



# RCSX

# MAGAZIN

**MÁRCIUS**  
V. ÉVF. 3. SZ. 1998. 795 FT.  
OMELLÉKLETTEL

# BATTLEZONE

EXKLUZÍV LEÍRÁS ÉS DEMO

**JOINT STRIKE FIGHTER  
FLIGHT UNLIMITED 2  
NITRO RIDERS**



# A PC-X CLUBBAN ÓRIÁSI BATTLEZONE

BULIT TARTUNK  
MÁRCIUS 21-22-ÉN!

MINDKÉT NAP DÉLELŐTT 10 ÓRÁTÓL!

# BATTLE ZONE

Vigyázz! Balra át! Osztag indulj! Nem lemaradni! Felzárkózni!  
Életed egyik legemlékezetesebb játékbemutatójára invitál a  
PC-X dandár és az Activision zászlóalj!

- PC-X-es honvédek segédletével bepillantást nyerhetsz a Battlezone-ba, az első 3D-s akció-stratégia játékba, még a megjelenés előtt!
- a generálistól mindent megtudhatsz erről a fergetes új játékstílusról!
- két napon át ingyen játszatsz a programmal 3DFx-es gépeken!
- nem adjuk könnyen a Battlezone-os full játékokat, pólókat, sapkákat, posztereket sem, keményen meg kell mérközz a PC-X-es gárdával!
- vegyél részt a PC-X cikkeinek megírásában! Áprilisi számunkba még te is megírhatod véleményed a játékról!
- szombat este utófarsangi buli! Belépés csak alkalomhoz illő jelmezben!

A PC-X Club címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Bejárat az Alkotás utca felől. A Déli pályaudvartól két percre vagyunk,  
de a harckocsit hamar észre fogod venni!

A részletek felől érdeklődj a szerkesztőség (megváltozott) telefonszámain,  
e-mailben vagy a Clubban személyesen!

# TARTALOM

Hotline News	6
Joint Strike Fighter	8
Seven Kingdoms	10
Black Dahlia	12
Sabre Ace	14
AHX-1 + Air Warrior III	15
Lula	16
M. P.: The Meaning of Life	17
Battle Spire	18
Battlezone	20
Armor Command	23
Nitro Riders	24
Flight Unlimited 2	26
Mah-Jongg 2. rész	27
Quake 2 bakik	28
Egypt 1156 B.C.	29
X-Music	30
Mustek VDC-200P	32
Dr. Tracker	36
Primax Joystick teszt	37
Scanner teszt	38
Avigo	41
Windows '98	42
Házi Barkács	44
Corel 8	46
Aréna	48

További cikkek a CD mellékleten:  
3D Studio Max,  
HTML sulis, Movie World,  
X-Music, Aréna, 42,  
Cheat, Mageslayer, Virtua  
Cop 2, Sega PC Mix



## 20-23 Battlezone

„Mint már említettük, a BZ egy új stílus első tagja, amit talán „First Person Combat Strategy”-nek fogunk majd nevezni (a magyar megfelelően még gondolkodnak a nyelvújítók). Kezdesnek egy szokványosnak mondható kerettörté-

## 8-9 Joint Strike Fighter

„Az Eidos úgy döntött, hogy elég az F-22-es szimulátorok áradatából, és ideje újabb csodagépek felé fordulni. Az F-15-ösök utódjai már megvannak, de mi lesz a szintén korosnak mondható F-16-ossal? Természetesen ez ügyben sem tétlenkedtek a kedves amerikai mérnökök, és már a szufiban kalapálják össze az öcsikék lemezeit...”



netet kapunk, igényes animok közé ágyazva. Megszokhattad már, hogy a mai játékok elég nagy százaléka az amerikai-orosz szembenállásra építi fel a történet konfliktusát (pedig hol van már az a hidegháború).“

## 26 Flight Unlimited 2



„Gyors motorindítás, majd hívom a földi irányítást: beállítom a frekvenciát 125.00 MHz-re, majd megfogom a mikrofont: „Arrow Two Lima Golf engedélyt kér a gurulásra”. Rövid szünet után felreccsog a rádió: „Arrow Two Lima Golf, gurulás engedélyezve, útvonal Zero Two, Hotel pontig”. Kis gáz adok, fordulatszám lassan felkúszik 1500-ra, hal-kan duruzsolva. Járatom még, ameddig felkúszik az olajnyomás és hőmérséklet a zöld mezőig.”

## 10-11 Seven Kingdoms

„Miután végignézted az intrót, s kellően ráhangolódtál a programra, láss neki a tutotial nyüzésának, mert részletesen, érthetően elmagyarázza a kezelést és az alapvető dolgokat, s így nem kell mindent a kézikönyvből kibogarászni. Ha végeztél, akkor két választásod marad. Elkezdheted a számtalan scenario egyikét, vagy tetszőleges szabályokkal és nehézségi szintbeli beállításokkal indíthatsz egy új játékot. „



## Megrendelőlap

### PC-X előfizetés

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

Melyik hónaptól: .....

### PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (3-4-5-ös CD), 900 Ft)
- CD csomag (6-7-8-as CD), 900 Ft)
- CD csomag (9-10-11-es CD), 900 Ft)
- PC-X-es CD tartó (680 Ft)

### PC-X Akták

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

Nevem: .....

Címem:     .....

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)

Vágd ki, vagy fénymásold le!

A készlet erejéig!

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

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

# Hatalmas BATTLEZONE BULI

március 21-22-én  
a PC-X Clubban!  
Részletek az előző, 3. oldalon...

# 20000 FORINTOT NYERSZ, HA ELOFIZETSZ!

Ingyenesen hívható zöld számunk:  
**06-80-200-263**

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. Március  
CD-ROM melléklet

BATTLEZONE EXKLUZÍV  
JÁTSZHATÓ DEMÓ

Cikkek a CD-n: 3D Studio Max, HTML sulis, Movie World, X-Music, Aréna, 42, Cheat, Mageslayer, Virtua Cop 2, Sega PC Mix

Játszható demók: Adrenix, Battleship, Deadlock2, DropBall, HokyPong, Interstate '76 Arsenal, Jedi Knight: Mysteries of the Sith, Montezuma's Return, NBA Live '98, Pharaoh's Ascent, Piranha Panic, Sabre Ace, Sanitarium, SEGA Touring Car Championship, Seven Kingdoms, SinkSub, Terrafire, Ultimate Race Pro, Warbreeds.

Előzetes: Black Dahlia

Quake.hu: minden, amire egy vérbeli Quake-fannak szüksége lehet: pályák, kiegészítők, botok, patchek mind a Quake-hez, mind a Quake 2-höz!

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

Másvilág: Pergamen #15, valamint „szintetizátor-illusztráció”

Movie World: G.I. Jane, Mouse Hunt, The Edge, Red Corner

Mélyvíz: Symantec Norton Antivírus 4, ICQ 98A, Cosmo Player 2.0 (VRML), Rhino3D beta (Zuser által taglalt nurbs editor)

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

Shareware: antivírus programok gazdag választéka (McAfee 3.14 és Thunderbyte 8.04a, F-Prot 2.28b, UVE 2.07, és közkívánatra NAV4 februári frissítés), zenelejátszók, MP3-készítők és -lejátszók (WinAMP 1.73 + plugin-válogatás), CD Grabber (WinDAC 1.33, CDCopy 3.805), trackerek stb.

Következő számunk  
április 7-én jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin  
megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi  
Lapkiadó Kft.

**Felelős kiadó:**

Bíró István

ügyvezető igazgató

**Főszerkesztő:**

Bognár Ákos (Mr. Chaos)  
mrchaos@idg.hu

**Főszerkesztő-helyettes:**

Spányik Balázs (The Richfielder)  
trf@idg.hu

**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

Bódy 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 (mellékes):**

156-0691, 156-8291

212-0398, 214-9512

Előfizetés, törött CD-vel kapcsolatos

probléma esetén 322-es mellék.

PC-X Club és ügyfélszolgálat:

343-as mellék.

Szerkesztőség: 316-os mellék vagy

közvetlen szám: 212-0397

**Telefax:**

156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül

postautalványon, valamint átutalás-

sal az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

A lap ára 795 Ft, a negyed éves elő-

fizetés 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: 98.0037

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi

Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesz-

tők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen fel-

használása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n

található programok működéséért a szerkesztőség

nem vállalja a felelősséget!

## NetChicken

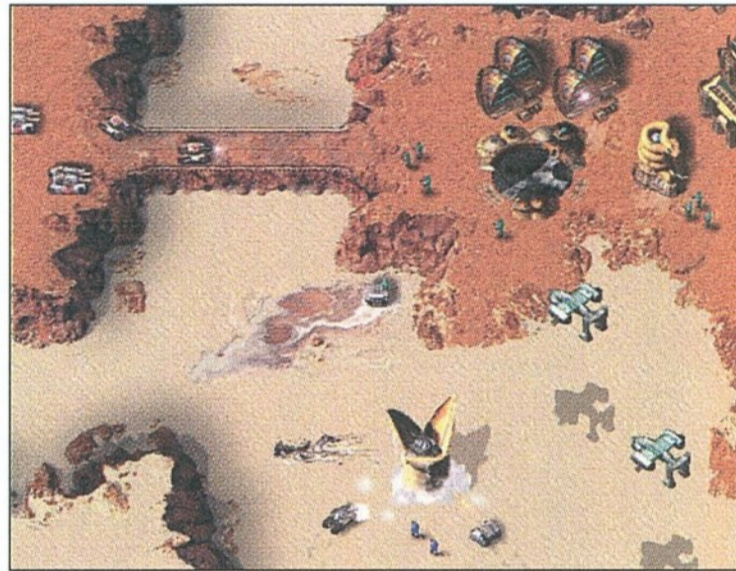
„Tessék kérem, csak folyvást, folyvást! Itt látható a fantasztikus hálótojtás! Fejétől a farkáig poénos, farkától a fejéig emberi nyelven kommunikál, összességében olyan magyar nyelvű webpage, amely ingyenes homepage elhelyezési lehetőséget, és pont ugyanennyibe kerülő e-mail címet egyaránt kínál. Katonák és diákok a felét fizetik!”

A fejlesztés alatt álló szolgáltatás bétatesztelőket keres, szívesen veszik az építő szándékú kritikát. A NetChickent bárki igénybe veheti, nemre, fajra, politikai nézetre, szexuális érdeklődésre való tekintet nélkül. Engedélyezett a profitorientált lapok elhelyezése is, az egyetlen korlátozás a használható tárterület, ez jelenleg 300 KB. Tehát csirkére fel, alkossd meg saját tojtásodat a Neten (www.netchicken.hu)!



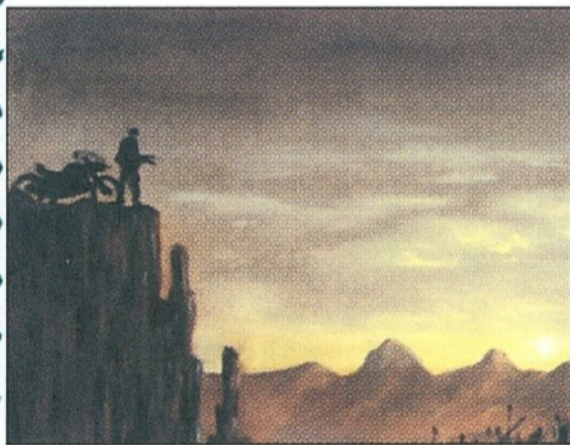
## Megújul a Dune2

Minden Command & Conquer-ek ösatyja, a Dune 2 hamarosan plasztikai műtéten esik át, és Dune 2000 néven fogja riasztgatni a nagydéműt. A grafikát és a hangokat a mai követelményeknek megfelelően átpofozzák, társulnak a C&C multiplayer lehetőségei, illetve az irányítás is az itt bevált módon fog működni. Valószínűleg a C&C felületét „dűnésítik” meg. Az előzetes screenshot-jai nagyon ígéretesek.



## Tervezik a KKnD 2 kiadását

A real-time stratégia „KKnD Deluxe” kiegészítése után fontolgatják, hogy elkészítik a második részt is új egységekkel, térképekkel és felszínekkel, elágazó küldetésekkel, Internetes játék-lehetőséggel, plusz egység- és küldetés-szerkesztővel.



## Halálzóna

A Halálzóna e-mail-en keresztül játszható, hetente lezajló fordulóra bontott, levelezős, stratégiai kalandjáték – magyarul. Valamikor a távoli jövőben, egy messzi-messzi galaxisban, egy a külvilágtól elzárt bolygón, a Tilanon hatalmas termonukleáris háború söpör végig. A túlélő fajok egyik egyedével (a karaktereddel) kapcsolódsz be a játékba. Hatalmas területet barangolhatsz be, barátokat és ellenségeket szerezhatsz, rengeteg ellenféllel megküzdehetsz, és idővel akár bolygószerte rettegett hőssé is válhatsz... A Halálzóna hamarosan beindul. Nézz el a homepage-ükre, [www.halalzona.com](http://www.halalzona.com), vagy küldj e-mailt: [zona@halalzona.com](mailto:zona@halalzona.com)

## Cache Party

1998. március 13-15-én lesz újra Cache party, természetesen Kecskeméten. A cím: Vásárhelyi Pál Általános Iskola, Kecskemét, Alkony u. 11. Nézz el a homepage-ükre: [www.inc.hu/cache98](http://www.inc.hu/cache98), vagy írd e-mailt: [cache98@inc.hu](mailto:cache98@inc.hu). Tel.: 06-30-589-697.

## F-16 Agressor

Ha igaz az, amit a Virgin ígér a játékról, akkor Trau bácsi álma fog megvalósulni. Ha nem, akkor reszkessenek a kritikáitól. Persze először meg kell kapnunk a játékot, melynek 40 küldetése Afrika felett fog játszódni, és Pentium II 266-on 1280x1024 képpont felbontású, 32 bites grafikát ígér. (Csak tudnám, kinek van ilyen gépe játékra...)





### Eidos hírek

Egy csomó játék várható az EIDOS-tól hamarosan. A Commandos: Behind Enemy Lines májusra ígéri magát, a történet a II. Világháború idején játszódik. Szövetséges kommandósok vs. Német Hadsereg létesítményei. Az előzetes szerint a

játék stílusa keveréke a valós idejű stratégiának és az akciónak. Hasonló stílusú lesz a Dominion Storm ugyanekkor. A Final Fantasy VII szerepjáték elemekkel dúsított kalandjáték. Csupán PC-n lesz újdonság júniusban, amikor a megjelenését ígérik, hiszen konzolról konvertálják PC-re. A World League Soccer bármilyen hihetetlen, de fociprogram lesz, melyet májusra ígérnek.



### Titanic és Enterprise

E hónapban nem maradt már hely a Szörfözni mentünk rovatunk számára, de mégis álljon itt két-három érdekesebb web-cím: a nagyszabású Titanic film szolgáltatotta az apropót, hogy Sam. Joe előhozakodjon Titanic-mániája gyümölcsivel. A <http://seawifs.gsfc.nasa.gov/titanic.html> oldalról rengeteg nagyon érdekes helyre el lehet jutni, köztük az egyik legjobban, legprecízebben felépített oldalra, a

<http://www2.wco.com/~wseright/index.html>-re is. Ez az oldal azért különösen izgalmas, mert nem csupán a hajó építésével, a katasztrófával magával, hanem a rajta utazókkal, a Ballard expedícióval, és Walter Lord-al, a Titanic egyik leghíresebb bibliográfusával is foglalkozik.

Akik jártak már a PC-X Clubban, azok tudják, hogy van egy vitrinünk valódi „old-timer”, azaz majdhogynem muzeális értékű számítógépekkel. Kissé meglepett, amikor a közelmúltban egy ifjonc látogatónk megkérdezte, hogy „mik ezek a távirányítók?”. Számára semmit nem jelentettek a mi hajdani „szívünk csücskei”, a Commodore-ok, Sinclair-ek, és társaik. Nos, ha ő nem volna ezzel egyedül, akkor érdemes meglátogatni a <http://www.camme.ac.be/~camme/jpm/enterprise.html> oldalt, ami ugyan kizárólag az Enterprise-al foglalkozik, de magyar vonatkozása is van, és számos link vezet innen olyan helyekre, ahol a régi gépek gyűjtői teszik közzemlére kincseiket.

64/128 Depository and Emulator Project  
ENTERPRISE



### Need for Speed III

A Hot Pursuit névre hallgató „epizód” egyre inkább közelít a Test Drive felé: most már rendőrök is lihegnek majd a nyakadban. Nyolc új autó közül válogathatsz (például Jaguar XJR-15 és Lamborghini Countach), amiket át is pingálhatsz más színűre. Azt mondják, márciusban találkozhatunk a programmal, de ezt erősen kétlem, így február vége felé még alig találkozni néhány vacak előzetes képpel (ezért is ilyen gyengék az illusztrációk).



## Megváltoztak a telefonszámaink!

Ha a CD-vel, előfizetéssel kapcsolatos problémád van, a 322-es, ha a PC-X Clubbal vagy Ügyfélszolgálatnál szeretnél beszélni, a 343-as, ha pedig a szerkesztőséggel akarsz csevegni (biztos?), akkor a 316-os melléket nyomd vagy kérd a következő számokon:

**156-0691, 156-8291, 212-0398, 214-9512.**

Ha előfizetnél, hívd ingyenes zöld számunkat (jó lene, ha nem poénkodásra használnátok): **06-80-200-263**. A szerkesztőség közvetlen telefonszáma (csak ha komoly kérdésed van): **212-0397**.

# Game Joint Strike Fighter

## Port

A változatosság gyönyörködtet

szimulátor (leírás)

Halkan suhannak Trau alatt a vad koreai hegyek. A hajtómű jóllakott cirmos módjára dorombol, a gép bakkecskeszerű ugrásokkal tartja a 30 láb magasságot. Időnként végignyál a repülőn egy-egy kóbor radar-sugár, de nem veheti észre, hiszen egy lopakodó tulajdonságú X-35-ös pilótafülkéjében trónol.

Az Eidos úgy döntött, hogy elég az F-22-es szimulátorok adatából, és ideje újabb csodagépek felé fordulni. Az F-15-ösök utódjai már megvannak, de mi lesz a szintén korosnak mondható F-16-ossal? Természetesen ez ügyben sem tétlenkedtek a kedves amerikai mérnökök, és már a sufniiban kalapálják össze az öcsikék lemezeit (bár ez a túlnyomórészt kompozit műanyagokból épülő gépek esetében némileg ér-

dekesen festene). A programban mindkettőt kipróbálhatjuk, nálam a Boeing nyert.

Az alapkövetelmény a légi főlény kivívása, a legvédehetőbb célpontok megsemmisítése, a legmodernebb támadó- és védekező eszközök felvonultatása, a legfejlettebb fegyverrendszerek alkalmazása. Képesnek kell lennie a legváltozatosabb feladatok ellátására, az-

az a klasszikus légiharcok megvívására, az el-  
lenséges légvédelem megsemmisítésére (SEAD), a támadó csapatok támogatására (CAS), mélyen a hátszágban elhelyezkedő pontcélok megsemmisítésére. Hosszú hatótávolság, folyamatos szubszonikus sebességű cirkálás, Mach 1.5 csúcsebesség, F-16 és F/A-18 repülőgépekhez fogható fürge-  
ség. Emellett nem lehet drága, képesnek kell helyből és rövid nekifutással felszállni, és függőlegesen landolni.



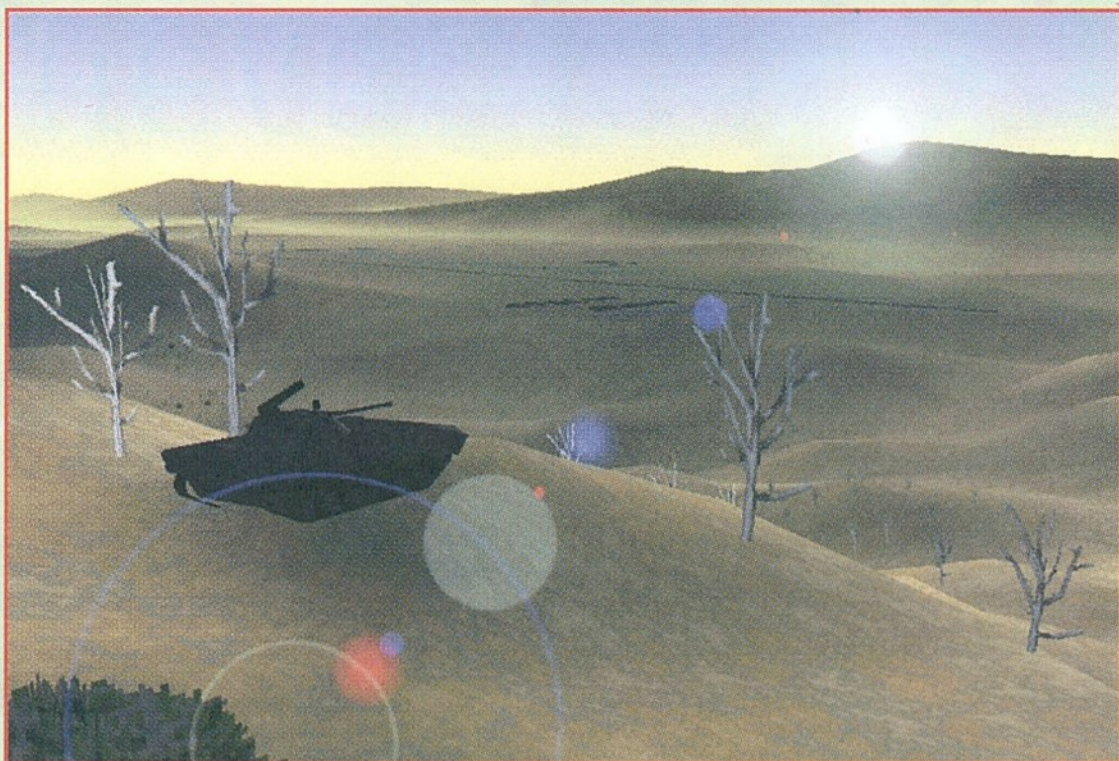
Az elsőségért és a 3038 darabos megrendelésért a Boeing X-32 csodamadara és a Lockheed Martin X-35 varázslója küzd. A tervezési munkálatok 1993-ban kezdődtek, miután a Clinton-kormányzat megszakította az A/F-X (USAF, NAVY) és az MRF (USAF) projecteket. Ezek után indult el a JSF (Joint Strike Fighter) tervezet, amely életképes maradt – a végleges csata tovább dúl a két fél között. Ezeket a még igencsak egzotikus gépeket karolta fel az Eidos, és próbálhatjuk ki, ha hajlandóak vagyunk leballagni a boltba a fényes doboz-  
káért. Megéri, higgyétek el.

