívmányainak megfelelően, ugye –

10-kamerás rendszerrel”, szintén az életből vettek, zseniálisak! Lehet például kétfajta rézsútos, felülnézeti látószögből játszani, meg egy csomó olyanból, amelynél már csak akkor látszik a kapunk és a védők, ha az ellenfél 10 méterről ráküldte a labdát. Mire nagy nehezen találtam egy tūrhetőt, kiderült, hogy a második félidőben az egész megfordul, és használhatatlanná válik. Végül is megmaradtam annál, amelyik ideoda „forgolódik” attól függően, hogy melyik térfélen folyik a játék; ezzel csak az a baj, hogy néha az ember is becsavarodik, és elfelejti, merre támad.

Az irányítás egész érdekes: ugye a négy nyilat megszoktuk már, ezeken felül további négy gombot kell használnunk. Egyet lö-

vésre, egyet passzolásra, egyet becsúszó szereléshez vagy hosszú indításhoz, és egyet a sprinthez. Na jó, ezt még el tudom viselni. Az általunk irányított játékosok jelölése továbbra is „aktuás”: hol kör, hol háromszög, hol pedig egy négyzet jelenik meg alatta. Nagyon tetszett, hogy a labdaszerzéshez nem kell okvetlenül gombot nyomni, egy jó ütemű keresztezésnél magától szerelt az emberem. Ugyanakkor számtalanszor előfordul a szokásos „elszaladok a labda mellett”, és a roppant bosszantó „éles fordulásnál elhagyom a lab-

dát” effektus. Mindkettőtől agyvérzést kapok. Egyébként a gép olyan sötét, mint a föld, komolyan mondom, talán egyetlen eddigi fociprogramban sem ilyen hülyék a gép által irányított játékosok. Természetesen azokról van szó, akik az én csapatomban vannak: a bambán álldogáló vagy éppen kámforrá váló háttvéd-sor, az egymást akadályozó, hátra sosem látogató csatárok, és a támadást véletlenül sem követő középpályás. A kapus szerencsére mindent megfog, kapura lövésnél valószínűleg RND dönt arról, hogy melyik irányban hagyja el a pályát a labda, esetleg gól legyen. Milyen szerencse, hogy megjelenik a lövéserősség mutató, ha rátehenkedünk a megfelelő gombra,

így biztosan megérezzük, amikor Béla 20 méterről 5 km/h-val hazaad, esetleg az ellenfél 120-szal gólt gurít a hálóba. Agyrém. A 11-es rúgás is katasztrofális: a rúgó játékos a nyilak az ellentétes irányba forgatják (nem is a játékos, a kamerát!), a lövés erőssége megint a nyomva tartás idejétől függ, az iránya pedig a jó istentől. Általában a bal nyillal a kapu jobb sarka felé irányított játékos maximum erővel 80%-ban hatalmas gólt lő, 20%-ban az álló (!) kapus kinyúlva kiüti a labdát. Ismét éljen a realitás!



Ragozzam még? Csapatjátéknak nyoma sincs, pedig a kiválasztott játékos alatti négyzet azt jelzi, hogy a jelenlegi szituációban megérett az idő a passzolásra. Mi sem természetesebb annál, hogy a négyzet a legrosszabbkor tűnik fel, és – nem viccelek – ilyenkor kötelező passzolni, a lövés gombra nem reagál a program! Ja, az is szót érdemel, hogy az ellenfél tud úgy passzolni, hogy átmegy a labda az útjába álló játékoson, mint ha mondjuk, kötenyt kapna. A mérkőzés végét jelző sípszó ezek után megváltásként zengene füleimben, ha éppen nem ígéretes helyzetben törnék kapura, de hiába, a lövés, bár elhagyta a csatár lábát, eltűnik, sőt a csatár is meg az összes játékos, és ahogy fordul a kamera, már látom is őket, ahogy szomorúan ballagnak lefelé a pálya átellenes sarkáról.



milliókért felvett, digitalizált, motion-capture-ölt vektoros játékosok testesítenek meg. Valami ocsmány. Szegények olyan szögletesek, hogy a legvadultabb Quake-szörnyike is hímes tojásnak tűnik mellettük; 3Dfx nélkül pixelhegy, azzal meg elhalványított, összerosott valami, emberre hasonlít a legkevésbé, de – és itt meg kell állnom, hogy mindenkit örvendezésre buzdítsak –, az arcok felismerhetők! Gratulálunk! Éljen a realitás! Érdemes párba állítani a múltkor tesztelt World Footballal, amelyben nem vektoros torzszülöttek, hanem sprite-ok rohagáltak: nagyságrendekkel szebb volt! De ismerkedjünk meg az „egyedi



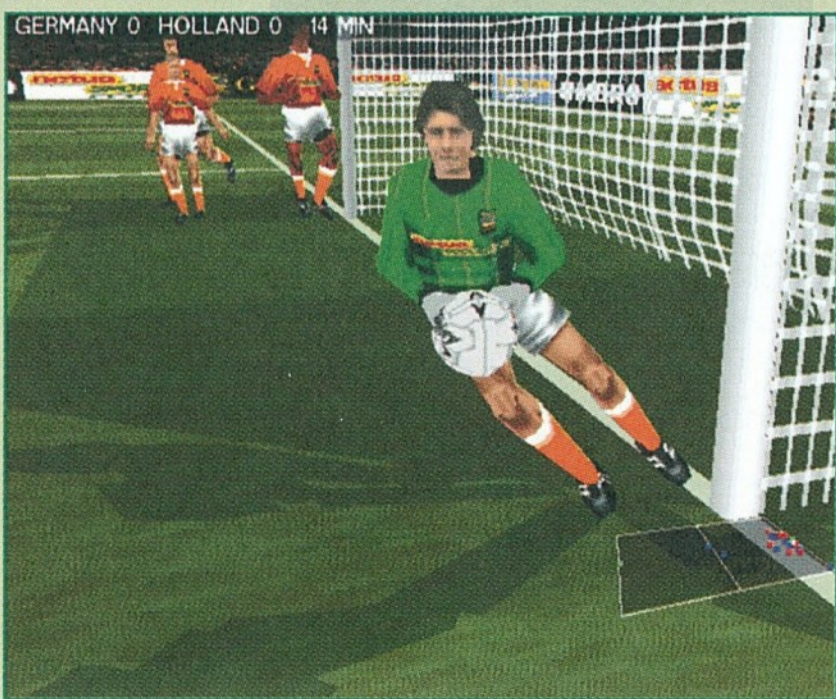
FELFRISÜLT MENEDZSEREK

(Championship Manager, Season 97-98)

Több mint két éve, 1995 decemberében fogtam vállatára az akkor Championship Manager 2 néven futó játékot. Az átfogó tesztelés eredménye nem volt valami rózsás: kicsit eltúlzottnak éreztem a rettenetes adatmennyiséget, inkább volt interaktív enciklopédia, mint focimenedzser.

Az élet persze rám cáfolt, azóta ugyanis az egyik legnépszerűbb FM lett belőle, nyakra-főre adtak ki hozzá kiegészítéseket. Ez a mostani nem az, ez tartalmazza magát a játékot is, csak jól felkészült az idei európai idényből. Választhatunk, hogy az angol, skót, olasz, francia, német, belga vagy a spanyol bajnokságban próbálunk szerencsét, embertelen mennyiségű játékos- és csapatinformációt vonultat fel és használ, ráadásul mindezek át is szerkeszthetők! Nyolcan játszhatják egyszerre, továbbra is a korábban már bemutatott Monopoly-stílusban: először az első játékos intézi el a dolgait, majd a második, és így tovább, míg végül átadják a vezérlést a gépnek, ami percek alatt generálja az eltelt napok, hetek eseményeit. Amiért nekem továbbra sem tetszik, az az adatok összehasonlíthatatlansága; érthetetlen, hogy miért nem

lehet táblázatokba rendezni ezt a bődületes adatmennyiséget (egyetlen játékosnak kb. 30-40 élő és változó adata van!), ami szerintem ebben a formában kezelhetetlen, vagy időmilliomosnak kell lenni ahhoz, hogy az ember csapatról csapatra, játékosról játékosra végigböngéssze, kiirogassa, kiválogassa, meghozza döntéseit, és így végignyomjon egy évadot (képzem, mi van, ha nyolcan játsszák). A játék amúgy sem gördülékeny, egy-egy hét adatai fölött percekig töpreng a gép. A másik húzós pont a meccsek lejátszása, amely továbbra is egy rádióközvetítésben nyilvánul meg. Mindezekről függetlenül bátran ajánlom mindenkinek, aki nagyon mélyre akarja ásni magát az európai fociban, és van sok-sok ideje arra, hogy eljátsszon a gondolattal: mi volna, ha?



A kínálatban szerepel barátságos-, kupa- és ligamérkőzések (bajnokság). Utóbbi azért is figyelemre méltó, mert a program csak válogatott csapatokat ismer, akik köztudottan ritkán játszanak többcsoportos, 30 fordulós, oda-visszavágós bajnokságokat, vagy lemaradtam valamiről? A felhasználói felület katasztrofálisan ronda (oké, nem várhatjuk el mindenkitől, hogy FIFA-minőségű kezelőfelületet tudjon készíteni, de azért ha már Win95 alatt vagyunk, fel lehetne egy-két dolgot használni a lehetőségek közül), ráadásul buta is: elfelejti a beállításokat (beleértve az átdefiniált billentyűket).

Na de vannak pozitívumok is! A magyar válogatott szinte hibátlan: a játékos nevek többnyire megegyeznek, a kommentátorok minden alkalommal apróra törlik a nyelvüket, mikor ki kell mondani őket, és a realitással sincs semmi baj: besorolás szerint a béka hátsó fertálya alatt vagyunk. Tudásunkra jellemző, hogy amikor középkedéshez jutunk, én lepasszolom, de a gép által irányított magyar játékos elszalad a labda elől! Az viszont tényleg pozitívum, hogy góloknál a visszajátszások szépen kidolgozottak: több kamerából megnézhetjük az eseményeket, sőt, néha be is rajzolja a labda útvonalát és ívét, ami külön csemege a helyzetelemzők számára. A meccs végén a gólokat újra megtekinthetjük egyfajta összefoglaló keretében.

Mit mondjak, egyáltalán nem vagyok elragadtatva attól, amerre az Actua és sajnos a FIFA is tart. A játék önmagában nem csódtömeg – még ha a fent leírtaknak ez is a kicsengése –, vannak benne nagyon jó ötletek, de ezeket, kézen fogva a játszhatósággal és az igazi szórakozással, agyonnyomja a sok hiperélethű nézőpont, a sok ultrarealisztikusan mozgó, kockafejű, valakire hasonlítani akaró játékos. A lényeg még mindig a külsőn, és nem a belsőn van.



ACTUA SOCCER 2
GREMLIN

CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

Mah-Jongg

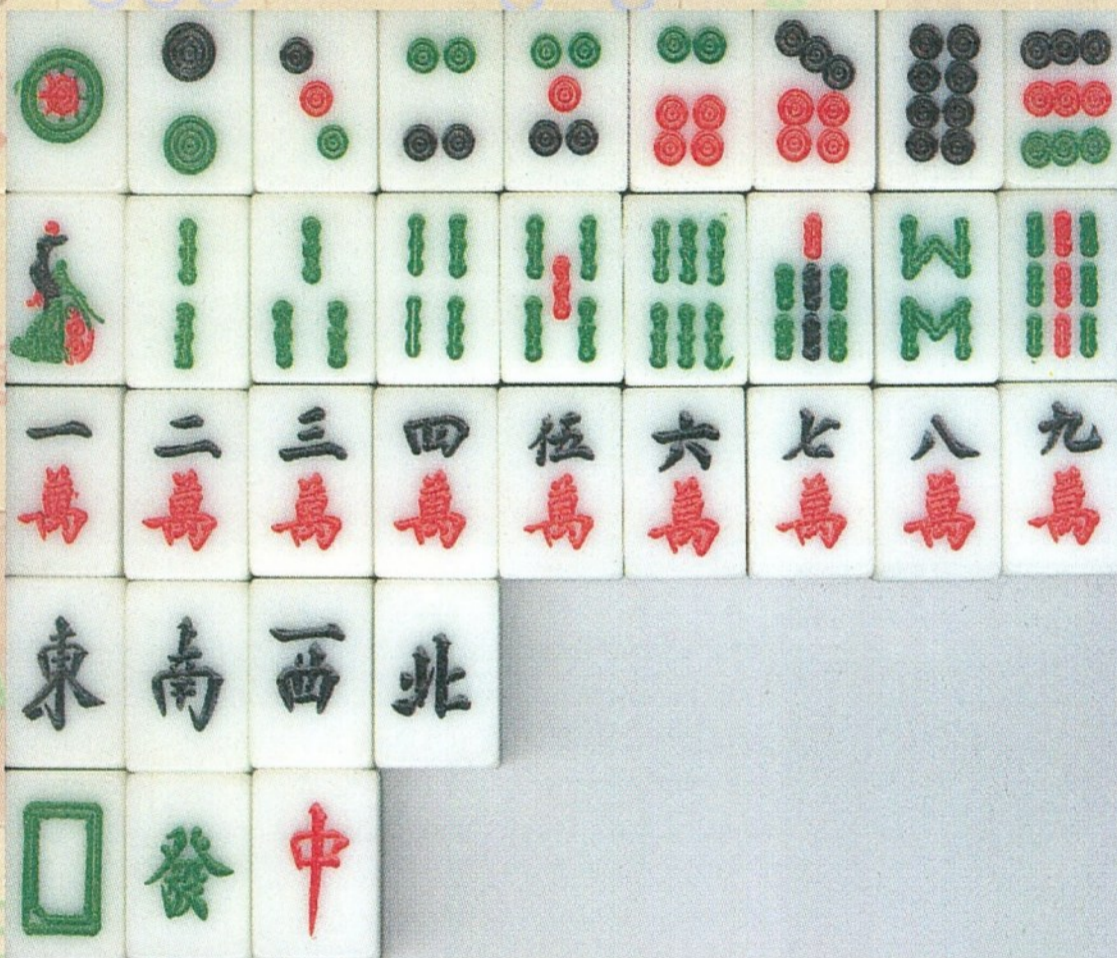
Egyedülálló kezdeményezésnek lehettek tanúi: a GamePort rovat először vesz nagyító alá egy olyan játékot, amely inkább társas, nem pedig számítógépes, bár kétségkívül létezik ilyen átírata is. Az is igaz, hogy ennek a játéknak van egy másik, közismert, pasziánsz jellegű változata, amely viszont inkább való számítógépre, mint asztra. A Mah-Jongg-ról TRF lebbenti fel a fátylat.

Tavalyelőtt karácsonyra kaptunk egy Mah-Jongg készletet. Nagy meglepetésemre kiderült: ezek a színes kövek nemcsak arra való, hogy párosával leszedegessük őket egy kupacból! Régóta tervezem, hogy részletesen bemutatom ezt a remek táblás játékot, amelyet eddigi tapasztalataim alapján viszonylag kevesen ismernek idehaza (vagy csak én ismerem kevés ilyen embert). Abból az alkalomból kerül erre éppen most sor, hogy az Activision, amely egyébként régi elkötelezettje a párleszedegetés témának, megjelentette Shanghai Dynasty című művét, amelyben szerepel e társasjáték változat is.

Még mielőtt bármibe belemennénk, tisztázni kell a nevek körül kialakult miszériát. Ez nem is olyan egyszerű, ugyanis csak a társasjátéknak van vagy egy tucat különböző neve – többek között Mah-Jongg, de ez is legalább hatféleképpen leírva (egyben, külön, egy vagy két g-vel stb.) –, de szerencsére nem hívják sem Shanghai-nak, sem Taipeinek, így ezeket nyugodtan megtarthatjuk a párleszedegetés változatnak. Alapértelmezés szerint mindkettőt ugyanazzal a készlettel játszák, tehát amikor a kövekről és általánosságokról fogok beszélni, akkor Mah-Jongg-ra hivatkozom.

Kezdjük az ismertetést inkább a Shanghai-jal – talán ezt többen is ismerik. Lényege, hogy a gép összekeveri, majd egy bizonyos alakzatba rendezve megjeleníti a köveket, míg a mi feladatunk ezek leszedése, mégpedig párosával. Hogy megértsük, ez mit is jelent, nézzük át, milyen kövekből áll a 144 darabos Mah-Jongg készlet. A

három alapszín – a bambusz, a kör és a karakter – 9-9 kőből áll, és 1-től 9-ig van számozva. Továbbá van a négyfajta szél (kelet, dél, nyugat, észak) és háromfajta sárkány (fehér, zöld, piros). Ezekből mind 4-4 garnitúra áll rendelkezésre, ami összesen 136 kő. Marad további 4-4 kő, ezek a négy évszakot és a négy virágot jelképezik, így jön ki a 144. Az utóbbi két kategó-



ria kivételével egy párt két egyforma kő alkot, míg az évszakok és a virágok tetszőleges párosításban szedhetők le (természetesen évszak csak évszakkal, virág csak virággal). A másik szabály, hogy csak „szabad” köveket vehetünk le a tábláról, azaz amelyeket nem takar felülről másik, és csak az egyikben van, vagy egyik oldalán sincs másik kő (ránézve sokkal egyszerűbb megérteni, megfogalmazni nehezebb). Tulajdonképpen nincs is más megkötés, hozzá is lehet fogni a játékhoz. Majd közben döbben rá az ember, hogy hol van a kutya elásva: például ha két egyforma kő egymás alatt van, és a másik két ugyanilyet már levettük – ez az állás vesztesre van ítélve, és ez bizony már csak a végén derül ki. Ugyanilyenek az (ördögi) körbezárások: ahhoz, hogy leszedhessem „A”-t, előbb le kéne tudnom szednem „B”-t, de ahhoz le kéne tudnom szedni előbb „A”-t – kapufa.

Megpróbáltam egy kicsit utána kavarni, hogy honnan származik a Shanghai típusú játék, ki találta ki vagy fel, de nem igazán jártam sikerrel. Az biztos, hogy az általam látott első verzió 1989-ben az a bizonyos EGA-n futó, akkor gyönyörűnek számító változat volt, amelyet egy Nels Anderson nevű úr követett el. Őt okolhatjuk talán a nevek keveredéséért is, ugyanis nem átalotta Mah-Jongg-nak elkeresztelni művét. Az Activision első változata azonban még régebben, 1986-ban készült. A CD-re összegyűjtöttem néhányat a fellelhető változatok közül.

Ezután lássuk a Mah-Jongg-ot, amelyről azt kell tudni, hogy erősen tradicionális alapokra épülő játék. Ezen azt értem, hogy számos dolgot azért csinálunk úgy ahogy, mert ezt így szokás, s bár ezek nélkül is lehetne játszani, csak éppen elveszítene a szépségét, az értelmét. Úgy gondolom,

jobb előre tisztázni, hogy a Mah-Jongg kitartást és türelmet igényel, nem kimondottan való izgága, türelmetlen embereknek. A játékban igen fontos szerepet kapnak a szelek. Ők jelképezik a négy főkört, amelyre a játék épül, illetve minden játékos egy-egy szelet képvisel az egy körön belül lezajló játszmákban. Az első főkör a keleti szél köre, majd ezt követi a déli, a nyugati és végül az északi szélé. Mivel minden főkörben minden játékos képvisel minden szelet, ezért egy Mah-Jongg parti legalább négy-szer négy, azaz 16 játszmából áll – ennél azonban általában több, de erre majd később visszatérek.

Egy játszma a következő főbb lépésekre bontható: szelek meghatározása, Nagy Fal felépítése, kövek kiosztása, maga a játék, majd a pontok kiszámítása. A szelek meghatározása a játék legelején dobókockákkal történik: aki a legnagyobbat dobja, az képviseli először a keleti szelet, a tőle jobbra ülő a délit, és így tovább a fenti sorrendben. Ezután következik a Nagy Fal építése. A követ színükkel lefelé fordítva jól megkeverjük, majd mindenki húz 36 követ, és továbbra is színükkel lefelé fordítva, kettesével egymásra helyezi őket, így megépítve a saját falát. Ezeket összetolva alakul ki a Nagy Fal. Az osztással folytatjuk következő hónapban. Ha van kérdés, vagy valaki szeretne játszani, írjatok!

Társasjáték ismertető

Nem tudjuk, mi viszi rá az Activisiont, hogy időről időre azzal tisztelje meg a kínai játékkultúrát, hogy egyik legközismertebb darabját egyre szebb formában feldolgozza, de isten tartsa meg jó szokásukat. A két éve kiadott Great Moments után a Dynasty a jelenlegi technológiát felhasználva, újra egy keretbe foglalja össze a Shanghai számos típusát – és most először TRF kedvencét, a Mah-Jonggot is!

A történet 1986-ban kezdődött a Shanghai-jal – eredetileg Macintoshra, majd a 8 bites, otthoni gépekre írták meg – ezt követte a 1990-ben a Shanghai II: The

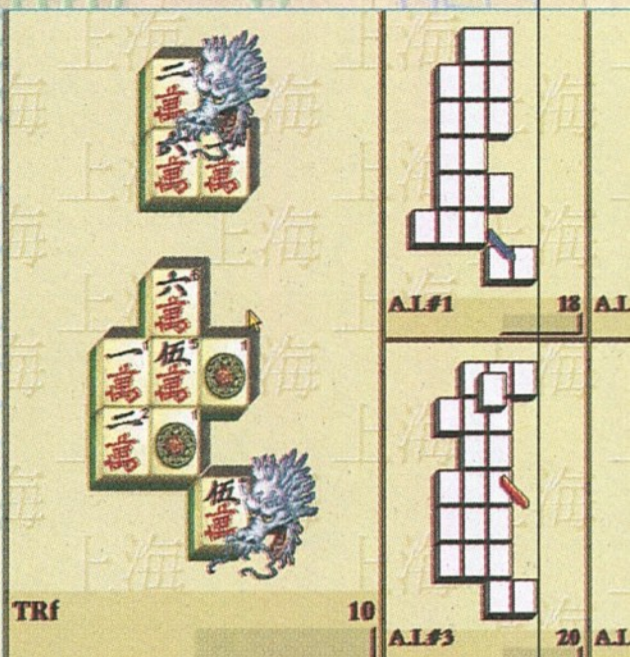
gosabb képekkel, és hanggal támogatott segítségével. A Tournament igazi kihívás a pasziánszmesztereknek: 40 pályán kell keresztül küzdenünk magunkat, méghozzá minél rövidebb idő alatt. Egyetlen könnyítés, csalás sem használható. 2-Player módban két játékos küzdhet ugyanazon „kőomlason” kétfajta módon. Játshatnak a legtöbb leszedett kőre, ilyenkor felváltva jönnek, a gondolkodási idő 30 másodperc, az nyer, aki több

párt talál. A másik esetben játszhatnak legrövidebb időre, ekkor is felváltva jönnek, de nincs gondolkodási idő, illetve nyilván az nyer, aki kevesebb időt használ fel. Az egyik legjobb típus, maga a Dynasty. Itt is többen játszanak egyszerre, a lényeg, hogy mindenkinek nekiesik 72 köves kupacának (egyforma mindenkinek), és megpróbálja minél gyorsabban lebontani. A kupacban található jokerkövekkel megtérfálhatjuk az ellenfeleinket, esetenként azonban magunkat. Olyanra kell gondolni, mint a kővek megkeverése, más formációba rakása, az egér mozgatásának megfordítása, az utolsó leszedett 3 pár visszarakása, vagy a kupac megfordítása színével lefelé. Ha a gép ellen játszunk, három szinten állíthatjuk az intelligenciáját; az első

fokozaton simán meg lehet verni, de a középsőn már igazán oda kell figyelni, ha lépést akarunk tartani vele. Szintén szellemes a Pandemonium, ahol szintén öten esünk

nek egy-egy táblának, és ismét a többieket megelőzve kell párokat találni. Ha a pár mindkét tagját mi jelöljük ki, az 2 pont, ha csak az egyiket, az csak egy, de ez jó módszer arra, hogy elhappoljuk a másik elől a pontokat! És végül itt a Mah-Jongg, ami végül is nem a párleszedés egyik fajtája, hanem egy teljesen különálló játék. A Dynasty-féle változat a kínai és egy ún. nyugati szabály szerint tud játszani, és ezeken belül ismer még különböző lehetőségeket.

A mindezekhez tartozó körítés nagyon igényes: választhatunk számtalan



TRf

10

AL#3

20 AL



Dragon's

Eye, ami már PC-re készült. 1996-ban, kihasználva a Win95 adta lehetőségeket, napvilágot látott a Shanghai: Great Moments. Nos, azóta csak annyi történt, hogy előtérbe került az Internet és a hálózatos játékok, erre válaszol most a cég a Shanghai Dynasty-val.

A korábbi szokásoknak megfelelően most is többfajta játékban próbálhatjuk ki szerencsénket és koncentráció képességünket. A Classic Shanghai a szokásos párleszedgetős játék, amelyet a megszámlálhatatlan formáció tesz mindig egyedivé. A program ezeket nehézségi fokozat szerint külön menüpontokba sorolja, de ha ez nem volna elég, készítenünk saját elrendezéseket is! A Kids ugyanez egyszerűbb változata, részben kevesebb kővel, barátság-



Click here for extra help.

mintából, szépek az összekötő animációk, a hosszabb játékokat el lehet menteni, a program nyilvántartja a legjobb eredményeket – szinte semmilyen kifogás nem merülhet fel vele szemben. Talán csak a kissé nehézkes működés (komótosan pakolgatja az ablakokat, sokat tölt), ami egy kicsit zavaró, érthetetlen. A rendelkezésünkre álló tesztverzió Helpjéből hiányzik még egy-két dolog, remélhetőleg pótolják majd a véglegesben, de a kézikönyv jól kidolgozott, érthető, és nem utolsó sorban szép, képekben gazdag magyarázatokat tartalmaz.

SHANGHAI DYNASTY
ACTIVISION

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



Game Az egyensúly helyreállít

Port Balance of Power

szimulátor (leírás)

Azt hiszem, nem árulunk el nagy titkot avval, hogy **Pellus** az X-wing óta megszallottja a sorozatnak és az ilyen típusú szimulátoroknak! Az X-winget, a Tie Fightert, az X-wing vs. Tie Fightert és most a Balance of Power nemcsak a Star Wars embléma tette nagygyá, hanem ténylegesen a legjobb szimulátorok közé tartoznak. A világ kicsit csalódott ugyan az X-wing vs. Tie Fighter esetében a magányos küldetések hiánya miatt – de pontosan ezt a hibát orvosolja most a Balance of Power!

A kiegészítés küldetés CD, így akinek nincs meg az eredeti játék, az ne is kísérletezzon a futtatásával (ez egyébként nagy betűkkel rajta is van a dobozán). Minden indítás előtt kéri az eredeti X-wing vs. Tie Fighter CD-t, és tulajdonképpen erről fut is – az animációkat kivéve. Sajnos ezek az utóbbi időben megszokott „minden második sort kihagyjuk” típusúak, ami nézés közben nem túl zavaró, de a képlópást kvázi értelmetlenné teszi... Evvel szemben a játék elég szép önmagában is!