Miután eléggé ismeretlenek még előttem is a repülőgépek, a részletes enciklopédiával kezdtem a játékot. Kelle-  
mes meglepetésként ért a színes metszetrajz, bár az animáció eléggé szegényes. Ez utóbbi valószínűleg a nagyfo-  
kú titkosságnak és információhiánynak tudható be. Ha ki-  
gyönyörködtük magunkat, akkor irány a háború, első lé-  
pésben Afganisztán. A gonosz oroszok orvul megtámadták a szegény országot, és a teljes északi részt elfoglalták. A mi feladatunk, mi lenne más, mint az ellenség kiűzése a he-  
gyek közül. Ennek megtervezésében segít a Mission Planner, amit talán a legjobban a célszegénység jellemez. Ahhoz képest, hogy egy invázióról van szó, elég kevés orosz tette tiszteletét a csatatéren, legalábbis a feltüntetett egységek száma szerint. Ezt nem igazán értem, de se baj. Nos, itt lehet megtervezni bevetéseinket, kijelölve a navi-  
gációs pontokat és a célpontokat. Nem árt megfelelő fegy-  
verzetet is felpakolni – itt egy érdekes választási lehetősé-  
günk akad. Ha a lopakodást tartjuk fontosabbnak, akkor csak a két beépített fegyverkamrát használjuk. A dolog hátránya, hogy csak négy függesztési pont van, így az át-  
lagos fegyverzet két AIM-120 AMRAAM és két bombaféle. Ha viszont vállaljuk a nagyobb radarvisszaverő felületet és a lebukás magasabb rizikóját, akkor további négy füg-  
gesztési pont áll rendelkezésünkre. A nehezebb hadjáratok (Korea, Kola-félsziget) elején érdemes inkább a lopakodást előnyben részesíteni, mert ameddig a légvédelmet még nem tépáztuk meg, addig a láthatatlanságunk a legfőbb



erényünk. Szintén erősen ajánlott a Terrain Following (azaz terepkövetés) opció használata, mert a minket kereső radarok, illetve vadászrepülőgépek sokkal nehezebben szűrnek ki a völgyekben „talajszinten” tekeregve, mintha 4000 láb magasan vágtatunk gondtalanul a cél felé. A célpontok kijelölésénél elsőnek mindig a légvédelemre gondoljunk. Ha már véres rendet vágtam közöttük, általában a reptereket látogattam meg. A kellő infrastruktúrát (keresztartály, irányítótorony, hangár, radar) kiiktatva a reptár használhatatlan lesz. Azért illik számítani a szinte mindig felbukkanó készütségi vadászgépekre, volt rá példa, hogy békés céllövöldémnek egy galád MiG-29-es vetett véget, egy orv gépágyúsorozattal. Ha mindent megterveztem, kiválasztottad magad és társad gépét, felpakoltátok fegyverekkel, akkor irány a pilótafülke. A teendő nem más, mint elsőre kigurulni a kifutópályára, majd felszállni. A guruláshoz ajánlom a műholdnézetet, igen hasznos.

A fülkében korunk csúcstechnikája fogad, sok színes képernyő formájában. Ezeket az MFD-nek nevezett monitoro-



kon követhető nyomon egyrészt a harc állása, másrészt gépünk általános állapota. Itt látható a radar képe is, melynek információit nem okvetlenül a saját radarkészülékünk adja, hanem az IFDL (In-Flight Data Link) segítségével a barátosági Égi Szem, azaz egy AWACS lát el minket infóval. Ez főleg lopakodó bevetéseknél hasznos, hiszen árulkodó radarkisugárzás nélkül tudunk elurranni és kikerülni a ránk vadászó kopófalkát. Szintén MFD-kijelzésű az FLIR berendezésünk, ami a célpontok és a táj infravörös kisugárzását észleli, így rajzolja ki a terepet és jelöli a célpontokat (szintén észrevétlen felderítési mód). A kedvenc navigációs segédeszközöm a GPS, azaz a műholdas navigációs rendszer. A játékban ennek szerepe főleg a GPS-vezérlésű fegyverek (JDAM bomba, JSOW rakéta) kiszolgálása. Ezek-

kel a csecsebecsékkal hajszálpontos csapásokat tudunk mérni a nem mozgó célpontokra (épületek, fix radarok, kifutópályák). A fegyver előnye, hogy nem igényel célzást, önrávezető.

A túlélésünket a DSS (Defence Subsystem) teszi lehetővé, mely a veszélyforrásoktól függően kezeli zavaró berendezésünket és a csalikat. Aki valaha is repült már szimulátorral, annak nem kell elmagyarázni, milyen kellemes dolog ez. A szokásos RWR és IRWR képernyők jelzik a közeledő radar- illetve IR vezérlésű rakétákat, radarokat, célpontokat. Az egyik legaranyosabb találmány a Satellite Landing System, amely egy műholdas leszállássegítő órangyal. A hazavágyó mazsolának nincs is más dolga, mint figyelmesen követve a 3D-s jelzéseket, lenyalni a gépet a betoncsík közepére.

Nem is fecsegek tovább, nézem inkább a gyönyörű 3Dfx-es tájakat, élvezem a pergő játékmenetet, s közben kicsit bosszankodom, hogy az ellenfelek típusainak száma eléggé kevés. De biz' isten, beleszerettem a JSF-be! **Pc-X**



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

GYERÜNK, POROLD LE A TEVÉKRŐL A PÜFÖL...

EIDOS INTERACTIVE  
H&H '92  
TEL.: 457-3824

5

JOINT STRIKE FIGHTER

# Game Seven Kingdoms

## Port

Ahol a kém tényleg a markában tart

stratégia (leírás)

*Lépj be a Seven Kingdoms világába, a kereskedelem és a diplomácia, az erőszak és az álnokság földjére. Vezesd győzelemre néped, mely már időtlen idők óta vár egy vezetőre. Most, hogy elérkezett a perc, megkezdődik a verseny, amelyen nem kisebb a tét, mint a Föld népeinek sorsa. Vajon a te néped kerekedik felül? Vagy az idők végezetéig szolgálja majd a győztest? A kérdésre Zong és Júpi próbál meg választ adni.*

Miután végignézted az intrót, s kellően ráhangolódtál a programra, láss neki a tutorial nyúzásának, mert részletesen, érthetően elmagyarázza a kezelést és az alapvető dolgokat, s így nem kell mindent a kézikönyvből kibogarászni. Ha végeztél, akkor két választásod marad. Elkezdheted a számtalan scenario egyikét, vagy tetszőleges szabályokkal és nehézségi szintbeli beállításokkal indíthatsz egy új játékot. Ha jól körbenézel a képernyőn, látsz egy kis térképet, alatta egy info ablakot, illetve felül kijelzőket, melyek földi javaidat mutatják – a kéz a reputációt jelzi. Mellettük van még jó néhány címke is, melyekkel a statisztikákat, illetve a diplomáciai menüt érheted el. Mondanom sem kell, hogy minden sikeres birodalomnak szüksége van a biztonságos háttérre, vagyis az erős gazdaságra. Tehát érdemes minden új játékot a gazdaság megszervezésével indítani. Először is meg kell keresned az érlelőhelyeket (háromfajta létezik: copper, iron, clay), majd egy építész (a városban lehet kiképezni) közreműködésével

fel kell építened egy bányát. Persze magától nem jön fel a cuccos a mélyből, tehát bányászokra is szükség lesz. Ha szerencsés vagy, akkor közel volt a lelőhely városodhoz, s nem kell új várost alapítanod a dolgozók ellátására (ha mégis, akkor se riadj vissza, bőven megéri a fáradozást). Természetesen ez még kevés, hiszen a kitermelt nyersanyagokat fel is kell dolgozni. Erre a célra tökéletesen megfelelnek a gyárak, amelyek egy fajta nyersanyagot képesek feldolgozni egy időben. A termelés nagysága itt is, mint a bányánál, a benn dolgozók tapasztalati szintjétől függ. Ha elkészült a termék, akkor nincs is más hátra, mint az értékesítés. Hol máshol mehetne ez végbe az első ezredforduló idején, mint a piacokon – mindhárom termék árulható egyszerre, sőt a nyersanyagokat is kirakhatod a pultokra. Utóbbiakat a lakosság nem fogja vásárolni, de két birodalom közötti kereskedelem esetén komoly hasznot hozhat. Két piac között a kapcsolatot a karavánok tartják fenn. Minden város tíz lakosonként egy karavánt tud kiállítani (ha közben csökken a lakosság, a karaván nem tűnik el). A karavánok akár mindenképp képesek száz egységnyit szállítani egy fordulóra, úgyhogy két piac között csak néhány kirívó esetben van szükség egynél több kara-

vánra. Minél több termék található meg egy város piacán, annál magasabb lesz az életszínvonal, és annál gyorsabban növekszik a város lakossága (maximum 60). Ha többen élnek egy városban, akkor növekszik a piacok bevétele is, és az adókból is több pénz folyik be a kincstárba.

A gazdaságból származó busás bevételt főleg a haderő fenntartása és a különböző felderítő akciók emésztik fel. Az alapvető támadóerő a katonaság, melyben ez esetben egy speciális hierarchia uralkodik. A vezető a király, aki mind harci, mind vezetői képességeiben messze kiemelkedik a többiek közül (tehát mindkét tulajdonsága a maximumon van, vagyis 100). Ha netán elhalálozna, akkor minél hamarabb nevez ki egy új uralkodót, mert embereid hite sokkal hamarabb meginoghat birodalmadban, ha nincs egy tehetséges (tehát magas értékekkel rendelkező) vezetőjük. Mivel az uralkodó nem lehet személyesen jelen mindenhol, ezért számtalan erődben (és ezáltal a hozzájuk kapcsolódó városokban is) a generálisok kormányoznak. Az erődjeikben állomásozó katonák folyamatosan fejlődnek, így vezetési készségük is gyarapszik. Magától értetődően a generálisokat bármikor kinevezheted, csak mindig vedd figyelembe, hogy egy



tapasztalatlanabb parancsnok alatt sokkal lassabban gyarapodik a katonák tudása. Ha a tudósok jól végzik munkájukat furcsa tornyaikban, akkor hamarosan harci gépezetek bevonásával csökkentheted az ellenség katonáinak számát. Minden masinériának három fejlettségi szintje van, melyeket elérve erősebbet lő, gyorsabban halad, illetve strapabíróbb páncélzattal rendelkezik. A leglátványosabb pusztítást szerintem a katapultok rendezik, de nem megvetendő a ballisták már-már géppuskaszerű ösztüze sem. Az ágyút, mint a középkor legkedveltebb gyilkoló gépét, azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom. A *spitfire* nevű „szalonnasütő” viszont számomra eddig ismeretlen volt. Most, hogy már látam, milyen szép folyosót képes vágni egyetlen jól irányzott lángcsóva az ellenfél sorai között, jó ideig nem fogom elfelejteni. A *porcupine* nevű borzadályt csak meg kell küldeni egy katapult lövedékkel (a Shiftet nyomva tartva tudod csak a saját egységedet célpontként megadni), s máris záporoznak mindenfelé a halált hozó repeszek.

A harci gépezeteket a hadiüzemekben lehet előállítani, a gyárhoz hasonlóan. Előállításuk nem nyersanyagba, hanem pénzbe kerül. Személy szerint jobban kedvelem a harci gépeket, hiszen se megvesztegetni, se meggyilkoltatni, sem pedig fellázítani nem lehet őket, míg a katonáknál ezek a veszélyek nagyon is léteznek. A kémekkel igen is számolni kell, mert minden katonai intézkedés ellenére, néhány jól kitervelt fortélyal akár egyetlen katona elvesztése nélkül is meg lehet nyerni a játékot. Hogyan? Először is észrevétlenül be kell juttatni a kémeket az ellenfél városába, erődjébe, gyárába vagy akárhova, attól függően, milyen feladatot szánasz neki. Ezt több módon is megteheted, például egyszerűen átveszed az ellenfél színét, s megindulsz a kiszemelt objektum felé. Ennek azonban két veszélye is van. Az egyik, hogy mind a ketten tudják (tehát te és a másik színű is) irányítani az egységet, a másik pedig, hogy elég feltűnő, hogy ha hirtelen megjelenik az ellenfél birodalmának kellős közepén egy munkás, akinek minden vágya, hogy hozzád csatlakozzon. Ha ilyet tapasztalsz, nyugodtan bökj a kis x-re az egység portréja mellett, s hallgasd végig a halálsikolyt, mely a kém semlegesítését jelzi. A másik, sokkal furfangosabb módszer, ha mondjuk az egyik független város mellé viszed a kémeket, s ott először „átöltözteted” független színekbe, majd miután bekapcsoltad, hogy az ellenfél is tudjon a gúnyaváltásról, ismét színt változtatsz, de ezúttal az ellenfél ruhájának a színét veszed fel. Ekkor értesül arról, hogy hála ilyen meg olyan tehetséges vezetésének, egy újabb független munkás csatlakozott támogatói táborához. Ő ujjongva, s teljesen eltelve magától,

már viszi is a kis „gyámoltalant” a saját területére, nem is sejtve, hogy egy kémről van szó, és be is építi a gazdaságba. Ha előtte egy kicsit fejlesztetted a kém katonai képességeit, akkor előfordulhat, hogy bekerül egy erődbe és akár generális lesz. Ilyenkor a vezető meggyilkolására, illetve a katonák megvesztegetésére is van lehetőség. Ám a helyzet akkor a legdurvább, ha a sikeres generálist, akiről még továbbra sem sejtik, hogy a te kémed, mondjuk, megválasztják az ellenséges birodalom királyának. Ekkor két eset lehetséges. Vagy egyetlen csepp vérontás nélkül megszerzed a másik trónját, vagy pedig a kém úgy dönt, inkább megtartja magának a trónt, és elárul, tehát ugyanott vagy, ahol az elején. Az utóbbit elkerülendő, érdemes a kémek lojalitását minél jobban fokozni, melyet kisebb „adományok” segítségével (a kitüntetés ikon) tehetsz meg. Minden egyes „kitüntetés” harminc aranyba kerül. Itt említeném meg az egyetlen hibát, amit sikerült eddig találnom a gép taktikájában: fel lehet ismerni, hogy mikor küld kémeket, s mikor csatlakoznak hozzánk önszántukból az emberek. Ha nem kémről van szó, akkor az nem megy be egyből az épületbe vagy városba, hanem megáll előtte és várja a parancsot. A gép ezzel ellentétben egyből beviszi a kémeket. Így elég könnyen meg lehet szűrni az újonnan érkezetteket. A természetfeletti sem maradhattak ki a játékból, minden népet más és más isten támogat, akit meg lehet idézni, miután megszerezted a saját néped ősi scrollját. Ezt úgy teheted meg, hogy lenyomod a frythanokat, s vezetőjüknel találd meg a scrollt. Ezt követően az építész már tud egy új típusú épületet konstruálni, melybe az erődhöz hasonlóan egy generálist és néhány embert (de nem feltétlenül katonát) kell bevinned. Rövid idő elteltével már meg is idézheted istenedet (lásd a táblázatot).



Nem igazán hittem abban, hogy így az év elején elterpeszkedő uborkaszezonban számíthatunk a Starcrafton kívül más cool játékokra, de szerencsére tévedtem. A Seven Kingdoms hosszú órákra lekötött, és a klubban még a mai napig játszunk vele hálóban (egy CD-vel akár négyen is lehet nyomolni). Hogy miért? Nos, a program tulajdonképpen egy real-time stratégia, de mégis több annál. Nemcsak egyszerűen ki kell termelni valamilyen nyersanyagot, s legyártani az egységeket, hanem egy egész gazdaságot kell megszervezni és irányítani. A kémkedés és ezzel együtt a kémhálózat kiépítése annyira színes és ötletes, amilyennel még hasonló játékokban nem találkoztam. **PC-X**



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

VÁLTSD LE A KORMÁNYT, ÉS ÜLJ TE A „MINISZTERIUMOK” ELÉRE!

INTERACTIVE MAGIC  
 AUTOMEX KFT.  
 TEL.: 461-5700

**5** **19**  
**PC-X** **JÁTSZHATÓ DEMO**

**SEVEN KINGDOMS**

Nép	Alap	Sebzés	Idő	Másodlagos (szüks. Szint)	Sebzés	Idő	Harmadlagos (szüks. szint)	sebzés	idő	Megidézhető Isten
Kínai	Long Axe	6-16	2	Bow (30)	5-8	7	-	-	-	Jing Nung
Görög	Short Sword	5-8	1	Shield	-	-	-	-	-	Phoenix
Japán	Katana	5-8	2	Katana (55)	32	90	-	-	-	Lord of Healing
Maya	Club	8-14	3	-	-	-	-	-	-	Dragon
Normann	Broadsword	5-10	3	Crossbow (50)	7-10	8	Shield (30)	-	-	Mind Turner
Perzsa	Spear	3-6	3	Bow	6-12	6	-	-	-	Kukulcan
Viking	Heavy Axe	6-12	4	Lightning Axe (50)	40	120	-	-	-	Thor

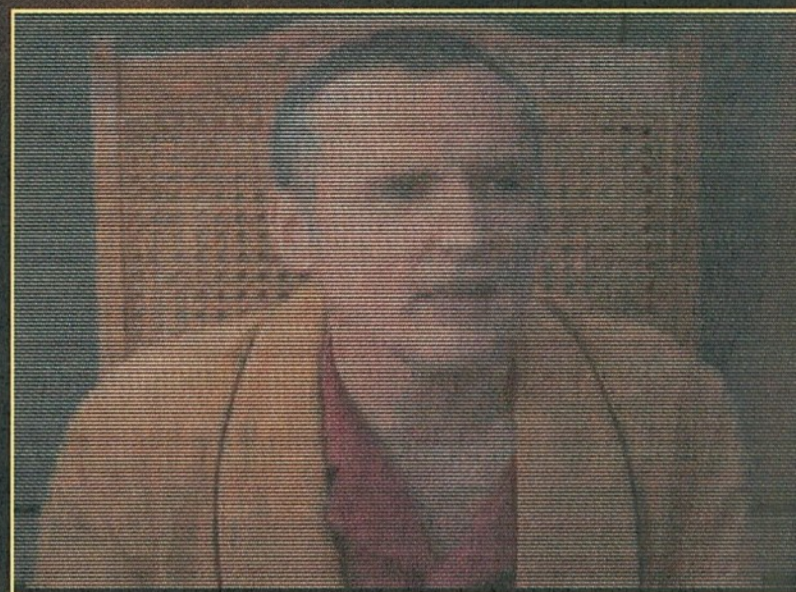
# Game Black Dahlia

## Port

„Szellemes” náci nyomában

Kaland (előzetes)

Mostanában egyértelműen a 3D-s játékok világát éljük, FMV programmal (Full Motion Video, azaz teljes képernyős video) nagyon régóta nem találkozni. Épp ezért nem értettük, mi keresnivalója van egy effélének az ECTS-en – hoppá, Dennis Hopper a főszereplő? Figyelemreméltó! **Pelace** nézegette az előzetest, reméli, nincs messze az időpont, mikor megjelenik a végeleges verzió.

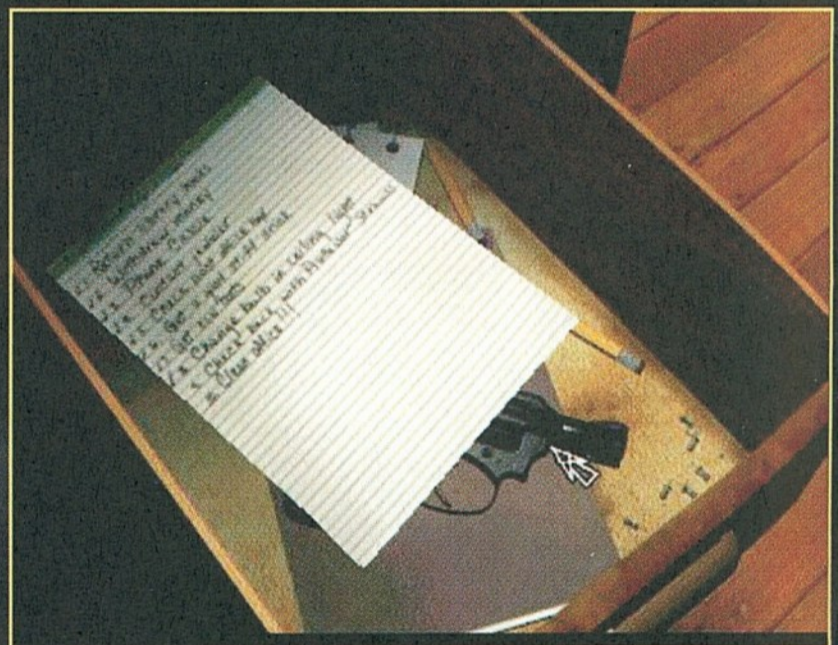


Könnyen előfordulhat, hogy ez a játék meggyőzi majd a kétkezőket is (akik esetleg szemétre valónak tartják a „sima” video kalandjátékokat), hiszen a látott képek és videók alapján igencsak sikergyanús a program. És ez még hagyján, a legnagyobb durranás a történet, mert minden megvan benne, ami a jó szto-

ásítás, mert a színésznő unott hangon sikoltott, többször belenézett a kamerába stb. Itt ilyesmitől nem kell félni, legalábbis ami az előzetes játszható demót illeti, elég jól játszottak a színészek. Az sem utolsó szempont, hogy olyan nevet szerződtettek az egyik főszerepre, mint Dennis Hopper. Bár ritkábban szerepel a mostani Hollywood-i sztárok között, de azt hiszem, azok körében, akik a karakterszínészi teljesítményt nézik, igencsak elismert művész.

Ami legjobban megragadott, az egyértelműen a történet és az abban rejlő lehetőségek. E szerint egy Jim Pearson nevű, friss diplomás ügynököt alakítunk a II. Világháború idején, 1941-ben. Munkahelye az újonnan alapított C.O.I., nem túl megbecsült kormányzati nyomozóiroda. Főhősünk elődje, egy bizonyos Walter Pensky ügynök titokzatos körülmények között eltűnt, így kitakarítatlan irodája valóságos kin-

zal az apró, de nem elhanyagolható különbséggel, hogy itt mi leszünk a főszereplők. A grafikára nem vesztegetek sok szót, önmagáért beszél – nézzétek meg, és nektek is tátva marad a szátok. A hangulatot nagyon jól eltalálták, könnyen lehet, hogy a grafikus kalandjátékok után (ugye még csak most csitult el a Monkey 3) egyik nagy durranása van készülöben. Már alig várom, hogy a végleges verziót is a kezembe kaparintsam. **Pc-X**



rihoz kell: náci, egy darabolós gyilkos, okkult spiritualizmus, – ezt nehéz elrontani. A filmszerű játékok ellen felvonultatott legfőbb érv általában az, hogy a bennük játszó harmadrangú (vagy még gyengébb) színészek „alakítása” teljesen élvezhetetlenné teszi a dolgot. Tény, ami tény, néha a legizgalmasabb horrorjelenet közben tört rá az emberre az

csesbánya az információ után szomjazó játékosoknak. Itt tudhatunk meg részleteket a várható történetből. Szó van itt a spiritualizmusba befolyó náci vezetőkről, akik között Himmler viszi a prímet, és valószínűleg a velük való foglalkozásba tört bele elődünk bicskaja is. Adott még egy lelketlen gyilkos is, aki Cleveland-ben vágja apróra az embereket. És a szálak egy idő után nagyon egy irányba tartanak...

Sajnos a részünkre bocsátott előzetesben nem sokat juthattunk előre, de már megérezhettük a rejtély és a várható nyomozás ízét. Innen már csak egy lépés választ el attól, hogy egy Bárányok hallgatnak vagy egy Gyűjtő bontakozzon ki a szemünk előtt, az



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

HEGÉN LÁTTUNK ILYEN IGÉNYESEN ÉS ÉLET-SZERŰEN RENDERELT HÁTTEREKET

TAKE 2 INTERACTIVE

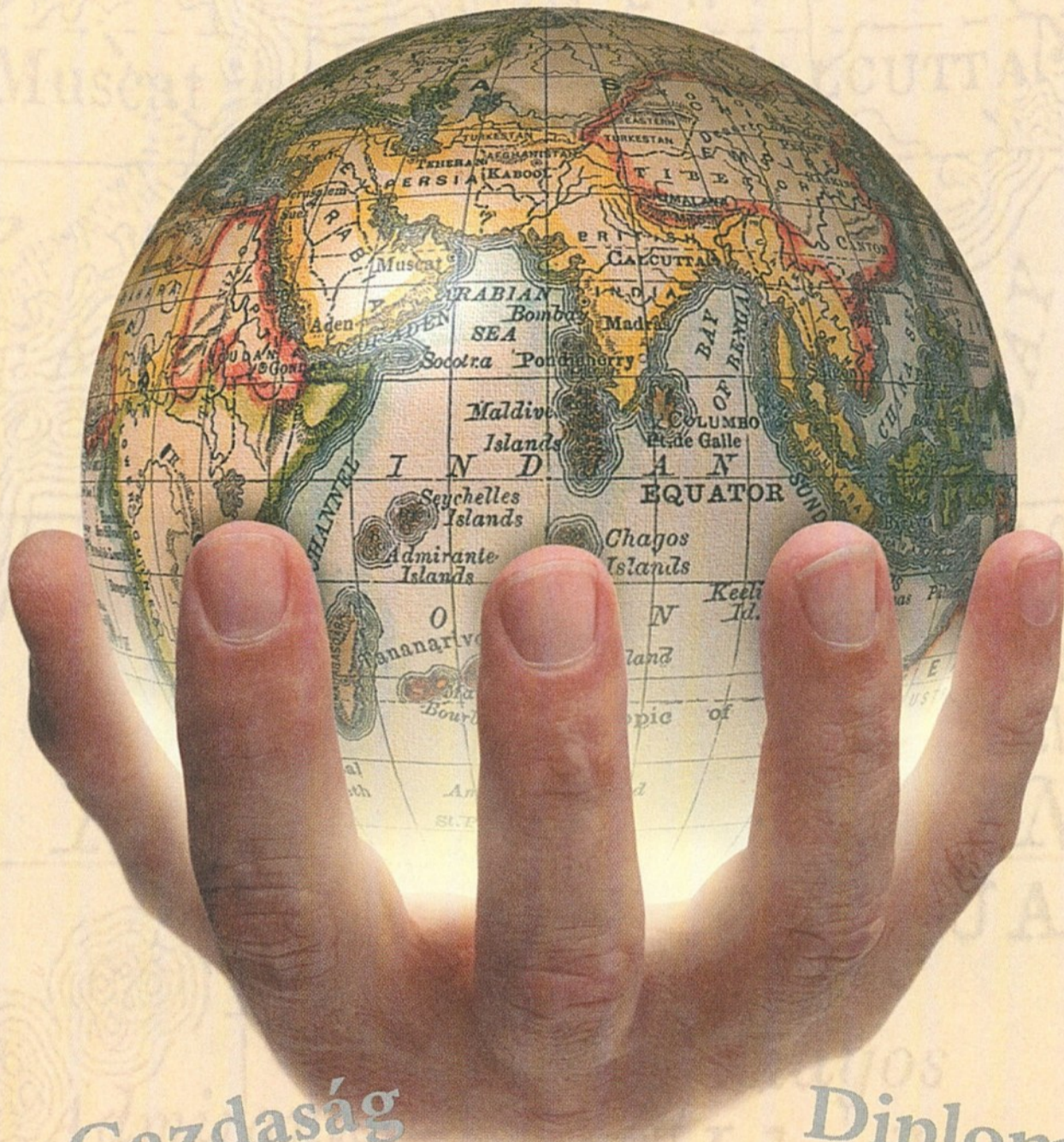
5

Pc-X  
19  
ELOZETES  
DEMO

BLACK DAHLIA

# IMPERIALISM™

HÓDÍTSD MEG, HOGY FELÉPÍTHESD



Gazdaság

Diplomácia

Háború



A MINDSCAPE® COMPANY

**STRATÉGIA**

Politika

Szabotázs

Béke

ModernMedia

# Game Sabre Ace

# Port

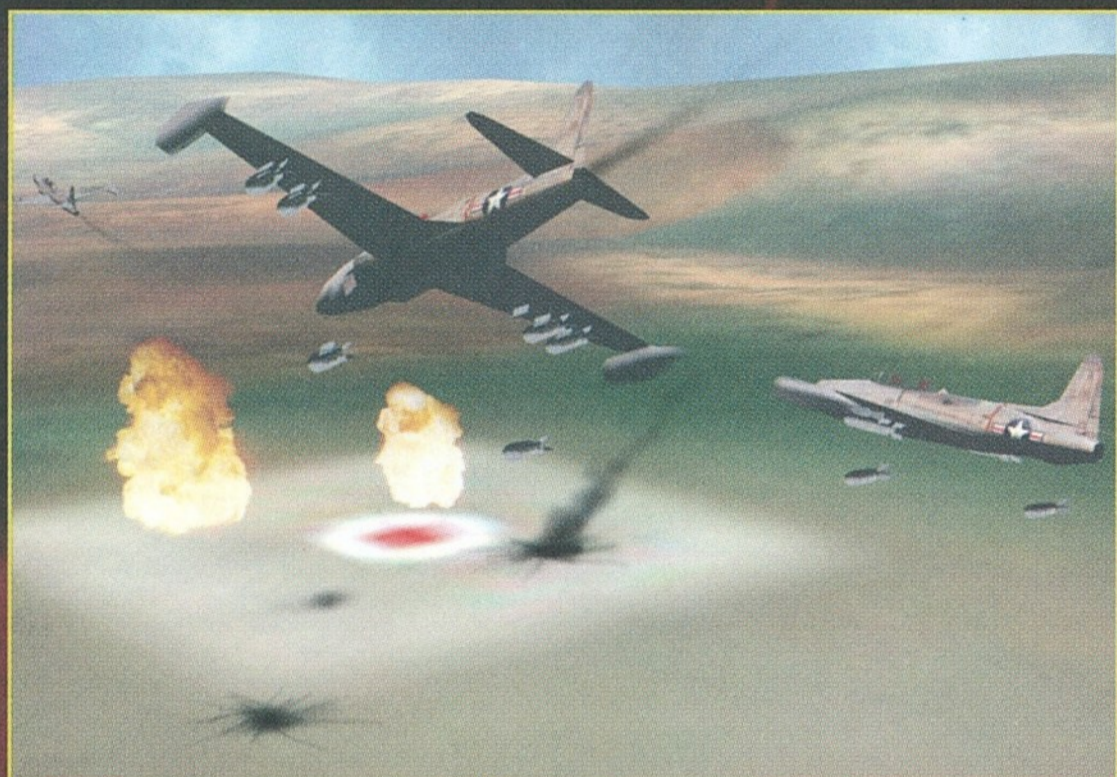
## A nagy pulykavadászat

szimulátor (leírás)

**Trau** mindeddig nem találkozott igazán hálózatra szánt repülőgép szimulátorral, az egyetlen Air Warrior kivételével, habár azt is az Internetre szánták igazából. Most végre megtört a jég, hiszen itt a Sabre Ace. A program fejlesztői leültek gondolkodni. Mi kell egy jó kis hálózatos repszimhez 1998-ban? Persze 3Dfx, ez magától értetődő. Azonkívül helyezzük el a dolgot egy aránylag nem túl ismert korban és helyszínen, fűszerezzük meg egzotikus repülőgéptípusokkal, majd ügyeljünk arra, hogy azért ne legyen túl bonyolult – a sikeres termék garantált.

**A** Sabre Ace egy valóban elhanyagolt korbba, a koreai háborúba visz el minket. Ez a konfliktus, amely 1950. június 25-én 15.00 órakor tört ki, meghatározta a további fejlődést a vadászgépek terén, hiszen itt kerültek először szembe egy-

Ezen légi harcok legnevesebb hőse az F-86 Sabre vadászrepülőgép volt. Stabilitása, erős hajtóműve és 6 darab M3 Colt 0.50-es géppuskája végül 810 MiG-15-ös lelövéséhez segítette pilótáit 78 gép veszteség mellett. Igencsak fel kell kötnie a G-ruháját annak a játékosnak, aki az ászok nyomába akar érni!



mással sugárhajtású repülőgépek (MiG-15 Fagot, F-86 Sabre, F9F Cougar, F2H Bahnsee), és itt bizonyosodott be a második világháború légszaváros hőseiről, hogy bizony nyugdíjazni kell őket. Azonban 1953. július 23-áig, a jelenleg is érvényben lévő tűzszünetig sok lőszer fogyott el (167 millió darab géppuska- és gépágyúlőszer), s rengeteg gép zuhant le, pilótái életét kioltva.


Persze a kezdő pilóta nem azonnal a csúcsok csúcsán, a top-vadászgépen kezd, odáig bizony rögzös és hosszú út vezet. A kedves amerikai zöldfülű először a légszaváros F-51-es (leánykori nevén P-51D Mustang) nyergébe pattanhat. Miután sikeresen teljesített nyolc bevetést, egy osztállyal feljebb léphet. A P-80 Shooting Star a második világháborúba későn érkezett, de Koreában azért még éppen szóhoz jutott. Ez az együléses vadászbombázó már kellemesebb teljesítményt nyújt, bár nem igazán elég a MiG-15-ös

ellen. Ha ezzel a géppel hét bevetést vittünk végig, következik a csúcsok csúcsa, az F-86 Sabre – a levegő ura lehet a pilóta, hiszen mind teljesítményében, mind fegyverzetében méltó ellenfele a rettegett orosz gépnek.

Az elvtársnak viszont a Jak-9-esen kell bizonyítania első körben, összesen tíz alkalommal. Itt felhívnom a figyelmet a takarékosagra, hiszen 200 darab 20 mm-es, és 400 darab 12,7 mm-es lövedéke csak első hallásra tűnik soknak. Használjuk ki a fordulékonyt, és közelről, rövid sorozatokkal robbantsuk darabokra a gaz imperialista hódítókat. A MiG-15-ös taktikája az „üss-és-fuss”. Nagy magasságból rácsapás, majd a sebességtöbbletet kihasználva eltűnés. A lőszer itt még kevesebb (40 darab 37 mm-es és 160 darab 20 mm-es), ugyanakkor ereje sokkal nagyobb. Ha egyszer „megtalárod” az F-86-ost egy sorozattal, elvtársam, az ott is marad – illetve lepottyán.

A gépek kezelése kellemes, nem túl bonyolult. Talán az ívelőlapok (flaps) kezelése nehézkes egyedül. A kezdők is sikeresen repülhetnek, nekik azért ajánlom a training mission-öket. A feladatok nem megoldhatatlanok, és külön kiemelném a kötelék-robotpilóta hasznosságát, melynek segítségével nem kell össze-vissza kolbácsolnunk az égen, hanem pont a

helyünkön tart. Az ellenséges gépek elég intelligensek, bár néha kissé lassúak a reflexeik. Néha azt sem tudják szegénykék, miért haltak meg.

A hálózati rész határozottan kellemes, igen sok szép percet fog még szerezni idelelt a klubban. Csak gyertek, gyertek, báránykám! 



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

IGAZI CSEMEGE HÁLÓZATI FELTÉTELLEL, 3DFX  
ÖNYVETTEL, TEJSHÍNHABBAL A TETEJÉN

VIRGIN INTERACTIVE  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-2338

**4**  **19**  
JÁTSZHATÓ DEMO

SABRE ACE

# Game Air Warrior III

szimulátor (leírás)

Három a légi igazság!

Az Internet legnépszerűbb online repeszimulátora új köntösben landolt **Trau** asztalkáján, és repítette a legvadabb harcok közepébe. Miután az AW II lett gyakorlatilag a szabvány-szimulátor, idejét látták elkészíteni a modernizált, kicsinosított változatot. Korunknak megfelelően 3Dfx támogatással rendelkezik, itt is csodaszép trópusi szigetek felett repkedhetünk, vagy kerülgethetjük a csúf angol esőfelhőket.



kély, csak a T-34-es (mondjuk a változatot fel lehetett volna tüntetni) és a Flakpanzer-IV-es az érdekesebb.

Sajnos magyar szerver nélkül nem tudtam kipróbálni a hálózati játékrészt, mert gyakorlatilag játszhatatlanul lassan ment az USA-val játszva. Remélem, előbb-utóbb változik a helyzet, és nem csak a klubban lehet majd nyomulni. Bár belső hálózaton itt se rossz... **Pc-X**

**T**ermészetesen nem ez az egyetlen változás, hiszen több mint 450 bevetésben kísérhetjük szerencsénket, és irthatjuk a gaz ellent. Ebben a tevékenységben négy új japán repülőgép, az Oscar, a Val, a Kate és a Zeke segít minket. Bár eddig sem voltak buták a gépi ellenfelek, most rátesznek még egy lapáttal – néha már-már ördögi akrobatikát mutatnak be. Kifejezetten élvezetes csatákat vívtam a jó öreg Bf-109E-4-esemmel Dover fehérszikláin fölött.

Egy kisebb, színes enciklopédia segítségével korrekt műszaki és történelmi leírásokat olvashatunk a gépekről, legalább egyszer érdemes átfutni. Az éppen böngészett göp-zivel egy próbarepülésre is be lehet nevezni, ez szintén ajánlott kezdők részére, hiszen például a Bf-109-es sorozat tagjai meglepően másféle repülőtulajdonságokkal rendelkeznek. Alkalom nyílik kisebb hadjáratok, köztük a kedvencem, az angliai csata végigrepülésére, védhetjük a Harmadik Birodalmat a B-17-esek ellen, vagy a japán kamikazék támadásait is megghiúsíthatjuk a Csendes-óceán szigetvilágában. A földi járművek választéka igen cse-

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

HÁLÓN SZÁLLNI, JAJ BE JÓ!

INTERACTIVE MAGIC  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700

4

AIR WARRIOR III



szimulátor (leírás)

## AHX-1

Nem mind gólya, ami kelepel

Próbáltál már B-2 Spirit bombázóból helikopterrel kirepülni? Na ugye, hogy nem. Kipróbálhatod még a tengeralattjárót is, mint leszállóhelyet. Na persze, csak mikor a felszínen van, hiszen kétélű helikopter még nem került a US Army kötelékébe. **Trau** elemében van, s újabb helikoptert kaparintott a karmai közé.



csak klikkelj a Jump In jelzésre. A pilótafülkében nem nehéz kiigazodni, ismerős jelzések és berendezések köszönjenek. Sajnos a HUD színét nem lehet változtatni, és a világoszöld feliratok

alatt) vagy túl magasan (300 láb felett) repülsz, szintén rossz néven veszi.

Nemcsak a HUD, hanem négy további MFD (Multifunction Display) is segít a csatában. Az elsőt a taktikai helyzetjelző foglalja el, itt lehet némi áttekintést nyerni a csatamezőről. Ennek frissítésében a B-2 is részt vesz, amolyan AWACS gépként. A második a navigációé, a harmadik a fegyvereké, míg a negyedik a rendszerinformációké.

**A**jópofa főmenü után a bátrak egyből a légi események közepébe vethetik magukat,

nehezen olvashatóak a kék ég háttere előtt. A szokásos helyeken találhatjuk az iránytűt, a magasság- és sebességekijelzéseket, a kiválasztott fegyvertípust, a hajtómű teljesítményét, a dőlésszög-jelzőt. Az RWR meglehetősen egyszerűen működik, mindössze a közeledő rakétákat és annak típusait (IR vagy radarvezérlésű) jelzi. Ezen kívül még négy figyelmeztető jelzőt találunk a fülkében: a Missile Launch jelzi, hogy rakétaindítás történt, a Low Fuel felvillanásánál tanácsos egy benzinkutat keresni (nem felrobbantani!). Ha a General Caution jelzés ég, akkor valami probléma van a mechanikai részek környékén, utána kell nézni. Ja, és ha túl alacsonyan (30 láb

Az ellenfelek nem túl erősek, bár a légvédelemre illik ügyelni. A lőszerrel takarékoskodni kell, a fejvesztett pufogatás nem célravezető. A grafika és általában a látvány nagyon szép – kellemes, aranyos helikopteres játék, valahol a Longbow 2 és a Comanche 3 között. Étvágygerjesztőnek ideális, de azért nem az a klasszikus szimulátor. **Pc-X**

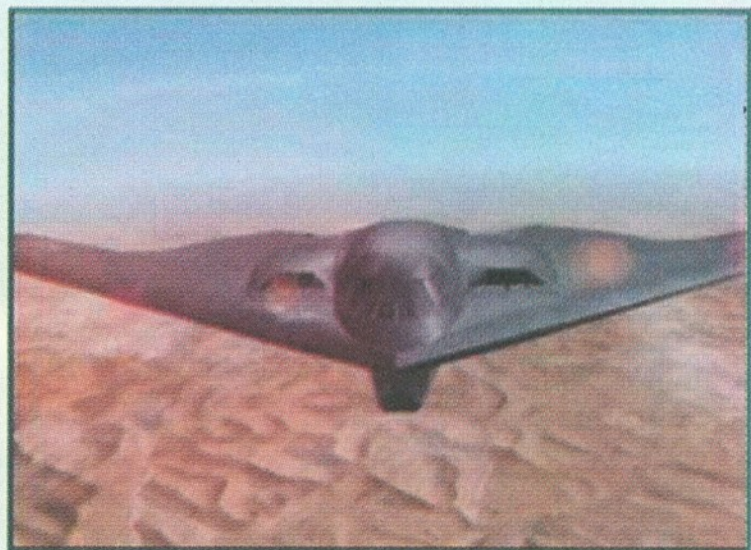
CPU/RAM: P166, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: MMX TÁMOGATÁS

SZÍNES SZÉLESVÁSZNÚ MOZIFILM, RENGETEG AKCIÓVAL

GT INTERACTIVE  
ECOBIT  
TEL.: 351-2338

4

AHX-1



# Game Port **Lula**

A nagy provokátor

Most mit nézitek a képeket oly kiéhezve, teljesen egyszerű gazdasági szimulációs programról van szó! Na jó, egy kicsit szokatlan témában.

**Pelace** bemutatja, hogyan legyünk nagyok a szex iparban.

Az egész a bankrablással kezdődött. Adott egy kis bankfiók, két társ és néhány pisztoly. Minden ment volna szépen a maga útján, ha történetesen nincs ott egy hősködő biztonsági őr, akit a társunk annak rendje és módja szerint elköltöztetett a túlvilágra. Persze ennek hatására beindult az FBI, ráadásul a csapat is úgy látszik, bomladozni kezdett, tudniillik pisztolyt nyomtak a fejemnek, és kiszállítottak a sivatag közepére. A részemet persze a kocsi-ban felejtették.

Ennyit a történetről. Persze egy kis sivatagi településen eléggé behatároltak a lehetőségek, de azért házi videózásra és fényképezkedésre itt is van lehetőség. Nem árt ehhez először a fotóboltban beszerezni a szükséges felszerelést, igaz, eleinte csak a legocskábbra lesz pénzünk, de kezdetnek ez is megteszi. Továbbá bérelni egy szobát a mo-

telben, mert hát lehet a természet lágy ölén is, de Lula meglehetősen szégyenlős (na ja, úgy is néz ki!), és csak szobában hajlandó fotóztatni magát. Mikor készen vannak a felvételek, elő is kell hívatni a fotósnál, majd utána rohanni a terjesztőhöz. Itt kérhetünk részesedést vagy fix árat – ez utóbbi kicsit kevesebb, de cserébe azonnal fizetnek. Lulának néha különleges igényei támadnak, ezeket nem árt kielégíteni. A szükséges dolgokat a szex boltban és a

Chicken Farmon tudjuk beszerezni (ez utóbbinál ne tojásokat várjunk).

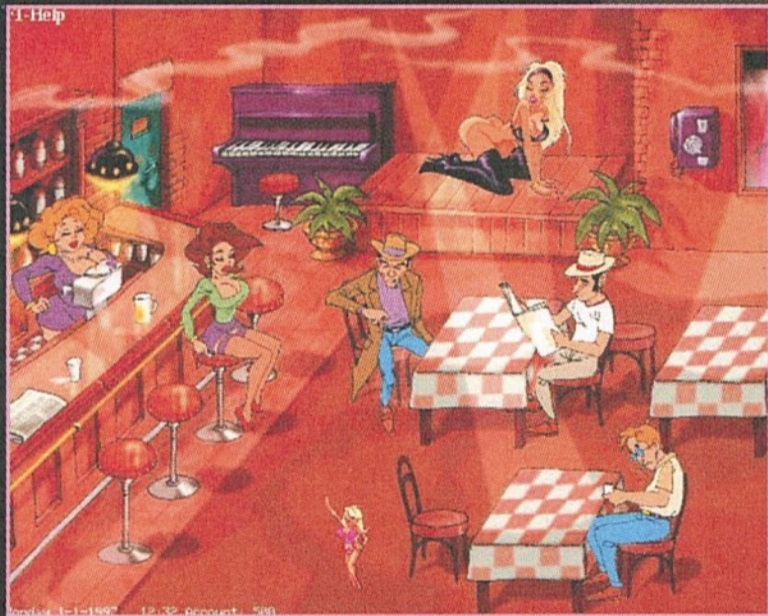
Fizetés-kiegészítésként elküldhetjük Lula-t a bárba vetközni (no nem az öltözőben), kockázhatunk a helyiekkal, megszarolhatjuk néhány fotóval a szegény családapákat, esetleg a WC-ben leüthetjük a részeg vendégeket. Sajna rendőrség is szorult eme kis porfészekbe, és ez utóbbi tevékenységet hosszú távon nem nézik túl jó szemmel. Nem árt gyorsan cselekedni, mert az FBI sem tétlenkedik, és a hamis papírok eléggé drágák. Viszont szükségesek, a bárban 8.000 dollárért már hozzá is juthatunk egy ilyen készlethez. Még különböző extra szolgáltatásokat is igénybe vehetünk a parkolóban dekkoló rockerektől, feltéve, ha csillapítani tudjuk olthatatlan szomjukat. Helyre tehetjük a rakoncátlankodó moteltulajt, esetleg késleltethetjük az FBI-os fiúkat, vagy köthetünk „biztosítást” bör-

tönbe záratásunk esetére. Ahhoz, hogy itt hagyassuk ezt a bájos falucsukát, mindössze koszos 50.000 dollárt kell összegyűjteni, ekkor az első lépésen már túl vagyunk.