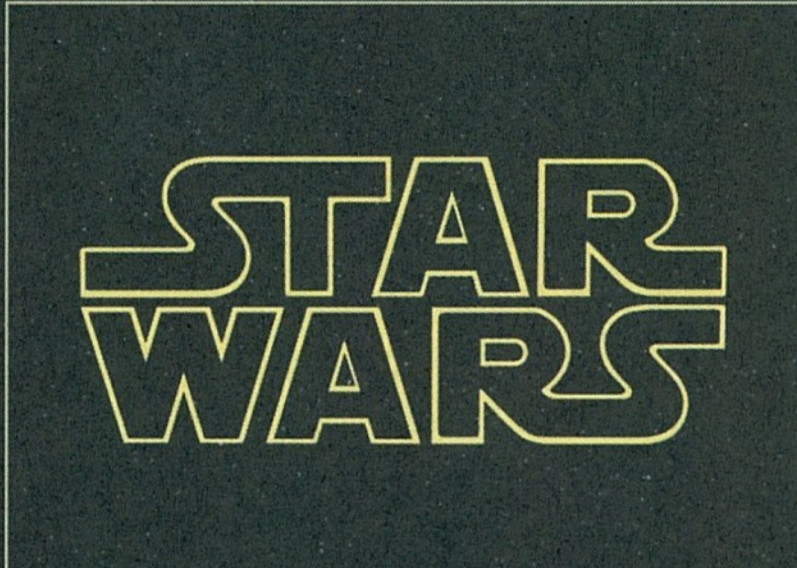
Nézzük most szépen végig, mit is kapunk evvel a CD-vel! Egy csatát, két új melée küldetéstípust, de ami a legfontosabb, két kampányt! Illetve egyet, de az mindkét oldallal végigjátszható. Természetesen új hajótípusok is vannak: a lázadók oldalán bevetésre kerül a B-wing, míg a birodalmiaknál a Szuper Csillagromboló! Egy melée-ben azonnal kipróbálhatjuk milyen erős... Hát nagyon... Sajnos továbbra sincs Tie Defender és Missile Gunboat! Avval egyetértek, hogy a Missile Gunboat iszonyú durva: 80 advanced missile-t lehet bepakolni, kinek van esélye ellene? Bár ha egyszer a közelébe férköztem, akkor már leszedhető lenne... Mindenesetre a Tie

Defendert is megnézném egy A-wing ablakából (két wingmannel az oldalamon)! Ezenkívül néhány újabb nagy hajó is megjelent még: egy lencseszerű, közepes méretű szállítóhajó (a fene tudja mi a pontos neve!), amivel a lázadók menekültek a Hoth-ról, valamint egy gravitációs generátorokkal felszerelt lázadó Loronar cirkáló – ehhez még nem volt szerencsém, de láttam a Database-ben. Szóval van elég újdonság...

Az azonban nem változott, hogy továbbra is dominál a játék hálózati jellege, legalábbis olyan szinten, hogy Hard fokozaton elég reménytelen egyedül nekivágni a küldetéseknek (van olyan, ami Medium szinten is elég nehéz!). Elolvastam, hogy mit is jelent a legnehezebb szint: a mi oldalunkon állók tiszta hülyék, a túloldal csupa szuper pilóta (he-he, ennek ellenére elég jól taroltam), a csatahajók pajzsa töltődik (végre!) és az egyes ellenséges támadóhullámok is erősebbek. Ez a gyakorlatban azt jelentette, hogy Jedi Master Pellus (Darth Vader fő konkurenciája) lényegében egyedül küzdött a gonosz lázadókkal, a többieket meg letarolták. Amikor ez bekövetkezett, akkor mindenki Pellus bácsi (a címet most elhagyom, mert közismerten szerény vagyok) ellen fordult és rövid, de ádáz csata után elhalálozott ő is. Egy pajzsos Interceptorral 4-8 A-Winget még megállítok, de azért nekem is vannak korlátaim – főleg, ha az ellenfelek tá-

volról rakétáznak. Ilyenkor nagyot csaptam az asztalra és azt kívántam, bárcsak még egy-két emberi játékos is lenne az én oldalamon, akik mondjuk tudnak is valamit. (Nem mondtam volna? A kampányok természetesen hálózatban is játszhatók! YEAH!) Az a legnagyobb baj, hogy egyszerre nem tudok több helyen lenni, és hiába irányítom a wingman-eket, azért ők nem az igaziak! Tényleg nem rosszak a gépi pilóták, de egy profi emberrel azért nem érnek fel... Egyébként nem kell megijedni a kezeléstől, ha valaki már látott szimulátort, elég hamar elboldogul majd hálózatban.

Természetesen a Balance of Power már teljes mértékben támogatja a 3D gyorsítókártyákat, vagy legalábbis azok jó



Craft Database

TIE Advanced (T/A)

Designation: Starfighter
 Manufacturer: Sienar Fleet Systems
 In Use By: Empire
 Special Characteristics:
 Space superiority fighter. Excellent multi-role craft derived from Lord Darth Vader's TIE Advanced x1 Prototype. It is extremely deadly.

Speed: 133 MGLT
 Acceleration: 16 MGLT/second
 Maneuverability Rating: 104 DPF
 Lasers: Quad Lasers
 Std. Combat Warhead Load: 8
 Shield rating: 40 SBD
 Hull rating: 14 RU



Craft Fly Solo Host Game Join Game Config Exit

Pilot Rating Jedi Master Pellus
 Jedi Master

Pilot Roster
 Pellus

Jedi Top Ace
 Ace Veteran
 Officer Cadet

Delete Pilot

Jedi Master Pellus v. 2.0

Craft Database

Super Star Destroyer (SSD)

Designation: Starship
 Manufacturer: Kuat Drive Yards
 In Use By: Empire

Special Characteristics

Super heavy starship. Each one is the equivalent of an entire fleet of Imperial class Star Destroyers. It carries twelve starfighter squadrons and up to 80 other craft.

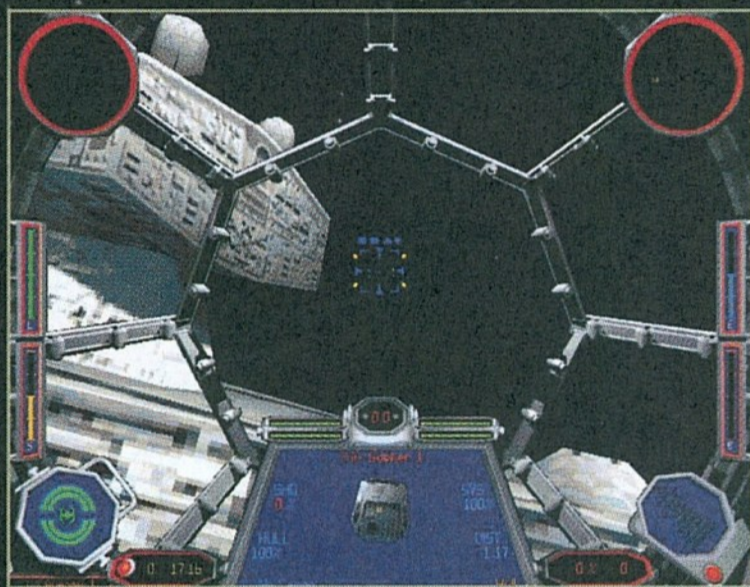
Size: 8,0 km
 Crew: 279,144, gunners: 1,590, troops: 38,000
 Shield rating: 96000 SBD
 Hull rating: 45712 RU



részét! Az Xwing vs. Tie Fighter a régi P120-omon is elég jól futott, a mostani gépen pedig 3D kártya nélkül is rezzenés nélkül ment. Csak akkor volt egy kis szünet, ha a CD-hez kellett fordulni és nem talált valamit azonnal, de ez szerencsére elég ritka esemény volt. Szóval a grafikával nem lesz probléma sem sebességben, sem minőségben! A zenéről pedig mit is írhatnék? CD-ről szól, ugyanaz, mint az X-wing vs. Tie Fighter-é volt és szuper! Általában egy idő után ki szoktam kapcsolni a zenét a programokból, mert idegesít, és nem tudok koncentrálni – de itt ilyesmiről szó sem lehet!

Végül a játszhatóság! Nos, már az eddigiekben is észrevehettétek, hogy kissé elfogult vagyok, de ezúttal a másik, vagyis pozitív irányban! Igen, ez a sorozat mindig is a szívem

csücske volt, de azért nem állom meg, hogy néhány apró fricskát ne adjak a LucasArts-nak! Szóval azért itt is vannak problémák – elsősorban a küldetések tervezésénél! Ugyanis nagyon szép, hogy bármelyik csoportban repülhetek, de sajnos a feladatok egy részét a többiek egyszerűen nem csinálják meg! Konkrétan a felderítésre gondolok: akármelyik csoportba osztottam be magam, az inspekción mindig az én gondom maradt... A probléma úgy merült fel, hogy a lázadók mindig kinyírták az



Interdictorunkat, ezért beosztottam magamat az azt védő csoportba és vártam, hogy a többiek (a támadócsoport) majd szépen felderítik és kinyírják a lázadók konvoját. Hát, egy frászt! A Bomberek nem csináltak semmit, a pajzsos Interceptorok is keringtek szépen (az ellenséges vadászatot már kinyírták) és vártak, míg én a pajzs nélküli Tie Fighteremmel felderítem nekik a nagyobb ellenséges hajókat – ami ugyebár az Interceptorok feladata lett volna. Mondanom sem kell az eredményt... Ez a hiba azért eléggé elkészerített, ugyanis éppen azért nem jött ki ez a mission disk korábban, hogy rendesen elkészíthessék, és erre ilyen durva bug marad benne! Azt hiszem, még alszom rá egyet, de lehet, hogy írok egy e-mailt a LucasArts-nak az ügyről (azóta még egy csúnya hibát találtam, de ezt le se írom, mert csak még idegesebb leszek).

Mindent összevetve azonban szupernek tartom a programot! Az X-wing vs. Tie Fighter legnagyobb hibája az volt, hogy az egyedi játékosokra nem gondoltak (ezt nemcsak én mondtam, eléggé elterjedt nézet

volt szerte a világban) – ez a probléma most megoldódott. Persze rosszul gondolhatják egyének még hóböröghetnek, hogy most külön kell fizetni egy data diskért, aminek benne kellett volna lennie a játékban. Lényegében igazuk van, de hát ilyen az élet és a piaccgazdaság, így lehet sok pénzt csinálni. Nem tudom, mibe kerül a Balance of Power, remélem olcsóbb lesz, mint az eredeti játék volt.



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 ##

Március közepétől 200nm-es új üzletünkben várjuk régi és új vásárlóinkat.

(Cím: XIV. Szugló u. 83-85

Nagy Lajos kir. útja és Szugló u. sarok)

Szuper árak!

Alkatrészek raktárról,
 tetszőleges konfigurációk
 néhány órán belül!

Netto árak, 1év garanciával

konfigurációk 1+2 év garanciával!

BALANCE OF POWER KIEGÉSZÍTÉS
 LUCASARTS
 ECOBIT (TEL.: 351-3078)

5
 PC-X TOP

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
 SYSTEM: WIN95, DIRECTX
 X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS, JOY NEM ÁRT

Game Kiásták Csatabárdot

Port

Longbow 2

Az első olyan helikopter-szimulátor, amelyet csak joystickkal, abból is a „sokgombosabbik” változattal lehet játszani. Emellett Trau szerint a legszebb a piacon lévők közül.

A helikopter-szimulátorok piaca sokkal kisebbnek mondható, mint más levegőbeli attrakciónak. Valahogy nem örvendenek akkora népszerűségnek – talán a sokkal nehezebb vezethetőség miatt. Ha így nézzük a Longbow 2-t, akkor megfelel

az elvárásoknak. Azaz, ha akarom, és az Expert repülési modellt választom, akkor igencsak megziszt egy szimpla navigációs repülés, nem is beszélve mondjuk a terepkövetésről. Ha alacsonyabbra teszik a mércét (és a nehézségi fokozatot), szélesebb néptömegek küzdhetnek sikerrel az iráni harckocsik ellen. Ha azonban valaki oly merész, hogy tényleg az Expert fokozatot választotta, akkor első lépése a repülőiskolába, azaz a Basic Flight Training helységébe vezessen. Ha sikeresen teljesítette az alapfokot, jöhet a típusfüggő átképzés (UH-60 Blackhawk, OH-58D Kiowa Warrior, AH-64A/D Apache). A tanultakat kamatoztatva talán több sikerrel lehet a harcmezők feletti túlélésre spekulálni.

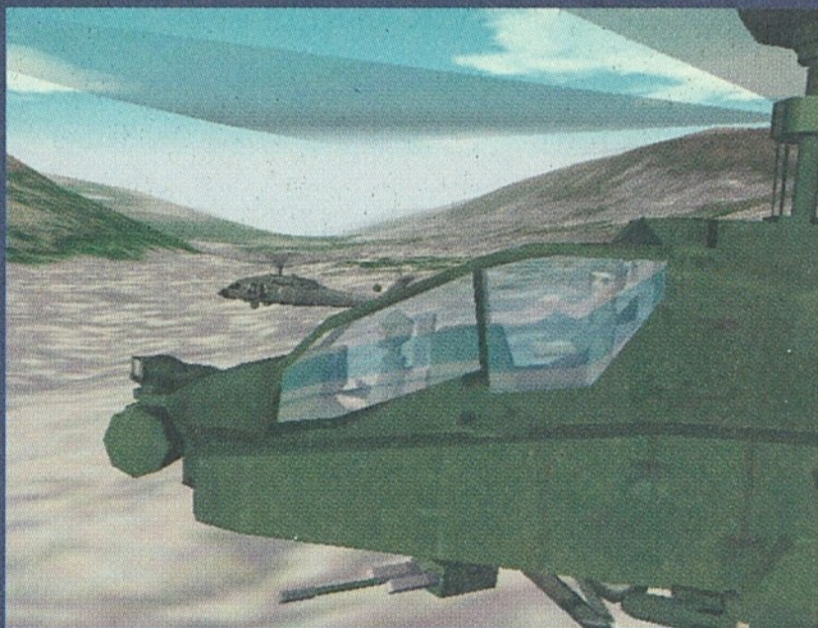
Most pedig a hozsánna-részleg jelentkezik (természetesen 3Dfx kártyá-

val nézegettem a programot): én még ilyen szép szimulátort még életemben nem láttam! Maga az intro is az általam látottak legszebbike, és még élvezhető is a története. A robbanások és a fénycsóvák ugyanolyan szintűek, mint a Quake II-ben, például a Hellfire indításakor a hegyen (amely mögött lapulok, hátha nem vesznek észre) szintén végigfut a fény, ahogy a rakétamotor kiég. A gépágyúsorozatok neonzöld szaggatott csikjai körbenyaldossák a T-72M harckocsit, majd robbanás, és a leszakadt torony a löveggel együtt cigánykerekezik a pofás tűzgömb felett... Csodálatos, fantasztikus, gyönyörű. Csak a látvány miatt is érdemes küzdeni a bevetésekkel. Mert nem lesz könnyű a harc, az biztos.

Válogatott légvédelmi egységek és veszélyek várnak az ifjú pilótára. Bizony, nem mindig a totális pusztítás a cél, hanem sokszor csak egy-egy korlátozott csapás, egy felderítés, a szállítóhelikopterek kísérése. A cselekedeteink kihatnak a játék későbbi történéseire, azaz egy esetlegesen nem, vagy rosszul megoldott bevetés később még gondot okozhat. Szóval, elsőnek gyérünk végrehajtani a feladatot, majd vissza a FARP-ra (amolyan utántöltő állomás), feltölteni a gépet, és vissza, de most már csak saját számlára. Ne feledd, egy kilőtt harckocsi vagy légvédelmi üteg sok pontot ér, amiből kitüntetés és előléptetés lehet! Persze, ha csak felderítés volt a feladat, akkor nem ajánlott lövöldözni. Mielőtt nekiesnél a fő célpontjaidnak (mely lehet egy tüzérségi üteg, egy zászlóalj harckocsi, egy légvédelmi csoportosítás vagy akár egy repülőtér), igencsak ajánlatos eliminálni a légvédelmi eszközöket, lehetőleg Hellfire rakétákkal, messziről. Ha nem teszed ezt, villámgyorsan elcsodálkoshatsz, hogy a kedves irániak milyen gyorsan képesek mintegy 15-20 rakétát indítani. Ezt a csodál-

kozást általában a rezignált újrakezdés követi, mert nincs az a védelmi rendszer, ami ennyi rakétát ki tud védeni egy időben. A legnagyobb repülési magasságod ne legyen több, mint 60 láb (talajturkáló üzemmód), így később vesznek észre, és a radarok sem fognak be. Persze így te is olyan közel mehetsz az ellenséghez, hogy gyakorlatilag szájba lövöd a 30 mm-es gépágyúval.

Csodálatosan szép és csodálatosan nehéz ez a szimulátor, de azt hiszem, hogy nem csak a hozzám hasonló megszállottnak szerez sok örömet majd.



LONGBOW 2
ELECTRONIC ARTS
ECOBIT (TEL.: 351-3078)

5
PC-X TOP

CPU/RAM: P133, 16 MB RAM
SYSTEM: Win95
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

Game Port A tettes visszatér

F-22 Raptor



Valamikor, az ősidőkben, Win95-ön innen és C64-en túl, volt egy játék, Raptor nevű. Klasszisanak számított, kis repülőgéppel kellett a gaz ellent aprítani. AZ nem volt rossz. No de EZ... Trau elmondja, miért.

pedig lelkes voltam, szemem csillogott. Nem mintha ritkaság lenne egy F-22-es szimulátor, de elég régen járt nálam ilyenféle program. Szóval ifjú voltam, gyánútlan és bohó, ezért gyorsan felraktam a Club egyik (bizony, több ilyen is van!) 17 inches monitorral rendelkező erőművére, majd belevetettem magam a légi harcokba. Az intro gyönyörű, utoljára a jó öreg Apache Longbow-nál láttam ilyen szépet. Azt mondjuk nem igazán értem, hogy a gaz oroszok miért három Szu-32FN bombázógéppel támadnak, de sebaj. A bajba került F-15-ös géppárat persze egy F-22-es rántja ki a szószból, három rakétaindítással tripla légi győzelmet elérve. Az amerikai csúcstechnika, ugye...

A kézikönyv szerint a Novalogic szinte mindenkivel felvette a kapcsolatot, aki F-22 ügyben illetékes. Köztük persze a Lockheed Martin Skunk Works teleppel, az USAF-al és személyesen Paul Metz-el, aki a vezető tesztpilótája volt az YF-22/F-22 prog-

ramnak. A lista meglehetősen előkelő, jó társaságba keveredett. Az apuka az F-22 Lightning II nevet viselte, a generációváltás a 3Dfx formájában valósul meg. Persze a repülési modellen is finomítottak, például belevették a két dimenziós (fel-le 20 fok) hajtómű-kiömlőt, amely szinte hihetetlen mozgékonyt kölcsonoznak a gépnek. Arról nem is beszélve, hogy igen nehéz átejteni a repülőgépet.

A gondjaim inkább a játékmenettel vannak. Nem is az zavar, hogy már az ezredik rókabőrt hántják le erről a repgégről, ráadásul ez a szimulátor alig különbözik a NovaLogic előzőjétől, de akadnak érdekes dolgok (és akkor még meglehetősen visszafogott voltam), amelyek nehezítik a repülést, s szinte élvezhetlenné teszik a játékot. Ami talán a legjobban hiányzott, az a magasságmérő.

Így van, ahogy mondom. A kézikönyv tüzetes átvizsgálása után sem találtam lehetőséget a radar-magasságmérő előcsalogatására. Magassági adatokkal egy barometrikus műszer, illetve a rémült „pull up! pull up!” kiáltások látnak el. (A légköri alapon működő magassági mérő hegyvidéken abszolút használhatatlan, miután nem a föld feletti magasságomat mondja meg, hanem a tengerszint feletti. Azaz akkor is 2000 métert mutat 2000 méter magasan repülve, ha az Alföld felett repülök, és akkor is, ha a Kékestető felett repülök el, pedig a Kékes felett a föld feletti magasságom – 2000-1014(986 – csupán 986 méter.)

Gyakorlatilag földkövető repülés (azaz amikor az igencsak védett célpont fölé osonnék be 60 méter magasan, á la Tornado) során kizárólag tapasztalomra és a szememre voltam utalva a helyes magasság megbecsülésénél. Elég volt egyetlen egyszer tévednem a hangsebesség feletti tempójú repülésnél, és vidáman csapódtam a hegyoldalba. Hogy az a...!

A fegyverzet nem változott, a jól bevált gépágyú-rakéta kombináció működik. Az alap légiharc-rakéta az AIM-120C AMRAAM, ami kb. 22 mérföldről alkalmazható, bár én inkább 15 mérföldről

szoktam elengedni.

Ha nem akarunk árulkodó radarjeleket kibocsátani, vagy már 4 mérföldnél közelebb van a célpont, AIM-9X Sidewinder a megoldás. Sajnos a radar-önirányítású AMRAMM nem mindig találja el a célpontját,



meglepő módon már egy MiG-27-essel is problémái vannak (nevezetesen mind a kettő kilőtt rakéta elszáguldott a MiG mellett). A gépágyú a közelharc fegyvere, végső esetben illetve kövér, lassú szállítógépek ellen hasznos. A földi célok ellen a szintén sokszor látott JDAM alkalmazható, általában igen sikeresen.

Az alapvető bajom az, hogy sikerült az F-22-es szimulátort egy gyönyörű grafikájú shoot'em-up-ra degradálni, mely hirdeti Amerika örök dicsőségét. Ha nem vesszük figyelembe az igencsak kellemetlen tulajdonságait, egy kiváló propagandaanyag, és egy egészen jó kis 3D lövöldözős programnak vélem.



F-22 RAPTOR
NOVALOGIC

3

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

Game Port Menekülés a vágóhídról

Oddworld: Abe's Oddysee

Pelace mester ritkán lelkesedik egy platformjátékért. De ennek a programnak nem tudott ellenállni. Halálra szánt csatakiáltással felragadta az asztról a dobozt és rohant vele kifelé – TRf hangos mordulással utána...

Miután a fenti jelenet utáni rövid eszmecsere néhány apró testi- és becsületsértéssel megúsztam, otthon – csak úgy kabátban – leültem a gép elé és már izzítottam is a programot. Elakadt a lélegzetem. Ennyire tökéletes hangulatú és grafikájú programot nagyon-nagyon régen nem láttam. Nem véletlen, hogy tőlünk kissé nyugatabbra a '97-es év

ténetesen épp Mudokon-húsból készül. Hősünkben természetesen feltámad a jogos felháborodás, ami nem lenne olyan nagy baj, ha a biztonsági rendszer egyik kamerája nem vette volna észre a hallgatódzást. Ezek után persze üldözött vad válik belőle és elkezdődik hosszú odüsszeiája, hogy megmentse fajtársait, és nem utolsósorban önmagát. Ezen történet egyébként meg lehetőséget kínál sajátos szemszögből játszódik le előttünk, ugyanis hősünk egy börtön cellájában lóg



szorosan illeszkedik a párbeszéd végére pontot tévő apró kfm, szellentés is (a főmenüben van egy opció, amivel meg lehet nézni, milyen szövegeket használhatunk). Nem írom le, hogy mivel mit kell csinálni, mert a programban úgyis meg lehet nézni, de elképesztő, hogy ezzel a néhány gombbal mennyire sok módon lehet irányítani a figurát – a pályák biztosítják is, hogy ezek mindegyike ki is legyen használva. Amit nagyon be kell gyakorolni, az a futás közbeni felugrás, sokszor pont a fejünk felett lévő platform szélét kell elkapnunk.

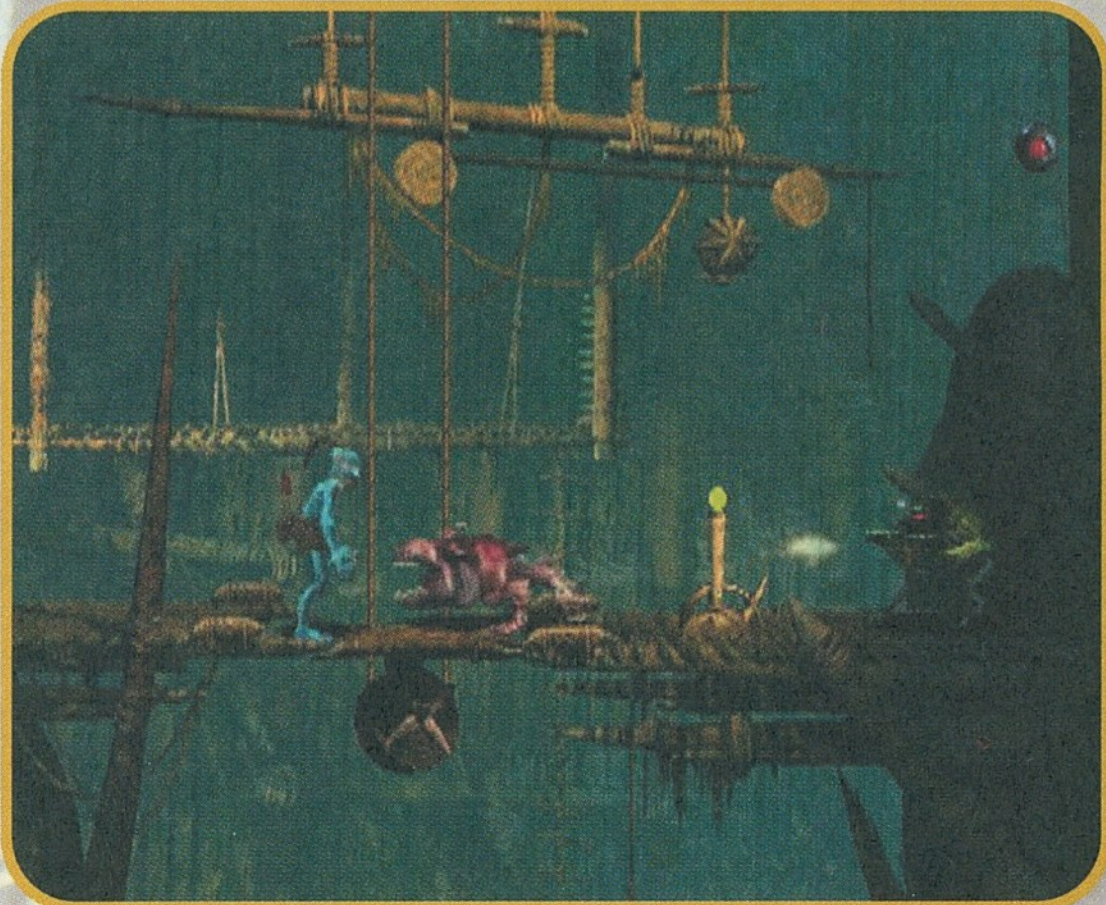
Nagyon fontos hősünk különleges tulajdonsága, ami egy kántáláshoz hasonlatos varázslási mód. Ezt a „0” billentyűvel tudjuk aktiválni, és nagyon sokféle funkciója van. Ezzel tudjuk megnyitni a madárkapukat, átvehetjük a Slig nevezetű ellenfél felett az irányítást, hogy csak a leglényegesebbeket említsem. Ez a legutóbbi például úgy történik, hogy beállunk egy biztonságos helyre, ahol az ellenfél nem tud elérni, és elkezdünk chant-olni. Szegény Slig veszettül elkezd rohagálni, és megpróbál kimenekülni a képernyőről. Ha sikerül neki, akkor pechünk van, ha nem, akkor mi irányíthatjuk, és puskájával irtó hadjáratot tarthatunk a többi ellenfél között. A kilépés ugyanúgy chant-olással történik, ám ebbe szegény delikvens belepusztul (kicsire nem adunk). Na-

platformjátékának választotta néhány újság (arrafelé kissé hamarabb kerülnek a boltokba a programok). Nézzük, miről is van szó.