Bár a „birodalom” még messze van, de legalább normális városi környezetben alkothatunk tovább. Itt saját stúdiót alapíthatunk, ahol szintén nem mesefilmek készülnek majd. Eleinte csak béreljük az épületeket, de szép lassan megvásárolhatunk mindent, és igazi profikkal is készíttethetjük a filmeket. Sok dolgunk lesz, hisz óriási stábra lesz szükségünk, foglalkozni kell a megfelelő reklámozással, a színészek szépítgetésével stb.

Innen már nincs messze a perc, mikor saját bolthálózatot nyitunk országszerte. Ezek mindenféle földi jóval való ellátása sem könnyű feladat, de minél jobban csináljuk, annál hamarabb lőhetjük fel csupa szex csatornát sugárzó műholdunkat. Természetesen itt sem kell lemondanunk a piszkoskodás adta lehetőségekről, hisz a Black Cat ügynökség szíves örömet amortizálja az ellenfél boltjait...

Ennyit röviden a program hangulatáról. A grafikára nem lehet panasz, bár az intró elég ocsmányul nézett ki. Az ötlet jó, de sajnos a játékmenet egy idő után kicsit unalmassá válik. Prűdeknek nem ajánlott, ráadásul ott díszileg a „18 éven felülieknek” logo a dobozon – aki már elmúlt ennyi, kutasza fel Lulát, mert kellemes, pikáns módon sajátíthatja el az üzleti világ rejtelseit.



Most itt ülök egy kis porfészek közepén, tequilát kortyolgatva, várva, hogy jöjjön az FBI. Ekkor berobban az életembe Lula, a helyi bombázó, akivel rövid, de annál mozgalmasabb bemutatkozó éjszaka után elhatározzuk, hogy összehozzuk a világ legnagyobb szex birodalmát.

CPU/RAM: 486/DX4-100, 8 MB  
SYSTEM: DOS  
X-TRA: 18 ÉVEN FELÜLIEKNEK!

A MENEDZSER-RÉSZ KÖZEPES, NEM TÖBB  
— NA DE A TÖBBI!

TAKE 2 INTERACTIVE

4

LULA





# Monty Python: The Meaning of Life

Az élet értelmetlensége

dillikaland leírás

Emlékeztek még a „Teljes időpocsékolás” című remekműre? Olyan teljesen „hülye” egy program volt, hogy meg lehetett bolondulni érte... Szerencsére a Monty Python sorozat nem szakadt meg a PC-ken. Most az „Élet értelme” került Pelace terítékére.

Eddig két program jelent meg Monty Python névvel fémjelezve, és bár nem tudom, hogy a piacon milyen eladási statisztikákat tudnak felmutatni, a szerkesztőségben mindkettő nagy sikert aratott. Épp ezért nem kis lelkesedéssel és várakozással ugrottam neki a programnak. A játék célja, mint ahogy a cím is mutatja, megtalálni az élet értelmét. Aki nem ismerné a Monty Python nevet (van egyáltalán ily tudatlan ember a Földön?), annak elárulom, hogy ne várjon mély filozófiai fejtegetéseket, inkább nagy ökörködés az egész.

A játék elején kapunk egy nagy tárcsát, melynek hét része van (pl. születés, öregkor, halál stb.). A feladat, hogy mind a hét résznél megoldjuk az adott szituációt, és megszerezzünk egy adott tárgyat. Ha megunjuk az egyik történetet, akkor a jobb alsó sarokban lévő ikonnal bármikor áttérhetünk egy másikra, később majd visszaugorhatunk erre is. Ha együtt van mind a hét tárgy (a hetedik megszerzéséhez kell a másik hat), akkor megkapjuk a következő tárcsát. Ez már csak három részt tartalmaz, de sokkal hosszabb történetek húzódnak meg mögöttük, így nehezebb lesz az egyes tárgyak



megszerzése. Ez persze csak a körítés – egyáltalán nem ez a lényeg a játékban! Sokkal izgalmasabb, hogy elmerülhetünk az angol abszurd humor – ahogy egyik kedvenc újságom mondaná – legmélyebb bugyraiban.

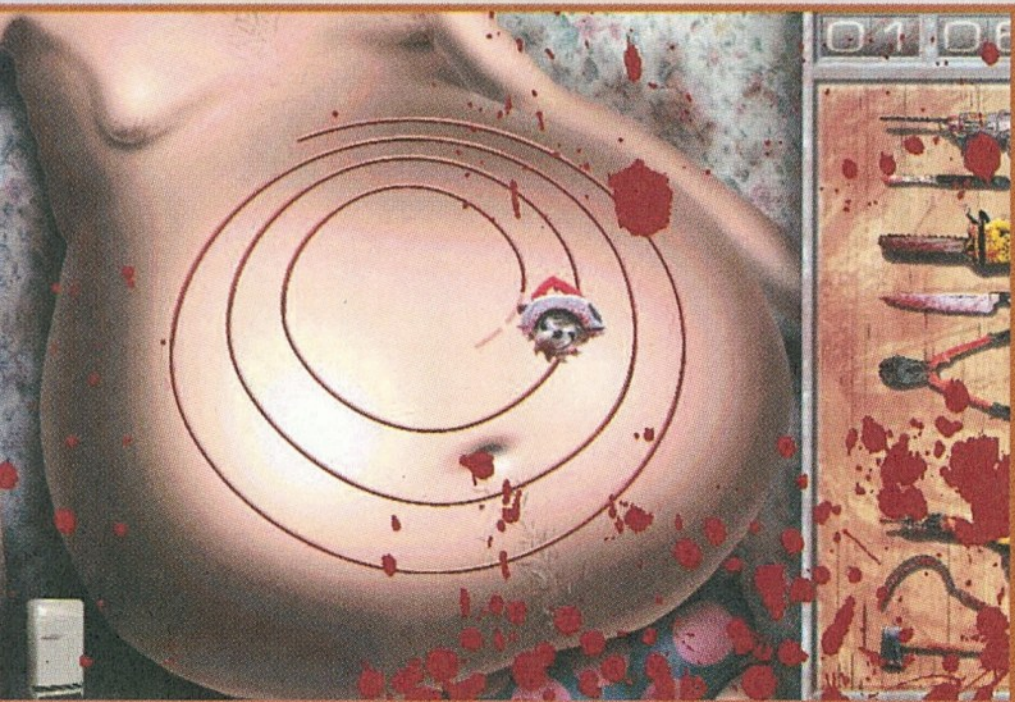
Nagyon jól eltalálták azt a stílusát, amit annak idején a Monty Python képviselt. Mind a képi megoldások, mind a szövegek, hogy úgy mondjam „tipikusak”. Az első két szó, ami a játék láttán eszébe jut az embernek, az a Monty és a Python. Senki ne várjon a tökéletességig csiszolt teljes képernyős videókat: egy-egy szereplőnek jó, ha néhány mozgásfázisa van. De pont ettől lesz olyan, amilyennek lennie kell.

Magában a játékban a Zork: Nemezis-ből megismert módszerrel közlekedhetünk, vagyis csak bizonyos helyeken állhatunk, de ott 360 fokban körbeforoghatunk. Amikor az egyes helyszínek között közlekedünk, akkor a legváratlanabb pillanatokban idiótánál idiótább kérdésekkel bombáznak. Gőzöm sincs, hogy ezeknek a kérdéseknek milyen hatásuk van a játékra (hogy rám milyen hatással van, azt tudom: heveny röhögő görcs és legurulás a székéről), szerintem semmi, de lehet, hogy a végpontszámunkat befolyásolják. Érdekes ezeket elolvasni, már csak a poén kedvéért is.

Természetesen, mint minden kalandjátékban, itt is szükséges manipulálni a különböző tárgyakkal, de itt ez sokkal kevésbé dominál, mint általában. Ha a jobb egérgombbal klikkelgetünk, akkor a kurzor helyén sorban megjelennek a nálunk lévő tárgyak. Ha valahol

megjelenik körülöttük egy sárga keret, ott érdemes őket felhasználni. Egyébként, akik a kalandjátékokat a hideg logika segítségével próbálják megoldani, azok ezt a programot vilámgyorsan felejtsek el. Itt biztos, hogy ha négy lehetőség közül három bizonyos fokig értelmesnek tűnik, akkor egyik sem lesz üdvözítő hatású – naná, hogy legelvetemültebb megoldás a nyerő!

Értékelésként csak annyit, hogy aki nem a külsínre helyezi a hangsúlyt, hanem a játszhatóságot részesíti előnyben, és ezen kívül még az angol humort is szereti, annak tökéletes ez a játék. Egyetlen hátránya, hogy igen komoly angoltudás kell hozzá, mert anélkül játszani lehet, de élvezni biztosan nem. Külön meg kell említenem a kézikönyvet, amely gyöngyszem a maga nemében. Olvasása külön élvezetet jelentet, ami elég ritka ebben a műfajban. **PC-X**



CPU/RAM: P100, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95, NT 4.0  
X-TRA: N/A

ÖKÖRKÖDŐS KALANDJÁTÉK, TIPIKUSAN  
MONTY PYTHON.

TAKE 2 INTERACTIVE

5

MONTY PYTHON: THE MEANING OF LIFE

# Game Port Battlespire

RPG avagy akció?

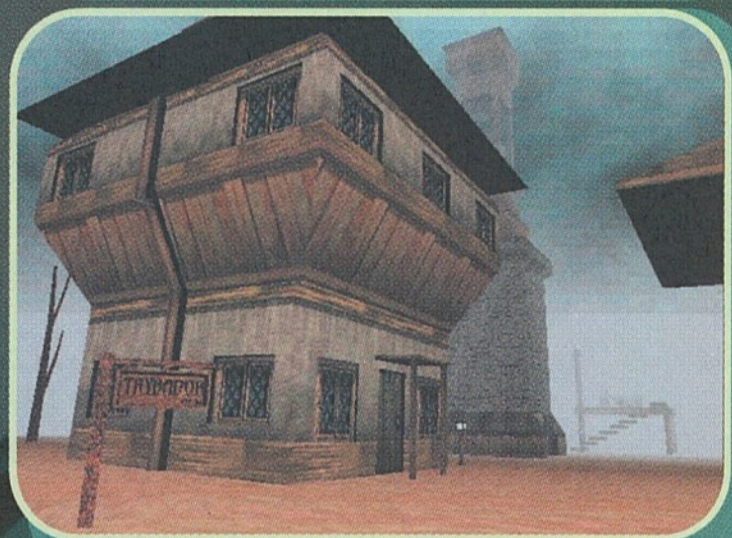
Már két résszel játszottunk, és egyiktől sem voltunk elájulva. De a Bethesda lelkesedése töretlen, s kihozta az Elder Scroll harmadik részét is. **Pelace** véleményezi.

**K**ezdetben vala az Arena – mint az elpuskázott lehetőségek játéka vonult be a világtörténelembe. Gyönyörű szép grafikával volt megáldva, mindenki hangsúlyozta, hogy nagyon jó volt a karaktergenerálás, csak éppen a játszhatóság volt egyenlő a nullával. Nem volt előre meghatározott sztori egyre nehezedő feladatokkal, hanem volt egy rutin, ami véletlenszerűen generálta a színté csak a nevekben és helyszínekben különböző küldetéseket. Ennek ellenére találkoztam olyan élő emberrel, akinek tetszett.

Aztán jött a Daggerfall. Ebben szinte semmi sem változott az előző részhez képest. Ugyanazok az érények és hibák. Ugyanúgy egy emberrel kellett nyomulnunk végig, a harc a jobb egérgomb lenyomásából, az egér veszett rángatásából, és heves imádkozásból állt, hogy az ellenfél hamarabb patkoljon el, mint mi. Ha harcossal indultunk, akkor a játék elején könnyebb dolgunk volt, de a végét szinte lehetetlen volt megcsinálni. A varázslókkal ez utóbbi nem volt baj, tudniillik a játék első részein már nem is lehetett túljutni. Ezért szeretem jobban azokat az RPG-eket, amiben egy kis csapatot irányítunk: igaz, hogy mágusainkat ott is levernék az első kanyarban, de legalább van mellettük néhány harcos, akik átsegítik őket a kezdeti nehézségeken.

És most megjött a harmadik rész. Nézzük mi lett belőle. Az alapkoncepció nem változott, szintén 3D-ben kell mászkálni doom-like módon, és a harc is maradt a fentebb leírt egérrángatás. A kezelőfelületet kétségkívül kipofozták, ám sajnos nem (csak) ettől lesz jó egy játék. Maradt a karaktergenerálás is, ahol hat fajból és tizenhét osztályból választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, de én inkább azt ajánlom, hogy saját magunk kreáljunk egy osztályt. Összesen nyolc tulajdonságra, tizenkét skill-re, különböző erősségekre és gyengeségekre, felszerelésre, varázslatokra kell szánk íze szerint szétosztanunk meghatározott mennyiségű pontot úgy, hogy ütőképes együttést alkossanak a játék elején és a végén egyaránt.

Hat különböző varázslatosztály létezik, viszonylag kevés varázslattal, de ezeket a legkülönbözőbb módon variálhatjuk. Például egy támadó varázslatnál megadhatjuk, hogy a varázsló milyen környezetére hasson (pl. magára a varázsló



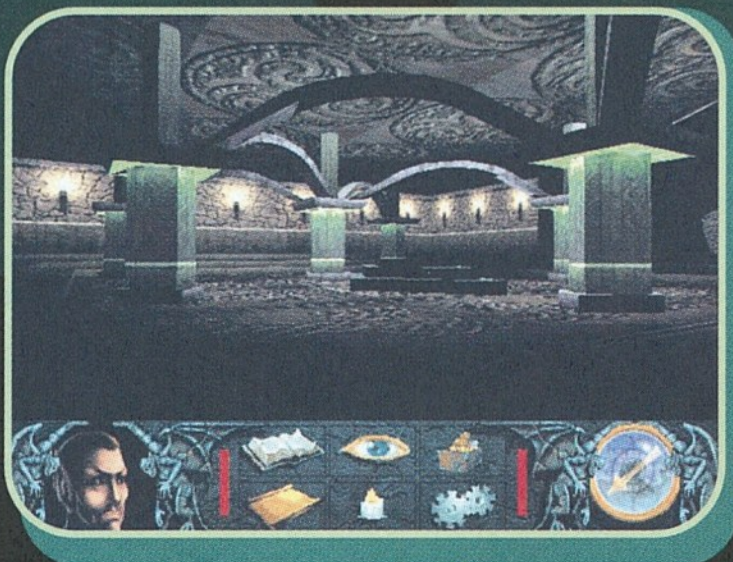
ra, érintéssel kelljen átadni, egy távoli célra vagy csoportra), meg kell adni a sebzés típusát (tűz, jég, mérge stb.), hogy csak akkor robbanjon-e, ha élő szervezettel találkozik, hasson-e rá a gravitáció stb. Ezek persze mind komolyan befolyásolják azt, hogy hány manánkba fog kerülni ez a varázslat. Könnyítésként különböző shortcut-gombokra el lehet menteni néhány előre kitalált va-

rázslatot, hogy ne a csata hevében kelljen leállnunk összerakosgatni, hogy mit is akarunk, ugyanis itt minden real-time, vagyis nincs megállás egy pillanatra sem.

Van még egy újítás a programban, ami abszolúte pozitív hatást gyakorolt rám, még nem láttam ugyanis RPG-ben multiplayer módot. Ilyenkor egy előre kiválasztott pályán akár 7 társunkkal kaszabolhatjuk egymást, még csapatokat alkotva is.

És most hadd káromgjak egy kicsit. A legnagyobb baj a programmal, hogy a készítőknél nem sikerült a „kettőt egyben” fogással élniük, azaz nem tudták jól összehozni az RPG-t az akcióval. Az RPG-ek nem tartják igazán szerepjátéknak, de az ügyességi játékokat kedvelők sem kedvelik igazán, mert ahhoz meg túl RPG-s. Nem tetszett az irányítás sem, mert nagyon nehezen lehet vele közlekedni. Hallom, hogy valaki elkezd csapdosni a hátulról, gyorsan meg akarok fordulni, de meglehetősen nehéz csak vízszintesen húzni az egeret, úgyhogy nézem a plafont, vagy a padlót és ezért fél óra, míg egyáltalán megtalálom az ellenfelet. A csata közben meg teljesen lehetetlen egyszerre csapdosni és az ugráló ellenfeleket is „képben” tartani, mert azok persze nem egy helyben állva várják meg, míg lecsapjuk őket.

Mit mondjak, nem dobtam hátast a programtól, pedig biz' isten, nagy lelkesedéssel cuppantam rá – reméltem, hogy többet kapok, de sajnos csak az előző részek színvonalát hozták. **Pc-X**



CPU/RAM: P133, 16 MB RAM  
SYSTEM: DOS 5.0  
X-TRA: N/A

KALANDNAK VAGY INKÁBB SZEREPJÁTÉKNAK  
TEKINTSEM? EGYIKNEK SEM IGAZI...

VIRGIN INTERACTIVE  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-2338

3

BATTLESPiRE

# BASE SZOFTVER DISZKONT

Ahol jó lenni, ahol jó venni!

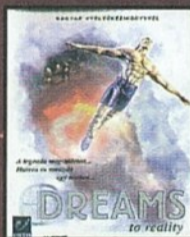
## Újdonságok

Dune 2000  
Fallout  
Populous 3  
Siege  
SimCity 3000  
Starcraft  
Sub Culture  
Ultimate Racer



## Játék

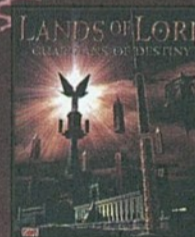
20 Wargames Classics 5,990  
Actua Soccer 2 9,990  
Adidas Power Soccer 8,990  
Age of Empire 11,690  
AH-64 D Longbow 2 10,790  
Allied General 4,490  
Ardenes Offensive 9,890  
Armoured Fist 2 10,790  
Ascendancy: 3,990  
Blade Runner 10,790  
Blood: 8,990  
Buccaneer 10,790  
Carma Geddon + Splat Pack 12,590  
Carma Geddon Splat Pack 6,290  
Champ.Manager 97/98 7,990  
Chasm: The Rift 9,890  
Chess Master 4000 Turbo 4,490  
Chess Master 5500 Deluxe 9,990  
Conquest Earth 9,890  
Constructor 9,990  
Counter Action: 9,990  
Cyberia BlackmArket: 2,490  
Dark Colony: 7,190  
Dark Earth 10,790  
Dark Reign 9,990  
Dementia 9,890  
Descent BlackmArket: 2,490  
Diablo Hellfire 5,390  
Dig-White Label: 4,499  
DragonHeart Fire & Steel: 2,990  
Dreams to Reality 10,990  
Enemy Nations 9,990  
F1 Racing 10,790



F22 Raptor 10,790  
Fantasy General 4,490  
Fifa 98 9,990  
FIFA Soccer Manager: 7,190  
Full Throttle-White Label: 4,499  
G-Nome 8,090  
Galapagos 10,790  
Gender Wars: 2,990  
Gettysburg! 9,890  
Grand Theft Auto 10,790  
Héli - Cops 8,090  
Heroes of M&M Comp. 11,690  
Heroes of M&M Exp. 6,299  
Hexen II 9,990  
Human Onslaught 9,990  
Hupikék Törp. Teletransz. 6,290  
Ignition: 8,990  
Imperialism: 9,990  
Incubation 8,990  
International Rally Champ 8,990  
Interstate '76: 8,990



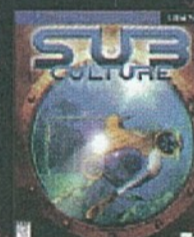
Iron Man X-O Manowar: 2,990  
Jedi Knight 9,990  
JSF 9,990  
Judge Dredd BlackmArket: 2,490  
Kingdom O'Magic: 2,990  
KKND Xtreme 10,780  
Lands of Lore 2 10,990  
Lego Island: 8,090  
Lomax /Argentum/ 4,490  
Lord of Magic 10,790  
Magic:The Gath\_ Battlemage 2,990  
MagictheGath\_ Spell of Anc. 6,290  
Malice for Quake 4,990



Mech Warrior2 Doubl Pack: 8,990  
Mechwarrior 2:Mercenaries: 6,990  
Megapak 8 9,890  
Megarace 2: 4,490  
Men in Black 9,890  
Monkey Island 3 10,790  
Monster Truck Madness: 9,990  
Monster Trucks: 10,790



Monty Python 6,990  
Myth The Falen Lords 9,990  
NBA 98 Live 9,990  
NBA Jam T.E. Blackm. 2,490  
Need for Speed 2 SE 11,690  
Netstorm 9,890  
NHL 98 9,890  
Nuclear Stike 10,690  
Oddworld 10,790  
Outpost 2: 9,890  
Overboard! 9,990  
Pacific General: 9,990  
Panzer General II. 9,990  
Pinball Dreams Deluxe: 5,590  
Quake 2 9,990  
Quake Mission Pack 2: 5,990  
Rebel Assault II: 4,499  
Red Alert: 8,990  
Red Alert:Colectors'Pack 12,590  
Red Baron II 10,790  
Redneck Rampage: 8,590  
Sabre ACE 9,890  
Screamer Rally 8,990



Settlers II Gold 8,990  
Seven Kingdoms 10,790  
Shadow Warrior 9,590  
Speedboat Attack 7,990  
Spycraft: 7,190  
Star Rangers: 3,990  
Starfleet Academy 9,990  
Steel Panthers II: 8,990  
Steel Panthers III 10,790  
Take no Prisoners 10,790  
Test Drive 4 10,790  
The 3rd Milleneum 10,790  
The Deeper Dungeons 5,390  
TOCA 10,790  
Tom Clancy's: Politika 10,790  
Tomb Raider II 9,990  
Total Anihilation 9,990  
Tracer 3,599  
Turok 9,990  
Ultima Online 11,690

Ultimate Flight II 12,590  
VirtualPool BlackMarker: 2,490  
Warcraft BlackmArket: 2,490  
Warhammer: 4,490  
Warlords III: 11,699  
Wing-Commander V. 9,890  
Witchhaven II 2,990  
Worms 2 8,990  
X-Wing vs. Tie Fighter: 10,790  
X-wing vs. Tie.:Balance of ...  
Zork: Grand Iquisitor 9,990

## Ismeretterjesztő

Az Óceán Világa: 3,590  
Biblia 5.0: 6,990  
Budapest CD Városatlasz: 6,300  
Crime Collection: 8,140  
Képtárak 4,990  
Magyar Nemzet Története: 6,990  
National Geographic 7,990  
Pilinszky: 5,390  
Undersea Adventure: 4,990  
US Geography: 2,990  
Verstár 6,990  
Volt Egyszer Egy Magyaror. 3,990

## Nyelvoktató

AAngol Kiejtésiskola: 4,450  
CilpDic sorozat 4,000  
Manó sorozat 4,900  
Nyelvlabor sorozat 4,590  
Nyelvmest sorozat 4,890  
PicDic aorozat 4,000

## Shareware

2000MB: 1,580  
Clipart-CD: 2,750  
Internet E-mail Workshop: 1,290  
Internet Gyöngyszemek: 2,490

## Oktató

Autósiskola'95: 4,250  
Biológia '97: 4,890  
Kémia Kalauz 6,290  
Matematikai Összefoglaló: 2,100

## Sex

Carol Lynn sorozar 2,240  
Demon School Conclude: 1,990  
Rio Adventure: 990  
Sexy Acts sorozat 895  
Sexy Clips Interactive sor. 1,790  
Sexy Cover Girls sorozat 895  
Sexy Vibrations sorozat 1,790  
Víd erotikus sorozat 3,490  
What Men Want: 2,180



## SUPER AKCIÓ A BASE SZOFTVER DISZKONT ÁRUHÁZBAN

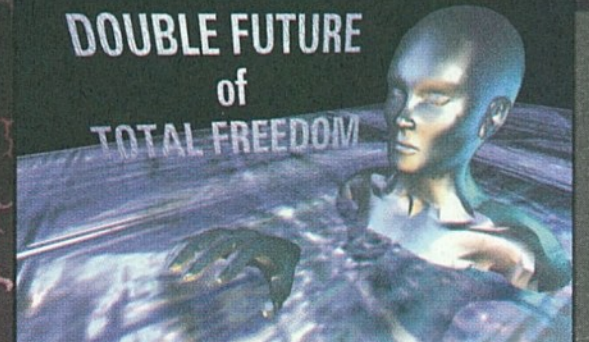
- Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható
  - Akinek még nincs KREDIT kártyája az még ebben a hónapban bepótolhatja hiányosságát.
  - A kártya nem csak szép hanem hasznos is :
  - Olcsóbban megvásárolhatod kedvenc programod.
  - A megjelenés előtt álló programokat előrendelheted.
  - Ha kéred megrendelésedet azonnal postázzuk.
  - Levásárolhatod a DCCD, PCX és ZED előfizetésedet.
  - Még ebben a hónapban a klubkártyánk ingyenes!
  - Rádásként még rengeteg egyéb kedvezmény és akció.
- Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

Várunk benneteket minden nap még **VASÁRNAP** is 10h-20h-ig.

A BASE SZOFTVER  
DISZKONT  
ÁRUHÁZ CÍME

1072 BUDAPEST,  
DOB U. 45  
TEL.: 351-8395

DOUBLE FUTURE  
of  
TOTAL FREEDOM



Árunk az Áfa-t tartalmazzák

# Game Battlezone

Alvázcsere után újrafényezve

Az előző számban megjelent Battlezone ízelítő után, gondolom, ti is remegve készültök az új fejlemények fogadására. Ne azt az élményt várjátok, mint amit egy Quake nyújt, és ne is azt, amit egy Red Alert adhat. Most, hogy Júpi és Zong napokat játszott a majdnem végleges Battlezone-nal, mintha az előbb említett két superjátékból hiányozna valami.



Mint már említettük, a BZ egy új stílus első tagja, amit talán „First Person Combat Strategy”-nek fogunk majd nevezni (a magyar megfelelően még gondolkodnak a nyelvújítók). Kezdsnek egy szokványosnak mondható kerettörténetet kapunk, igényes animok közé ágyazva. Megszokhattad már, hogy a mai játékok elég nagy százaléka az amerikai-orosz szembenállásra építi fel a történet konfliktusát (pedig hol van már az a hidegháború). Itt külö-

nösen kiélezték a helyzetet, ugyanis egy ismeretlen bio-metál tartalmú meteorit csapódott bolygónk felszínébe. A két ország tudósai egy nevadai kutatóbázison közös erővel kísérletekbe kezdtek, és elég jelentős sikereket értek el. Az új anyag kiválóan alkalmas haditechnikai célokra, s itt kezdődnek a bajok, ugyanis kevés van belőle. Számtalan űrprogram keretében indulnak tudósok és katonák felfedezőútra. A bolygók, melyeken nekünk kell megvetnünk a lábunkat, a következők: a Luna, a Mars, a Vénusz (ami már 42 millió kilométerre

van a Földtől és láva borítja), az Europa (630 kilométer távolságban lévő, csupa jég bolygó), a Titan és végül az Io (amit sulfur fed be). Mint az előzetesben már említettük, a bolygók kinézetét a nemrég Marson járt Pathfinder valós fényképei alapján készítették el, így akarják elérni a teljesen élethű hatást (azt pedig, hogy 3Dfx-el milyen jól néz ki, inkább nem is említem). Tehát két fél harcol, bármelyiket választhatjuk. Megjegyzem, a játékkészítők inkább az amerikai sereget favorizálják: a kézikönyvben az amcsi egységek darabonként egy oldalra kerültek rengeteg adat kíséretében, míg az oroszokat összesűrítették pár oldalba (nekem nagyon tetszettek ezek is, talán még jobbak is mint az amerikaiak).

A küldetések felépítése úgy néz ki, hogy az éteren keresztül megkapjuk az elsődleges feladatot, esetleg némi különleges megbízást. Ha ezt teljesítettük, akkor még nincs vége, jön egy kis átvezető anim, majd egy újabb feladat, és csak ezután van kész a teljes küldetés. Tizennyolc ilyen összetett feladat vár a vállalkozó kedvűekre.

“A harcmező kellős közepén remek akciót kapsz, kiegészítve egy halom stratégiai elemmel” – mondta Andrew Goldman, és ez tényleg így van. Itt nem lehet linkeskedni, mert nincs össze-vissza scrollozás a képernyőn – egyszerűen ott vagy, s azonnal cselekedned kell. Nem lehet hirtelen a bá-



A Battlezone – úgy tűnik – nagy durranás lesz. Persze akadnak kétségeink, hogy vajon képes lesz-e a játékos-emberiség befogadni az új stílust, s nem esnek a készítő a két ló közé, értsd: se a stratégiák, se az akciósok nem fogják megszeretni. Andrew Goldman, a Battlezone project vezetője azonban teljesen másképp vélekedik erről, s arról számol be, mekkora erőfeszítésbe kerül egy ilyen szintű program elkészítése.

**PC-X:** Kik a csapat tagjai, és mi a szerepük?

**AG:** A team mérete a munka közben többször is nőtt, illetve csökkent – jelenleg tizenötén dolgozunk három részlegben. A tervezőcsapatban ketten dolgoznak George Collins vezetése alatt, ők felelősek a küldetések felépítésében, valamint ők határozzák meg, mit kell tudnia a programnak, valamint hogyan nézzen ki a grafika. Brad Pickering négyfős programozó gárdát irányít. Van külön multiplayer programozónk, egy srác foglalkozik a 3D modellezéssel és

programozással, egy a hardware-gyorsítással, végül az egészet Braddel együtt még egy programozó fogja össze. Kino Scialabba pedig a grafikai stúdiót vezeti, ahol négyen dolgoznak. Az én felelősségem mindannyiuk munkáját összefogni és irányítani, míg Mike Arkin, mint producer gondoskodik arról, hogy az üzleti rész is sinen legyen.

**PC-X:** Eddig milyen munkákat láthattunk tőletek?

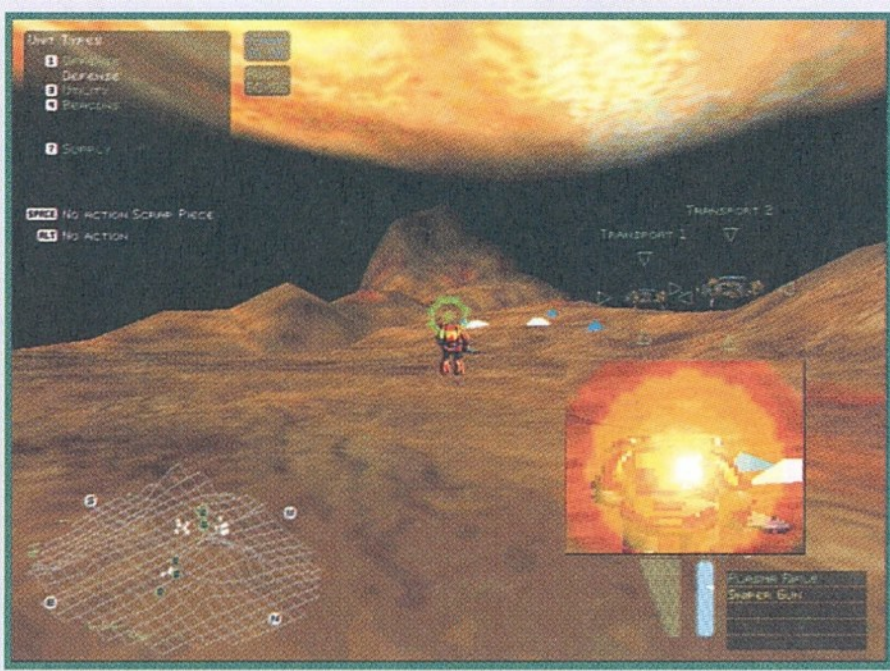
**AG:** Többen közülünk dolgoztak a Spycraft, az Interstate '76, a Mechwarrior, a Zork Nemesis és Hyperblade projectekben.

**PC-X:** Sokat játszottatok a játéktérmi, Atari géppel?

**AG:** Hú, rengeteg negyeddollárost pumpáltunk az eredeti Battlezone-ba... Persze azért sokan még túl fiatalok közülünk ahhoz, hogy átélték volna az akkori Battlezone örületet.

**PC-X:** Mit gondolsz, mi tette oly sikeresé az eredeti játékot?

**AG:** Az első 3D-s játék volt, s olyan élményt adott, amelyet mindaddig nem



Yardnak felel meg. Ezenkívül fontos épület még az Armory, a Constructor és a Factory. Előbbiben tudunk „mácsó” fegyvereket gyártani, valamint azokhoz töltenyt és javító csomagokat magunk és egységeink számára. A lesérült vagy muníció nélküli harcosainknak azt is megmondhatjuk, hogy menjenek javíttatni

magukat, vagy töltsék fel fegyverkészletüket. A Constructorral tudunk épületeket felhúzni, így olyan előnyökhöz jutunk, mint a műhold, ami taljes látképet készít a körzetről. Bevallom ez nagyon tetszett, elég jól néz ki és rendkívül hasznos. Ha gyakran használjuk, akkor az ellenfél mozgását is nyomon

zis túloldalára váltani, és támadásba ugrasztani néhány egységet, hiszen mikor nézi egy hadvezér felülnézetből a harcmezőt? (Na jó, Napóleon is szívesen leselkedett egy domb tetejéről, hogy átlássa az eseményeket, de azért egy jövőbeli tájon nem ülhetek fel a Jupiter szélére...) “Uram Isten, hol az az átkozott gyár?”, vagy “Hová lett a commanderem?”. Nem-nem, itt ilyen nincs. Az egész térkép, az összes egységgel, épülettel együtt, mindig a fejedben kell, hogy legyen. Hiszen Te építetted, egész idő alatt ott járkálsz a föléd magasodó tornyok között. Ha nem tudod, mi hol van, akkor csata közben csak egy nagy kavalkádot látsz és máris vesztettél. Ennél a háznál balra, utána jobbra, a leszálló mellett el egészen a kráterig – itt így megy. Ha mégis eltévednél, segítségre lehet a 3D radar, ha pedig csak valamilyik elcsatangolt épületedet keresed (mindent arrébb lehet költöztetni), akkor elég, ha a bal felső sarokban lévő menürendszerben kiválasztod, és harcosid képernyőjén máris megjelenik a célkeresztben az irányadó nyíl. Egyébként ez a menürendszer még sokszor fog kelteni (lásd az általunk készített képernyőleírást). Például, van egy Recycler menüpont, ami a Red Alertbeli Construction

**Parancsrendszer:**  
Teendőid és lehetséges parancsaid listája – a megjelölt billentyűvel is aktiválható mindegyiket

**Hulladék:**  
Innen olvashatod le, mennyi hulladék (scrap) áll még rendelkezésedre, hogy a gyár különféle egységeket készítsen

**Pilóta:**  
Pontosan ennyi embered van még, akit az új egységek irányításához vezényelhetsz – valakiknek vezetnie is kell a gépeket!

**3D Radar:**  
A háromdimenziós radaron látod a domborzatot, a bázisod helyét, egységeidet, a geizreket, a hulladékot, és nem utolsósorban az ellenség helyzetét

**Cél-info:**  
Ellenséged fajtája, pontos helyzete és távolsága, valamint saját egységeidet is e segítségével igazíthatod el

**Fegyverzet:**  
Itt jelzi, milyen fegyvered van, mennyi ezekhez a lőszer, és azt is, hogy mennyi életeréje van a parancsnoki hajódnak

élhettél meg. Az igazat megvallva, annyira élethű tank-szimulátor volt, hogy állítólag az amerikai hadseregnek volt egy „Army Battlezone” gépe, amelyen a tankok parancsnokai gyakoroltak. A játék olyan világba engedett bepillantani, amelyről addig fogalmad sem volt – beültél a tankba, s kizártad magad körül a világot.

**PC-X:** Hogyan fejlesztették tovább az ötletet?

**AG:** A teljes játékot átültettük a modern, mai, PC-s környezetbe. A Battlezone forradalmi termék volt annak idején, a világ első 3D-s játéka. A felújított változat most az első játék lesz,

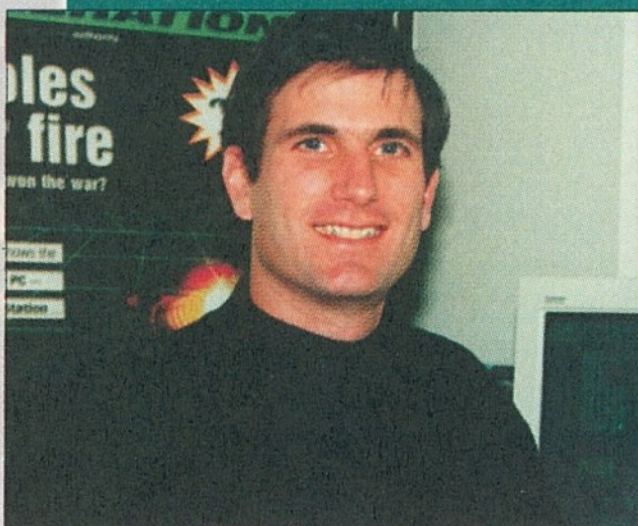
amely teljes irányítást ad a kezébe a harcmező kellős közepén. Remek akciót kapsz, kiegészítve egy halom stratégiai elemmel.

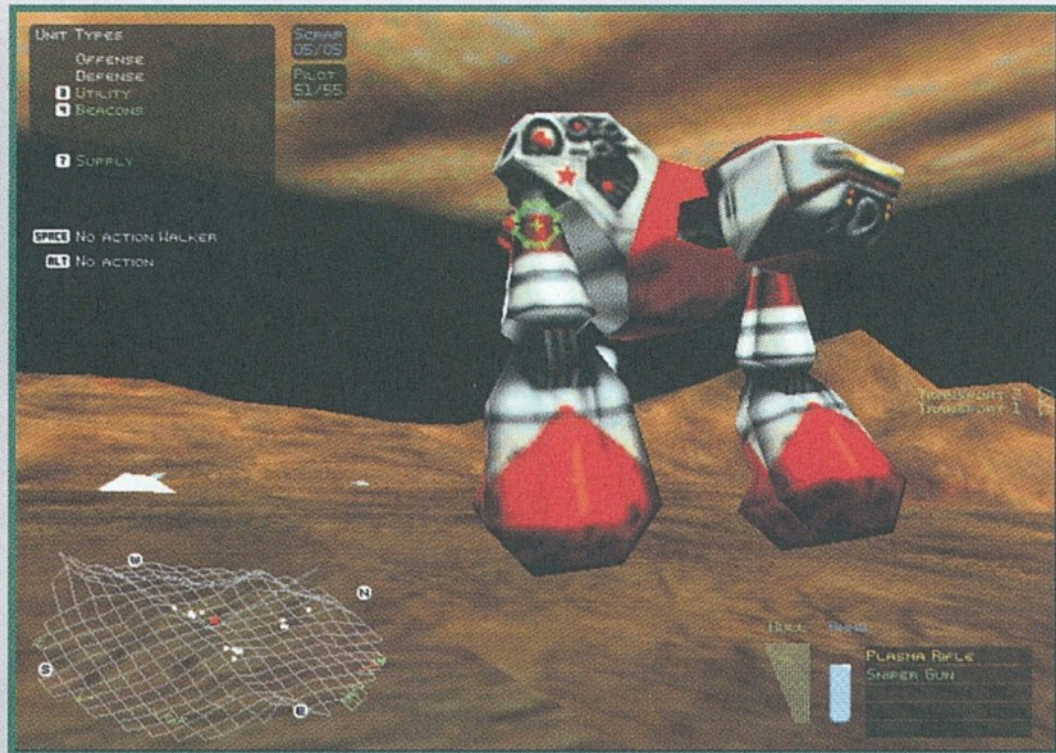
**PC-X:** Vázolnád néhány szóban a történetet?

**AG:** Az 1960-as évek elején meteor csapódott be a Földre – az amerikai és szovjet tudósok közösen fedeztek fel benne egy, a Földön nem ismert biometál anyagot, amely fantasztikus fegyverek és járművek gyártását teszi lehetővé. Az összegyűjtött anyag azonban nem bizonyul elegendőnek, így mindkét világhatalom űrprogramokat indít útjára, amely természetesen a fegyverkezést segíti elő. Senki nem tudta, hogy amikor Neil Armstrong azt a bizonyos sétát tette a Holdon, mi már rendelkezünk egy holdbázissal, néhány száz méterrel odébb. Egy barátommal beszélgetve jött elő ez a történet, s most feltárjuk a világnak a titkot. :-)

**PC-X:** Mi az, ami egyedülállóvá teszi a Battlezone-t?

**AG:** Még egyetlen játék sem adott ilyen teljeskörű irányítási lehetőséget





követhetjük az egész térképen. A Factoryban a harci egységeket készíthetjük el. Igaz, nem túl nagy a választék, viszont ötletesek a konstrukciók (légi és földi egységek egyaránt akadnak). Bőségesen kárpótol viszont az a rengeteg felszerelhető fegyver és speciális kütyü, ami az Armoryban kerül legyártásra.

A négy fő épületet gejzírre kell telepíteni (máshogy nem is működnek), így az energia mindig meglesz az építéshez, már csak a fémet kell hozzá összeszedni. Ezt a Scavenger végzi, amit nem árt védeni, ugyanis fémkeresés közben gyakran az ellenfél terü-

letére tévednek, persze sok bosszúságot okozva. Ha a satelite megvan, akkor könnyebb a dolgunk, mert műholdon nyomon követhetjük és utasíthatjuk is őket. Ha nincs, akkor kénytelenek leszünk a 3D radart használni. Ha ennek is a hatótávolságán kívül merészkedett, akit keresünk, akkor néhány jól elhelyezett kamera megoldja a problémát. Csak ki kell választani a menüből a megfelelőt, és a jobb felső sarokban, egy külön kis ablakban máris megkapjuk az általa sugárzott képet. Érde-

mes egy kamerát a bázis közelében lerakni, és azt állandóra szemmel tartani. A kamerák mindig sípolnak, ha idegen kerül a látóterükbe, viszont elég nagy taktikai hiba, hogy az ellenfél nem lövi szét őket. Nem értem, miért, én ha kamerát látnék, biztos leszedném.



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

AZ IDE VÁGÓ KÖZHELY: MEGSZOKSZ, VAGY MEGSZOKSZ!

ACTIVISION

**5** **PC-X** **EXKLÜZÍV DEMO**

**SABRE ACE**

egyeddel. Ha nincs kedvünk ilyen bonyolultan csinálni, akkor egyszerűen a numerikus billentyűzet segítségével is navigálhatjuk magunkat. Amint kiszúrtuk a megfelelő páciest, azonnal megjelenik egy célkereszt a főképernyőn, hogy kábé merre található, és emellett egy mutatóvonal rámutat a 3D radaron is. Az egyetlen hátrány, ami zavart, hogy ha több egyforma nevű egységünk van, akkor nem lehet megkülönböztetni őket. Honnan tudjam, hogy az öt rakétás tankom közül a menüben melyiknek akarok utasítást adni? Ez még kijavításra vár a végleges programban...

egy hadsereg felett, mint amennyit mi nyújtunk. Mikor nekiláttunk az elkészítésének, tudtuk, mit akartunk: az akciót egy akciójátékból és a stratégiát egy real-time stratégiai játékból. Izgalmas munkának ígérkezett, tervezőként pedig éreztük a két műfaj párosításának nehézségét. Rendkívül keményen dolgoztunk azon, hogy olyan kezelőfelületet hozzunk létre, amely egyszerre teszi lehetővé, hogy irányítsd a sereged, miközben esetleg épp felrobbantják a saját hajódat.

**PC-X:** Hogyan oldottátok meg, hogy az akció és a stratégia egyensúlyban legyen?

**AG:** Hónapokon át ügyeskedtünk, hogy kialakuljon ez az egyensúly. Az a pláne benne, hogy a játékos úgy lesz része az akciójátéknak, hogy jut ereje a stratégia irányítására is. Addig dolgozunk rajta, amíg nem lesz tökéletes az összhang...

**PC-X:** Hányfajta jármű lesz, és mennyire állnak távol az eredeti Battlezone tankjaitól?

**AG:** Harminc jármű került a játékba. Az eredeti játék összes járgányának lesz megfelelője, s a végső ellenség is pont olyan lesz, mint a régi Battlezone-ban.

**PC-X:** Milyen vetélytársakra számítasz a megjelenéskor?

**AG:** Nem igazán akad olyan játék, amely méltán szállhatna a ringbe, hiszen annyira más a program. Úgy képezem, hogy a 3D akciójátékokkal és a valós idejű stratégiákkal egyaránt vetekedhetünk. Megadjuk az akciójátékosoknak a megszokott harcot, vegyítve a csapatok irányításának újszerű élményével. A stratégiák éppoly mélységű játékot kapnak, mint amelyekkel eddig is játszhattak, de új perspektívából láthatják világukat.