Adott egy csámpás, bamba, de amúgy nagyon kedves arcú lény (nem, nem rólam van szó...), akit mellékesen Abe-nek hívnak. Adott ezenkívül egy nagy-nagy vágóhíd (Rupture Farm), ahol fenti hősünk abszolúte jelentéktelen, utolsó senki, természetesen egy padlófényesítő. Fajtájára nézve Mudokon a drága, és mint ilyen, társaival együtt rabszolgasorban tengeti életét. Egyik nap szorgos munka közben tanúja lesz a vezetőség tanácskozásának, ahol a vágóhíd legújabb termékét mutatják be, ami tör-

a plafonról és épp visszaemlékezéseit meséli. Vagyis voltaképpen célunk, hogy eljussunk a börtönbe, hogy kényelmesen lóghassunk egy kicsit. Persze odáig még sok dolgunk lesz.

Ahhoz, hogy ezeket meg tudjuk tenni, nem árt részletesen tanulmányozni hősünk mozgási és cselekvési lehetőségeit. Van belőlük egy pár ugyanis. A kurzorokon kívül összesen öt gombra lesz szükségünk, plusz még a párbeszédnél használatos számbillentyűkre, melyek közé





gyon lényeges még a madárkapuk kérdése is. Ha ugyanazon a képernyőn chant-olunk egy kicsit, akkor átalakulnak teleporttá. Ebbe néha mi is beleugorhatunk, de legfőbb funkciója, hogy a rabszolgasorban tengődő sorstársainkat kijuttassuk a szabadba. Ehhez először rá kell vennünk a többieket, hogy kövessenek (Hello, Follow me), majd elcsászkalni velük egy olyan képernyőre, ahol van madárkapu, és megnyitni azt. Sajnos a madarak ijedős lények, és ha túl közel megyünk hozzájuk, akkor elrepülnek. Ilyenkor nincs semmi baj, csak ki kell menni és újra bejönni, ilyenkor máris újra ott lesznek. Ezeken kívül még dobálózhatunk kövekkel, lovagolhatunk Elum-okon, lámpákat gyűjtogathatunk a különböző templomokban, füttyögős memóriajátékot játszhatunk az erdei Mudokon-okkal, felfedezhetünk titkos pályákat stb. Úgyhogy, mint látható, változatosságban nem lesz hiány.

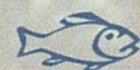
Az ellenfeleknek is széles tárháza próbálja életünket megnehezíteni. Legalapvetőbb ellenségünk a puskával is felszerelt Slig-ek lesznek. Szerencsére intelligenciájuk arra már nem terjed ki, hogy

vízszintesnél magasabbra is lehet emelni a puskát, így ha más szinten vagyunk, akkor nem kell félni tőlük. Hű társaik a Slog-ok, akik két lából és egy nagy szájból állnak. Hangosan ugatnak és sajnos nagyokat harapnak. Fogyasztásunkra specializálódtak még a táncos lábú rákok és a Paramite-ok is. Ezen kívül kellemetlen lehet még a találkozás a denevérekkel is, bár ők nem direktben támadnak meg, de minden lelkiismeret-furdalás nélkül lelőnek függeszkedés vagy ugrás közben a mélybe. És ezek csak a lények, találkozni fogunk még különböző aknákkal, bombákkal, melyeket lehet hatástalanítani, vagy kövel távolról felrobbantani.



Szerencsére a játék nehézségét nem úgy oldották meg a készítőik, hogy harcot kell folytatni a pixelekkel, vagyis minden lépést ki kell centizni. A legkisebb lépésegység ugyanis majdnem egy centi a képernyőn, tehát ez az alapegység. Azért nem kell félni, a játék végéféle már itt is minden lépésünkre ügyelni kell. A pályák különböző részekre vannak osztva, amelyek elejéről kell csak kezdenünk túlságosan korai elhalálozásunk esetén. Szimpatikus vonása egyébként a programnak, hogy végtelen élet áll rendelkezésünkre, vagyis nem kell azon aggódnunk, hogy vajon kipróbáljuk-e másképp az adott dolgot. Itt ugyanis néha erősen gondolkozni is kell, mert a megoldás nem mindig látszik elsőre. Volt, ahol negyedórátig csak ültem meredten a monitor előtt, és gondolkoztam, hogyan lehetne megoldani egy problémát. Még egy apróság. Nem lehet hosszabb ideig ott chant-olni, ahol egy piros gömb lebeg a pálya felett, mert belénk vág egy jól irányzott villámmal (ettől nem halunk meg, csak rövid ideig elterülünk). Egy madárkapu kinyitásához még azért van időnk...

Rég játszottam ilyen élvezetes játékkal. Esméletlenül szép és nem utolsósorban humoros a grafikája. A főhős mozgása gyönyörűen lett animálva, a pályák változatosak, az animoktól meg egyszerűen majd' leestem az asztal alá. És ezek mind eltörpülnek a játszhatóság és a hangulat mögött. Nem elhanyagolandó szempont az sem, hogy egy, ma már egyáltalán nem erőműnek számító P133-on minden akadozás nélkül futott. Egyszerűen tökéletes. Remélem nem ez volt a fejlesztőcsapat utolsó ilyen kaliberű platform játéka.



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
GT INTERACTIVE
ECOBIT (TEL.: 351-3078)

5
PC-X TOP

CPU/RAM: P120, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

Micro Machines V3

Kétféle autósjáték kedvelő van: aki kedveli a „felülnézeti” autóversenyeket, meg az, aki idegbajt kap tőlük. Valószínűleg az előzőből van több, hiszen sok ilyen játék készült PC-re – csak amik eszembe jutottak: Ignition, Death Rally, Stock Car Race, stb. Minden ilyen bigyó „nagy öregjét”, a Micro Machines-t is utólérte a végzet, és „3D-sítődött”. Pontosabban, ez csak fog vele történni, mert egyelőre csak egy kezdetleges beta változatot kaptunk belőle, amit **TRf** és **Sam. Joe** próbált ki.

Talán kevesen tudják, de a „Micro Machines” eredetileg pirinyó miniatúrák neve, melyekből minden elképzelhető félért és fajtát készítettek, és készítenek még most is. (Vérbeli „medzsbokszosoknak” mondom, hogy ezek az izék még kisebb méretűek, kb. akkorák, mint egy gyufásdoboz fele.) Azért írtam „miniatúrákat” és nem kisautókat, mert létezik belőlük Star Wars, Star Trek járműveket, repülő és úszó szerkentűket mintázó készlet is. Egy igen eredeti motívum végigfut mindahányon, mégpedig az, hogy a pályák melyeken az örült száguldozást be kell mutat-

nunk, kivétel nélkül méreteiben arányos környezetek. Én leginkább az erdei pihenő asztalát találtam jópofának, ahol a kirándulás kellékeiből kirakott pályán kergethettük egymást kis terepjárókkal. Ha valaki túl sokat időzött a kiszáradt deszkákból összerótt asztal csomóin, akkor azok lezuhantak – a versenyzővel együtt –, és így a további körökben már akadályt képeztek magunk, és szeretett ellenfeink számára egyaránt. Viszont ha elég gyorsak voltunk, akkor nem alattunk pottyant le a csomó, hanem az üldözők orra előtt. Állat volt, na!

A pályák alapmotívumai hasonlóak a korábbi verziókéhoz (laboratórium, ebédlő, reggeli, tó, biliárdasztal, strand stb.), de az már új, hogy valóban 3D-s a környezet. A kamera dinamikusan követi az eseményeket – azaz nem csupán egy pontból látható a történés –, akár a menetiránnyal is képes szembe fordulni, ha onnan jobban látható a terep. A játék nagyon élvezetes lett, érdekes grafikai elemekkel bővült: a motorcsónakok olyan medencében úsznak, amely felett szitakötők repkednek, nagy békák ülnek a leveleken, a kémia laborban „beszív” minket a lepárló stb. –, azaz van benne bőven új ötlet. Igaz, az általunk tesztelt bétában a grafika még „gagyi”, de a végleges megjelenésére finomítanak rajta.

Én a magam részéről rengeteget játszottam a második részzel, mert az egyik első olyan játék volt, amivel többen lehetett nyomulni egyszerre. Nos, a harmadik méltó utódnak tűnik. Sok apróságban több mint, az előd, néhány példa: a különböző pályákon, a lökdösés mellett más eszközöket is kínál a prog: lehet löni, kis karral a hátunk mögé rakni az ellenfelet, fabunkóval agyonütöni, aknát rakni az autója előtt, szóval elég változatos a

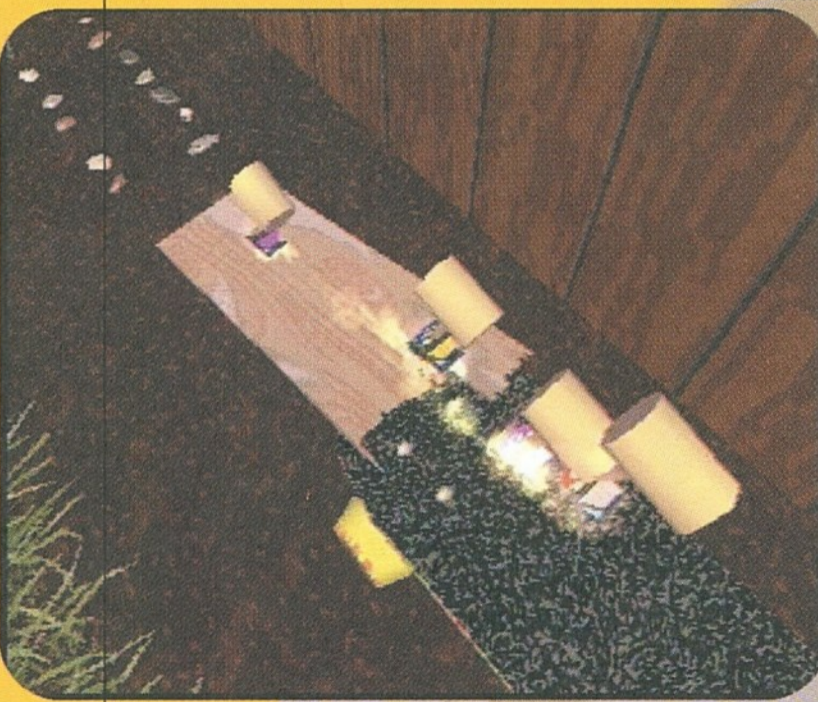


dolog. Ezeket a tulajdonságokat vagy már a pálya elején megkapjuk (mindenki egyenlő eséllyel indul), vagy az út mentén található zöld csomagok felkapásával lehet megszerezni.

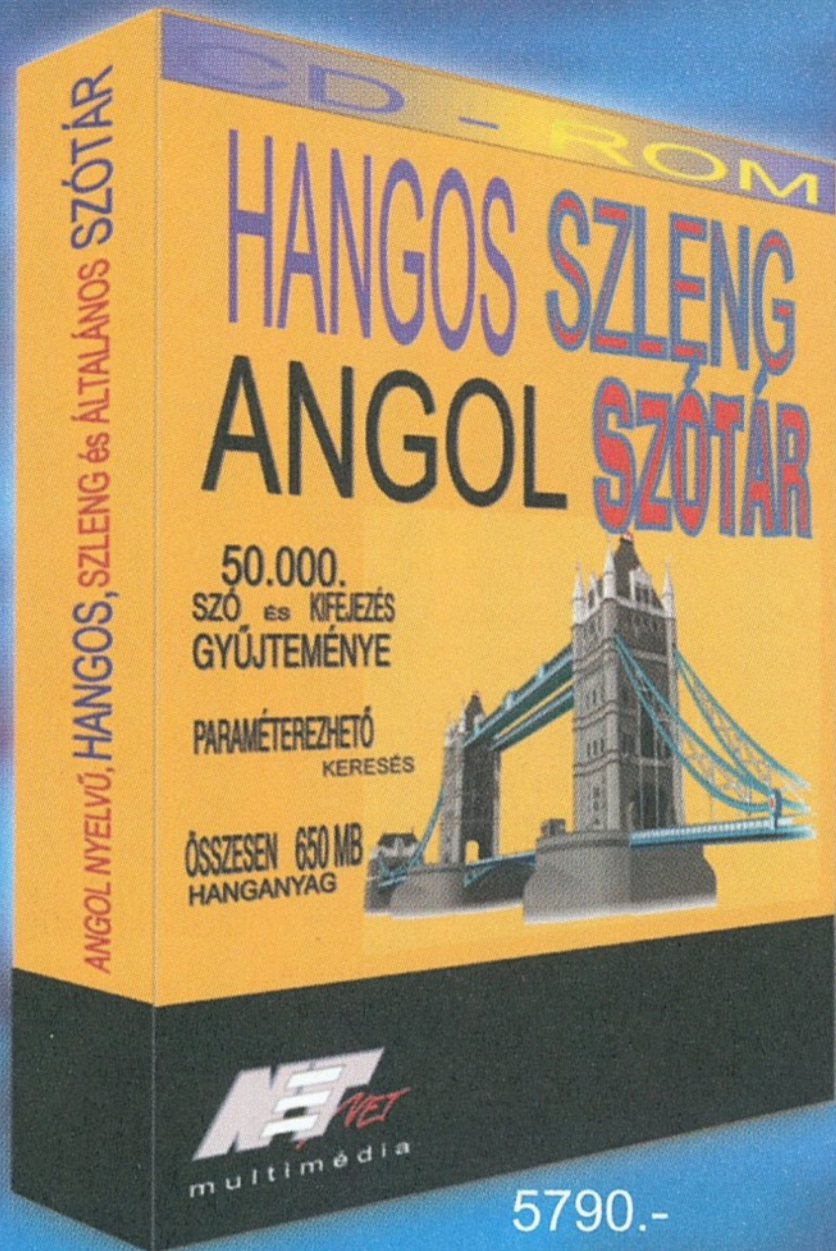
Ha akarjuk, a játék elején egy kissé Barbie mentalitású hölgyike alapfokú vezetői tanfolyamot is tart nekünk. Mikor a jobbra-balra kanyarodást átvettük és jött a tolatás, aminek eredménye képen elkezdett ajnározni, hogy milyen ügyes is vagyok, akkor belém bújt a kisördög! A szlalom pályán „csutka gázzal”, füstölő gumikkal vágattam át néhányszor. Először méltatlankodott, majd sikoltozni kezdett. Szegényke, nem számított ilyen kiképzésre. A játék kezdő menüjét egyszerűen lehetetlen leírni, elégedjétek meg annyival, hogy egy kis autóval kell a megfelelő garázsba behajtani attól függően, hogy mit akarunk csinálni. Nagyon jópofa. Persze mindenféle elképzelhető többjátékos üzemmód a rendelkezésünkre áll, így a fentebb ecsetelt élvezet itt sem marad el. A játék 3Dfx-szel lesz igazán élvezetes, de ezt egyelőre minden próbálkozásunk ellenére sem tudtuk működésre bírni. Sebaj, VGA-ban is klasszul ment, s remek móka volt egy előzetes tesztelés erejéig. A végleges változatot 48 pályával, 32 különböző autóval és számtalan egyéb nyaláncsággal márciusra ígérik.



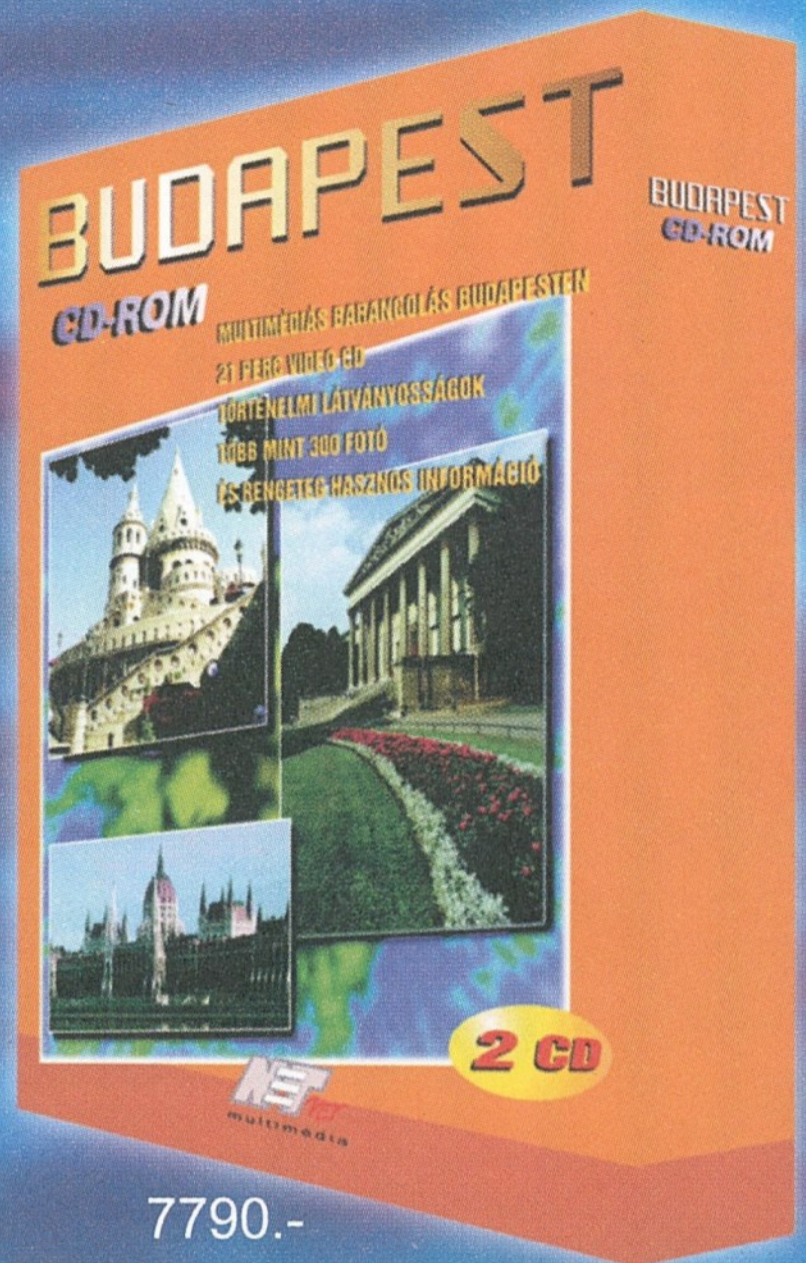
Ügyesség (előzetes)



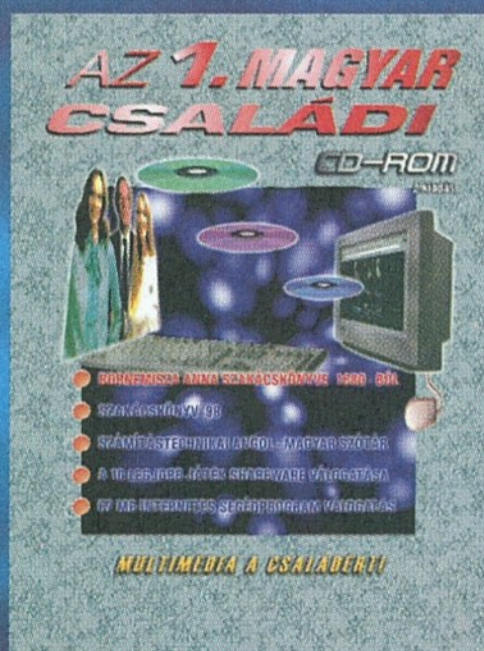
MULTIMÉDIA INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS



5790.-



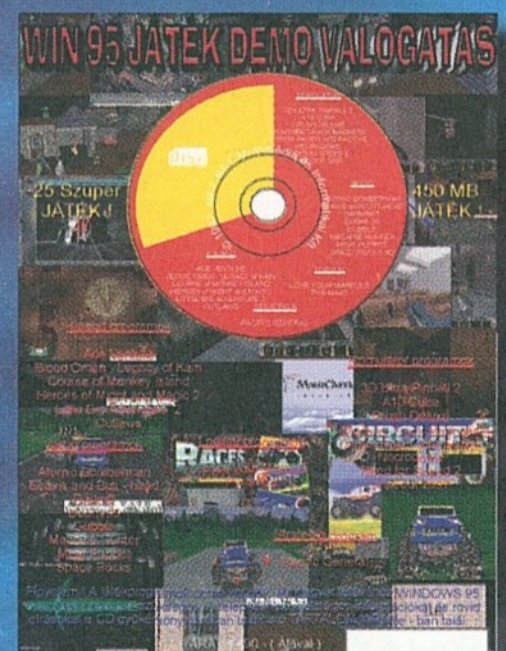
7790.-



2990.-



2990.-

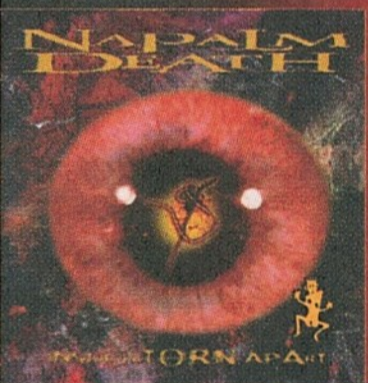
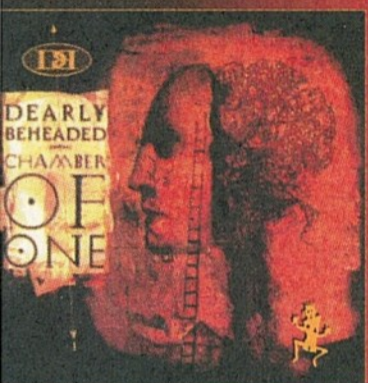


1690.-



Az árak az áfát tartalmazzák.

multimédia
NET-NET INFORMATIKAI ÉS MULTIMÉDIA KFT
2030 ÉRD LIPTÓI U. 37.
TEL./FAX: 06-23-377-084
E-MAIL: netnet@mail.matav.hu



A Karácsonyt követő uborkaszegzonban meglehetősen kifosztottak voltak a lemezboltok és a kiadók polcai. Aki akart, az már benne volt az X-Musicban, aki meg nem - arról se tegyetek le. Ezúttal a szokásosnál több metalos csapatot láthatunk vendégül, és még a nyereményjáték is róluk szól. (Be)induláshoz helyezkedjünk el alapállásban, bemelegítésként egy kis rap, aztán jöhetnek a „köagyuak”!

Ghetto Hippié: az úriember neve, azt hiszem, van annyira informatív, hogy ne sejtünk countryénekest vagy fagottvirtuózt mögötte. Igazi amerikai fekete rap, bár nem a legagresszívebb fajtából. Laza, „folytató” raptémák és dallamos, soulós refrének, helyenként zongorás „líra-rap”. Nem véletlenül volt a srác LL Cool J, Grandmaster Flash és Coolio előtt bemelegítőember. Az album címe: *Incense, Fluorescent Lights (Testimonies)*. A **Dearly Beheaded** nevű formáció legényei mindent megtesznek azért, hogy nyakkendőstül leszakítsák a fejed. Igen, a csapat erőteljes, modern metalban utazik. Szaggatott és őrlős riffek, egy energiától majd szétrobbanó énekes, és egy reméljük nem computerizált - ultrapontos dobos. A csapat a Machine Head, a Pantera, és a Sepultura majd minden eregyét felsorakoztatta az arsenáljában. A fenti csapatok kedvelői indulhatnak is a lemezboltba a Chamber Of One albumért! A hónap legfeelingesebb metal bandája **Spiritual Beggars**. Dallamvilágát tekintve a hetvenes évek köcsapatainak a zenei gondolkodásmódját (Led Zeppelin, Deep Purple, Black Sabbath) ötvözi a kilencvenes évek keményzenéinek súlyával. A *Mantra III* című lemezen épp úgy dominálnak a rockos hangzású, bár jól lehangolt gitárok, mint a Hammond orgona és a Purple-ös ének.

Annál elkeserítőbb a **Fury Of Five** produkciója. Szintén valamiféle modern metalnak készült az *At War With The World*, de a primitív sörmetalos germanizmus teljesen áthatja az egészet. A fickónak állat hangja van, aztán ezzel ki is fújt... Némi hardcore hatás, egy kis Sepultura lopás és jó adag echte saját töketlenség. Nem győzött meg.

A Prodigy pár évvel ezelőtti hirtelen „elborulása” egy egész stílusnak adott életet, hasonló próbálkozások garmadát vonva maga után. Ebbe a vonalba sorol-

ható a **Junkie XL** is, amely kellőképp örült és elektrós, de „hagyományosabb” dalvezetései miatt mégsem egy szimpla Prodigy-kópia. Éppen ezért talán még extrémebb is. Torzított gitárriffek, effektezett, agyahagyott, néhol rappes énektemák, változatos szintiröffenetek és baromira húzós nóták örlik szét még el nem ivott (szívott) agysejtjeidet. A *Saturday Teenage Kick* igazi csemege.

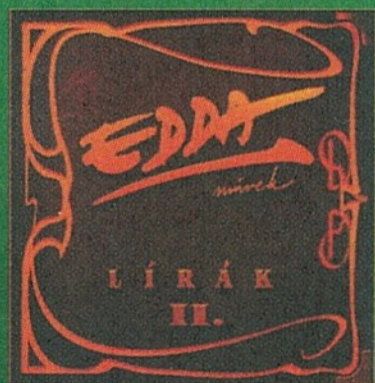
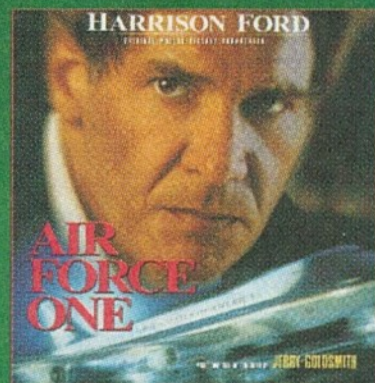
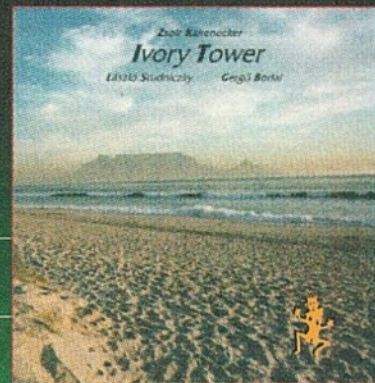
Valami eszméletlen súlyos és brutális zenét vártam a **Napalm Death** legénységétől, hiszen ők voltak annak idején a legszélsőségesebb brutálzene, a grindcore atyjai. Nos, grindcore alig, a gitárok meglepően tisztán szólnak az előző albumok zajmasszáihoz képest, és sajnos a hangzás sem hipersúlyos. Az *Inside The Torn Apart* album visszalépés a primitív, zúzós thrash világa felé - bár ez is mintha trend lenne mostanság. Barney pokoli hörgése azért biztos csal némi jóllakott mosolyt a régi rajongók arcára.

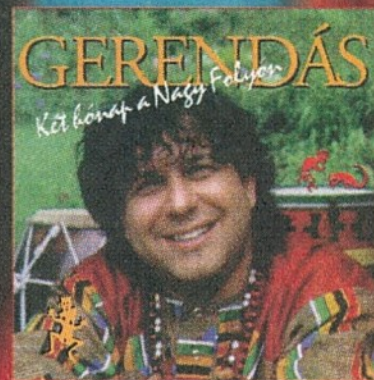
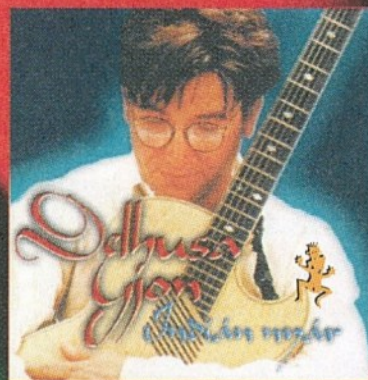
Kellemes meglepetést okozott a **Moonspell** *Sin/Pecado* című albumával. Tonnázós gitárokkal kísért atomsúlyos zene, mély hangú, darkos énekkel. Rengeteg patetikus és dallamos témával találkozhatunk, amelyek rendkívül kidolgozottak, és igyekeznek kilépni mind a metal, mind a hagyományos dark sablonjaiból. Sötét és nyomasztó.

És most pihiként egy kis dzsessz. **Ivory Tower** a címe a **Kaltenecker** trió albumának, amely Kaltenecker Zsolt-zongora, Studniczky László - basszus, Borlai Gergő - dob felállásban nyomul. Tradicionális „bárdzsesszt” hallhatunk az albumon, laza futamokkal, mesteri hangulatfestéssel és képzett muzsikusokkal - bár a Világegyetem muzikális evolúcióján nem lódtott a trojka.

Újabb filmtrack érkezett, az **Air Force One**, azaz Az elnök különgépe, amelyben Harrison Ford alakította a Presidentet, a film zenéjét pedig az a Jerry Goldsmith komponálta, aki többek között az *Elemi Üsztön*, a *Szörnyecskek*, a *Ragyogj*, a *Poltergeist 2*, az *Omen 3* és *Az emlékmás* zenéjéért is felelős. Hol lírai, hol izgisebb, szimfonikusokra épülő muzsika.

A **Super Star** válogatás második kötete a '60-as, '70-es, '80-as évek legemlékezetesebb külföldi dalait próbálta meg csokorba gyűjteni egy CD-re - már ha ez egyáltalán lehetséges. Emlékeztetőül: az





első lemezen hazai klasszikusokat hallhattunk. A 92.9 Star Rádió mostani listája, a teljesség igénye nélkül: Queen, Bee Gees, Alphaville, A-ha, Cat Stevens, Blondie, Foreigner, Eurythmics és még sokan mások.

A *Best Of Bikini* válogatás a mostanában - több-kevesebb sikerrel - újjáéledni készülő legendás csapat legnagyobb sikereit tartalmazza. Az anyag a Sötétebbik oldal, az Izzik a tavaszi délután és a Búcsúkoncert című lemezekről szemezget. Nehéz a dolga, Ki visz haza, Fagyi, Adj helyet magad mellett... igazi „made in Hungary” klasszikusok.

Az Edda együttes húszlemezes életműve során annyi lírai dalt alkotott, hogy egy CD-re rá sem fért az érzelmes eszencia. Ez indokolta a *Lirák II.* kiadását, amelyen olyan nóták kaptak helyet, mint az Egyedül blues, az Utolsó érintés, a Vágyom haza, a Néma völgy és a feledhetetlen Lelkünk-ből. A válogatáson a régi, Slamó féle Edda nóták új köntöst kaptak - hiába, ezek a dalok a lemez csúcspontjai.

Tudjátok-e, ki is az a **Horváth Attila**? Arcát nem láthattuk, hangját nemigen hallhattuk, pedig a magyar rocktörténet legnagyobb szövegírója - immáron húsz esztendeje. A válogatásalbumon számos legendás csapat legendás dalát hallhatjuk, eredeti változatban: Píramis, Korál, Bojtorján, Cserhádi, Kern, Omen és Charlie. A *Jég dupla whiskyvel* 17 dala csak töredéke a hatalmas életműnek, melyben Attila most megjelent könyvét lapozgatva mélyebben is elmerülhetünk.

A New Kids On The Block óta a legnépesebb fiúcsapatot tisztelhetjük a Bizó Boysban. Merész vállalkozás - különösen a gázsi-osztás szempontjából. A három énekes és három rapper alkotta csapat az Erica C-Robby D táncstúdió srácaiból verbuválódott, a dalokat pedig az ex-bonanzás Hauber Zsolt

írta. Laza, modern „fiús” zene, fiatalos lendülettel. Magyarra lefordítva: tökéletesen átlagos tucattermék. A Hip Hop Boysnak egyelőre még nem kell disszidálnia.

Régóta nem kavarog az állóvíz a **Pál Utcai Fiúk** körül. Itt is volt az ideje egy *Best of PUF* albumnak. Az undergroundból sztárcsapattá nőtt zenekar jelen anyagának extrája az a három demófelvétel (Gyilkos szerelem, Lepkegyűjtő, Fiatal lányok), amelyek a csapat legnagyobb slágereit egészítik ki, megidézve a nyolcvanas évek klubbulijainak hangulatát.

Indián nyár a címe **Delhusa Gjon** új korongjának. A zene továbbra is a dallamos, érzelmes fajtából szalajtódott, hol lírába hajlóan csöpögve, hol pedig a dallamos rock vizein evezve. A szövegek szintén mindent megtesznek a szívbemarkolás érdekében: szerelem, szomorúság, boldogság, stb. Amúgy kellemes, megnyugtató muzsika megtépázott idegpályáinknak.

Két hónap a Nagy Folyón a címe **Gerendás Péter** új korongjának. Az „egyszálgitáros” dalgyáros ezúttal is igen hangulatos, személyes-hiteles anyagot rántott össze. Vidám és lírai számok váltják egymást, helyenként fúvósokkal, többszólamú vokálokkal és erőteljes latin-amerikai hatásokkal. Szívből jövő, százszázalékosan őszinte muzsika.

Nem egészen világos, ki is a főszereplője a *Frei Dosszié* című korongnak. A népszerű tévéműsort vezető, macsósan mosolygó Frei Tamás vagy az egész album zenéjéért felelős, és egyáltalán nem vigadó Hauber Zsolt. Most akkor ki reklámoz kit? Ákos egykori társa a színpalak mögött időközben slágergyárossá lépett elő. A Carpe Diem, a Fresh, a Bizó Boys meg a

jó ég tudja még, kik köszönhetik neki dalaikat. Ez az album afféle jutalomjátéknak tűnik a futószalagmunkák mellett. Néhol slágeres-nyugis, néhol elektrós-technós szintivarázs-lemez.

Jean Michel Jarre *Oxigene 7* című eposzának háromféle mixe található meg ezen kislemezen, amely a dal eredeti verziója mellett tartalmaz egy SASH! féle remixet, valamint egy Marc Olivier Maury (NRJ) változatot (*Oxigene 10*), amelynek már vajmi kevés köze van az eredeti dalhoz.

Jó hír a kemény, kristálytisza elektronikus muzsikák kedvelőinek: megjelent a **Frontline Assembly** új albuma, a *Your Of The Weak*. A csapattól nem idegen a rockos gondolkodásmód, hiszen számos remixet készítettek ultrakemény bandák dalaiból. A márványrideg dobzakatolások mellett ötletes, fagyos szintiefektek és torzított énekfoszlányok teszik teljessé a képet. Szintén az elektronikus zenebirodalomba kalauzol el bennünket a **Download III.** albumán. Technósabb, house-osabb, mint az előbb taglalt banda, jóval elmélkedősebb is, és sokkal kevesebb sajátos megoldással rendelkeznek. Ennek ellenére modern az anyag - nem „marslakós”. A földtől elrugaszkodott szintimuzsikák szerelmeseinek ajánlott.



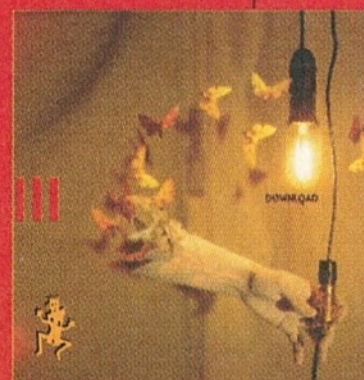
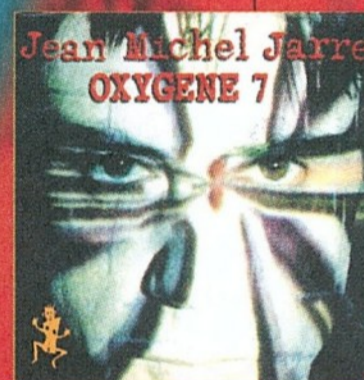
MUSICDOME JÁTÉK!

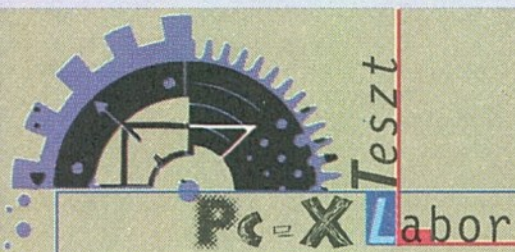
E havi játékunk helyes megfejtői között 3 darab Judas Priest: Jugulator CD albumot sorsolunk ki, a fődíjat pedig egy eredeti Judas Priest póló egészíti ki.

Tehát a kérdés:

- Ki a Judas Priest új frontembere?

Válaszod február végéig juttasd el a PC-K Magazin szerkesztőségébe!





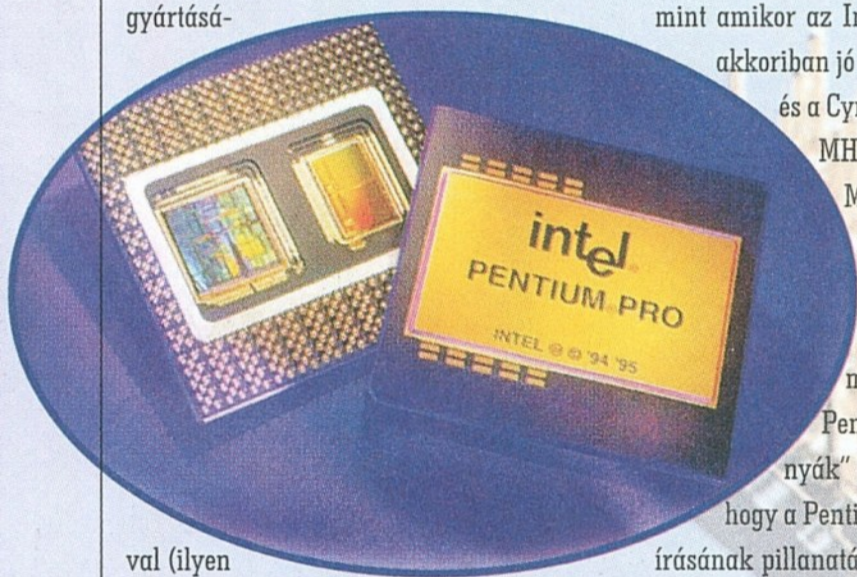
Szívátültetésre K E S Z Ü L U E

Új processzorok a láthatáron

Nem mondunk azzal újat senkinek, ha azt állítjuk, hogy döbbenetes tempóban dobáltatják el velünk a hardware gyártók a különböző eszközöket. Ha netalán azt gondolná a kedves olvasó, hogy frissen beszerzett processzora, alaplappja, SVGA kártyájával „most el lehet egy darabig”, akkor el kell keserítenünk! A küszöbön toporog egy rakat új processzor, és nagyon úgy fest a dolog, hogy nem ússzuk meg alaplappcsere nélkül. Rengeteg a frissen bejelentett CPU, talán kissé kaotikus is a helyzet, ezért **Sam. Joe** az áttekinthetőség kedvéért gyártókra osztotta a híreket.

Intel:

A vezető CPU gyártó már régebben bejelentette, hogy 1998 januárjától leáll a Socket 7 foglalathoz illeszkedő processzorok gyártása-



val (ilyen az Intel Pentium és MMX procik, illetve az AMD és a Cyrix Pentium kompatibilis soklábú), és csak a Pentium II-es CPU-kat gyártja tovább. „Sima” Pentium már ré-

gebb óta nincs, viszont az MMX nem túlzottan öreg termék, ezért kissé meglepett a döntés. Fű alatt még gyártanak ugyan MMX procit, de ezeket csak a mobil gépek CPU igényének kielégítésére szánják. Szerény véleményem szerint megint az a helyzet fog előállni, mint amikor az Intel befejezte a 486-os processzorok gyártását – akkoriban jó darabig futottak még a 486-os alaplappok az AMD és a Cyrix procijaival, melyek elvben az Intel Pentium 75 MHz-es lapkájához hasonló teljesítményt nyújtottak. Mindenesetre az Intel szerint a Socket 7 alaplapp már a múlt, a Slot 1 – Pentium II-es CPU-hoz való –, alaplapp a jelen. Mindazok a Slot 1 alaplappok, melyekkel eddig volt szerencsém találkozni, mind támogatták a Socket 8 foglalathoz – magyarul Pentium Pro – processzorokat, egy kiegészítő „fiányák” használatával. Arról nem tudok nyilatkozni, hogy a Pentium Pro-t tovább gyártják-e még vagy sem, a cikk írásának pillanatában még kereskedelmi forgalomban beszerezhető. Valahol az Intel is érezheti, hogy sokaknak túl gyors a tempó, ezért olcsóbb, „light” Pentium II processzorok piacra dobását tervezi. Ez a processzor nem fogja tartalmazni a Pentium II beépített 512K-s, L2 cache-ét, viszont magasabb órajelen fog működni.

A háttérben zajlik a Slot 2 és az MMX 2 fejlesztése is. Időközben kihozták a 440LX chipsetet, melynek a legfontosabb újítása, hogy az ezzel szerelt alaplappokon már AGP (Accelerated Graphics Port) csatlakozót is találunk. Ez nem más, mint egy új, sokkal gyorsabb port, kifejezetten grafikus kártyák számára – használatával nagyobb sávszélesség marad a PCI-os kártyák számára.

AMD:

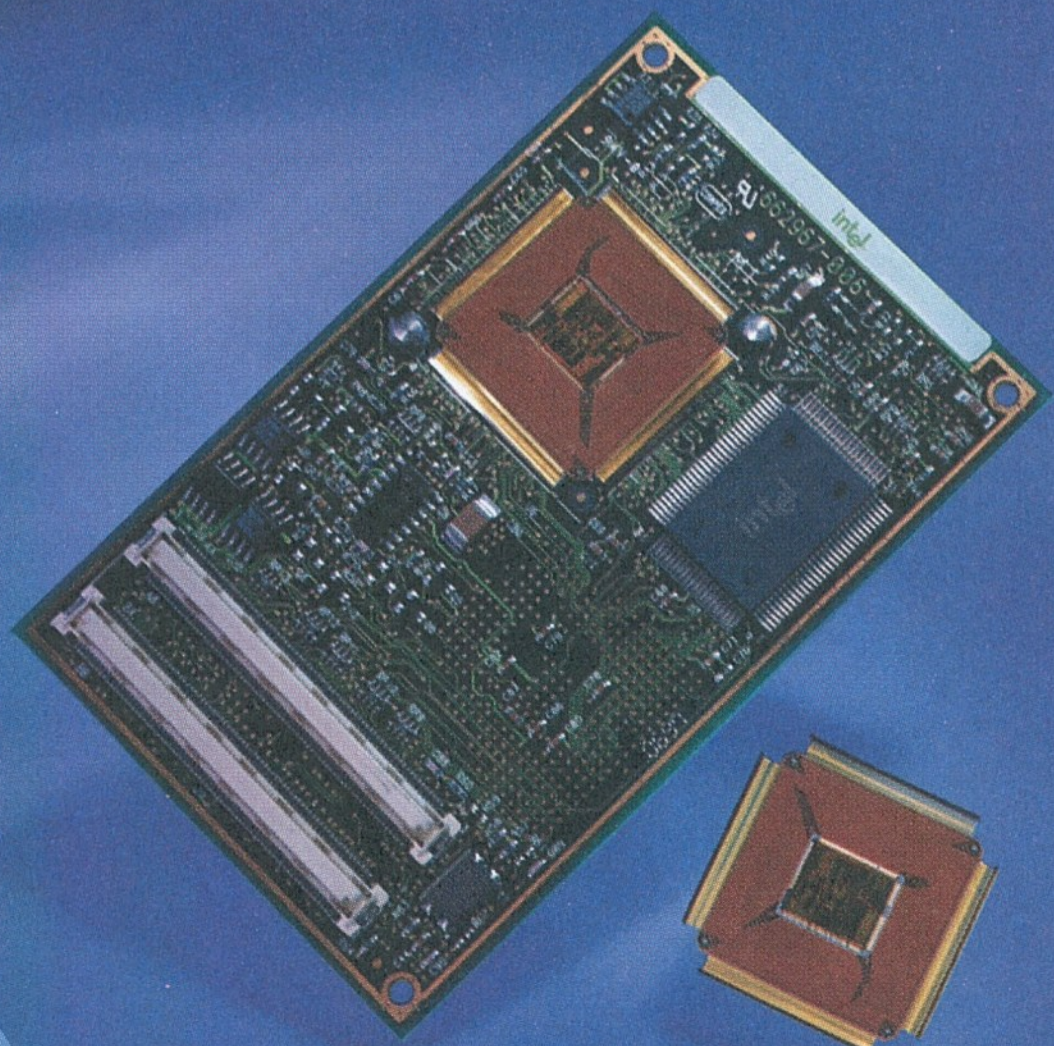
Legfontosabb hír róluk, hogy új gyárat avattak Németországban. Rosszízú pletyka szerint a gyár a „megboldogult” DDR Robotron katonai termelésének alapjaira épül. Mások azt is tudni vélik, hogy a gyár termelése borzalmasan magas hibaszázalékkal zajlik, állítólag csak a kikerülő CPU-k 10%-ka bizonyul használhatónak. A fejlesztés itt is folyik, és úgy tűnik, hogy mindkét irányba nyitni próbálnak. A hírek szerint lesz Slot 1-be illeszkedő processzoruk, amely a „ki-kitől lopott el mit” vitákat elkerülendő, a Digital Alpha processzorainak (!) buszára fog épülni. Az AMD is fejleszt AGP-t tudó alaplapi chipkészletet, terveznek Socket 7-be illeszkedő, de 100 MHz-es buszsebességű processzorokat is piacra dobni. Ezekkel kapcsolatban az egyik szemem sír a másik meg nevet, mert ugyan a tokozás marad Socket 7, de a megnövelt buszsebesség miatt valószínűleg alaplappot kell cserélnünk.

IBM/Cyrix:

Anno, mikor felröppent a hír, hogy a Cyrix-et felvásárolta a National Semiconductor, és felhagynak a PC-khez való CPU-k gyártásával, akkor sokan eltemették/tűk a Cyrix processzorokat. Nem volt igazunk. A fejlesztés náluk sem állt meg, és úgy tűnik, hogy egyelőre ők is a Socket 7-t, tehát a mai Pentiumok tokozását viszik tovább. Csakúgy, mint az AMD, ők is 100 MHz-es buszsebességű processzort fejlesztenek – igen, valószínűleg itt is alaplappcsere –, és az is közös, hogy implementálják az MMX technológiát a lapkáikba, nem várják meg az MMX II-t. Érdekes lesz, hogy a Cyrix és az AMD is bővíti az „alap” MMX utasításkészletet néhány új utasítással. Természetesen ezek a pluszok gyártónként különbözőek lesznek, s félok, hogy „ad majd” a kompatibilitásnak is.

Centaur:

Abszolút „új hús” a piacon. A terméket teljes nevén IDT WinChip C6-nak hívják, és nagyon ígéretesnek tűnik. A legelső szembetűnő tulajdonsága, hogy a Socket 7 foglalathoz illeszkedő processzor ugyan bír az MMX technológia nyújtotta pluszokkal, de ugyanúgy 3.52V-on üzemel (!), mint a klasszikus Intel Pentium CPU! A 200 MHz-es változat beállításait tekintve is megegye-





zik a Pentiummal, azaz háromszorozza a 66 MHz-et. Aki mindebből úgy sejt, hogy az új processzor minden bűvészkedés nélkül használható a régi (azaz dual CPU feszültséget nem tudó) alaplapon is, az nem téved. Az ugyan előfordulhat, hogy a CPU-t nem ismerő BIOS rosszul azonosítja a procit – pl. DX4/100 –, de ettől az még remekül működik.

Állítólag a processzor egyáltalán nem hajlamos a melegedésre, a teljesítményfelvétele is nagyon alacsony



– a teszteredményeit tekintve jócskán elmarad ugyan egy Intel Pentium MMX 200-tól, valahol az IBM/Cyrix 6x86MX PR2 166 teljesítménye körül teljesít. Az árát tekintve valamivel drágább, mint a Cyrix fentebb említett CPU-ja, de független tesztelők szerint sokkal „könnyebben kezelhető, mint a Cyrix”. Véleményem szerint a régebbi kiadású Socket 7 alaplapon tulajdonosait kevésbé fogja „meghatni” a CPU kicsit magasabb ára, ha a 3.52V-on működő procit segítségével „megúszható” az alaplapon cseréje. (Árról nem is beszélve, hogy egy ilyen használt alaplapon már viszonylag olcsón beszerezhető.) A jövőt tekintve hamarosan várható a 225 MHz-es (3x75), és a 240 MHz-es (4x60) változat is. Ezek már dual feszültsé-



gen fognak működni, tehát az újabb, Intel VX/TX, VIA chipsetes lapok gazdáinak szánják őket. 1998 év vége felé várható még egy „C6+” nevű változat, mely az Intel MMX-ével megegyező FPU és MMX sebességet ígér.



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



A teljes LOGITECH termékpaletta, valamint akciók és új termékek a VAR COMPUTER-nél.

AKCIÓ!

EGEREK:

- Dexxa Deluxe
- Logitech - MouseMan CordlessPro (rádiós egér)
- Logitech - SurfMan (vezeték nélküli Internet távvezérlő)

JÁTÉKVEZÉRLŐK:

- Dexxa Joystick
- Logitech - WingMan Extreme

SKENNEREK: AKCIÓ !!!

- ScanMan PageScan Color Win95/lapadagolóval
- Logitech - ScanMan PageScan Color W3.1/Win95
- Logitech - ScanMan PageScan Color Win95/lapadagolóval+ CorelDraw 6.0
- Logitech - ScanMan PageScan Color W3.1/Win95+CorelDraw 5.0

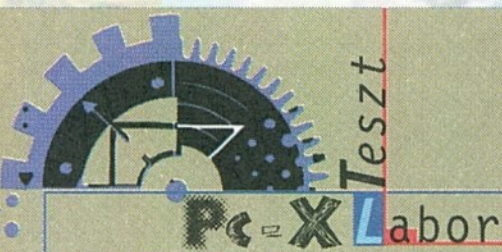


1149 Budapest, Fogarasi út 11/a
Tel: 22-22-827, Fax: 36-32-781
E-mail: var@hq.var.hu

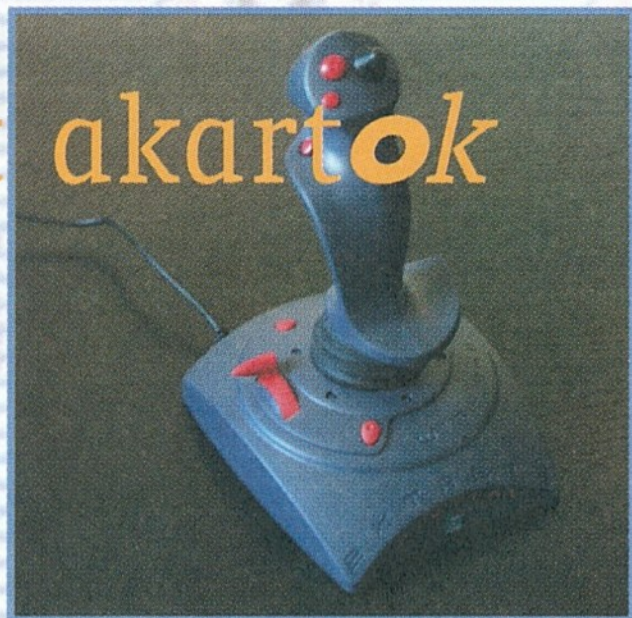
Faxújság:
401-11-48/4000
www.var.hu

üzlet nyitvatartás:
H-P 8.30-18.00





Logitech, vagy amit akartok



Számos gyártó rengeteg hancúrlécét és cincogóját bemutatunk már, ezt a sort folytatva következzen a Logitech és a Dexxa kínálatából egy kis válogatás. A különböző elvárásoknak megfelelő, eltérő tudású, de hagyományos botok mellett most szó lesz egy különleges csemegéről is. A kormányokat szokás szerint Schuerue a gondjaira bíztuk – az egérkéket Newlocal győttörte.

Dexxa joystick

A kipróbált darabok közül a legegyszerűbb a Dexxa puritán elnevezésű botja. Nem csak neve, de tudása és formai kialakítása is egyszerű, két gombja a kar végén kapott helyet, egyet a mutatóujjal, a másikat a hüvelykujjal lehet elérni. A kar maga elég kézbe simuló, de csak jobb kézzel fogható meg kényelmesen, ami ebben a kategóriában nem jellemző, és ha már mindenképpen formatervezett karral készítették, akkor viszont hiányolom a csuklótámaszt a kar aljáról. Szintén az alapigények kielégítésére született joyokra jellemző csatlakozója egyszerű műanyagvázas, rászorulás típusú. A hancúrléc – bár teljes egészében műanyag – a kényes helyeken megfelelően vastag, átlagos terhelés esetén strapabírónak tűnik, a stabil „asztalfogásról” pedig négy tapadókorong gondoskodik. Egy dolog nyerte el nemtetszésemet, hogy az elcsúszás korrigálására szolgáló potméterek va-



nak legkisebb tudású, csak az alapszolgáltatásokat kínáló darabja, nem pedig az, hogy kalóriaszegény műanyagból épült :-). A kis tudás nem párosul kis mérettel, egy tisztelen nagy talpon, amit a „biztos, ami biztos” jelmondat jegyében négy tapadókorong rögzít, egy jól megmarkolható kar foglal helyet. A kar azonban igen érdekes; bár első pillantásra kizárólagosan jobbkezesnek tűnik (a csuklótámasz és kézreformált kialakítása miatt), mégis használható bal kézzel, mindenféle kényelmetlenség nélkül. Tipikus példája a Logitech-et a formatervezésben jellemző, rafinált, de mégis elegáns megoldásoknak. A bot bár tiszta műanyag felépítésű, de a dexxához hasonlóan a stratégiai fontosságú helyeken megfelelően vastag. A már emlegetett alapszolgáltatások itt is a két irányú kitérés érzékelésben és két tűzgombban merülnek ki, az elcsúszás utólagos korrigálására szolgáló potméterek itt már szerencsére hozzáférhetően, a bot tövében kaptak helyet, a csatlakozó ennél a típusnál is műanyagvázas, „rászorulás”. Magán a botnak ennél a típusnál van a legnagyobb kitérés szöge, vagyis kimondottan kedvező a széles mozdulatokkal működő játékosoknak. Ára: 5.020 Ft + ÁFA.