**PC-X:** Hatott rátok más, hasonló, manapság divatos játék?

**AG:** Persze! Imádom a Command & Conquest, Warcraftot és a Quake-et, s így egy-egy részt el is „csippentettünk” belőlük. Hadd mondjak egy példát. Mikor a marketingeseinkkel azon fáradoztunk, hogy felépítsük a hirdetési kampányt,

# Armor Command

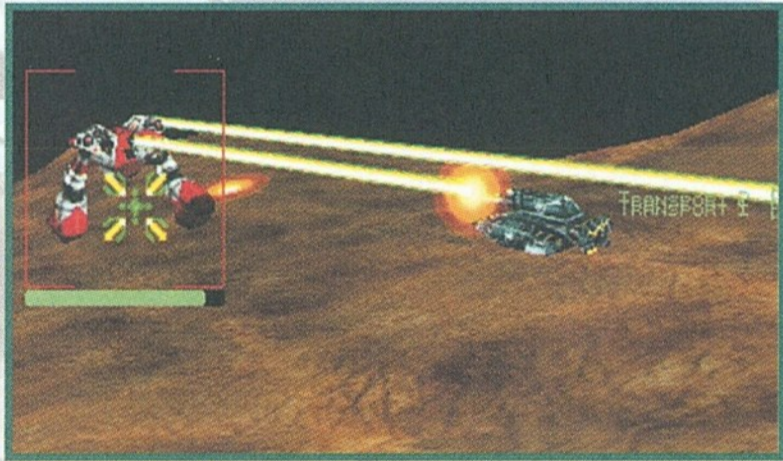
## Egy Battlezone rivális

Edward Kilham, akinek jelentős köze van az X-wing, a Tie Fighter és a Mechwarrior sorozatok sikereihez, újra a színre lép: legújabb műve, az Armor Command, a második az új típusú stratégiai játékok között. A sort a Battlezone nyitotta meg, így mindenképp övé a dicsőség, de márciusra ígérjük az Armor Commandot is. **Júpi és Zong mutatja be az új jövevényt.**



Miután mindenkit felszereltünk, minden készen áll, indulhat a támadás. A harc nagyon élvezetes, lehet oldalazni, sőt speciális hajtóművekkel ugrani is. A rengeteg fegyver, pajzs és tömegpusztító eszköz izgalmassá teszi az ütközeteket. Nagyon jól lehet taktikázni a mozgatható ágyútornyokkal, persze ha van rá idő. Ha kilövik alólunk a harckocsit, nem kell betojni. Katapultálás után gyalogosan folytathatjuk az akciót, de így nagyon sebezhetőek vagyunk. Jobban járunk, ha beszállunk egy elhagyott járműbe, vagy utasítjuk az egyik egységünket, hogy mint felettesének, ellenszolgáltatás nélkül adja át a járművét. Azután újra fel, győzelemre!

Nagyon jó hangulatban telt az a hétfvégem, mikor a Battlezone-nal játszottam. A zene ugyan nem bővült el, pedig az is igen fontos lett volna a jó összhatás miatt. Grafikai és játszhatósági szempontból viszont látszik, hogy volt valami régebbi alapja az egésznek, így a készítők már előre tudták, mire kell figyelni, milyen hibákat kell kijavítani, és mi az, amin még dolgozni kell egy kicsit. Nagyon szokatlan a stílusa, emiatt lehet, hogy sokan megijednek tőle, de aki egyszer is beleízel, az utána nem teszi le egyhamar. Persze a '98-as év még hosszú, könnyen kiüthetik a stílus-teremtők trónjáról... **PC-X**



Valahol az űr feneketlen és sötét mélységében, valamikor 2910 körül összecsap egy irtózatoss idegen kultúra az emberi civilizációval. A két ellenoldal a telhetetlen Alien Armads, és a kolóniákat bátran védelmező United Terran Federation. Mindkét fél fantasztikusan fejlett technikával rendelkezik, mind földi-, légi- és űrtechnikai szemszögből.

Stratégiai küldetéseink egy idegen bolygón kezdődnek. Attól függően, hogy az idegeneket vagy az embereket választottuk, támadóbb vagy védekezőbb stílusú küldetéssel indítunk. A lényegen viszont semmi sem változtat: tizennyolc küldetés lesz oldalanként (4-4 felkészítő küldetéssel), amit, ha hihetünk az ígéreteknek, fantasztikus video foglal majd egy izgalmas történetbe.

A már számotokra is ismert, pazar 3D világban játszhatunk, melyben rengeteg kamerané-

zetben csatázhatunk, építhetünk, vagy fedezhetjük fel a terepet. Kicsit bonyolult a kezelés, érthetetlenek a küldetések és átláthatatlanok a csaták, de a training pályák után sok mindenre fény derül. Bányászunk, gazdálkodunk, építkezünk, és szinte elmerülünk a játék különleges világban. A gép intelligens ellenfélnek bizonyult, bár még csak egy kezdeti bétát láttunk, képes egyszerre védekezni és támadni – a begyűjtő egységekre különösen vigyázni kell, még támadás közben is. Csaták közben külön taktikai térképen kísérhetjük figyelemmel az ellenfél mozgását, miközben az információ listázódik a monitorunkon is. A parancsnoksággal létesített on-line összeköttetés lehetővé teszi, hogy folyamatosan taktikai instrukciókkal lássanak el.

Egy óriási, szembetűnő különbség azért akad a Battlezone-hoz képest: itt felülnézetből irányítjuk az egységeket, és nem benne ülünk az egyikben. Így talán egy kicsit jobban átlátható az egész, igaz, elveszik a csataterén való „igazi” részvétel, az akció érzése. **PC-X**



az egyik ötlet szerint egy Quake és egy C&C doboz fekszik az ágyban, s cigarettáznak :-). A Battlezone tényleg e két játéktípusból van összegyúrva. De nem szeretünk klónokat gyártani, inkább újfajta játékokat készítünk, amelyet más még nem csinált.

**PC-X:** Láttad már az Uprising tank/stratégia játékot? Mit gondolsz róla?

**AG:** Amikor először meghallottuk, hogy készül az Uprising, kicsit megijedtünk, hogy kiüt minket a piacról. Miután játszottunk vele, meggyőződhattünk róla, hogy erről szó sincs, a két játék között nagy a különbség. A Battlezone szabvány ad, hogy az összes egységet irányíthasd, s így minél inkább valószínű legyen a harc, míg az Uprising sokkal inkább akció jellegű.

**PC-X:** Mikor lesz kész a Battlezone?

**AG:** Úgy néz ki, hogy március közepére készülünk el mindennel.

**PC-X:** Köszí, hogy szakítottál időt a beszélgetésre. Sok sikert a játékhoz, majd beszámolunk, hogy tetszett tesztereinknek a végleges verzió :-).

**EXKLUZÍV JÁTSZHATÓ DEMO  
MÁRCIUSBAN A PC-X CD MELLÉK-  
LETÉN! MÁSHOL NE IS KERESD,  
CSAK NÁLUNK TALÁLOD MEG!**

**Gyere el!**  
Ingyen játszatsz!  
**Fergeteges Battlezone hétfvégét  
rendezünk a PC-X Klubban  
március 21-22-én!  
Részletek a 3. oldalon!**

# Game Nitro Riders

## Port

„Hit the road, Jack!”

Tavaly májusban írtunk az Interstate '76-ról, emlékeztek, „alternatív 1976, olajválság kiteljesedése, sorban bezáró benzinkutak”. Rémlik? Most megérkezett a Nitro Riders, ami ugyanezen az idősíkon játszódó történet, vadonatúj formában, pofás grafikával – a 80%-os állapotban lévő alfa verziót **Sam. Joe** tesztelte.

Uraim, ez gyanús! Sőt, siker-  
gyanús! Ebben a játékban az a jó, hogy teljes egész és különálló program, de ha megvan az eredeti játék, akkor képes arra telepíteni és így HDD területet spórol meg nekünk. Ha csak a száraz tényeket nézzük, akkor a pénzünkért 20 teljesen új küldetést kapunk a régi szereplőkkel és újakkal egyetemben, 30 multiplayer térképet olyan új üzemmódokkal, mint a „szerezd meg a zászlót”, illetve hagyományos, „csak semmi fegyver” autóverseny. Az izgalmas dolgok már sokkal jobban hangzanak,

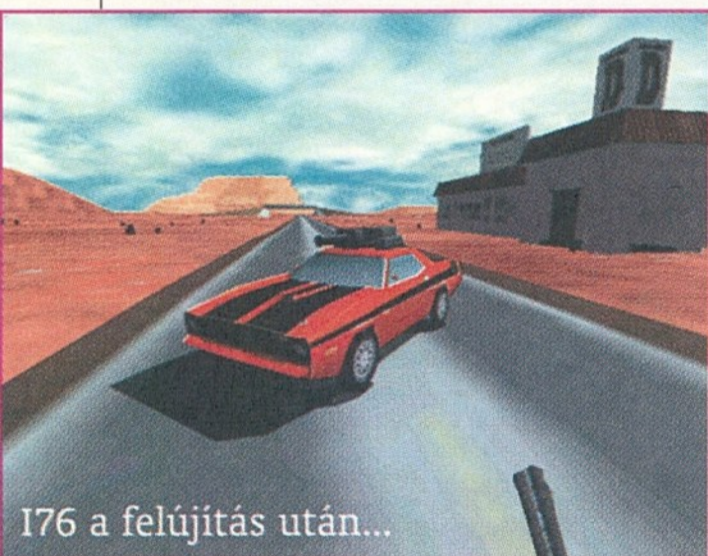


először is, megmaradt a fantasztikus hangulat! A „tisza 70-es évek” körítés, a groove-funky-disco aláfestő zene, az átvezető animációk, amik elmehetnének akár a „Sztárszki és Háccs” meg a „Petrocelli” és hasonló korabeli sorozatok főcímeinek is. Kicsit félek attól, hogy sokaknak ezek nem jelentenek majd semmit, techno-rave-house-ra idomult ízlésük majd az Escape nyomására fogja őket készíteni, de szerintem bombasztikus telitalálat. Imádom, ha valami ilyen hangulatos. Mi sem bizonyítja jobban, hogy nem vagyok egyedül ezzel, mint az Interneten rengeteg Interstate '76-al foglalkozó site van, új autók-  
kal, térképekkel, harcos klánokkal

(a <http://www.activision.com/games/action/arsenal/index.html>-ről érdemes elindulni, iszonyatosan sok link van).

A telepítés is jópofa. Miközben a 70, illetve 100 MB-ot pakolja a vinyóra, nem csupán a lassan előrekúszó százalékjelző figyelésével múlathatjuk az időt, hanem „élő” rádióközvetítést hallhatunk a kialakult helyzetről. Pofonegyszerűen megvalósítható, de briliáns ötlet, nemde? Valamiért mindig a „Convoy” című film jut az eszembe a játékról, ott láttunk először CB rádiót, ott hallottuk a játékban eredeti nyelven hallható szlenges vakert. Elkalandoztam, vissza a játékhoz! A küldetésekben nem sok újdonságot fedeztem fel az eredetihez képest. Ugyanúgy nehezednek fokról-fokra, ugyanaz a „védjük meg, pukkasszuk ki, hagyjuk le” séma, de szó sincs arról, hogy ez nem érdekes és izgalmas. Sokat nem tudtam játszani a küldetésekkel, mert volt úgy, hogy akármit is csináltam, mindig az ellenfelemet hitte győztesnek a játék (igen, ettől is alfa verzió még...), de ígéretesnek

látszik. A multiplayer opció sem volt még teljesen befejezve, de ami működött belőle, attól lettem a hajam. Az alapszituáció a következő: adva vagy egy terület – ebből van 30 darab, mindenféle elképzelhető kivitelben, nappali és éjszakai megvilágításokban –, amiben a versenyzők mást sem csinálnak, mint egymás földdel egyenlővé tételén fáradoznak. Minden pályán van egy olyan, hangárszerű épület, melybe behajtva kipofozzák a járművünk sérüléseit, feltöl-



176 a felújítás után...

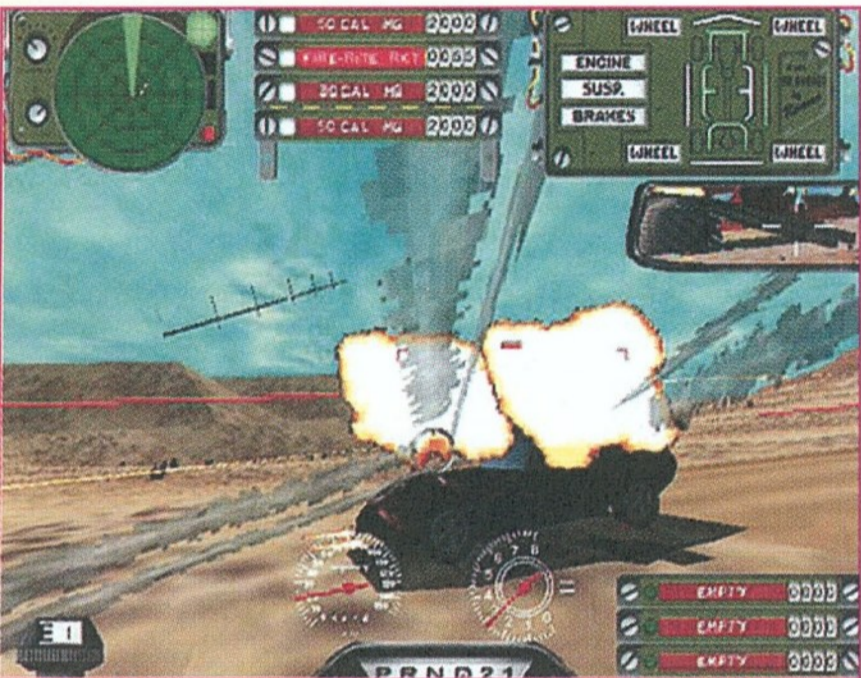
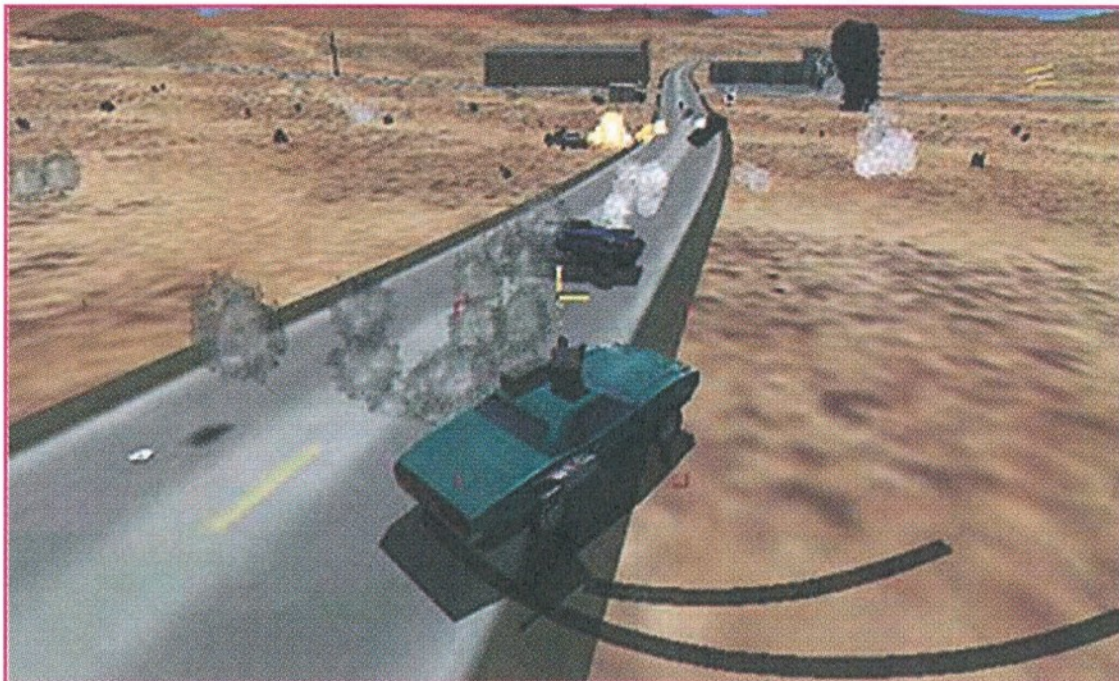


Ilyen volt az eredeti...



tik a fegyverkészleteket, majd véletlenszerűen a pálya egy pontjára helyeznek vissza minket.

A járművek skálája elég széles skálán mozog. A VW bogártól a Caddy hullaszállítóig, a mentőautótól a limuzinig, a merő izom sportkocsiktól a Mack nyergesvontatóig van minden (az alapvető különbség nem csupán a méretekben és a viselkedésükben van, hanem a fegyverrögzítő csomópontok mennyiségében és helyzetében is). Az autók viselkedése nagyon jó! Elképesztően úgy viselkedik minden, mint ahogy annak viselkednie kell. Iszonyatosan el van találva, hogy pl. a nagy, „pohos” Caddy mentőkocsi – az a

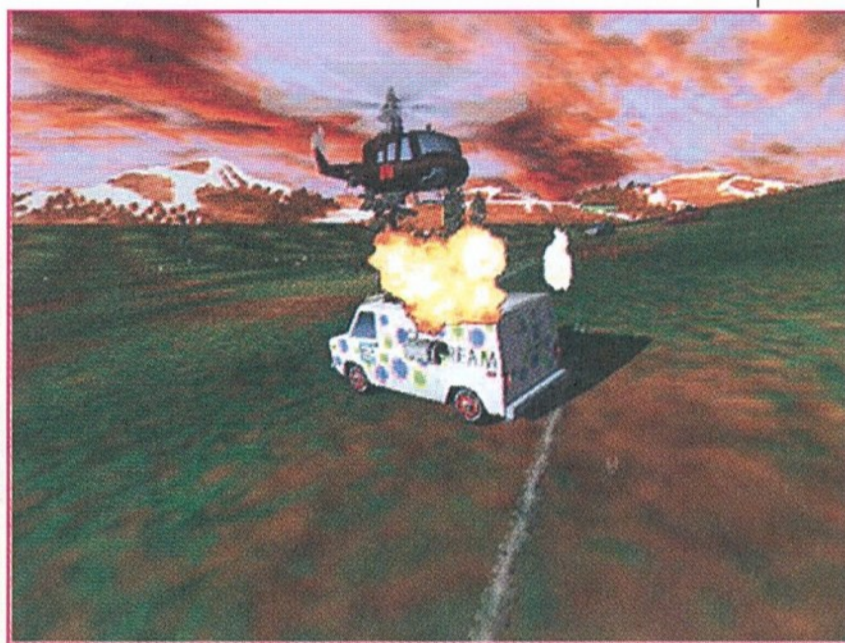


„Ghostbusterses” fajta – lomhán, ringatózva fordul, vagy ha üresben böged a Mack kamion motorját, akkor egyesbe pakolva az egész reszket, a hátsó tengelyek ugrálnak. Nagyon állat!

A fegyverekből bődületesen sok van: radar által irányított és nem irányítható rakéták, golyószórók, gépgyűk – fix, és automatikusan az ellenfelünk felé forduló kivételben –, hátulról kido-

bálható kedvességek, a taposóaknától a szögekig. Pontosan ezért fenyegeti a Nitro '76 a Carmageddon-t, az éppen aktuális autós-multiplayer üdvöskénket, és válik unikumná (nem arra gondolok, hogy a doboz reggelre hipp-hopp másfél lityis butykossá morfol) – teljesen egyéni autók hozhatók össze így. Sokkal érdekesebb lesz egy multiplayer összecsapás, hogy ha mindenki a saját maga „összelegőzött” kedvencét hozza a harcba. Nem említettem még, de megváltoztatható a fegyverkészleten kívül a felfüggesztés, a motor, a fékek, a gumik, és a páncélzat is. Közel nem biztos, hogy az a verda, ami bevált a gép kreálta ellenfelek ellen, jó lesz felebarátaink kreálmányaival szemben.

Grafika. Vektortechnikában nagyon ott van a program – apróbb hibák még vannak, de remélem a véglegesben elmúlik majd a dolog –, de „igazi énjét” csak 3D gyorsítóval mutatja meg. Fut ugyan nélkülük is, de akkor nem fogunk észrevenni az olyan apróságokból semmit, hogy pl. a Mack kamion (kitaláltatok már, hogy melyik volt a kedvenc verdám?) alvázmerevítőinek külön van árnyéka (!), a lerongyolódó karosszéria másképpen csillog, a gyű-



rődések külön árnyékot vetnek. Még az alfa változat ellenére sem tapasztaltam olyan szarvashibákat, mint amik más, már végleges játékokban előfordulnak. Nincsenek elrontott arányok, vastagság nélküli kerekek, de vannak működő fényszórók és féklámpák, nyomjelzőlövedékek, füstölő rakéták – igaz, a szétrobbant autók alkatrészeivel nem lehet focizni, a program úgy veszi, mintha ott sem lennének. A hangok szintén jók, füttyülnek a gellert kapott golyók, sír a fém, hallatszik az a hátborzongató, kavicszörgés-szerű hang, amit a karosszériába csapódó lövedékek halatnak. Egy szó, mint száz, nagyon tetszik, kíváncsian várom a végleges verziót március környékén. **Pc-X**

**CPU/RAM: MÉG NEM VÉGLEGES SYSTEM: WIN95 X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS**

**HÁ MINDEN JÓL SIKERÜL, A CARMAGEDDONNAK BECSENGETTEK!**

ACTIVISION

**5** **19**

**JÁTSZHATO DEMO**

**NITRO RIDERS**

# Computer Lord

1144 Bp., vezér út 53/b H-P 10,30 - 18,30  
Tel/Fax: 18-48-745, [30] 22-57-54  
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!**

# Game Flight Unlimited II

## Port

A valóban határtalan élmény



Egy undorító esős délután beült jó öreg Arrow gépébe, átkozva magát és a hülye megrendelést. Mindenfelé villámok csapkodtak, ömlött az eső, ilyen időben még a keselyűk sem repülnek – kivéve Traut.

Gyors motorindítás, majd hívom a földi irányítást: beállítom a frekvenciát 125.00 MHz-re, majd megfogom a mikrofont:

„Arrow Two Lima Golf engedélyt kér a gurulásra”. Rövid szünet után felre- cseg a rádió: „Arrow Two Lima Golf, gurulás engedélyezve, útvonal Zero Two, Hotel pontig”. Kis gázt adok, fordulatszám lassan felkúszik 1500-ra, halkán duruzsolva. Járatom még, ameddig felkúszik az olajnyomás és hőmérséklet a zöld mezőig. Felengedem a féket, majd óvatosan gurulni kezdek. Követve a sárga csíkot, egy kereszteződéshez érek, de már meg is kaptam az engedélyt az áthaladásra.

Néhány perc múlva a kifutópálya végén állok, átkapcsolok a Torony freki- jére, eltekerek 125.00-ig. Felszállási en- gedélyt kérek, de nem kapom meg, mert a Citation Yankee Three One ép- pen leszállóban van. Miután átsuhant a fejem felett, végre megkapom az en- gedélyt. Még befékezve felpörgetem a motort, majd hirtelen nekilódulok. Szemem a középvonalon, apróbb pe- dálmozdulatokkal korrigálom az elté- réseket. Elérve a kellő sebességet, lá- gyan felemelem a gép orrát, tartva az

ideális emelkedő pályát, 1500 láb magasan enge- délyt kérek az átrepülésre. A szokásos Wilco be- szólással búcsúzom Sacramento Exec repterétől, irány San Francisco. Elérve az előírt 1900 láb ma- gasságot, a keveréket üzemanyagszegényre állí- tom, és kitrimmelem a gépet. Nincs is már dolgom, mint hogy a kabintetőn lecsorgó esőcseppeket és a távolabb le- csapó villámokat bámuljam...