Logitech Wingman Extreme Digital

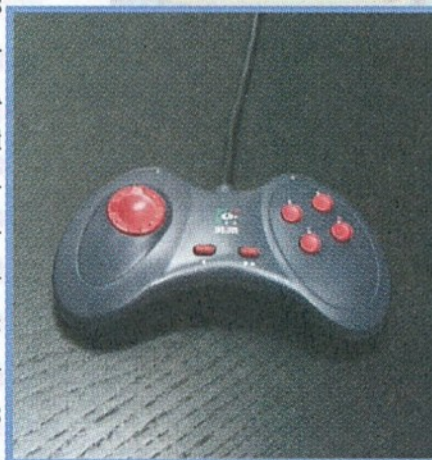
A „kormány” tesztelése során igencsak beindult a nyáleválasztásom. Fizikai kivitelezése szimpatikus, fémvázra épülő, szigorúan jobbkezes kialakítású, a HAT (itt Point Of View-nak szólítják) switch-el és tolóerő szabályzóval felszerelt, hatgombos szimulátor joystick. Várható strapabírásáról súlya árulkodik, a fémszerkezetnek köszönhetően nincs szüksége tapadókorongokra a stabil asztalfogáshoz, a kidolgozás gondosságát pedig a fémvázas, csavaros csatlakozó jelzi. Nem elégepelés a hat gomb, a karon elhelyezett négy mellett még a talap-

zaton is találhatunk kettőt, amelyek önállóak, nem valamely más billentyű jelét ismétlik. A játék közbeni elcsúszás kiküszöbölését a bot elektronikája hivatott elvégezni, így potmétereket ne is keressünk.

DOS alatt használva az 5. és 6. gombok az üzemmód választók, ott ugyanis a kormány Thrustmasterként vagy CH Flightstick Pro-ként képes üzemelni, igazi képességei azonban az oly sokat szidott Win'95 alatt domborodnak ki. Nem elég, hogy hatgombos, két kitérés irányú és throttle szabályzóval felszerelt vezérlőeszköznek lehet beállítani, de programjának telepítése után kiderül, hogy még programozható is. A vezérlő paneljéből lehet állítani, hogy az egyes gombok (a hat sw. irányai is) milyen jelet adjanak vissza a gépnek, sőt ezek a beállítások játékokhoz rendelve a merevlemezen eltárolhatók. Nagyon szimpatikus, hogy speciális, 14 küldetést tartalmazó X-Wing vs TIE Fighter The Academy játékot adnak a joy mellé (szó szerint mellé, hiszen egy kisebb dobozban mellé van ragasztva). Egy dolog volt kissé furcsa, hogy maga a bot is ugyanolyan sima műanyag, mint a talpazat, bár lehet, hogy az izzadt tenyérből való kicsúszás megakadályozására a készítőik elégnék tartották a formai kialakítást. Ára: 11.600 Ft + ÁFA.

Logitech ThunderPad Digital

Kézhez álló, mégis tiszta vonalvezetésű gamepad, amelyen az A-B-C-D és a start-stop gombok mellett a két mutatóujjnal is kialakítottak egy-egy kapcsolót. A padhoz mellékelt programmal az Extreme-hez hasonlóan programozhatóak a billentyűk: nemcsak a hat tűzgomb, de a start és stop gombok is. A beállítások itt is letárolhatók játékokhoz rendelve, s a programozásra itt is csak Windows környezetben van lehetőség. Ára: 5.652 Ft + ÁFA.



lamely érthetetlen oknál fogva a talpazat alján kaptak helyet, így játék közben elérhetetlenek. Ára: 3.448 Ft + ÁFA.

Logitech Wingman Light

A „light” jelzőt valószínűleg az eredményezte, hogy a Logitech joystick kínálatá-



Logitech Wingman Warrior

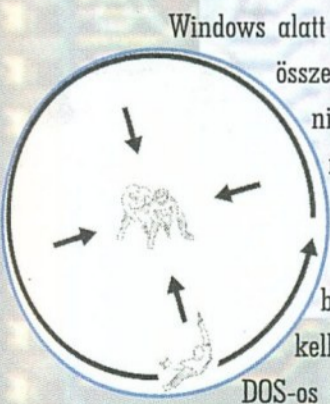
Méreteit tekintve a vizsgált kollekció legnagyobb darabja, és a rajta lévő bazi nagy piros gomb valami olyasmit tud, amit más joy nál még nem láttam. Kimondottan a személyes perspektivikus ábrázolású lö-



völdözős játékok (vagyis doom-klónok) szerelmesei számára készült. Már alapként kínált szolgáltatásai is kellemesek, négygombos joy, amely vagy Thrustmaster (tolóerő szabályzó), vagy CH Flightstick Pro (HAT kapcsoló) üzemmódban képes üzemelni, ezt egy kis kapcsolóval lehet a talapzaton beállítani. Ennek megfelelően a kar csak jobb kézzel használható, a balnak marad a piros guriga és a throttle controll – szintén Terminator-jellegű, azaz fémvázaz felépítésű. A játék közbeni elmászás korrigálására szolgáló potméterek itt is elérhető helyet kaptak, valamint a csatlakozók is fémkeretesek és csavaros rögzítésűek.



Csatlakozókról és nagy piros gombról beszéltem, ugyanis nemcsak a game portra, de a soros portra is csatlakoztatni kell a botkormányt: ekkor használható lesz az egyedülálló SpinControl is, vagyis a nagy piros gomb. Segítségével a játékos mozgás közben még saját tengelye körül is tud forogni. Leírva kicsit bonyolultan hangzik, de az is megvalósítható, hogy az ellenfél körül folyamatosan körözve, végig az életerőforgácsoló kézi készülék (kapcs. ford.: fegyver) célkeresztjében marad.



Windows alatt nincs nagy probléma, mindössze a drivernek kell telepítve lennie, DOS-ban viszont a programokat egy kis memóriarezidens vezérlővel együtt kell indítani (néhány program esetében a játék joykezelő rutinját kell lecserélni a kormányéra). A DOS-os vezérlő programnál lehetőség van a különböző elmozdulás-érzékelések jelzési sebességét szabályozni is. Használatát szokni kell egy kicsit,

de rövid gyakorlás után tisztességtelen (éppen ezért hasznos) előnyt jelenthet egy hálózati játékban, mivel ez mozgás billentyűzetről vagy egér-billentyű kombinációval utánozhatatlan (hacsak nem programozod be Quake-ben). Kicsit érthetetlennek tartom, hogy ha a SpinControl gombját tudták csúszáságtól gumival burkolni, akkor miért maradt maga a bot pucéran.

A joy mellé néhány régebbi játék, a Doom-ok, Duke, Hexen, stb. shareware verzióit mellékelik, lévén nem mai ötletről van szó, mindössze kishazánkba gyűrűzött be lassan ez az újdonság. A Logitech azonban nem feledkezett meg erről a típusról, az Internet-en keresztül letölthető már a QuakeII-höz idomító állomány is. Ára: 18.180 Ft + ÁFA.

A kipróbálás során mind a négy joy megállta a helyét a jelzés stabilitása szempontjából, vagyis kalibrálás után a tesztablakban (Win95) nem rezgett a szátkereszt, és ide-oda rángatás után is visszatalált a helyére. Ez azonban nemcsak a kormányok érdeme, pontosabban, lehet akár milyen precíz egy joy elektronikája, ha a port – amin keresztül a számítógéphez kapcsoljuk – hibázásra hajlamos. A ma átlagosnak számító konfigurációk esetében az alaplapra integrál vezérlő csak soros és párhuzamos port-ot tartalmaz, a game csatlakozó üzemeltetése a hangkártya feladata, némely olcsó, noname hangkártya esetében azonban a joyport egyáltalán nem áll a helyzet magaslatán. Ilyen jellegű kellemetlenség érte nemrégiben egy ismerősömet is, ráadásul egy viszonylag drága kormány produkált mindenféle zavarba ejtő kihagyást és folytonos elállítódást, s az illető többször megfordult a szervizben, mire kiderült a hiba oka – a hasonló tortúrák elkerülése végett tartottam fontosnak közzé tenni a dolgot. A kipróbálásnál egy eredeti SB game portját használtam, tehát nem kell a legdrágább hangkártya-csoda, mindössze egy átlagos minőség.

Egér, egér, ki a házból...

Amit a Logitech egérről alapjában véve tudni érdemes: volt egyszer egy egér. Mármint a mutató berendezés, amit számítógéphez

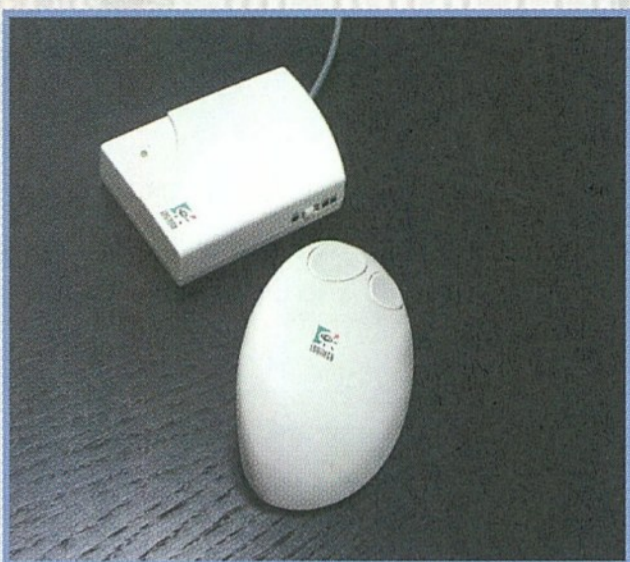


kapcsoltak. Eleinte a soros csatlakozón keresztül kommunikált a géppel, majd a PS/2 port lett a csatlakozás másik, jellemző helye. Az Apple számítógépeknél az ADB (Apple Desktop Bus) csatlakozón át kapja az egér az éltető tápot, újabban a Plug-and-Play megoldás is kezd divatba jönni: az USB (Universal Serial Bus), bár ezen keresztül már billentyűt, joystick-ot, modemet és még sok mást is csatlakoztat-



nak. Ehhez tudni kell, hogy a Logitech cég készítette az első USB csatlakozós joystickot, a WingMan Extreme-t. Szóval a kis céggént indult „egérgyár” mára már kinőtte magát, túl vannak a 100 milliomodik eladott egerükön, és már 92-ben is gyártottak 3D egeret. Hogy is van a mondas? 100 millió légy... izé... felhasználó nem tévedhet! Néhány nevesebb, komplett számítógépet gyártó cég is tőlük rendel, mint az AT&T, a Hewlett Packard és a DEC. Na, de duma állj, jöjjön hát a teszt, azaz tapasztalataim.

Általánosan nézve az egerek futtatása nagyon könnyű. Nem is kell hozzá más, csak egy kiéhezett felhasználó, sajt, valamint egy adatlabirintus (CD) – a setup után mehet is a futam. Az egerek nagyon jól eligazodnak a speciális meghajtó segítségével, a HyperJump program funkció lehetővé teszi, hogy a nyolc fontosabb Win-



a rádiós egerentyű segítségével növelhetjük könnyűszerrel a telefonszámlánkat. Aprópó, a rádió – mert egy fejlett egernek van ilyenje – nagyon kényelmessé tesz. Nézzük meg közelebb-ről az öt teszt példányt.

Két egyszerűbb modell a **Pilot Mouse** (ára: 4.700 Ft + ÁFA) és a **MouseMan+** (ára: 10.352 Ft + ÁFA). Mindkettő rendelkezik piciny kerékkel, a Scrolling Wheel-el, amit a Microsoft applikációiban például képernyőgörgetésre lehet használni, sőt a kerék egyben nyomógombként is funkcionál. A Pilot Mouse-nak így 3 gombja van, a MouseMan+ még rendelkezik egy negyedik, programozható gombbal. A következő, még drótos darab a **TrackMan Marble** (ára: 17.240 Ft + ÁFA), ami valójában „hanyatt egér”, azaz trackball, és három egyszerű gombbal rendelkezik. Érdekes, hogy nincs benne mechanikus mozgásérzékelő (lásd dörzsölődő kerekek), hanem egy ügyes ötlet segítségével a golyón levő pöttyökből egy lézerdíóddal olvassa le a pozícióváltozást, amitől így kosz, zsír és kopásállóvá válik. Következzék a rádiós részleg.

Két képviselője a **MouseMan Cordless Pro** (ára: 11.600 Ft + ÁFA) és a **SurfMan** (ára: 18.180 Ft + ÁFA.), mindkettő három gombos és elemmel működik. Az adót csatlakoztatni kell a számítógéphez, mely négy különböző frekvenciasávot képes használni (hogy egy teremben többen is használhassanak drótnélküli egeret). A MouseMan Cordless Pro teljesen általános asztali egérke. Finom a mozgása, érzékeny, csak épp nem lóg ki belőle a „köldökzsinór”, szóval amolyan álom-egér, nem akad bele semmibe, lehet vele bátran Quake-ezni!

A SurfMan viszont „hanyatt egér”, a hüvelykujjunkkal kell a golyócskát gör-

getni, és a három hosszúkás gombot a mutatóujjal nyomogatni. Érdekes, hogy fordított sorrendben vannak a gombok, azaz a jobb oldali gomb alapbeállításban azt teszi, amit a bal egérgomb szokott. Ez egészen addig furcsa, amíg el nem kezdjük használni, akkor ugyanis a kényelmi szempontok miatt magunktól is ezt váránk el. Jópofa ötlet az is, hogy a két drótos egeret lehet egyszerre használni, az adón kell beállítani, hogy egy vagy két egerünk van. Tehát a tökéletes egerezés manapság nem csak egy egeret kíván. Egy kell az asztali tologatáshoz, egy pedig a karosszékes Internetezéshez, persze ezt mindössze egy csatlakozón keresztül. További érdekesség, hogy a Logitech egerek mindegyike rendelkezik egy kis átalakító dugóval, ami lehetővé teszi, hogy mind a soros csatlakozóba, mind a PS/2 csatlakozásra könnyen kapcsolható legyen.

A teszt darabokat a ScanDer Kft. bocsátotta rendelkezésünkre (Tel.: 251-2960, vagy 269-0232/104, Logitech termékeket árusító szakbolt az Oktogon üzletházban).



dost vezérlő gombot egyetlen kattintással elérjük. Sőt, Netscape-ben, az Internetes kalandozást megkönnyítendő, ugrálhatunk az ablak fontosabb helyeire. Így aztán, akár a karosszékekben hátradőlve,

NYERJ EGY DEXXA JOYSTICKET!

SOROLJ FEL HÁROM LOGITECH TERMÉKET (A CIKKBEN EMLÍTETTEKEN KÍVÜL), S NYERJ EGY JOYSTICKET!

**CÍMÜNK: PC-X MAGAZIN
1537 BUDAPEST, PF. 386.
VÁLASZOD FEBRUÁR UTOLSÓ NAPJÁIG
POSTÁZD!**

**AZ AJÁNDÉKOT AZ OKTOGON
ÜZLETHÁZBAN TALÁLHATÓ LOGITECH
SZAKÜZLET AJÁNLOTTA FEL.**

JOYSTICK

**Gravis Gamepad
Gravis Gamepad Pro
Gravis Analog Pro
Gravis Blackhawk
Gravis Thunderbird
Gravis Firebird II**

**1 év
garancia
törésre
is!**



PIXEL

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



GRAVIS

M VÍZÉLY Házi s t ű d i ő

Újra itt van Skywalker egy újabb ötlettel. Ha álmodtál már saját otthoni stúdióról, olvass tovább – olcsóbb kategóriájú stúdió felszerelésekről lesz szó, s természetesen annak is utánanéztünk, hogy mi mennyibe kerül.

Mielőtt nyakadba vennéd a várost, hogy be vásárolj, gondold át, hogy mit is szeretnél. Valószínűleg a szintetizátorok terén kéne szétnézni, persze attól függően, hogy milyen zenét szeretnél csinálni. Dance, dancefloor, esetleg klasszikus jellegű zenéhez a Roland JV illetve XP sorozatát javaslom, ezeknek természetesen léteznek kisebb, olcsóbb, de házi használatra éppen megfelelő modelljei. A Roland Sound Canvas (SC sorozat), ami egyébként hangkártyás verzióban is megjelent, először a JV-30-ban öltött billentyűzettel ellátott formát. Ezzel egy időben jött ki a JV-1000, ami már egy drágább hangszernek számított. Sokkal több hangot tartalmazott, mint a 30-as, ezért köztes megoldást kellett találni a két szintetizátor között (hiszen a 30-as sokkal gyengébb volt nagyobb társánál). Erre fejlesztették ki a JV-35-ös és a JV-50-es bővíthető szintiket. Viszonylag olcsón hozzájuk lehet jutni (százzezres árkatégória), és a beépíthető bővítőkártyával a JV-1000 néhány kitűnő hangját is elővarázsolhatjuk belőle. Az XP-10-est kifejezetten otthoni használatra szánták, de izgalmasabb hangokat csak a nagyobb XP-kben találhatunk, amiknek már ára is van. Hasonló kategóriába sorolható a Korg X5 is, amit mindenképpen érdemes meghallgatni bemutatótermükben, mert kitűnő hangokat tartalmaz.

House, trance, rave és hasonló jellegű zenéhez ajánlhatom a Yamaha CS1-X szintit, ami most kb. 150.000-be kerül (ez még mindig a valamire használható hangszerek minimum árkatégóriája). A másik erre alkalmas hangmodul a Roland MC-303, ami itthon 125.000-et kóstál, de Németországban forintra átszámolva jóval 100.000 alatt meg lehet vásárolni. A hangszernek eszméletlen dobjai és basszushangjai vannak, amik természetesen mind az analóg hangzást idézik (lásd: Rebirth).

Ezen kívül kell valami jó, MIDI IN/OUT-tal rendelkező hangkártya. Gondolok itt például a Sound Blaster 16, AWE32, vagy 64-re, a GUS-okra, de a decemberi számban bemutatott Adlib kártyák is alkalmasak erre a célra. A MIDI kábelt a kártya game portjára kell kötni, a másik végét pedig természetesen midis hangszerünkre. Ez a fajta kábel elég drágának bizonyult: kb. 4500 Ft, de ez mindenképpen szükséges.

Az egész vezérléséhez „kö” még egy jó szekvenszer, ami kezeli a kártyába befolyó bemenő és kimenő jeleket. Ehhez a Steinberg Cubase-t ajánlhatom, nem pont azért, mert én is ezt használom, hanem mert tényleg ez a legszélesebb körben elterjedt program. Nagyon sok verziója létezik: van, hogy csak a minimális funkciókat



tartalmazza, de az is előfordulhat, hogy a keveréstől kezdve szinte mindent. A sima Cubase csak a MIDI-vel kapcsolatos jeleket képes kontrollálni, de a Cubase Audio XT a MIDI csatornákkal párhuzamosan képes 8 különálló audiocsatornát egyszerre lejátszani, illetve felvenni. Ezt nevezzük egyébként hard disc recordingnak, erre pedig egy mezei SB16 is képes, természetesen kissé zajosabban, mint mondjuk egy drágább TurtleBeach kártya. Mivel a rögzítés .WAV formátumban történik, lehetséges dob hangmintákat is az ütemre illeszteni, hasonlóan, mint egykor a trackereknél – ezzel kikerülhet a Roland és a Yamaha szintik gyenge dobjainak használata. Nem kívánom ócsárolni őket, csak általában ezeknél az olcsóbb szintiknél a General MIDI szabványos dobkészletein kívül más nem található, tehát a legkeményebb techno dobok a 808-aséi, amiket a Rebirth-ből már megismerhettek.

A Cubase VST az egyik legkomolyabb szoftveres szekvenszer a piacon. Azon kívül, hogy audio csatornákat is kezel, tartalmaz egy jó minőségű multieffekt processzort is (léteznek reverb (zengető) és delay (visszhang) effektprocesszorok – attól lesz multi, hogy mind-

kettő használatára képes). Egy efféle, igazi proci a legminimálisabb effektekkel is 25.000 Ft, ezt például így meg lehet spórolni. Persze ez nyilván csak azokat érinti, akik zenéjük mellé élő hangszereket, éneket, rapet,

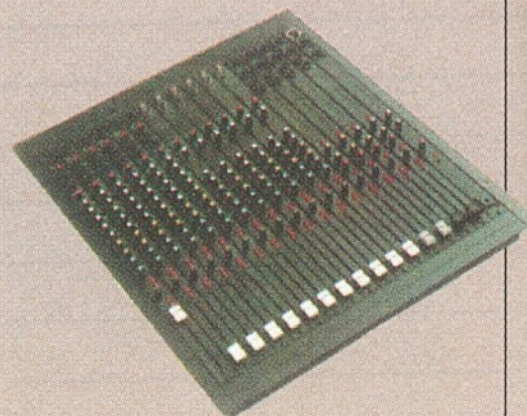
őbégatást, vagy az argó nyelvi rétegből jól kiválogatott obszcén kifejezéseket kíván-
 nak felvenni. Az utóbbi inkább a veszélye-
 sebb trackereseknél szokott előfordulni.

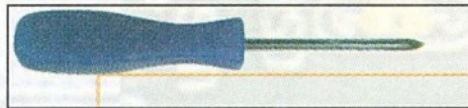
Persze nemcsak szoftveresen lehet meg-
 oldani az effektezést. Léteznek több audio
 kimenettel rendelkező hangkártyák, mint
 például az Apex, a Fiji, a Pinnacle, az
 Audiomedia III, a Gina és a Darla. Az utó-
 bi kettőt, azt hiszem, még itthon nem lehet
 kapni, de ahogy telik az idő, úgy jönnek
 be ide is a jobbnál jobb hangkártyák.

A TurtleBeach Fiji a Pinnacle egyszerűsít-
 tett változata, valószínűleg ezáltal olcsóbb
 is valamivel. Az Apex kártya már itthon is
 kapható, 70.000 környékén lehet hozzájut-
 ni, sajnos még nem tudtam kipróbálni, de
 azt tudom, hogy egy beépített 24 bites effek-
 tprocesszort is tartalmaz, emellett pedig
 full-duplex rendszerű, azaz képes egyidejű-
 leg wave formátumot lejátszani és felvenni.

Végül pedig ugye nem árt valamivel
 egy kicsit megkeverni-kavarni a zenénket.
 Erre alkalmas mixereket is lehet olcsón
 szerezni. Hazai gyártmányúak az „Ágota
 technik” keverőpultjai. Azért gazdaságos
 megoldás ilyet venni, mert a pultok bővíthet-
 őek, csatornánként kb. 7-10.000 Ft-ért.
 Aki nem bízik a hazai gyártmányokban,
 annak még tudom ajánlani a Notepad (4
 sztereo, 4 mono csatornával rendelkező)
 mini mixerét. Kb. 45.000-be kerül, ami na-
 gyon olcsónak számít a keverők terén,
 mert hát igencsak 60.000 felett vannak a
 normálisabb pultok.

Remélem már így is nagy segítséget
 nyújtottam a házistúdiósoknak, és megígé-
 rem, hogy a közeljövőben még közelebről
 is megismerhettek néhány komolyabb cuc-
 cot. Igényeket postán, vagy e-mailen várok.



M
VÍZÉLY

Házi Barkács

Képzeltbeli gépünkől Schuerue kicsalta az első életjeleket, TRI pedig kezelésbe vette a winchestereket, particionálta őket, majd formatált, DOS-t is telepített, majd ki is „gallyazta”. Most éppen ott tart, hogy a rendszerállományok rendbetétel után nekilásson a Win95 telepítésének.

Hol is hagytam abba? Ja, igen! A különböző installáló programok valószínűleg keresztül-kasul írják mindent a Config.sys-be és az Autoexec.bat-ba, úgy hogy a következő lépés e kettő „kiganajozása”. Az 1-es ábrán láthatunk erre egy példát. Az első három sorban intézzük a memóriakezelés inicializálását, de ebbe most nem megyek bele – volt már róla szó egy külön cikkben (csak ismételni tudom magam: tessék tanulmányozni a Helpet, például Himem és Emm386 témában részletes információt tartalmaz). Őket követi a SCSI CD-ROM olvasó működéséhez szükséges két driver (az IDE olvasók általában csak egy drivert igénylenek – csak a gyártó által mellékelte drivert használj!), majd a SoundBlaster 16 két memóriafalója. A sorok elején mindenhol a Devicehigh parancs áll, amiről annyit kell tudni, hogy amíg van hely, addig a meghajtókat megpróbálja a felső memóriába tölteni. A következő sorok egy más parancssal kezdődnek majd; ez az Install (vagy Installhigh), mögötte pedig olyan programokat látunk, amelyek általában az Autoexec.bat-ban szoktak lenni. A Config.sys-ből feltöltve azonban egy hangyányival kevesebb helyet foglalnak, de talán sokkal lényegesebb, hogy így egy álló-

mányban tudhatjuk a rendszer „felállításához” szükséges összetevőket. Ám semmi sem kötelező, így ha valamilyen okból ez nem tetszene, átpakolhatjuk az alábbi dolgokat az Autoexec-be is, csak az Installhigh-t kell Loadhigh-ra cserélni. Az Mscdex.exe szintén a CD-ROM olvasóhoz kell, a Mouse.com az egér meghajtója, míg a Smartdrv az ún. cache program, amely gyorsítja a lemezes perifériák kezelését. Előtte azért nincs Installhigh, mert magától is a felső memóriát használja pufferelesre. A Buffers, Files, Stacks, FCBS és Lastdrive környezeti változók az évek során kialakult tapasztalati értékeken alapulnak. Jó tudni, hogy a beállított értékektől függően memóriát foglalnak le, mégpedig az alapmemóriából, amit nem jó elpazarolni. A változók elhagyása az alapértelmezett értékek felvételét jelenti, de inkább érdemesebb definiálni egy kisebb értéket, mint elhagyni.

A legfontosabb dolgokat tehát már letudtuk a Config.sys-ben, az Autoexec.bat-ra alig marad valami. Itt állítjuk be a Path-t, azaz definiáljuk azokat a könyvtárakat, ahol majd a DOS keresi az általunk kiadott, végrehajtandó parancsokat. Szintén itt foglal helyet a SoundBlaster 16 környezeti változója, amire azért nagyon hasznos, mert nagyon sok játék és alkalmazás, többek között a Win95 is, ezt a változót vizsgálja abból a célból, hogy kiderítse a hangkártya meglétét és beállításait! Lehetne itt még számtalan ehhez hasonló sor, amennyiben más eszközök, programok igényelnék, és persze az Autoexec-be érdemes berakni azokat az egyszerűbb dolgokat, amelyeket le szeretnénk futtatni a gép elindulásakor. Ha valaki a Prompt beállítását hiányolná, jó tudni, hogy a 6-os DOS-tól fogva végre a \$p\$g beállítás az alapértelmezett, és mivel ez számomra tökéletesen megfelel, nem definiálok át. Bővebb ismeretekre lehetsz a DOS-ról szóló könyvekben, vagy a Helpben.

Érdekes a beállításokat akár többször is leellenőrizni, bár amióta a DOS képes soronként végrehajtani, vagy elhagyni e két állományt a boot-ciklusból (a bootolás közben FF5-öt vagy F8-at nyomj), igazából nagy bajt nem okoz egy-egy elírás. Ha kipróbáltuk, és minden működik, akkor itt az idő, hogy feltegyük azokat az alkalmazásokat, amelyekre szükségünk lesz DOS alatt (ha egyáltalán akarod még használni a

DOS-t): különböző ki- és betömörítők, vírusellenőrző, képmegjelenítő programok, kedvenc Commanderünk vagy Navigátorunk, egyéb segédeszközök. Fontos, hogy csak megbízható forrásból kerüljenek fel ezek a dolgok a gépre (mondjuk az eredeti CD, írásvédett floppy a legszimpatikusabb megoldás) hiszen a rendszerlemezt csak ezután fogjuk véglegesíteni, ha pedig közben vírussal agyonfertőzzük a rendszert, akkor ott ette meg a fene az egészet. Sőt, adott esetben fordítva érdemes csinálni: a tiszta rendszer alapján aktualizálni a rendszerlemezt, majd azután pakolni tele a winchestert. A dolognak az a hátulütője, hogy valószínűleg így is fel kell majd másolni később a lemezre valamelyik segédprogramunkat, ha mást nem, akkor éppen a víruskergetőt, és akkor vissza is jutottunk az ördögi kör elejére. Mostantól fogva a rendszerlemez funkciója megváltozik: akkor lesz rá szükségünk, ha vírus szemponthól gyanússá válik a gép, vagy ha valami úgy elromlott, hogy winchesterről már nem is hajlandó működni (mondjuk Gézuka letörölte a DOS alkönyvtárt...). Mindkét esetben azt várjuk el, hogy segítségével képesek legyünk életet lehelni a gépbe. Érdemes hát felmásolni rá az összes említett, fontosabb meghajtót, a DOS parancsokat, a kész Config.sys és az Autoexec.bat A:-ra aktualizált verzióit (nem C:-ről, hanem A:-ról tölts be a különböző dolgokat), valamint egy olyan víruskeresőt vagy -irtót, amiben megbízunk. Végül tegyük írásvédetté, és ezen csak nagyon indokolt esetben változtassuk (új driver felrakása, vírusirtó frissítése esetén). Próbáljuk ki, és ha minden stimmel, rakjuk el egy biztonságos helyre, lehetőleg ne a kedvenc mágnesek vagy a TV mellé!

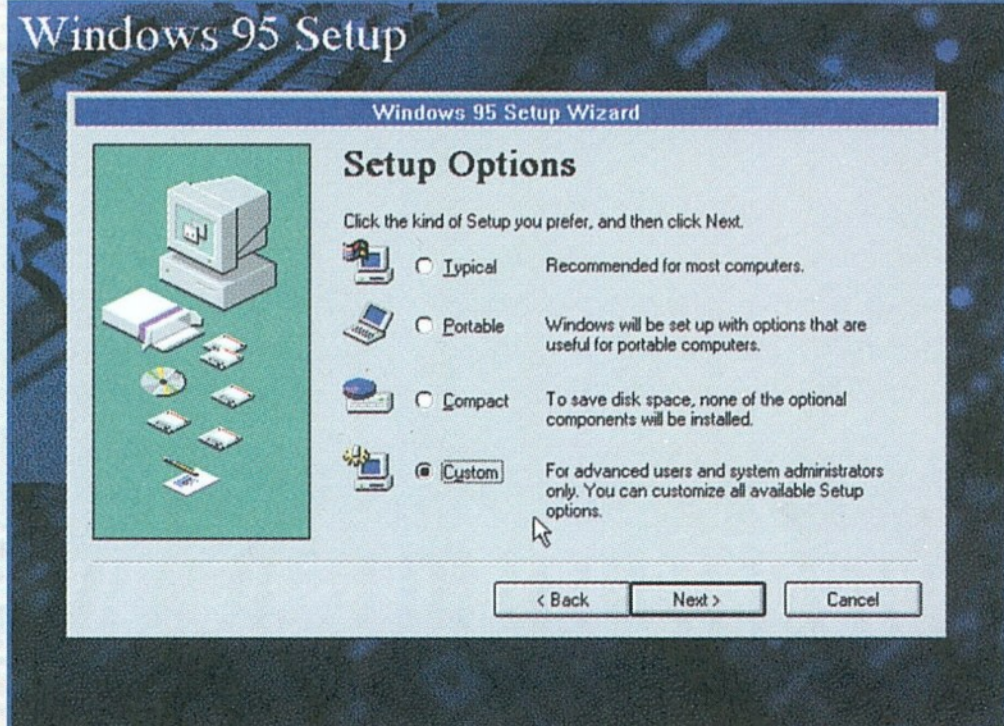
Na, úgy tűnik, semmi nem akadályoz meg minket abban, hogy nekiveselkedjünk a Win95 telepítésének. Mint azt a múltkor adásban említettem, mi a páneurópai verzió Upgrade változatát használjuk, ami csak akkor hajlandó telepedni, ha talál maga alatt egy régi, 3.1-es verziót. Kézenfekvő lenne tehát, hogy először a

```
View: config.sys          Col 0          449 Bytes  100%
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM AUTO
DOS=HIGH,UMB

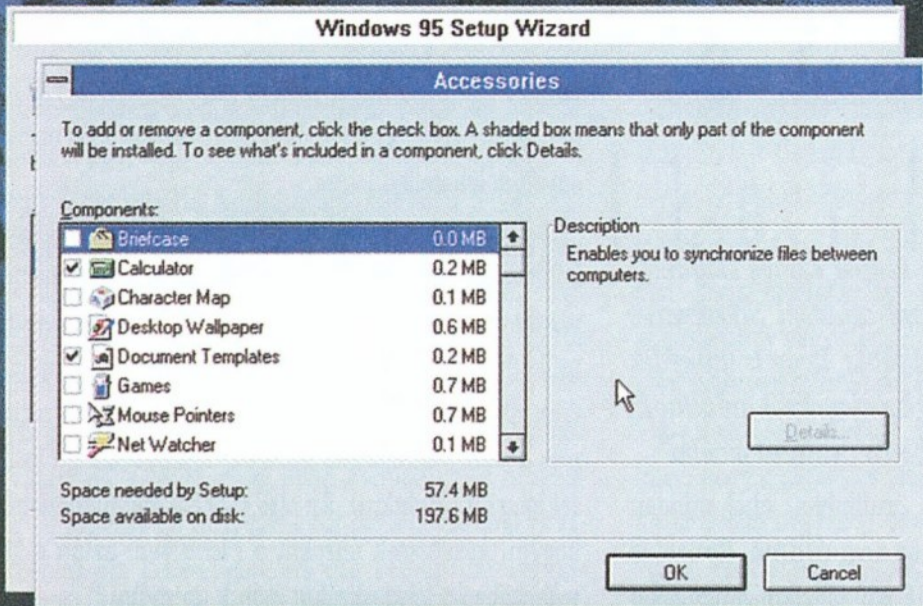
DEVICEHIGH= C:\ZY\SCSI\ASPI8DOS.SYS
DEVICEHIGH= C:\ZY\PLEXTOR.SYS /PLEX0001
DEVICEHIGH= C:\ZY\SB16\DRU\CTS16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 1:5 D:1 H:5
DEVICEHIGH= C:\ZY\SB16\DRU\CTM16.SYS
INSTALLHIGH=C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:PLEX0001 /L:1 /M:10 /E
INSTALLHIGH=C:\DOS\MOUSE.COM
INSTALL=C:\DOS\SMARTDRV.EXE

BUFFERS=10,0
FILES=30
STACKS=0,0
FCBS=1,0
LASTDRIVE=J

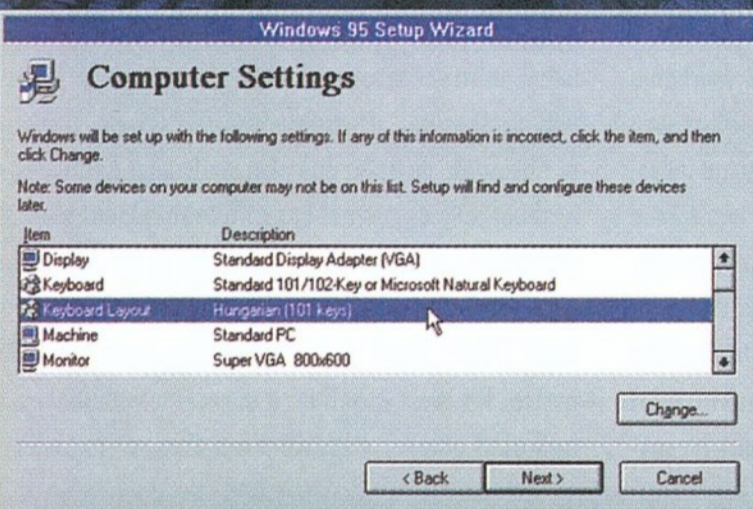
View: autoexec.bat       Col 0          147 Bytes  100%
@ECHO OFF
SET PATH=C:\;C:\DOS;C:\NARC;C\NNU;C\TOOLS;C\NGAMES\GW;C\UC;C\VIEW;
SET BLASTER=A220 15 D1 H5 P330 T6
C:\ZY\SB16\SB16SET.EXE /P /Q
```



Windows 95 Setup



Windows 95 Setup



3.1-est tesszük fel, majd ezután a Win95-öt rátelepítjük – ennek eredményét hatalmas szemétdombnak hívják, ugyanis a Win95 nem fogja kigallyazni mindazon állományokat, amelyekre nincs szüksége a 3.1-esből, csak szépen föltelepedik, mi meg elveszítünk egy rakás tárolókapacitást. Úgyhogy nem így csináljuk: rögtön a Win95-öt kezdjük telepíteni! A ScanDisk és a winchesterek átnézése után szabad utat a kap a grafikus telepítő, amely még az elején átböngészi a winchestereket valami használható alapért, amire upgradelhetne. Nem fog találni, és ezt a szemünkre is hányja, de ad még egy esélyt, hogy hebizonyítsuk, van Win31-ünk. A Locate gombra kattintás után tegyük be az A: meghajtóba a Win3.1 első lemezét (ha a többi már nincs is meg, de az első lemezt őrizzük két példányban! :-), mutassuk meg neki, hogy ott van, és a telepítés máris folytatódhat. Megadjuk a telepítési módot (természetesen Custom-ot választunk, így saját szájízünknek megfelelő rendszert kapunk majd – az előrecsomagolt dolgokat igyekszünk nagyívben kerülni), majd a nevet és a kódot.

Következő lépésként a telepítő alaposan átnézi a számítógépünket. Még mielőtt belekezdene – nálunk legalábbis – rá szokott kérdezni a hálózati kártyánkra (a hangkártyára csak azért nem, mert megtalálja a Blaster környezeti változót), de hiába ikszelem be, nem szokta megtalálni (a Win95 útjai kifürkészhetet-

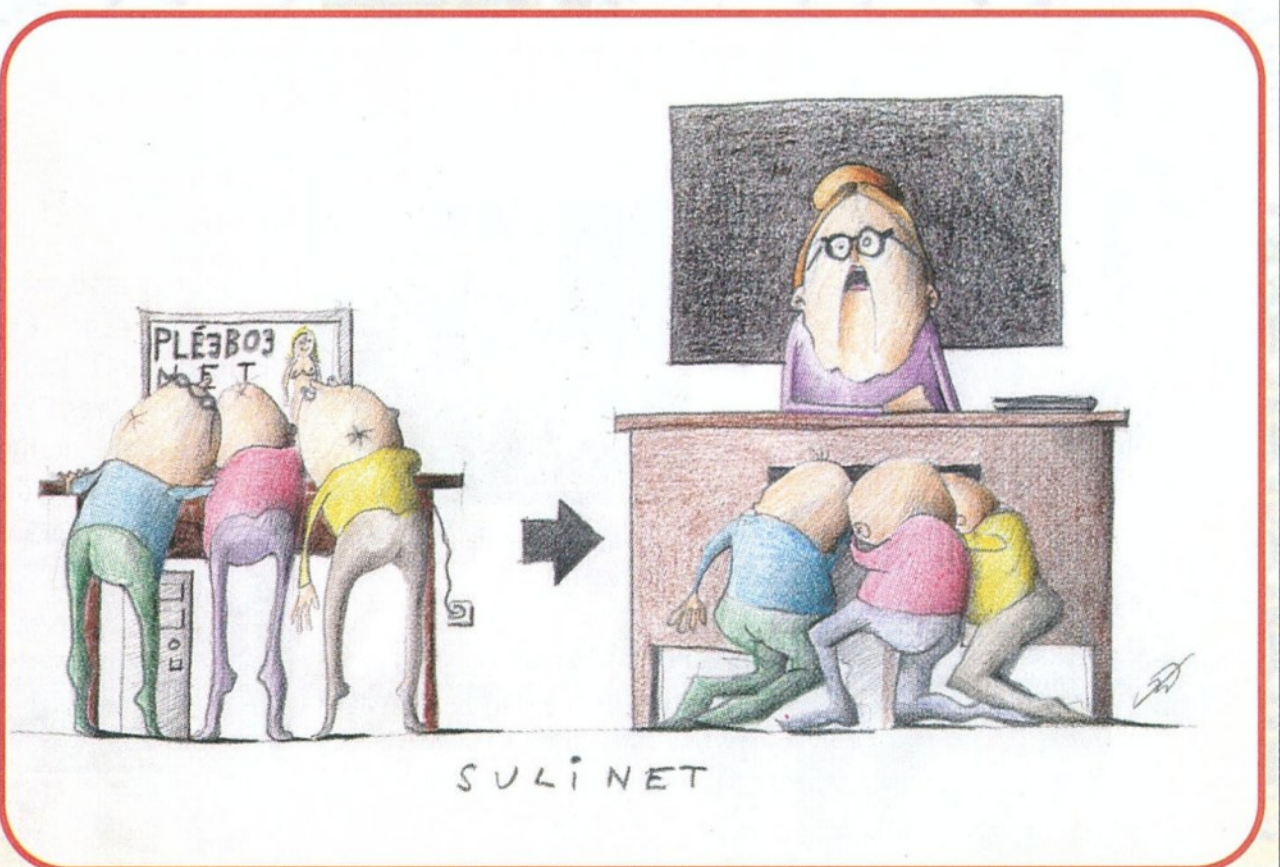
lenek). Szóval, kezdődik a legalább 4-5 perces móka, amikor kiderül, minden rendben van-e a BIOS-ban, a gépben stb. Nem kell megjegyezni, 96 százaléktól nagyon sokat bénázik, türelem – ha a gép nem fagy le, akkor az már jó jel (míg dolgozik, a winchester az elviselhetetlenség határán berreg, ez teljesen normális, innen tudni, hogy még nem fagyott le az analízis – ellenkező esetben is legalább 10 percet várj). Hamarosan a Get Connected ablak jelenik meg

a képernyőn, amit azonnal át szoktunk ugrani, ezután válogathatjuk össze, mit akarunk feltelapítani az operációs rendszer speciális szolgáltatásai közül. Mivel minél kevesebb felesleges dologra van szükség, illetve amit lehet, célprogramokkal oldunk meg, itt a PC-X-ben csak az az Accessories és a Multimedia csoportokat ikszeljük be. Ezekben is érdemes válogatni, a nagy részére nincs szükség (én például csak a következő dolgokat teszem fel: Calculator, Character Map, NetWatcher, WordPad, pedig ezeket sem használom túl gyakran, nem is beszélve a rengeteg hangmintára és sémára, de tudjátok, ízlések és pofonok...). A következő ablakban érdeklődik a telepítő, hogyan jelentkezzen be a

Win95 induláskor. Mivel nálunk nem ismeri fel magától a hálózati kártyát, itt kell kézzel kiválasztanunk, megadnunk a paramétereit, beállítani a megosztás-kapcsolókat (share). Szintén itt szoktam felrakni a TCP/IP protokollt, ami az Internet-eléréshez kell majd.

A végére marad a legfontosabb adatokat tartalmazó párbeszédablak. Grafikus kártya típusa: alaphól VGA-t válassz, még ha fel is ismeri, milyened van, azért, hogy ha bármi zúr volna, legyen mihez

visszatérni akkor is, ha éppen nincs kéznél a CD (jó-jó, lehet Safe Mode-ban is indítani a Windowst, de így mégis egyszerűbb), később persze telepítjük a kártyához készült agyonoptimalizált szuper driverünk n+1. verzióját. Billentyűzet típusa és kiosztása: Hungarian 101 gombos (nincs rajta a ZY megcserélve – hála istennek, de ha neked másképp tetszik...). A gépünk típusa: standard PC, a monitoré standard 800x600, szintén később tehetünk fel saját meghajtót. Teljesen mindegy, milyen egerünk van, ha aktív az MS-féle meghajtó – Config.sys –, a telepítő Microsoft egernek ismeri majd fel – tökéletes! Power Management: ugorjunk, semmi szükség rá; Regional Settings, azaz a helyi beállítások: Hungarian – érdemes már itt a magyart kiválasztani, mert ezzel tudjuk le az ún. nyelvi támogatás telepítését is, ami többek között a kelet-európai ékezetes betűk kezelésért felelős. Végül a felhasználó felület (User Interface) természetesen Windows 95 Explorer, nem pedig Program Manager. Nos, most már jöhet a tényleges telepítés (mi nem szoktunk „biztonsági lemezt” csinálni, de ez egyáltalán nem biztos, hogy követendő példa!), másolód-
nak a file-ok a winchesterre, majd hamarosan első útjára indul új operációs rendszerünk. Na, innen folytatjuk következő hónapban. Van kérdés?



M

VÍZÉLY VILLANÁS

Macromedia Flash balról!

Szeretnél valami húzós pluszt a homepage-edre? Forgó-morgó lila lógót? Vagy szuper színes szignált? Esetleg gombokra gondolsz? Itt az alkalom, hogy Zuzer The Hun segítségével mindezt Shockwave Flash-sel hozd össze. Nem újdonság, persze, eddig is volt rá alkalma annak, aki tudta, hogy is működik a Flash. Hogy miért csak most kerül sorra, annak természetesen az az oka, hogy az alapokról indultunk, és aki követte a sorozatot, annak kb. most van itt az ideje, hogy belekóstoljon ebbe a „valami másba”.

Mi is az a Flash? Eredetileg FutureSplash Animatornak hívták, de aztán jött Macromedia, felvásárolta a fejlesztőcéget, innentől kezdve az ő zászlójuk alatt és Flash néven folyt a fejlesztés. Gondolom, a Flash rövidebb és velősebb (egyébként villanást jelent). Hogy mi benne a nagy szám? Lényege, hogy vektoros animációkat lehet vele készíteni és webpage-ekbe illeszteni. Aki tudja, mi a különbség vektoros és bitmap grafika illetve animáció között, az már rájött, miért jó ez, aki nem, annak elárulom, hogy egy mozgó GIF és egy Flash Movie jelentős méretbeli különbség van, utóbbi előnyére (hiszen a vektoros grafika lényege, hogy a különböző grafikai elemeket matematikai

műveletek írják le, szemben a bitmap grafikával, ahol minden egyes képpont külön tárolódik). De ez még nem minden. Hangot is lehet hozzá adni, és ha kell, AVI, JPG, GIF stb. mozikat-bitmapeket is. Mindezt nem csak mozi file-okba, hanem interaktív applikációkba is össze lehet rakni, méghozzá elég egyszerűen, mint látni fogjátok. Azért ne várjatok csodát – a Flash olyan öszvére a vektoros szerkesztőnek (mint például a Corel Draw) és az animációs szoftvernek (3DS MAX), amiben mindenképp van egy kevés, tökéletes a webre szánt grafikához-applikációkhoz, de a készítői elsősorban a kezelhetőséget tartották szem előtt, nem pedig azt, hogy a Flash-ben csodaszép grafikákat vagy szuper interaktív alkalmazásokat lehessen kiserkeszteni. Ott van viszont a nagyszerű Layout tervezés: a tipográfus és designer típusok végre örülhetnek, hogy az oldal úgy néz ki mindenki gépén, ahogy azt az elkészítő remélte. Talán egyetlen hátrányuk a Flash-sel készült oldalaknak, hogy lejátszásukhoz plug-int kell letölteni. Ez néha bosszantó lehet; nem is annyira a file nagysága, hanem inkább a vele járó macera miatt. Viszont, ha egy-

szer be van installálva, akkor rengeteg letöltési időt lehet megspórolni, és olyanokat látni, amiket más módon egyelőre lehetetlen lenne.

És most a szuper jó hír: 30 napos trial versiont lehet letölteni a Macromedia site-járól (<http://www.macromedia.com>), amihez nem jár full extra, de tökéletesen működik. Ezért is gondoltam, hogy jó lesz, ha mindjárt több cikket is szentelek a Flash-nek, hadd szaporodjanak a weben a Shocked page-ek (így nevezik a Flash-sel készült oldalakat). Az első cikkből megtudhatjátok, hogyan készítesz ábrákat a Flash-ben, aztán a következőben a kész ábrákat fogjuk animálni.

Szóval, először is legyen meg a mozgatni való objektum. Ennek (jelen esetben egy PC-X logónak, természetesen) elkészítésére két módszer lehetséges. Az egyik, hogy megrajzolod a Flash rajzeszközeivel. Még egyszer mondom: ne várj agyonvariálható görbét, mint azt megszokhattad pl. egy-egy 3D modellező szoftvernél, itt nincsenek NURBS-ök, Bezier-k és hasonlók, de azért épp elég segítséget nyújtottak a készítői még egy ennél bonyolultabb feladat elkészítéséhez is. Ajánlatos egy szögletes P-ből kiindulni, ehhez kattints a ceruzára a baloldali Toolboxon, válassz Line-t, húzd meg a vonalakat, majd kattints a nyílra. Ha most közelítéd a cursort a vonalhoz, a nyíl alatt görbére változik a kis ábra, ez azt jelenti,

PC-X Magazin - Netscape

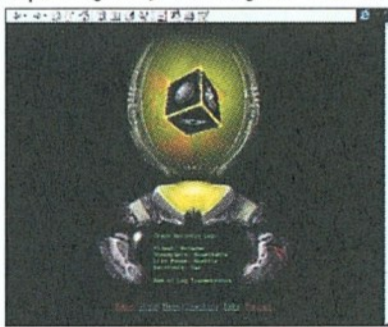
File Edit View Go Communicator Help



Bookmarks Location: <http://www.idg.hu/pcx/>

WWW.UNREAL.COM

Megnéztem, és letettem a hajam! A már megszokott sidebar mellett van egy 3D kocka a képernyőn, amelyet ha a az egérrel elforgatunk, akkor a lapjaira kattintva juthatunk el további lapokra. Az még csak egy dolog, hogy láttunk már ilyet, na de nem ON-LINE! Nem tudom, hogy modemes kapcsolattal mennyi idő alatt jön be az oldal, illetve akkor hogyan viselkedik, de érdemes megnézni. Egy izmos előzetes AVI-t a CD-n találtok, érdemes megnézni.



WWW.JAZZJACKRABBIT.COM

Emlékeztek még Jazz Jackrabbitre? Elérte a vég, és készül a második rész (úgy két-három éve – TRf). A homepage már kész, és nagyon stílusos. Úgy néz ki, mint egy napilap, árustul, vonalkódostul. A címe is megfelelően lökött; „The Daily Carrot” (kb.: „A Napi Répa”). TRf imádja a sorozatot, és már rettenetesen várja, hogy mi sült ki belőle, ha más nem, akkor egy nagy répatorta.

Aki van olyan elvetemült, az letöltheti a sorozat előző részeinek shareware verzióit. Innen hoztuk egy csokor screenshot-ot, aminek ott kell tanyáznia a CD-n.

WWW.FERRARI.IT

Autómániások figyelem! A Ferrari hivatalos site-ján megtalálható minden infó, ami a gyárral, a tesztpályával, a régi és az új modellekkel, és magával Enzo Ferrari-val kapcsolatos. A cím végén található „it”-től nem kell megijedni, természetesen minden megtalálható angolul is. Rengeteg a kép, ezért előfordulhat, hogy az oldal lassan jön le, de megéri kivárni.



WWW.WPAFB.AF.MIL/MUSEUM

Ez az a site, amit Traunak nem mertem megmutatni, mert akkor elfelejt hazamenni. Veszélyes! Adatok, érdekességek, de legfőbbképpen repülőgépek minden mennyiségben! Csak akkor szabad nekiülni megnézni, ha van rá elég idő!

hogy változtathatod a legközelebbi vonal görbületét. Mindezt úgy, hogy a vonal közepét húzod, az a görbe kontrol pontja. Ha kattintással kijelölöd a vonalat, akkor a pozícióját változtathatod. Ha kijelölöd a görbét, majd a Modify-Curves-Straighten-re mész, vagy egyszerűen a jobb egérgombra kattintasz, a görbe újabb kontrol pontokat kap. Az ellenkezője igaz (vagyis kevesebb pontból fog állni a görbe), ha a Smooth választod. Így lehetővé válik bonyolultabb alakzatok elkészítése is. Érdeemes elidőzni a görbéknel és kipróbálni pár lehetőséget. Itt van például az egymás metsző vonalak esete.