Sajnos, csak két órát tudtam lap- zárta előtt foglalkozni ezzel a csodá- val, úgyhogy részletes leírást csak a következő számra tudok összekalapál- ni. Miután csak repülőtérből 48 külön- bözöt kereshetünk fel a San Franciscói Öböl környékén, kell majd néhány óra ahhoz, hogy a légtér korlátlan ura le- gyek. Ámbátor attól tartok, hogy a szigorú földi kontrollnak köszönhető- en nem mindig fog az történni, amit én akarok. Azt még nem próbáltam ki, hogy mi történik, ha egy katonailag lezárt légtérbe repülök be, de az egyik kép szerint akadhatnak apróbb problémák (két F/A-18 Hornet tessékel kifelé egy DC-10-est).

A grafikai megoldások egyszerűen hihetle- nül szépek. (Persze azt azért megemlítem, hogy a 3Dfx-es látvány szépsége mellett is feltűnően ke- vés épület 3D-s. A városokban csak a reptér épü- letei, esetleg egy-két híresebb házikó magasodik

ki a földből, de minden más lapos. Ez eléggé csúnya látványt nyújt alacsonyab- ban szárnyalva: olyan, mint egy földre terített pokróc.) A repülés élménye mesés. Kellően nagy mellénnyel próbálkoztam elsőre: mit nekem P-51D Mustang, már vagy 200 légi győzelmet arattam vele! Na ja, az első lezuhanásom (vagy csak a harmadik?) után tanácsosnak láttam visszaváltani a jóindulatú, lassúdad Trainerre. Higgyétek el, nem árt az óva- tosság és a kellően alázatos viselkedésmód. Először az iskola- köröket gyakoroljuk, és csak utána ugorjunk neki a különbö- ző feladatoknak. Egy viharban végrehajtandó leszállás, 55



csomós keresztzellökésekkel, egyetlen működő motorral, ILS nélkül, hát még nem mertem megpróbálni... Majd néhány száz lerepült óra után, talán. Mert bátraké a szerencse, de az óvatos pilótából lesz az öreg pilóta.

Néha határozottan poénos beszélésekkel örvendeztetett meg a Torony. A legaranyosabb az volt, amikor megköszön- te a légishow-t, de a leghatározottabb módon felkért, hogy azonnal hagyjam el a légtérét. Persze nemcsak ez hangzott el, hanem a környék összes repülőgépét értesítette, hogy egy dezorientált, idióta mazsola kering a légtérben. A kis girhe... Szintén aranyos volt a füstölgő, hatalmas lyukra tett utalás, amit szerinte én fogok vágni a földbe. Mindeköz- ben a többi repülőgép folyamatosan forgalmaz a toronnyal, fel- és leszállnak, átrepülnek, mindezt a legkülönbözőbb han- gokkal – még egy kellemes női hang is előkerült.

A FlightSim sorozat mellett a legjobb repszim volt az első Flight Unlimited, a második rész is a trónra tarthat igényt. Egyszerűen ez az egyik legjobb repsim, amit valaha is láttam, le a kalappal előtte: semmi lövöl- dözés, pusztán élvezd a határtalan szabad- ságot!

CPU/RAM: P120, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

A SORON KÖVETKEZŐ KIRÁLY MEGÉRKEZETT,  
CSAK TUDJ BÁNNI VELE...

EIDOS INTERACTIVE  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700



FLIGHT UNLIMITED II



# Game A négy szél játéka

## Port

### Mah-Jongg suli 2. rész

Az előző számban belekezdünk egy furcsa kísérletbe: nagytó alá vettük a Mah-Jonggot. Részletesen foglalkoztunk a közismert pasziánsz jellegű Shanghai változatával, és belekóstoltunk a társasjáték változatba is. **TRF** most tovább okít.

**N**os, túl vagyunk az első két lépésen, azaz kijelöltük, ki melyik szelet képviseli az első játszmban, továbbá felépítettük a Nagy Falat. Az osztás elkezdéséhez meg kell határoznunk, hogy hol bontsuk meg. Ez két lépésben történik. A keleti szelet képviselő játékos (továbbiakban: Kelet) két kockával

dob, az így kapott összeg jelöli ki a „falbontó” játékost – egyszerűen körbe kell számolni, Kelet 1, Dél 2 stb., de talán a négygel való oszthatóság felhasználása célravezetőbb.

A jelölt még egyszer dob a kockákkal, az új összeget hozzáadja az előzőhöz, és leszámolja a fal felé eső részén, mégpedig jobb kéz felől. Az adott helyen megáll, kiveszi a falból a két követ, és a törés jobb oldalán a falra helyezi őket a képen látható módon. Ezek lesznek az ún. „laza kövek”, ők jelzik a fal végét. Az osztást Kelet kezdi, négy követ vesz el a fal bal oldaláról, majd ugyanezt teszik sorban a többiek. A harmadik kör után (12 kő) mindenki csak egy-egy követ vesz el, így alakul ki a személyenkénti 13 kő. Ezután Kelet húz még egyet, nála 14 lesz kezdéskor. Az osztás azonban ezzel még nem ér véget; a tényleges játékban ugyanis nem jutnak szerephez a növények és az évszakok. Ezeket minden játékos maga elé teszi az asztalra, és helyettük újakat húz, mégpedig a fal végétől, kezdve a laza kövekkel. A cserék a szokásos sorrendben zajlanak (Kelet kezdi), és addig tart, amíg már senkinél sincs sem növény, sem

évszak. Az osztás végén a fal végét a korábbiakban leírt módon megjelöljük a laza kövekkel.

A Mah-Jongg sok tekintetben hasonlít a rómihez, például a játékméletben, illetve az egymást követő, illetve egyforma lapok, kövek gyűjtésében. A „Chow” jelenti a sorozatot, azaz három azonos színű, egymást követő követ. A „Pung” a három, a „Kong” a négy egyforma kő neve, ezek

azonban nemcsak színekre, de szelekre és sárkányokra is vonatkoznak. A játék célja a „Mah-Jongg” elérése, azaz négy fenti hármas csoport (a „Kong”-ot is hármasnak vesszük), valamint egy pár összegyűjtése. Ha valaki ezt bementja (és tényleg meg is van neki), a játszma véget ér, és megkezdődik a számolás.

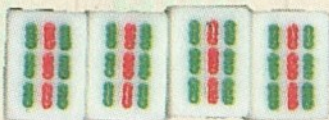
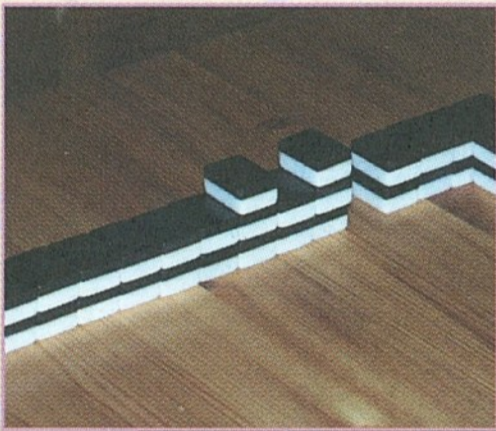
Lássuk, hogyan zajlik a játék. A rómihez hasonlóan húzások és dobások követik egymást. Először Keleten a sor, hogy eldobja egyik követ (hiszen 14 volt neki, szemben a többiekkel). Ezt egy másik játékos felveheti, ha segítségével egy hármas csoportot hoz létre, amit rögtön ki is terít az asztalra. Nem mindegy azonban, milyen hármas! A soron következő játékos felveheti

Chow-hoz, Punghoz és Konghoz, a többiek csak az utóbbi kettőhöz. Az eldobott követ Mah-Jongghoz is fel lehet használni, ebben az esetben nemcsak hármas csoportot, de párt is létrehozhatunk a segítségével. Elképzelhető, hogy egy kő több embernek is jól jöjjön, ezért a „pályázók” először bementják, mihez használnák fel. A legerősebb nyilván a Mah-Jongg, majd a Kong, a Pung és végül a Chow. Két Mah-Jongg bementés esetén azé a kő, aki az értékesebb figurához veszi fel (pl: bármelyik hármas csoport értékesebb, mint a pár, a hármasok között pedig az előbb említett sorrend dönt). A játékot a felvevő játékos folytatja – Pung vagy Kong esetében az előtte ülők kimaradnak – mégpedig dobással. Persze az előfordulhat, sőt, talán ez a gyakoribb, hogy egy eldobott kőre senki nem tart igényt, ilyenkor a következő játékos a falról (mint talonból) húz, majd dob.

A Mah-Jonggban csak abban az esetben kötelező a kombinációt az asztalra kirakni, ha azt egy előző játékos által eldobott kővel hoztuk létre. Sőt, jó tudni, hogy a kézben lévő (ki nem terített) kombinációk az elszámoláskor kétszer annyit érnek! Az egyetlen kivétel a Kong, amelyet mindig le kell tenni az asztalra, ám nem ez befolyásolja értékét, hanem a megszerzésének körülménye. Kong háromféleképpen jöhet létre: kézben lévő Punghoz falról húzott negyedik, kézben lévő Punghoz eldobott negyedik kő, illetve leterített Punghoz falról húzott negyedik. Az első esetben a négy követ úgy teszszük ki az asztalra, hogy két szélsőt színével lefelé fordítjuk, jelezve, hogy ez egy kézben tartott Kong volt. Az utóbbi két esetben csak az egyik szélén levő követ fordítjuk meg. A Kongot összegyűjtő játékosnak még egy feladat van, mégpedig húznia kell egyet a laza kövek közül, hogy később meglegyen a szükséges számú kő a Mah-Jongg megcsinálásához

(mint tudjuk, egy Mah-Jongg négy hármasból és egy párból áll; ha a kézben tartott 14 kőből lerakunk egy Kongot, ami négy kő, a maradék 10 kőből nem lehet további három hármas és egy párt csinálni, ezért van szükség a húzásra). Ennek kapcsán meg kell tanulnunk még egy kifejezést, ez pedig a „Kong Box”, ami a fal mindenkor utolsó 14 követ, valamint a két laza követ jelenti. Innen csak akkor húznak a játékosok, ha Kongot csinálnak, vagy ha növényt vagy évszakot húztak a falról. Előfordulhat, hogy sokáig senkinek nem jön össze a Mah-Jongg, viszont lassan elfogy a fal! Ilyenkor a játszma addig tart, amíg már csak a „Kong Box” marad az asztalon. Ha eddig a pontig nincs Mah-Jongg, a számolás elmarad és új játszma kezdődik. Legközelebb a számolással folytatjuk.

**FX**



# Game Quake 2 bakik

## Port

Magyarázzuk a bizony hitványunkat

Többször írtunk már a Quake megújulásáról, s bár nem vagyunk fanatikusak, igyekeztünk pártatlanul és átgondoltan írni róla. Ez csak részben sikerült, mint arról egy vérbeli kvékes, **fdsoft** tájékoztatott bennünket paprikás hangulatban. Mikor lenyugodtak a kedélyek, felkértük, írja meg feltevéseit: övé a szó.

Ismered a Quake-et? Szereted? Ha ez utóbbira nem a válaszod, akkor biztosíthatlak, hogy az elsőre is az. Sajnos sokan úgy nézik, mint egy teljesen szokvány játékot. Belekóstolnak a gyengécske single player módba, esetleg egyszer még hálózaton is kipróbálják, aztán elfelejtik. Nem veszik észre, hogy nem ebből áll a lényeg – a Quake inkább egy világ, mint egy játék. Az alap deathmatch is népszerű, de milliányi módosítás, kiegészítő létezik már, sok új pálya, mindez legtöbbször ingyen. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy mekkora változáson ment keresztül a magyar Quake-közösség egy-két év alatt.

1996-ban, a Quake megjelenésekor Magyarországon sokan azonnal halálra ítélték, akkoriban még 486-osok előtt üldögélve. 1996 végére elkészült a QuakeWorld, ami mára már szintén óriási változásokon ment keresztül, a lényege, hogy még egy meglehetősen lassú, 28800-as modemmel is élvezhetően játszhat az Interneten is. 1997 májusában craft érkezettnek látta az időt egy magyar nyelvű Quake-vel foglalkozó website elkezdésébe, ekkor kezdtük el ketten a Quake.hu-t. Mára már számos magyar QuakeWorld szerver telik meg a sok magyar rajongóval, a Quake.hu is hamarosan eléri a százazredik látogatóját.

A januári Quake 2 leírás tartalmazott néhány tévedést is, köztük két viszonylag durvábbat. A Quake motort természetesen nem az id Software-ből kilépett John Romero, hanem a továbbra is id tag és tulajdonos John Carmack készítette, Michael Abrash és John Cash segítségével. Michael szintén elment, de jött Brian Hook, így a programozók létszáma a Quake 2-nél is a régi volt, ráadásul az alapmotor atyja továbbra is ugyanaz a John Carmack. Így hát meglehetősen téves dolog úgy

hozzáállni a Quake 2-höz, mintha a fő programozójuk elvesztése után készült volna, teljesen új emberek által. Pont fordítva, Romero új cége, az ION Storm licenzeli az id-től a Quake-technológiát!

A másik hamis állítás, hogy az Activision megvásárolta az id-t. A Quake 2-t ők adták ki, ez nem vitás, csak szó sincs megvásárlásról.

Az id továbbra is pár tagjuk tulajdonát képezi, ráadásul egyáltalán nem köztelettek el magukat az Activisionnek, ahogy Kevin Cloud, a Quake 2 project vezetője is elmondta. Így aztán téves az is, hogy az Activision nagyon sürgette volna őket, mert az id maga szabta meg a határidőt, s döntött a karácsonyi kiadás mellett (igaz, ami igaz, kissé sarkosan fogalmaztam, az Activision valóban csak a disztribúciós jogokat vásárolta meg, ez persze még nem menti fel a – szerintem akkor is – elszármított megjelenést – Mr. Chaos).

Utána következik még egy sor apróság, mint például „teljes átjárhatóság”, ami úgy igaz, hogy az egyes nagyobb egységek pályái között közlekedhetsz oda-vissza, de persze nem mehetsz vissza a legelső pályára a játék vége fele. A hibák kiemelt hangsúlyozásából csak az felejtődött ki, a Quake 2 egyáltalán nem játszhatatlan a javítások nélkül, én is a legelső verzióval vittem végig az egyjátékos módot, és semmi gondom nem volt vele. Az emlegetett hibák legtöbbször hálózati jellegű, ráadásul az említett darabszám nem a bakik száma, hanem az id-hez beérkezett hibajelentéseké; ez pedig nagyon sok esetben nem valódi hiba (na azért a „beszorulás” például sokunkat idegesített – Mr. Chaos). A patchekről szólva még annyit, hogy ha már elkezdted single player módban, nem is ajánlom, hogy felrakd őket, ugyanis a régi elmentéseidet nem fogod tudni betölteni az új verzióban! Inkább játszd végig nyugodtan az eredetivel. Viszont ha Interneten szeretnél Quake 2-vel játszani, akkor valóban szükséged lesz a javító patchekre. Figyeld a Quake.hu-t és a PC-X CD mellékletét, ahol mindig közzé tesszük a legújabb kiegészítéseket, javításokat.



Ha már belekezdtem, kivégzem a többi általános tévedést is. A Silencer, azaz magyarul hangtompító, nem a lépteidet halkítja, hanem a lövéseid hangját. Lépteid attól „halkulnak”, hogy futsz, avagy sem. Sikerült félrefordítani a Rebreather hibát is: ha meghaltál aktivált Rebreather mellett, még utána is hallottad a Rebreatheres lélegzés hangját, pedig már rég nem volt rajtad. Szemben a cikkben leírtakkal, a legelső verzióban is kiválóan lehet „rocketjumpolni”, sőt, a Quake 2-ben még akár a BFG10k-val is jókat lehet ugrani, elképesztő helyekre.

Sajnos még egyetlen hazai lapban sem olvastam olyan Quake 2 leírást, ami valóban foglalkozott volna az igazán érdekes újításokkal: az egyik nagyon jelentős, hogy a multiplayer játékosok számát te szabod meg (a Quake-ben maximum 16, a QuakeWorldben 32 volt). Játszottam már 70 játékosal együtt egy gigantikus pályán. Vagy például a DLL programozási móddal mily sokra van lehetősége a módosítások készítőinek! Ahogy a Quake-nek meghatározó volt a QuakeC, a Quake 2 esetében szinte végtelenek a lehetőségek. Ha további élményekre van szükséged egy szakértő csoporttól, nézz be hozzánk a Quake.hu-ra az Interneten. A CD-n is találsz pár hasznos, néha egyszerűen elengedhetetlen cuccot a Quake/Quake 2-höz. **PC-X**



3D akció (helyreigazítás)

e-mail: fdsoft@pganet.com

Quake.hu: http://quake.pganet.com

# Game Egypt 1156 B.C.

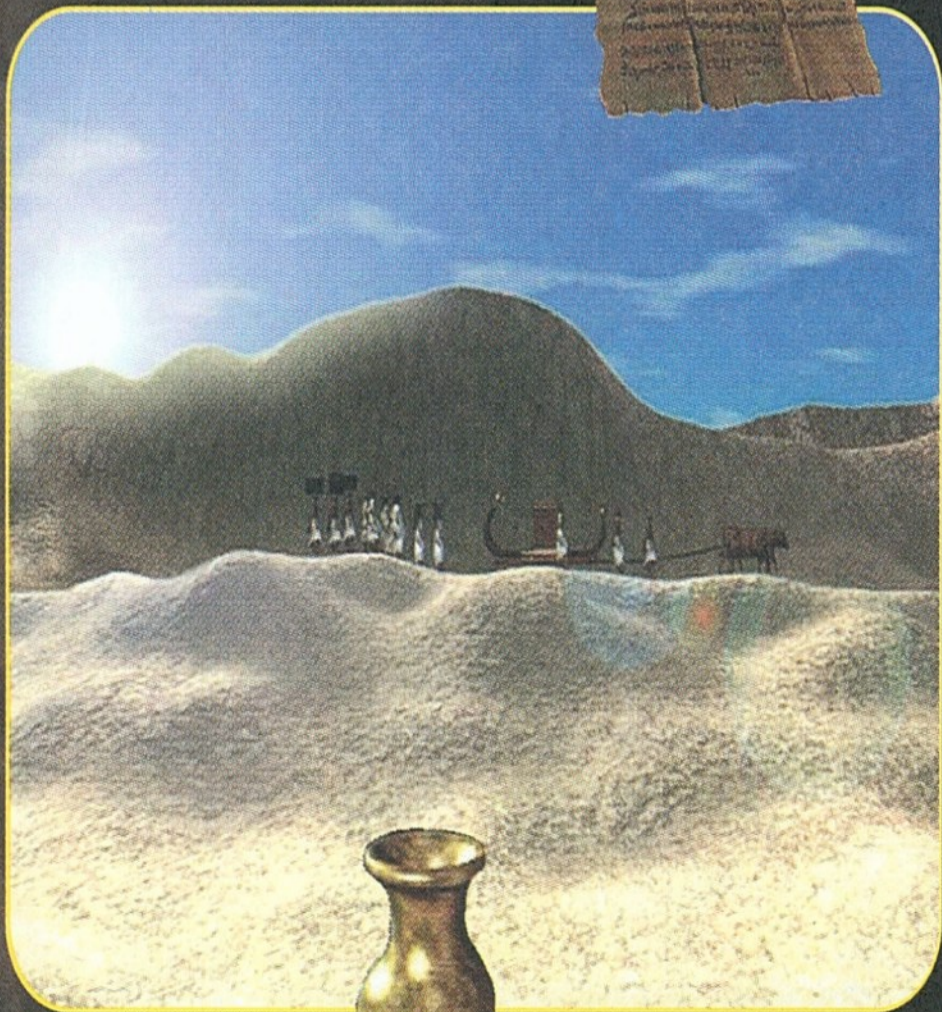
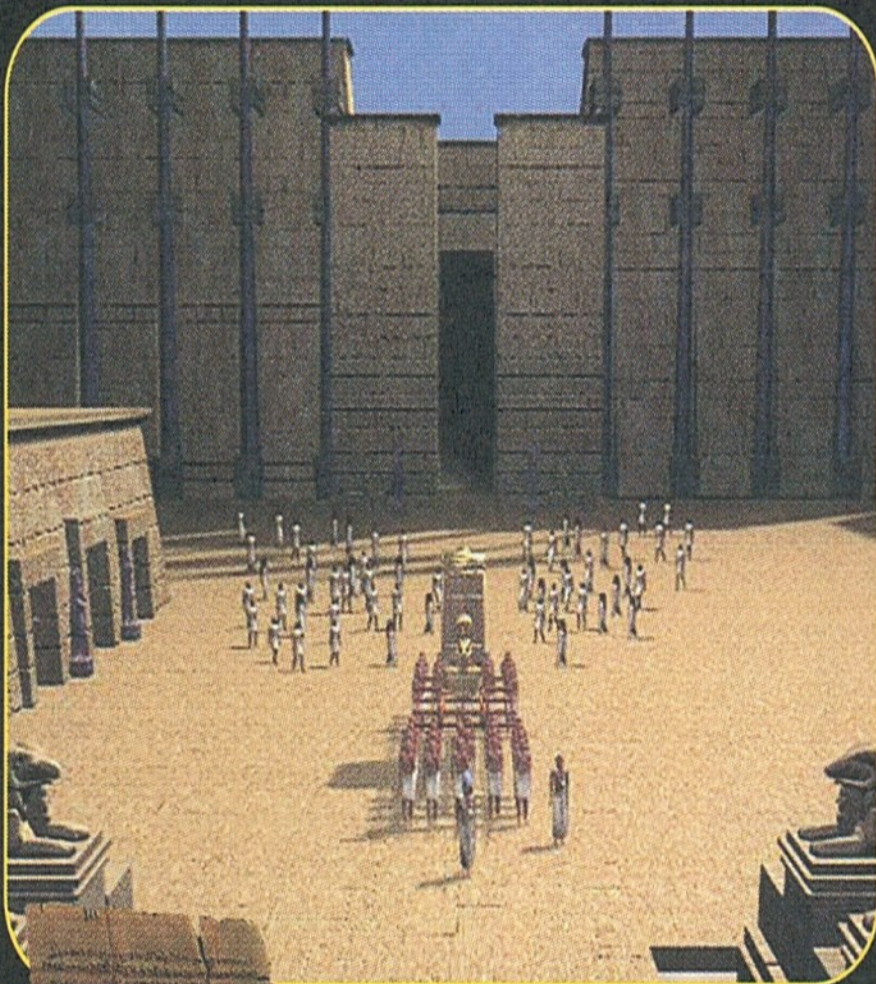
## Port

Egyiptom – ahogyan ők látták

Nem tudtuk eldönteni, hogy játékspecialistáinknak vagy multimédiás szekciónknak adjuk-e a programot. **Pelace** azonban egy szép vetődéssel megkaparintotta, és ez el is döntötte a kérdést.