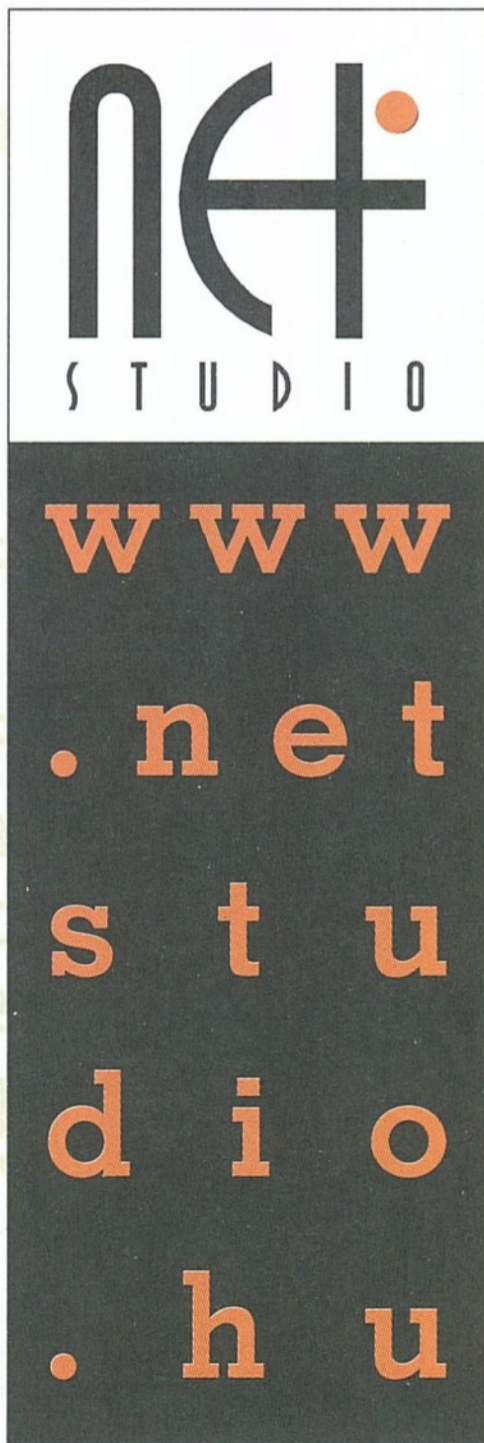
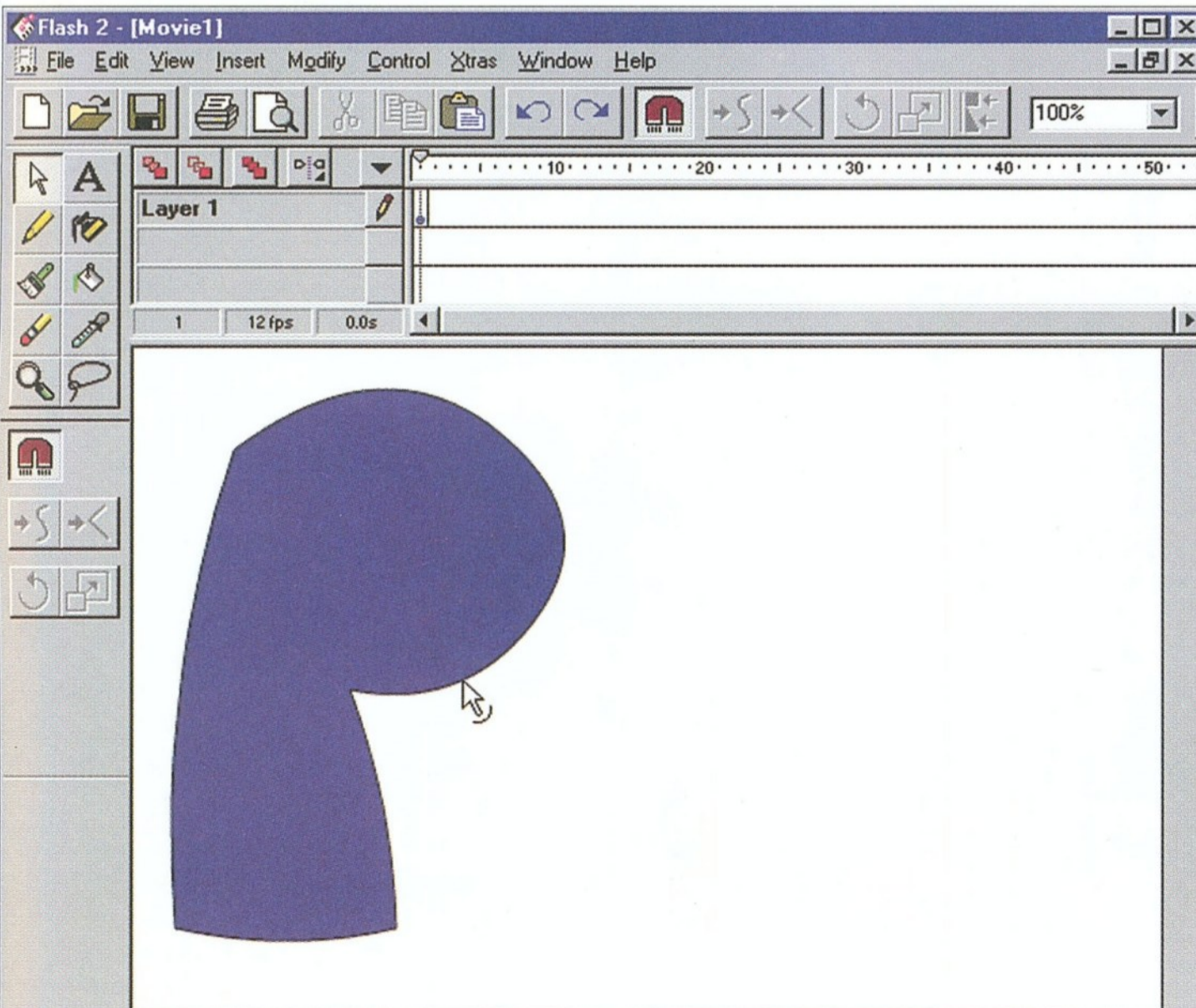
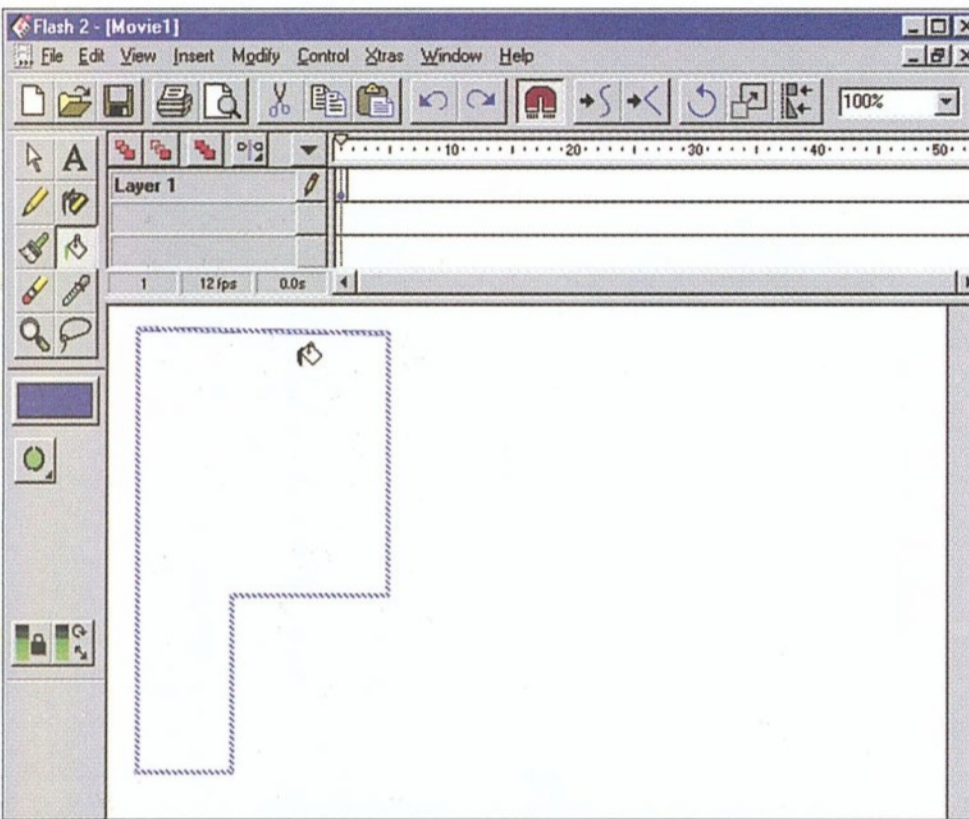
Rajzolj egy kört. Ehhez válaszd a ceruza Ovalját, adj neki egy Line Style-t (legalul) és vastagságot (fölötte), majd kattints a bal mouse gombbal és kezd el húzni. Először ellipszis keletkezik, de ha tovább húzod, az okos kis Flash odarántja (Snap) az egeret, ahova kell, hogy tökéletes kör keletkezzen. Ha megvan, csináld meg ugyanezt egy négyszöggel (Rectangle). A Snap itt is működik, négyzetet könnyen csinálhatsz (egyébként ki is kapcsolható a Snapet, a View menü alatt találod). Ha a négyszög metszi a kört, akkor meglátod, hogy a görbék is megoszlottak, így mintha új alakzatokat (félkör, félig négyszög, kivágott kör és kivágott négyzet) készítettél volna. Vedd ehhez még hozzá, hogy minden True Type Fontot támogat (gondolj valamilyen symbol gyűjteményre például), és máris be-

láthatod, hogy a Flash-sel nagyon penge dolgokat lehet csinálni.

És még csak most jön a B terv, azaz a PC-X logo elkészítésének második módja. Végy egy bitmapet, ha lehet olyat, amin a logo jól láthatóan, kontúrosan van jelen. Importáld a Flashbe (File-Import). Megjegyzem, képsorokat is lehet importálni, ezt a lehetőséget fel is ajánlja a szoftver, ha egymást követő számokat talál a file-nevekben. Most a bitmap mint bitmap működik, változtathatod a nagyságát (rátartintasz, hogy kijelöld, aztán jobb klikk és Scale), forgathatod (Rotate), illetve megadhatod, hogy mindezt milyen pont körül tegye. Default a kép, illetve más Object, mint például egy kör vagy négyzet középpontja, és a Modify-Transform-Edit Center

alatt lehet változtatni. Világos, hogy ha ennél többet is szeretnél rajta módosítani, előbb vektorossá kéne alakítani. Semmi gond, ez könnyen megy a Flashben. Menj a Modify-Trace Bitmapre, ami nem más, mint egy ügyes kis „Bitmapet átalakítom Vektorossá” program. Érdeemes kísérletezni a paraméterekkel attól függően, hogy több vagy kevesebb részletet szeretnél a végeredményben. Kisebb értékek a Color Thresholdnál és a Minimum Area-nál több részletet (tehát sokszor nehezebb kezelhetőséget) jelentenek, a Curve Fit és Corner Thresholdnál pedig ugyanez a helyzet a Normal fölötti értékeknél.

No, ennyi erre a hónapra. A következő cikkből kiderül, hogyan lehet megmozdítani, illetve a HTML oldalba behelyezni a kész grafikát.



M V Í Z É T Y Ö N Ö K K É R T É K

3D Studio Max 2.0

Páran megjegyezték levelükben, hogy nem ártana szót ejteni a MAX 2.0-ról. Kissé vonakodva tesszük ezt, mert a MAX 2.0 még nem eléggé elterjedt, mindenesetre kedvcsinálónak se lesz rossz ez a cikk, aztán mindenki dönthet maga. Mivel ez egy tutorial sorozat, sajna nem ejthetünk szót e verzió mind az 1000 új szolgáltatásáról, bármennyire is szeretnénk. Mindenesetre itt van néhány azok közül, amiket Zuzer The Hun kifejezetten jónak talál (bár tudom, hogy a szubjektív vélemény nem feltétlenül az etalon), csak pár szóban.

Ugorjunk mindjárt fejest a közepébe, és következzen egy kis „feature“-lista: az új Max Merge-nél (két Scene egymásba olvasztása) opciókat ajánl fel azonos név esetén merge-re, eredeti törlésére, importált object kihagyására, mindezt minden másolatra (duplicate) is értelmezve. Ide tartozik a Replace is, szintén a File Menu-ben, ami, mint a neve is mutatja, Objectek behelyettesítésére szolgál, méghozzá Materialekkel egyetemben. Lehet Keyboard Shortcutokat, azaz billentyűkhöz rendelt parancsokat kiosztani. A Viewport Thumbnaileket (pici képeket) el lehet menteni a Scene-nel, aztán az Asset Manager utilityvel meg lehet nézni őket. Új Image Motion Blur van a time-slice mellett. Mindegyik Viewporthoz saját Backgroundot lehet rendelni, ezek Zoomját lehet rögzíteni. Drag and Drop-olni lehet Mapeket a Material Editorban. A Combustiont három fajtából, doboz-, gömb- és henger-gizmoból lehet csinálni. Rengeteg új Objectet lehet

készíteni, mint pl. ajtó, ablak stb. Vadi új és felújítottak a Space Warpok. Szüneteltetni lehet a Render Processt. Ha a kurzort egy tárgy fölé helyezed, kiírja, mi az (gondolj bele, milyen jó kijelölésnél). Minden fény kapott pár új paramétert, és végre az Omni is full extrás. Új Material Mapek. S mindenekelőtt NURBS!!!

Mi is az a NURBS? Azon túl, hogy a teremtő(k) egyik fantasztikus áldása az emberiségre, a NURBS (azaz Non-Uniform Rational B-Spline) a modellezést megkönnyítendő született. A CD \PC-X\ANIM alkönyvtárában lévő animációnk tele van NURBS, illetve NURBS-ből átalakított MESH objectekkel. Nézd meg például a székeket – ilyen csinálni nem túl egyszerű, de inkább kezdjük valami szimplával, mint az asztalon látható Unicumos üveg.

A NURBS vonal, amiből kiindulunk, helyileg a Create Tabnél, rögtön a Spline-ok alatt található. Hasonló is a sima Line Spline-hoz, a különbségek (egy része) hamarosan kiderül. Pont úgy, mintha Line-ből indulnánk, megrajzoljuk az üveg kontúrját, aztán a Lathe Modifierrel forgástest lesz belőle. Kétfajta NURBS Curve-vel

indíthatunk (a nagyfokú flexibilitás jellemzője a NURBS modellezésnek). A Point Curve a vonalon elhelyezkedő pontokból áll. Ezzel könnyebb kirakosgatni egy vonalat, de később kevésbé variálható, mint a CV (azaz Control Vertex) Curve, aminek kontrolpontjai nem a vonalon helyezkednek el, csak befolyásolják a görbületet (kb. úgy, mint a Patch Grid Lattice), méghozzá a súlyuk (Weight) alapján. A nagyobb súly jobban vonzza a görbét, a kisebb ellenkezőleg. Mindez csak a többi pont súlyához képest van, tehát: ha mindegyik pont súlya mondjuk 5, az ugyanaz, mintha 1 vagy 100 lenne, nem számít, innen egyébként a rational elnevezés, ami valami olyasmit jelent, mint a részarányos.

Próbáld ki, és ha az üveg körvonala nagyjából kielégítő, menj a Modifier Tab-hez. Ha a CV Curve-t



akarod változtatni, nem kell Modifiert adni hozzá, elég lesz a Sub-Objectre kattintani. Itt válaszd a Curve CV-t, aztán mozgasd, illetve adj hozzá még CV-eket (Refine, Extend) ízlés szerint. Ha jónak tűnik, adj hozzá Lathe Modifiert. Állítsd a Segmenteket magasra (mondjuk 30 fölé), hogy szép sima legyen az üveg. Ha nem tetszik a végeredmény, persze visszamehetsz a Curve-höz és javíthatasz rajta. Lehet, hogy szükség lesz a Flip Normals kipipálására. Ha kész, válaszd a Lathe végeredményének a NURBS-t. Ha most megnézed a Curve-t a Modifier Stackben, még mindig az eredeti Curve és Curve CV Sub-Objectet találsz ott. Ahhoz, hogy NURBS felületté (Surface) alakuljon a Curve, nem kell mást tenni, mint az Edit Stackre kattintva Collapse All. Ez NURBS Surface-szé alakítja át az üveget, ezt onnan is láthatod, hogy ha a Sub-Objectre kattintasz, ott lesz egy Surface Sub-Object, a Lathe modifier pedig szórén-szálán eltűnt. Ezt most ne bántsd, inkább válaszd a Curve CV-t. Ha az eredeti görbét, illetve kontrolpontjait változtatod, láthatod, hogy vele változik a kész Lathe Object. Az ilyen real time modellezés rengeteg előnnyel jár (persze, csak ha



üvegünkhöz, hátra van még az anyagozás. Annyi bizonyos, hogy van egy-két új Map és paraméter ahhoz, hogy pár napig eljátszhass vele, amíg többé-kevésbé kiismered az új Material Editort. Ha eléggé élethű Unicosos címkét akarsz, talán nem árt egyet beszkennelem, én is ezt a megoldást választottam. NURBS-zel kapcsolatban feltettem egy ehhez hasonló Tutorialt a www.insite.hu/insite/3d-re, ott egy kávéscsészét készítettünk el gőzölgéssel egyetemben. Vigyázz, angolul van!

elég gyors a géped). Apó, soha nem volt ilyen olcsó a memória (a proci is, magától értődik), érdemes most beruházni, hogy a MAX 2.0 előnyeit maradéktalanul élvezhesd – de mire leírtam, már el is kezdett drágulni a RAM, úgyhogy tényleg siess!

Ha minden oké, csinálhatsz egy MESH-t a NURBS-ből, ez gyorsabban fog renderelődni, sőt, mi több, a kész MESH-re érdemes Optimize Modifiert rászabadítani az alacsonyabb Polygon Count érdekében, és ha már eddig eljutottál, akár Collapse-olhatod is az egész Modifier Stacket, mint tetted azt a NURBS Surface előtt. Mindenesetre először nem árt másolatot készíteni, a MESH már nem alakítható vissza NURBS-zé. Apó, ha már itt tartunk – az egyszerű Primitive-ek (mint a sphere, box stb.) és a Spline-ok (mint a circle, ellipse stb.) átalakítható NURBS Objecté úgy, hogy

Modifier Stack Edit Stackjére kattintasz és itt a NURBS Surface-t választod, illetve egy már meglévő NURBS-höz Attach-olod, illetve Importárod. Attach és Import lehetséges más Objecteknél is, de csak ha az Object alkalmas NURBS-nek. Attach vagy Import esetén a Normalok néha megfordulnak, ilyenkor vissza kell őket Flipelni. Különbség az Attach és az Import között, hogy az előbbinél az Attacholt Object elveszti Modifier History-ját (azaz, hogy milyen Modifier és milyen paraméterekkel volt hozzárendelve), míg az utóbbinál kb. úgy, mint egy Boolean Operation-nél, megtartja, tehát megmaradnak változtatható állapotban az előző Modifierek paraméterei. Ez persze azt jelenti, hogy ezek paramétereit is változtathatod később, ami ugyanakkor megint csak együtt jár egy jelentős lassulási faktorról is (jól fogalmazok, mi?).

No, kész az üveg, lehet pakolni. Azazhogy ez még messze nem minden, a NURBS ennél sokkal több dologra jó. Hogy mi mindenre, az kiderül a következő cikkből. Most azonban térjünk vissza

Ne lepődj meg, de a következő számtól kezdve a 3D Max sorozat (a HTML cikkel együtt) teljes egészében átkerül a CD-re – sokkal jobban, részletesebben tudok majd magyarázni, ráadásul a képeket, animokat is jobban meg tudod majd nézni!



Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

Országos hálózat
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjsomagok
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag
a legnépszerűbb programokkal

DataNet
A professzionális Internet-szolgáltató

Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.

Tel.: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-58500 • www.datanet.hu • info@datanet.hu

ELKÖLTÖZTÜNK!

1078 Bp. Erzsébet krt. 21.

A Wesselényi utcai (4-6) villamosmegállónál.
A régi hellyel minden kapcsolatot megszakítottunk!
Az ott folyó tevékenységért a továbbiakban felelőséget
NEM TUDUNK VÁLLALNI!!!

Az Erzsébeti CSILI-ben továbbra is várjuk
a játsszani (6 hálózatba kötött gépen) vágyókat!

1201 Bp. BAROSS U. 55.

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

Folyamatosan változó akciós CD-k

30-50-70-00-os

ÁRENGEDMÉNY

SONY PLAYSTATION

Tagsági és játék még mindig
1996-os ÁRON!!!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat!



GAMELAND

Computeres Grafika és Animáció 97/81

CGA

Interaktív multimedia magazin 1245r

Egy új magazin grafikáról,
animációról, 3D modellezésről,
multimédiáról, Internetről
és még sok másról.

Kiadó: Aurum DTP Stúdió Kft.

6001 Kecskemét, Pf. 36

Telefon: 60/486-811



A Nagy Játék

Bár több számmal ez előtt lezajlott a harmadik forduló is, de csak most jutottunk az értékelés végére. Számtalan mentséget találhatnánk, úgymint az ünnepek, a nyomdai leadás előre hozatala és még sorolhatnám, de nem takarozunk ezzel. A Nagy Játék döntőjét és az ajándékzapot direkt a tavaszi iskolai szünet első szombatjára, vagyis április 4-ére terveztük. Az érintettek erről külön értesítést kapnak postai úton – a CD-n is megtalálható táblázatból látható, hogy több mint 270 résztvevője volt játékunknak.

Három kategóriát alakítottunk ki: a maximális 21, és az esetleges plusz ponttal 22 pontot elért versenyzők részt vehetnek az élő döntőn, amikor is ringbe szállhatnak, hogy miféle hardware-t vagy software-t vihetnek haza (alaplapok, memóriák, CD-ROM-ok, játékprogramok, pólók – mindenképpen nyersz valamit!). Az éppen csak lecsúszott, 20 pontos versenyzők fájdalomdíjként egy PC-X klubtagságot és 4 óra szabad játékot zsebelhetnek be. A néha kissé gonosz kérdéseken elbukott versenyzők pedig egy klubtagságot kapnak vigaszdíjként (azok a játékosok, akik előfizetői a lapnak, és ennek következtében alanyi jogon klubtagok, a tagsági helyett egy 8 órás bérletet választhatnak). A bérlet és a játékidő kivételesen átruházható másra is, így azok, akik nem tudnak eljárni az egyéb iránt remek PC-X klubba, átadhatják ezt a lehetőségüket hozzátartozóik, egész, vagy felebarátaiknak, a részletek majd a személyre szóló levélben.

A sok jó megfejtés miatt távol áll tőlünk, hogy sorsolással döntsük el, ki milyen ajándékot kap, ezért a már említett kora tavaszi, illetve az ígért időjárást hallva középtélen napon a klubban tartott gálán lehet hozzájutni. Oly módon, hogy a játékhoz hasonló kérdésekből összeállított tesztlap kérdéseire élőben adott válasz fogja eldönteni a sorrendet, ami a felhalmozott cuccok között válogatás sorrendjei is lesz. Tehát mindenkit levélben, időben fogunk értesíteni, aztán hajrá, versengjete!

A kiértékeléskor csak azok a levelezőlapok számítottak elkészítettnek, amelyeken a feladás dátuma a PC-X megjelenésének napja, vagy későbbi volt, talán éppen az állandó ijesztgetés hatására az elsőprő többség olvasható névvel és címmel látta el a lapokat, a többiek pedig magukra vessenek. Sajna egy-két esetben gyanús, hogy a posta szűrőjén fennakad levelezőlap, de ezen nem tudunk segíteni.

CD és floppy tartók

CD tartó 12db-os
650Ft



CD tartó 4db-os
300Ft



Floppy tartó 2db-os
200Ft



Rendelhető színek: fekete, kék, bordó, lila

Megrendelhetők a gyártónál:

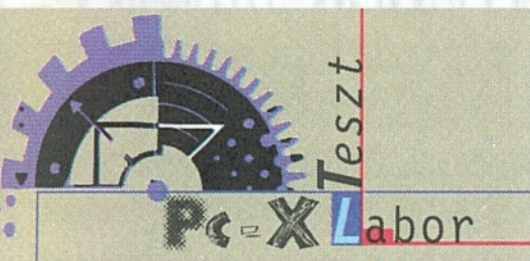
Gyenis Mappa

7396 Magyarszék, Kossuth u.74.

Tel./fax:72/ 421-522

Viszonteladókat is kerestünk!

Egyéb termékek is rendelhetők!



Nem **KELL** jogsi

Autókormányok

Az autó szimulátorok, -versenyek és egyéb, mindenféle keréken guruló járgányokra alapozott programoknak igen széles rajongótábora van. A különböző joystickgyártók nem is hagyják kihasználatlanul ezt a piacot. Schuerue most két autókormányt mutat be, nem elsősorban mint újdonságot, hanem inkább csak mint kedvcsinálót. Kormányt tekerni élvezet!

A kormányok kipróbálásáig nem voltam valami nagy autóverseny rajongó, a Carmageddon és a Destruction Derby sokkal közelebb áll hozzám, mint az NFS vagy a Screamer. Ennek a legfőbb oka, hogy a számítógépen billentyűkről kell „vezetni”, ami nem teszi lehetővé a finom kormánymozdulatokat, illetve nem lehet olyan gyorsan reagálni a „kialakuló forgalmi helyzetre”, mint egy valódi autóban. A kormányokat nyüstölve azonban igen csak megváltozott a hozzáállásom, hamar megérezhető volt egy-egy versenyautó szélessége, és a zsírozott villámhoz hasonló fürgeséggel lehetett cikázni az ellenfelek között, olyan előzésekből lehetett koccanás nélkül kijönni, amelyek billentyűzetről biztos (legalábbis, ha én vezetek), tömeges bukáshoz vezettek. A pedáloknak hála a sebesség is sokkal könnyebben kezelhető, a gáz és fék használata kevesebb odafigyelést igényel, mintha gombokat kellene nyomogatni, mivel egy pár kör gyakorlás után az autó hangjából és a pedál állásából a játékos pontosan tudja a sebességet, anélkül, hogy az órára kellené pillantania. Az irányítás könnyebbségét a legjobban talán az jelzi, hogy az Need For Speed II SE mediterrán pályáján, a hegyi falun 200-as tempóban tudtam keresztülhajtani, előzve az ellenfeleket és váltogatva, mindezt úgy, hogy még egy táblát sem taroltam le. Lehet, hogy erre a profik csak legyintenek, de kormány nélkül jóval lassabban is szinusz hullámokat leírva pattogtam a házak között, vagy elszálltam, mint a győzelmi zászló a szélben. Kormány használata mellett a váltó kezelése annyira egyszerű, hogy automatára kapcsolva már hiányzik, pedig nekem billentyűről vezetve soha nem sikerült megfelelő ritmusban váltanom. Egyetlen kellemetlenség, hogy fokozatonként kell váltani, ami egy hatodikban dobott tripla leszúrt fetrenberger után némi időkiesést eredményez, amíg visszarámoljuk egyesbe (bár az igazi versenyautókban is efféle, soros váltó van).

Egyetlen kellemetlen mellékhatást tapasztaltam: a tesztelés után hazafelé tartva a körúton is kerestem az

ideális ívet, figyelmen kívül hagyva sávokat és a sebességkorlátozást, még szerencse, hogy csak egy Trabant pöfékelt alattam, nem valami több száz lóerős betonszagató szörnyeteg.

Platinum Sound: Per4mer

A Performer egyszerű kivitele első pillantásra bizalmatlanságot ébresztett bennem, de kellemes meglepetést okozott strapabírósága, annak ellenére, hogy teljesen műanyagból készül. Az asztalra kerül a kormány rész, ami széles talpának köszönhetően felerősítés nélkül is elég stabilan áll – a rögzítés hiánya a túl erőteljes használat ellen is védelmet nyújt, mivel arrébb csúszik, és nem törik el :-). A pedálokat az asztal alá, valahova láb közelbe illik helyezni (a jobb a gáz, a bal a fék), bár a kormányrész a pedálok nélkül is működőképes, ekkor négy gomb veszi át a pedálok szerepét. Az összekötéshez szükséges kábelek elég hosszúak, hogy akár asztalon, akár földön álló gépbe be lehessen kötni. A kormányrész kitérése mindkét oldalra 50-50 fok, ami elég nagy ahhoz, hogy finom kormánymozdulatokat is érzékeljen, de elég kicsi, hogy hirtelen nagyot is lehessen kanyarodni. A kormánykerék felülete elég érdes ahhoz, hogy izzadt tenyérrel is biztosan lehessen vezetni, és hasonlóan a valódi járművekhez, ez is automatikusan egyenesbe áll, amint elengedik. Ár 18 900-Ft. + Áfa



Thrustmaster: Formula 1

Szinte minden játékos találkozott már a névvel, ha máshol nem, akkor valamilyen komolyabb program beállítási lehetőségei között. A Forma 1 versenykormány kipróbálása után megértettem, miért vált kiegészítő-gyártóból szabványteremtővé a cég. A kormány és pedál strapabíróságáról már súlya is árulkodik, kidolgozása nagyon finom, a kormányt és a váltókar gombját speciális gumis tapintású, de szivacsos puhaságú anyag borítja, a váltókart acélból készítették. A kormány szerkezet bonyolultnak tűnő, de igen egyszerűen kezelhető mechanizmussal rögzíthető az asztalhoz, a pedálokat pedig egyszerűen a padlóra kell helyezni – hogy szükség van-e a csúszásgátló talpak felragasztására, vagy pusztán a súly a helyén tartja az, az adott burkolat függvénye.

A kormány szerkezet kitérése megközelítőleg 120 fok mind jobb, mind bal irányban, s nagyon apró mozgásokat is megérez, komolyabb forduló elérése is lehetséges, még egy kézzel vezetve, másikkal a váltót markolászva is. Viszont a hirtelen nagy kitérés elérése már keményebb munka, különösen azért, mert a kormánynak van bizonyos ellentartása, éppen úgy, mint egy valódi autóban (a trabiban azért jobban kell izmozni), még valóságosabbá téve a vezetés élményét. A pedálokat kétféleképpen lehet használni, a talpazatokon lévő kapcsolóval választhatunk Combined és Separate mód közül. A kormánykeréken, ami formai kialakítását tekintve pontos mása egy F1 autó kormányának, természetesen megtaláljuk a két kis gombot is, amivel a versenyzők váltogatnak, itt a joy harmadik és negyedik gombjának funkcióit érhetjük el vele. A váltókar két iránya az első és második „tűzgomb”. A kormányt a Win'95 és számos játék alapból

ismeri, a többihez könnyen beállítható, a mellékelt lemezen „mindössze” egy tisztes help állomány és a gameportot tesztelő program található. Ár 33 900-Ft. + Áfa

A kormányokat a Pilot Comp (Tel.: 351-2338) jóvoltából nyúzhattuk egy kevéskét.



Legelőször is szeretnénk megköszönni azt a tömérdek kedves újévi és karácsonyi üdvözlőlapot, amit még januárban is kaptunk tőletek, melyeknek mennyisége csak egy legelőnyi fű és szőrszál számával összevethető. Miután így tisztáztuk a legelő-szőr, üdvözlőlapp problémát, gondolhatnátok, hogy egy ámokfutó ír levrovot – Newlocal.

Mindjárt az elején egy izgalmas dolog. Egy levél! (Aki másra gondolt, az lapozzon egy Playboy középső oldalára!) Elsőre nem is tudtam mit hozzátenni, korrekt darab.

"Hello Mindenkinek

Az fényjelenség.

Azt hittem csak hülyültök, de nem, valóban működik a CD tok-fény. (...) Az asszonyoknak is tetszett.

Az külalak, s az cikkek.

Jó van, szép színes meg minden, de hát ez is kell a jónépnek. Nagyon érződik az újságon, hogy többen készítették. Egyes cikkek-nél az összes billentyű le van írva, másnál meg semmi. Őszintén szólva, mikor egy leírást olvasok nem érdekel, hogy a nem tom milyen szuper vadász berepülő elfogó TU144 a C-re ezt dobál ki, V-re meg azt. Viszont amikor a CD-ről betöltök egy-egy játékot, akkor már érdekelne, hogy mik az alapvető billkók. Pl: nem lehetne megoldani úgy, hogy a játékok saját könyvtárába egy .txt vagy file_id.diz file-ba leírni pár szóval, hogy mi a játék és mivel lehet irányítani. (Mondjuk azért ez függ az adott játéktól is, mert a Galaxy-hoz nem hiszem, hogy le kellene írni a jobbra/balra/tűz egyébként átdefiniálható "billkóit", míg a repülő szimulátorhoz igenis szükséges. Ettől függetlenül lehetne file_id.diz-t varázsolni mindenhova. Nem tesszük, mert ez egyrészt a frissesség rovására menne, másrészt majd mindegyik Win95-ös, amelyben van Help, illetve a legtöbbszőr átkonfigurálható a gombok, ezért egyértelműek – Newlocal)

ECTS. Én például végig olvastam a felsorolás jellegű bemutatást, de csak azért, mert mindig kiolvasom az egész újságot. Hát valami borzalmas volt. 200-220 játékról csak két- esetleg három sorban értekezni, hát tudja fene. (...) (Nagyon szívesen írnánk többet is, de sajnos még mindig kevesen olvasnak bele a CD-be – Newlocal) Jobban tetszettek azok a kb. egyharmad oldalas cikkek, ahonnan meg is tudtam valamit a játékról, pl: Tomb Raider 2. (Egyébként

nincs a hölgyről egy tisztességes egészalakos fotó? Ha létezik, feltehetnétek a CD-re).

3D Studio Max Tutorial. Nem tom, tudjátok-e mennyibe kerül ez a software. Gondolom, tudjátok. Szerintetek hány olvasótoknak van meg ez a tulajdonában. Én a Win95-ömért is nyögve, nyelve adtam ki az árat. A PhotoShop 4.0-át meg szülinapomra úgy dobta össze a nagyrokonság. Szóval ezt csak azért írom, hogy valami pénztárcához közelebbi software-t kéne boncolgatni. A 3DS Max nagy jó és ha a cikksorozat egyszer véget ér akkor a LightWave 5-ről is lehetne egy kis ismertető. (Tudom, tudom. Ez egy ellentmondás. Néhány sorral feljebb még a kifelhasználók számára is elérhető prg.-ért esedeztem, most a LW5-ről szeretnék sorozatot. De hát mit tegyek, az is érdekelne. No persze nem egy egész éven át. Lassan már másfél.) (Nyugaton a helyzet változatlán. Ki lehet azt a programot próbálni az ismerősnél, ahol jogtisztá Bár erről a témáról az utóbbi 1 év levrovjaiban jelent meg konstruktív javallat. – Newlocal) **Az CD.**

Mostanában divat, hogy vírus kerül fel a CD-re. Nem mondom, hogy a tiétekre (de ne is! VELÜNK sose történt meg – Newlocal), de veletek is előfordulhat ilyen. Nem lenne megoldható, hogy a CD bootolható legyen (Gyk: a rendszer a CD-lemezzel álljon fel – Newlocal), természetesen nem mindegyik, csak egy-kettő, és szerepeljen rajta néhány vírusölő egy az egyben. Tudom, ezzel szerzői jogokba lehet ütközni, de egy javaslat erre. Vegyük Calderák OpenDOS-át. Hálózati használat nélkül szabadon terjeszthető. Ez lenne az alap, és erre kerülné mondjuk F-Prot víruskereső shareware, futtatható állapotban. Sőt, képzeljétek el, beteszem a PC-X CD-t a meghajtóba, RESET, és lőn csoda elindul az általatok írt keretprogram. (Ez nagyszerű valóban, ha csak egyfajta standard PC létezne. Mégis hogyan hidalhatnánk át az operációs rendszerek közötti különbségeket, mert van, aki DOS 5.0-zik, de van, aki mondjuk a WinNT 5.0betát használ?! – Newlocal)

Nem lehetne a mozi előzetesekből azokat felrakni, melyek magyarnyelvűek? Nem mondom, hogy nagy gond, bár én a középfokú angolommal is csak csodálkozok néha, mit mondanak. (Hát, az a helyzet, hogy a nyomdai átfutási idő miatt, nem tudjuk megvárni a magyar szinkronos verziót, és ha megfigyelled, a mozifilmek mindig a legfrissebbek, olyanok, amik az újságunk megjelenése után kerülnek bemutatásra. – Newlocal)

Ez itt a reklám helye (most olvastam a novemberi CD-n a hónap levelét). Én kimondottan Win95 felhasználó vagyok. Nem mondom, hogy nincsenek néha problémáim velem, de hát a DOS-sal is voltak. Kivel ne fordult volna elő, hogy egy prg. Le-fagyott, és ilyenkor jött a.) Ctrl+C, Ctrl+Break, b.) Ctrl+Alt+Del, c.) Reset. Szóval ott sem volt mindig rózsás az élet. Csak erről hajlamosak vagyunk elfeledkezni. (Jól mondod! – Newlocal) A Win95 szebb, jobb, többet várunk tőle. De nem mindig jön össze minden, és ilyenkor elszáll. Ahogy Kapuk Vili mondaná, mikor leáll az autónk: ne a motort nézzük meg, ne is a biztosítékokat, hanem szálljunk ki, szálljunk vissza és indítsuk újra, hátha azután menni fog.

Még egy reklám.

(...) Remek ötlet lenne, hogy az újság végén rövid, de legalább 2-3 oldalas ismertetőt adnátok a CD tartalmáról, mint azt már csináltátok az ominózus első szám alkalmával, ami aztán egyhasábossá vált, ami júliusig szó szerint megegyezett a borítón levővel, tehát a szimpla felsorolással. Azóta, aki az újságosnál vásárolja, csak akkor tudja meg mit kapott, mikor már felbontotta. (Ez feltételezés, mivel én előfizettem, így nem tudhatom, hogy az újságosoknál lévő példányokon nincs egy kis matrica a CD tartalmával, úgy, mint a PCWORLD-nél.) (Ezzel az a nagy helyzet, hogy az első borítót nem akarjuk tönkrevágni a sok szöveggel, így mindenképp ki kell bontani az újságot a tartalmáért. Megjegyzem, hogy a nejlonozott erotikus lapok borítójából sem derül ki, mekkora a mellbőssége a 12. oldalas modellnek... Továbbá, attól, hogy 2 oldalas lesz a CD tartalomjegyzék, nem lesz kívül. – Newlocal) (S ha már itt tartunk, itt jegyezném meg, hogy szomorú, hogy a magyarországi, CD mellékletes lapokat be kell nejlonozni, mert különben mire az utcára ér, a feléből hiányozna a CD. Ha nem lenne ennyire... khm..., hogy is fo-

Decemberi nyerteseink:

Earth 2140 játék nyertesei:

1. helyezet: Szemes Szabolcs, Szombathely

(bördzseki, egéralátét, póló, Earth 2140 játék)

2. helyezet: Juhász Péter, Vecsés

Earth 2140 játék, egéralátét, póló

3. helyezet: Dócs Péter, Balassagyarmat

Earth 2140 játék

Egéralátétet nyertek:

Győri Péter, Kapuvár; Schwoy Eszter, Mohács;

Fabó Julianna, Öcsöd; Körödi Gábor, Békés-

szentandrás; Berdár Péter, Miskolc; Holik

Zoltán, Tamási; Kasza Viktor, Balatonföldvár

100 Folk Celsius CD-t nyertek:

Bóta Zoltán, Jászberény

Straubné B. Zsuzsanna, Érd

100 Folk Celsius kazettát nyertek:

Győry Gábor, Miskolc

Zahemszki András, Eger

GRATULÁLUNK!

galmazzak, barátságosan a terjesztés, nem kellene zacszini, magától megoldódna a probléma, s még a lap is olcsóbb lehetne 1-2 forinttal – Mr. Chaos)

Szóval csak ennyit akartam írni, remélem nem bántottam meg senkit, és nem tapostam senkinek se a lelkivilágába. Egyébként saját levelemből ítélve nem csak azt kellene korlátozni, hogy ki hány lemezt küld be, hanem azt is, hogy hány oldalon fejtheti ki a véleményét. Nem cikizésből írtam ezeket le, hanem azért mert ti kértétek, hogy írjuk meg véleményünket.

Tisztelettel: B. Péter, Mezőkövesd, sk."

Szóval, ha csak ilyen levelek jönnének (nem szó szerint hehe), én lennék a legboldogabb. Korrekt, építő jellegű kritika. Kicsit azért is igyekeztem beleszorítani az egészet, hogy példát statuáljon. Ja, és a levél másfél nyomtatott oldal (nem próbálkozni 4 pontos betűkkel!!!).

"Helló, Pici X! (Na jó, nagy X)

Jön a té! Nőnek a számlák! Nő a rosszkedv! Az én kedvem mégsem ment el a programozástól! Sőt! Az "ismeretlen X-Aktáim" már elkészült(ek) és most készül a "Pitbulldogs", ami szerintem tök jó lesz.

Kérdés: a Turbo Pascalban, vagy egyáltalán hogyan lehet azt megcsinálni, hogy egy progit ne lehessen lemásolni. Ez egyszerű kérdés lehet nektek (nekem nem), de nagyon fontos!

Albion: 2 hónapja mentem végig az Albion angol verzióján. Szerintem a "Kék Bájtočka" kitett magáért.

Lemez: Most nem küldök semmit, csak ha visszakülditek a lemezemet, mert nincs Internyetem.

Szegmensekkel: JADE INC. V.László, Gyöngyösoroszi.

Ul: WWW Internyete, I++ te számár, LLLR így beszélt az ősember, +AO miaúúú, MSZK inkább NSZK, T. Bocsi, a nyomtatóm nem ismerte fel a windows-os fontokat."

Nos, próbálom kitalálni, mit is jelent ez az egész levél. Kiderült, hogy a srác szeret programozni, még hozzá Turbo Pascalban, el is készült néhány jól csengő névre hallgató programja, de nem bír hozzá védelmet készíteni. Meg azt is elmondja, hogy tetszett neki egy bizonyos játék. Kéri, hogy a lemezét küldjük vissza. Végül az Ul:-ban néhány felismerhetetlen ASCII karakter, amit megpróbáltam a leginkább élethűen begépelni. Ezek után következnek a megfejtés: mi is örülünk, hogy írtál programot, ha lehetséges a forráskóddal együtt szívesen leközzölénk oktató jelleggel. Programot levédeni lehetetlen, legfőképpen nem Turbo Pascalban - különben is, ha véletlenül elkészíted az abszolúte feltörhetetlen védelmet, valaki még aznap feltöri... A lemezt általában visszaküldjük, kivéve, ha nincs cím megadva. Egyébiránt a kb 70 forint értékű lemez oda-vissza postaköltsége legalább ennyi (lásd januári áremelések), így azt kell eldönteni, hogy kinek érdemes azt a pénzt odaadni, a Postának vagy a Floppygyártó cégnek. Végül pedig az utóiratban írtak: örülnék ha elmagyaráznád a furcsa karakterek jelentését, lehet, hogy egy nagy titokra derülne fény. És most átadom a szót Sam. Joe-nak, illetve előbb egy "leveledzőnek".

A hónap telefonja

A minap csörög a telefon, s egy ötvenes úr érdeklődik, hogy "Önöknek miféle közük van a Pc-xxx Magazinhoz?" - az ikszeket külön tagolva, jól hangsúlyozva. Na mondom, lebuhtunk, mostantól kezdve elvárja majd az olvasó az állandó pornómellékletet, így igyekeztem meggyőzni őt arról, hogy: "Semmi, de abszolúte semmi közünk nincs a gyalázatos kiadványhoz, csak a nevüket mocskolják". Teljes megrökönyödésemre a következő kérdés már így hangzott: "Jó, nem azért kérdeztem, csak nem tud egy telefonszámot hozzájuk?". S ezzel a kocka el is volt vetve: hiába minden magyarázkodás, itt senkit nem érdekel, hogy undok módon visszaéltek a PC-X Magazin nevével, hogy szégyelljük magunkat, hogy bárki is ránk gondol, ha meglátja a férfiipar ezen termékét, nem, nem erről van szó. Csak egy telefonszám kéne...

"Hello Pc-X

In medias res: (ilyen művelt vagyok ám én)

Azért ragadtam billentyűzetet, hogy feltegyek pár kérdést:

1. Mostanában többet zenélsz számítógépen [...] a baj csak az, hogy egy rádiós Vibra16 chipes hangkártyám van, [...] s ez a kártya elég zajos, és a felvett zenék nem tiszták tökéletesen. Le akarom cserélni a hangkártyát, csak azt nem tudom, milyenre. [...] Szóval milyen hangkártyát javasoltok?

2. Most P100-om van, s ez semmire sem elég, úgyhogy bővítek. Ti mit javasoltok milyen procit kellene vennem? Igaz, egyébként az, hogy az AMD K6 gyorsabb mint Pentiumos társai?

3. Decemberben szert tettem egy Video CD-re. [...] Megnéztem egy MixiM árlistát is, s eltűntek az ilyen filmek. [...] Lehet még most kapni akkor VideoCD-t?

4. Az F22 III elején láttam, hogy Dolby Surround hangzásban is lehet játszani. Milyen felszerelés kell hozzá, és az ára kb. mennyi? És a VideoCD-s filmek között van ilyen, ami DS?

Zolee"

Gratulálunk a klasszikus műveltségedhez, de kérek, ha egy mód van rá, legközelebb a borítékra írd feladót is, mert akkor még válaszolni is tudunk (csak úgy, in medias res). Felbélyegzett válaszboríték pedig tuti bónuszt ér. Hogy pontokba szedjem a választ:

1. A leveledből számomra úgy tűnt, hogy a játék is szempont számodra, nem csupán a zenélés, ezért szerettem a megfelelő eszköz egy SB 32, vagy SB AWE 64. Azért éppen ezek, mert kompatibilisek a korábbi Sound Blaster-ekkel, ezért nem lesznek gondjaid a játékokkal.

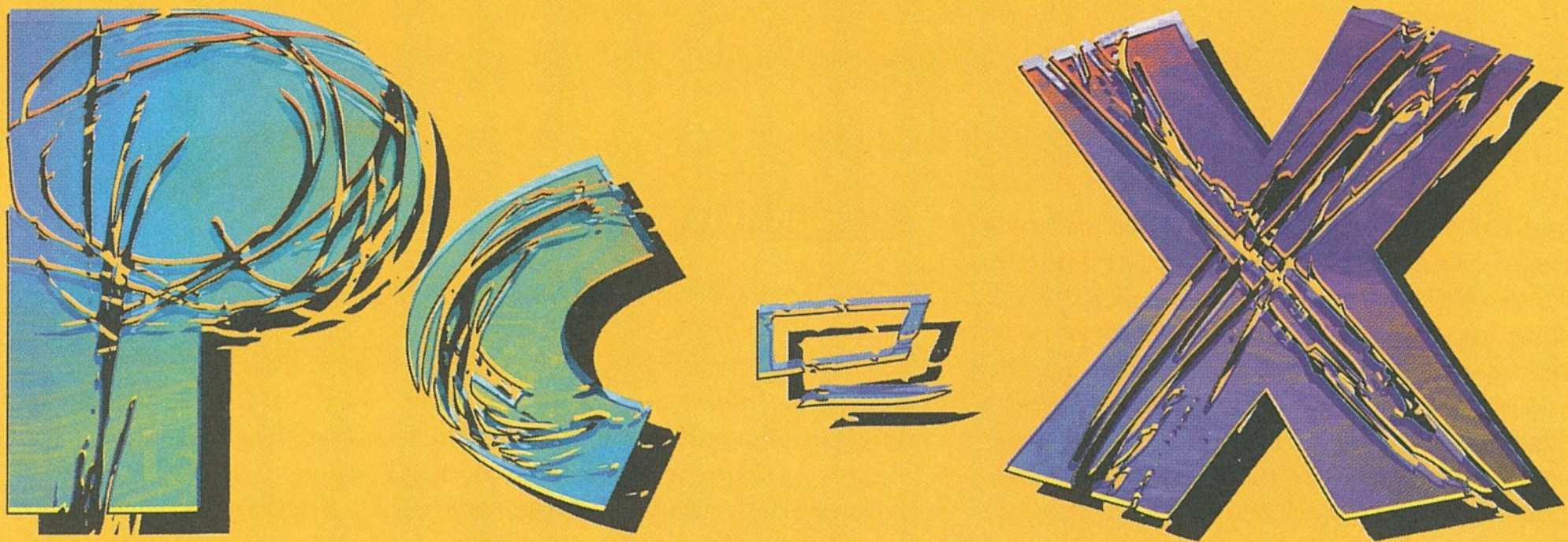
2. Ha kicsit többet írtál volna a konfiguról, akkor okosabakat tudnánk mondani. Pl. nem mindegy, hogy mennyi memória van a gépedben. Ha 16MB, vagy kevesebb, akkor érdemes talán memóriát bővítened, lévén, meglehetősen kedvező mostanában az ára (bár lehet, hogy mire a lap megjelenik, már begyűrűzik hozzánk is a memóriaár-emelkedés). Ha az alaplapod tud "dual"

feszültséget, akkor bátran vágj bele valamilyen MMX proci vásárlásába. Az AMD, vagy Cyrix vs Intel vitával oldalakat lehetne megtölteni. Volt egy röptesztünk a K6-al kapcsolatban tavaly májusban. Ott, akkor rávert az Intel Pentium 166 MMX a K6 166-ra. 3. Valóban, a Mixim, aki a kedvenc Video CD rovatomhoz szállította az anyagot, már sokkal kevesebb Video CD-t tart, mint a rovat "fénykorában". Ha az Interneten rákéresel a Video CD címszóra, akkor találni fogsz egy rakat on-line áruházat, amely csak és kizárólag ezzel a materiával foglalkozik. (Javasolom, ne kérd el a katalógusukat e-mailban, mert úgy el fog önteni a spam, hogy ki sem látszol majd alóla.) Hogy mennyire nem halt ki a Video CD, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy nemrégiben jött ki az ID4 (Függetlenség Napja) ebben a formában. (Nem, még nincs meg, mert mire ide érne, vámmal cakk-pakk, vagy tizenötezer forintot kóstálna.) De azért a világ erőteljesen halad a DVD irányba. 4. Nem nagyon értek a témához, de ha elmész egy komolyabb Hi-Fi berendezéseket rőfölnő üzletbe, akkor ott tuti felvilágosítanak. Annyit sejtek, hogy kell egy surround erősítő, a maga 2+2+1 hangfalával (az árat szintén ott kérdezd :-). Az összes olyan angol nyelvű film, amit anno a Video CD mellékletben említettünk, mint Dolby Surround hangú volt.

Üdv: Sam. Joe

Legyen talán ez a limit, itt elvágjuk, s folyt. CD. Most törjétek át a papír szabta korlátokat, és GOTO CD. Addig is, üdvözlő mindenkit

Vlagyimír - Newlocal - Levrov



COMPUTER CLUB

SZERETNÉL CSÚCS GRAFIKÁJÚ SZÁMÍTÓGÉPEKEN A LEGÚJABB
JÁTÉKOKKAL JÁTSZANI? SZERETNÉD LENYOMNI A TÖBBIEKET?
SZERETNÉL JÓ TÁRSASÁGGAL ÖSSZEJÖNNI?

ITT A HELYED, A PC-X KLUBBAN!

NÉZD MEG A PC-X KUKACAIT A FALON UV FÉNNYEL MEGVADÍTVA, NÉZZ
FARKASSZEMET DIABLÓVAL, VEREKEDJ MEG FÖLD ALATTI LABIRINTUSUNKBAN
DUNGEON KEEPERREL, LÁTOGASD MEG BUDAPEST EGYETLEN CYBERBOODY-JÁT!

MÉG MINDIG OTT VAGY?!

SZÓRAKOZÁSODAT PENTIUM 200 MMX-ES, 3DFX GYORSÍTÓKÁRTYÁKKAL
MEGFEJELT SZÁMÍTÓGÉPEK, KÓLAUTOMATA, SZÉLES PROGRAMVÁLASZTÉK ÉS
HOZZÁÉRTŐ, PC-X-ES FIATALOK GARANTÁLJÁK!

ÉS NEM UTOLSÓSORBAN, NÁLUNK OLCSÓBBAN MEGVÁSÁROLHATOD A PC-X
MAGAZIN, A PC-WORLD ÉS A SZÁMÍTÁSTECHNIKA LEGFRISSEBB SZÁMAIT,
ELŐFIZETHETSZ LAPJAINKRA ÉS HOZZÁJUTHATSZ RÉGEBBI SZÁMAINKHOZ!

**MÁR SZOMBATON, ÉS
ESTE IS NYITVA
TARTUNK!**

CÍM: 1012 BP, MÁRVÁNY U. 17. BEJÁRAT AZ ALKOTÁS U. FELŐL.

TEL.: A 343-AS MELLÉKEN 156-0691, 156-0337, 156-8291

NYITVATARTÁS: KEDDTŐL PÉNTEKIG 14-20, SZOMBATON 10-20 ÓRA KÖZÖTT

RAYMAN designer

Fedezzünk fel 24 új kalandot Rayman-nel és készítsünk saját játékot!

A Rayman Designer a második Rayman kalandorozat, napjaink egyik legsikeresebb, legszebb platform játéka PC-n. A szenzációs grafika, az atmoszférikus zene, a hangeffektek tökéletesen illeszkedve egymáshoz, teszik naggyá a Rayman-t! Nincs szükség a Rayman alapjátékhoz, ahhoz, hogy játszunk a Rayman Designerrel!

Igyekezünk, mert időre megy a játék! Fedezzünk fel egy új Raymant, aki hihetetlen erővel rendelkezik!

A nehéz szituációkban Rayman könnyedén

győzi le az ellenségeit mágikus öklével!

Használjuk a pályaszerkesztőt, amely segítséget nyújt a Rayman játék felépítéséhez. A pályaszerkesztővel különböző pályákat alkothatunk az elképzelt háttérrel.



F1 Racing SIMULATION



A legvalóságosabb autóverseny szimulátor. Tekintsünk be a Forma 1-es világ színpadai mögé. Megtanulhatjuk a Forma 1 világának fogásait, és azt is, hogy milyen fontos egy jó helyezés a rajtrácson.

A szoftver annyira élethű, hogy tényleg a legjobbnak kell lennünk, ahhoz, hogy legyőzzük a legjobbat.

Fantasztikus élethűség, valós idejű 3D-s grafika !

Hála az együttműködésnek a Renault F1-es csapattal, létrehoztuk a tökéletes Forma 1-es érzést.

3 dimenziós boksok, Valós pilótajellemzők, Élethű pilótafülke, Valós ütközések!

ECOBIT

**Az EcoBIT Multimédia Kft.
ismét új kalandlehetőséget
kínál neked!**

**A Grolier gondozásában
megjelent
Perfect Assassin
varázslatos világba kalauzol,
ahol fantasztikus kalandok
várnak rád!**

Az EcoBIT Multimédia Kft. 1998-ra is tartogat kellemes meglepetéseket! Pólus Centerben lévő boltunkban hasznád ki a Pólus Pénz Akciót, amely sokkal többet ér nálunk !

Vásárolj nálunk ! Törzsvásárlóink automatikus kedvezményben részesülnek, amely érvényes bármilyen PC CD-ROM játékra!

Nálunk nem kerül semmibe a törzsvásárlói klubkártya, csupán vásárolnod kell nálunk!
Még ma érdeklődj a részletek után!

PERFECT ASSASSIN