A programról meglehetősen nehéz meghatározni, hogy milyen műfajba tartozik, ugyanis két részből áll: az egyik egy kalandjáték, a másik a játék környezetének multimédiás bemutatása. Lehetetlen eldönteni, hogy melyik volt előbb: a tyúk vagy a tojás, vagyis, hogy volt egy multimédiás ötlet és vigasztalásul beleraktak egy kis kalandjátékot, vagy a játékot akarták nagyon élethűre megcsinálni. A helyszín mindenestre jobban nem is lehetne elkészítve. Gyönyörű szép renderelt a grafika – csak vess egy pillantást a képekre. (Bár ahogy a távolban eltűnnek a dolgok a sötétben, az nem túl szép, de ez már csak a köztökös.) Ami különösebben

nem csoda, hiszen a fejlesztő Cryo csapatot a Canal+ és a francia Nemzeti Múzeumok Szövetsége támogatta, úgyhogy elég nagy mennyiségű adattal rendelkeztek ahhoz, hogy ne csak külsőleg szép, hanem tartalmas programot is alkothassanak.



A kalandjáték részről már nem tudok ilyen elismerően nyilatkozni. Soha nem voltam nagy híve a renderelt emberfiguráknak, mert nagyon nehéz élethűre elkészíteni. Amit itt műveltek szegény főszereplővel, az az emberi faj megcsúfolása. Amikor először megláttam, azt hittem, skin-head karikatúrának szánták és majd' legurultam a székről a röhögéstől. Mikor viszont elhatalmasodott bennem a gyanú, hogy ezt komolyan gondolták, sírni támadt volna kedvem. A mozgásról már ne is beszéljünk, ott nem fordí-

hogy járkalhatunk a Királyok Völgyében, megnézhetünk egy királyi sírt és egy falut „testközelből”, láthatjuk hogyan éltek az akkori emberek. Megtekinthetjük az ókori Egyiptomot sokkal olcsóbban és nem utolsósorban a mostanság elszaporodott gépfegyveres terroristák mindenféle veszélye nélkül.

Nem kell idegenvezetőt sem fizetnünk, hisz szinte bármiről részletes leírást kaphatunk, igazi fényképekkel. Engem ez sokkal jobban megragadott, mint a program játék része. Ezenkívül rendelkezésünkre áll egy óriási adatbázis is, ahol sok különlegességet megtudhatunk Egyiptom földjéről, az akkori emberekről, a vallásról, az istenekről stb.

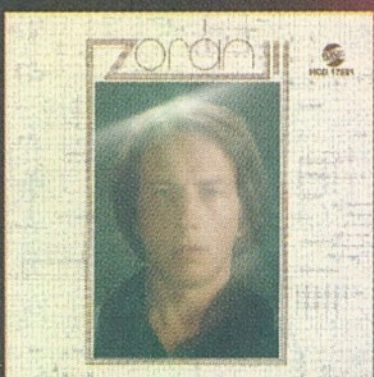
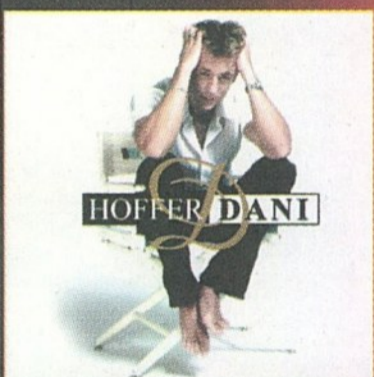
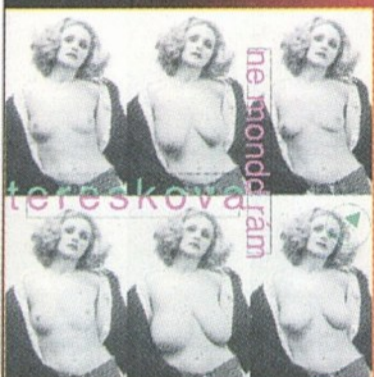
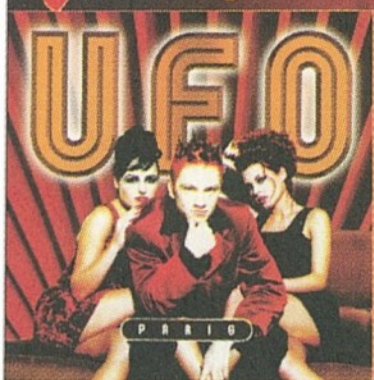
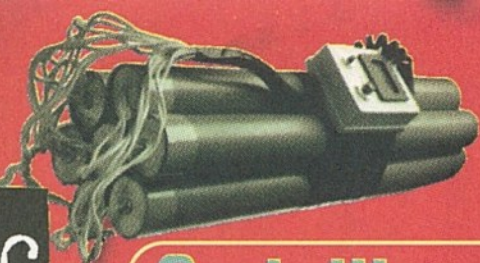
Véleményemet összefoglalva, mint már fentebb is írtam, a játék-rész nem különösebben nyerte el tetszésemet. Annál is könnyebben felejtethető, mert a program multimédiás része sokkal jobban sikerült. Aki szereti az egyiptomi kultúrát, az nagyon

fogja élvezni.

Külön meg kell említeni a zenét is, ami szintén teljesen korhű, vagyis akkori hangszeren játssza egy ezzel foglalkozó zenész-csoport. Már ezért külön is érdemes lenne megvenni a CD-t, mert nagyon földobja a hangulatot.

Pc-X

multimédia/akció (leírás)



Furcsán alakult az e havi kínálat. Rengeteg honi anyag érkezett, köztük nem egy meglehetősen késéssel. Az előző hónapok metálinvaziója után most köarok nuku, van viszont néhány állat house, nem kevés nosztalgia kiadvány, rap, hip hop (LL Cool J a CD-n!), valamint egy új fiú és egy lánycsapat. Aztán itt az új Chris Rea, meg a... Na jó, new game!

Leguetközősebb hazai dance-formációnk, az UFO Paris címmel alkotott újra. Dr. Love dumája jó, teljesen tíz pont, zeneszerzői viszont dorgálásra érettek: jellegtelen tucatakkordok fásasztják hallójáratunkat. A cicirázók „magyar hangja” jóközepes, a trió klipje viszont megfelelő állatsági szinttel bír - bárkit ujjongásra készítet, hogy nem Záray Márta vagy a Pa-Dö-Dö bohóckodik csipketangában.

Ne mondd rám a címe az új Tereskova lemeznek. Primitív, alternatív törekvésű muzsika százas polgárpukkasztási indexszel. Az albumon gyakran kísértő zenei és szövegi gyengélkedés dacára egyvalaki mégis elviszi a produkciót. A csapat névadójának, a boritón hatféle emlővel pompázó Tereskovának valódi ösztön-erő munkál a hangjában. Ráadásul a hisztérikus temperamentummal megfejelt idegbeteg stílus is jól áll neki.

A Zimmer Ferire még nem volt időm beugrani a moziba, hogy eldöntsem, valóban olyan harmatgyenge-e, mint azt oly sokan állítják. Mindegy, én a Csinibabától sem dobtam hátast, a CD-jét viszont szénné hallgattam. Az új Timár film kísérőzenéje laza, vidám latinósdalokkal tűzdelt muzsika, Reviczkyvel, Gallával, Natáliával és Bársony Attilával. A sokadik szám után viszont feltartóztathatatlanul hatalmába kerít az egyhangú, butuska zene kiváltotta unott ásítózás. Nem baj, az az egy dal, amit Czerovszky Heni énekel, kárpótol. És most a Hoffer Dani... Nem, ez nem egy újabb limonádéfilm, ő Császár Előd egykori társa volt az FLM-ben, nemrég pedig szólókarrierbe kezdett. Jópofa, dance alapú zenét hozott össze barátunk, tinilányokat bizsergető dumákkal. Azonnal fülbemászó, füttyörészhető dallamok, lehet belőle valami. És most két nosztalgia kiadvány. Az egyik az Edda 3. albuma, amivel végre felválthatjuk agyonkoptatott bakelitkorongunkat. Az album jó és kevésbé jó sajátosságait ecsetelni időpazarlás lenne, még a technonemzedék is tudja, hogy hova tegye ezt a téglát a hazai rock templomában.

A másik újra kiadott album a Zorán III., amely a hosszú lazítás után mostanában ébredezni látszó művész (valamint két társa, Presser és Dusán) nem kevés legendás slágerét tartalmazza. Vasárnap délután, így is jó, Mit nekem, stb.

Komár László nagy visszatérését tervezgeti, bulihegyek, miegymás, és lehet, hogy a hőskori Scampolo is összeáll egy-két koncert erejéig. A Szerelmes levelek egy Valentin napi líragyűjtemény az énekes hatalmas repertoárjából. Igaz Valentin nap már elmúlt, a nosztalgiahullám azonban bárkit bármikor a hátára kaphat.

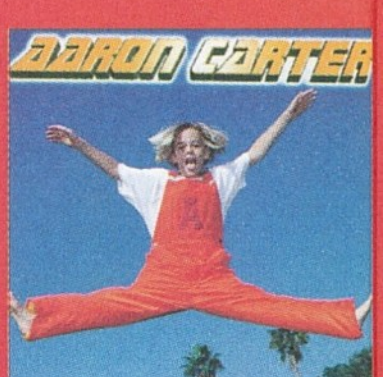
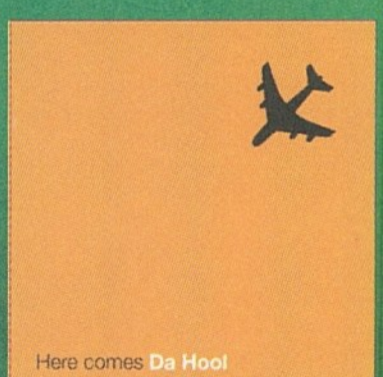
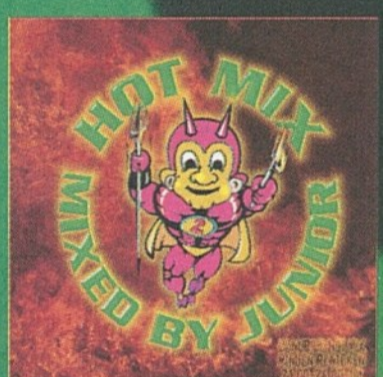
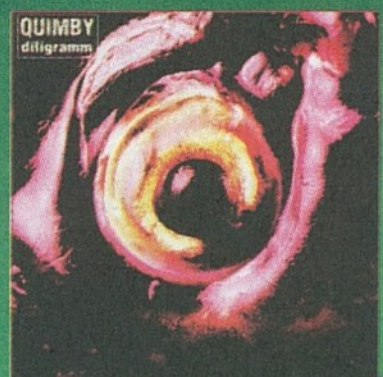
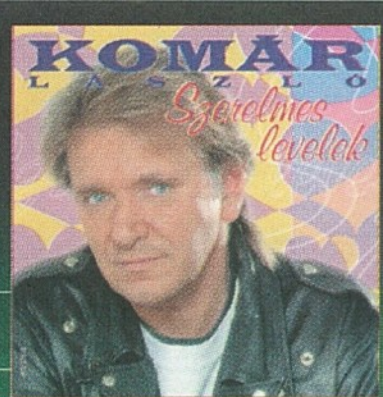
A Quimby zenekar egyre nagyobb sikereket könyvelhet el magának. Nem véletlenül. Teljesen beskatulyázhatatlan muzsikájuk könnyed, jópofa, nem stílusfüggő. Talán a PUFFal vagy a Kispállal rokonítanám. Vidám gitárakkordok, játékos billentyűk és ütősök festik alá a jobbnál jobb, poénos - de nem erőltetett - szövegeket. A lemez címe magáért beszél: Diligramm.

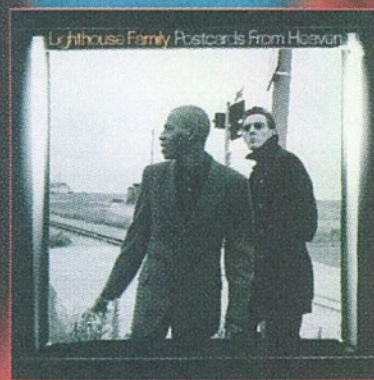
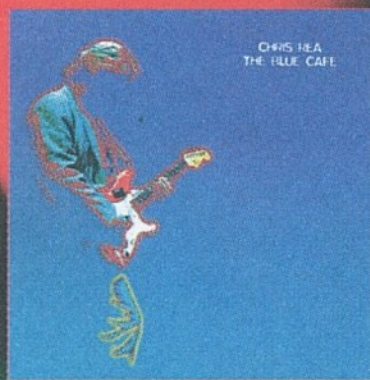
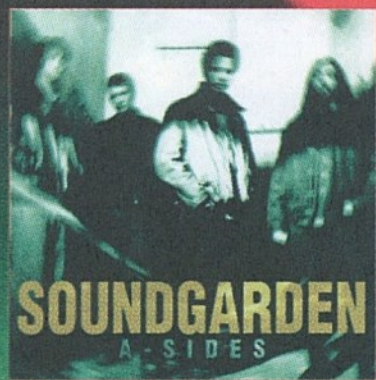
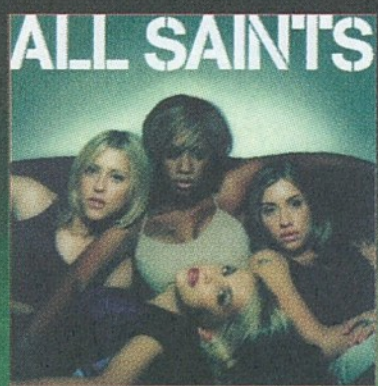
Menő és kevésbé menő hazai didzséink újra összeröfentek egy kis mixelősdire. A Hungarian House Only 2 főbb szereplői Junior, Schulz, Newl, Sm:)le, Ju-tasi, Náksi, Levi és az Infinity. A két CD-ből álló gyűjteményen összesen tizenhét digitális csürdöngölőt sorakoztattak fel az alkotók. Egyszer csak meg kell mutatni azoknak a beképzelt hollandoknak...

Továbbra is Hungarian house: itt a DJ Junior által újjákaavart dalokból álló Hot Mix válogatás második fejezete. Ezúttal kevésbé ismert nótákkal dolgozott rodolfóbácsi (vagyazat, nem család: elsőre arany lettem!). Repertoárilag a Brooklyn Bounce The Real Bass-e az egyetlen populárisabb nóta, a többi nem a slágerlista tetejéről szüretelte cimboránk (Sol Brothers, Daisy Dee, The Funk Junkeez, stb.) Party music, ajánlott! Megfelelően elvetemült, robbanékony techno-house-ot küld Da Hool (régebben: DJ Hooligan) a Here Comes albumon. Nincs az a láb, amely lankadtan pihenne, ha megdörren az anyag (no nem az extasy). A lecsupasztott house-lüktetésre ötletesen épülnek a különböző szinti- és dobeffektek. Az „elektronikus kalapálás” sok lélektelen tucattermékével szemben Da Hool hangulatfestései mesteriek.

Aki nem ábrándos tinilány, az most ugorjon két-három bekezdést!... Szóval kedves rózsaszín-világoskék lelkű tündérek, itt az új szívtördelő brigád, a Touché. A leendő milliomospalánták zenéje tipikus boy-music a la Backstreet Boys. A stíluson belül ígéretes produkció. (Hozzáteszem: a Boyzone-tól és az 'N Synctől továbbra is hányok, mint a lakodalmass kutya.)

Aaron Carterről annyit illik tudni, hogy a Backstreet Boys-os Nick kisöccse, és mostanában igencsak felkapott jelenség lett nemcsak Florida pálmái alatt, hanem az öreg kontinensen is. A zenei törekvésekről azt hiszem, nem kell akadémiai székfoglalót tartanom. (Gyk.: nem vérbenkajakozós





death metal vagy narkós free jazz). A kölyöksztár tuti nem bukott soha énekből, jól küldi, a zene pedig tinibulikra éppoly alkalmas, mint rajzfilmslágerek.

Állítólag a Spice Girlsnek minden oka meg van a nagyfrekvenciájú reszketésre. Itt az új trónkövetelő csajcsapat, az **All Saints**. A négyfős brigád maga írja a dalait, amelyek jóval kevésbé kommerszek, mint vetélytársnőiké. Meglehet éppen ezért fog elmaradni a trónfosztás... bár ki tudja. A Szentek vokáltémái kidolgozottabbak és az általuk művelt muzsika is ötletesebb. Azt ugye mondanom sem kell, hogy máris utálja egymást a két csapat Amiről a grunge szólt egy évtizeden át. *A-sides* címmel látott napvilágot a **Soundgarden** válogatásalbuma, amely az oszladozó csapat legütösebb nótáit tartalmazza. A CD-t hallgatva a keményvonalas grunge királyainak munkásságát 1986-tól '97-ig követhetjük nyomon, és nem hiányozhat a Jesus Christ Pose, a Rusty Cage az Outshined, a Spoonman és a Black Hole Sun sem.

**Chris Rea** zenéjében annyira nincs semmi különleges, hogy az már teljességgel utánozhatatlan. Sokan próbálták meg „levenni” unott hangját, flegma gitárjátékát - sikertelenül. Pedig az általa nyomott érzelmes-laza rock ugyebár „örök”. A legnagyobb vicc, hogy a *The Blue Cafe* albumon megint csak

ott figyel az az egy-két nóta, amelyeket unos-untalan hallgatni fogsz a rádióban, az éjszakai klipműsorokban, a gyorséttermekben. Vigyázz, a végén még megkedveled! Tucatslágerek gyűjteményét vonultatja fel a **Lighthouse Family** *Postcards From Heaven* című lemezén. Nyugis dalok, vonósháttér, némi szaxiszóló és egy simogató bariton. Kellemes hallgatnivaló, az biztos, de az eredetiség árnyéka sem vetül a kétfős „femilire”. A High (ld. a toplistákon) kétségtelenül telitalálatos szám, ezért is vártam tőlük többet. Reménykedjünk, hogy tartogat még hasonlókat a tarsolyában a csapat. Lagymatag bárzenét kínál megfáradt idegrendszerünknek **Oran Juice Jones** a *Player's Call* albumon. Hát nem erre a zenére fogsz felpörögni, az száz. Dzsesszes zongora- és gitárakkordok, seprűzős dobok és halvány, soulós beütésű ének. Agyfultató melankólia... Bár az is lehet, hogy az Oran Juice Jones egy lórúgáserejű, angolszász gyorsítottó.

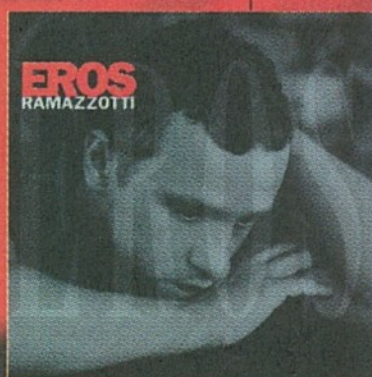
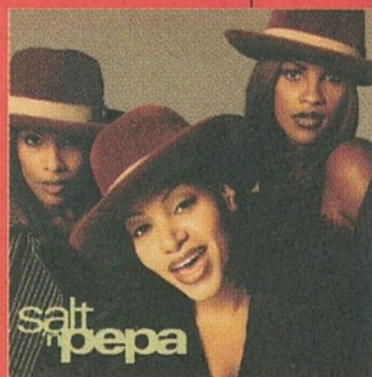
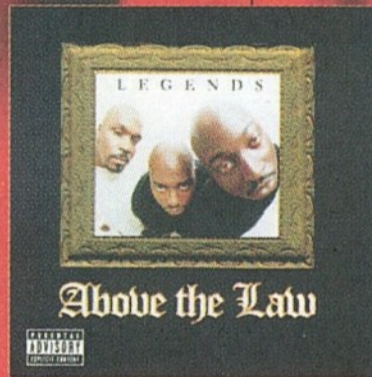
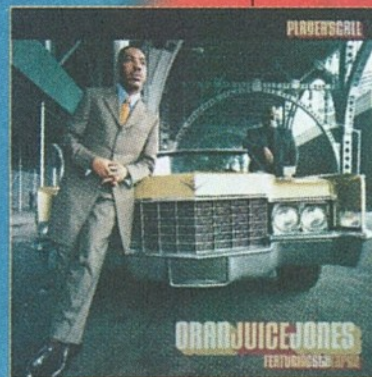
**Janet** (most már Jackson nélkül) megjelentette nagylemezét is, amelyről az előzetes kislemez minden slágerlista csúcsát megmászta már. A *Velvet Rope* remek album, modern, agyas sláger-soul, néhol rappes betétekkel. Persze csak lazán, nőiesen. Janet különösen a szövegeire büszke, amelyekben - mint mondja - benne foglaltatik mind az elmúlt harmincegynéhány

éve, de a vokálok és a hangszerelési finomságok miatt sem kell szemlesütve pironkodnia.

**Above The Law...** ezzel a névvel és a mellékelt tükörkopasz, csokigolyófejekkel vajon mit játszhat ez a bizalomgerjesztő csapat? Hát persze, hogy barokk kantátákat. A *Legends* fedőnév alatt megjelent korong vérbeli fekete rapet rejt. A dumák egy leheletnyiivel kevésbé „gettósak” ugyan a szokásosnál, és a kísérőakkordok sem azok a gyilkos típusúak, de a csapat tagadhatatlanul a stílus gyökereiből táplálkozik. Meg-megvillan, de tucát.

Jól ráverték a fiúkra a rapper csajok. A *Salt 'n' Pepa* továbbra is hihetetlen összhangban dumál-énekel. Feelinges afro-amerikáner muzsikájukat a soul és a rap tökéletes összhangja fémjelzi. Vokálcentrikus anyag - nem véletlenül.

**Eros Ramazzotti** új albuma nem forgatja fel a világ rendjéről alkotott képünket. Vagy mégis? A korongon megbúvó megújított Cose Della Vita Tina Turnerrel feljavítva jó kis nóta lett - teljesen lealázva amúgy sem kis sikerű elődjét. A többi dal olaszosan merengős, érzelmes világa azonban meggyőzőtt arról, hogy az elkövetkezendő - legyünk optimisták - nyolcvan évben majd csak megleszek valahogy „Eros” tetováálás nélkül.



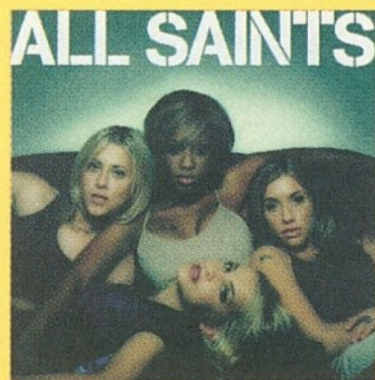
## POLYGRAM JÁTÉK

E havi játékunk az **All Saints** együttessel kapcsolatos, nyereményül **3 CD-t**, valamint **3 kazit** sorsolunk ki a szerencsés nyerteseknek.

A kérdés így hangzik:

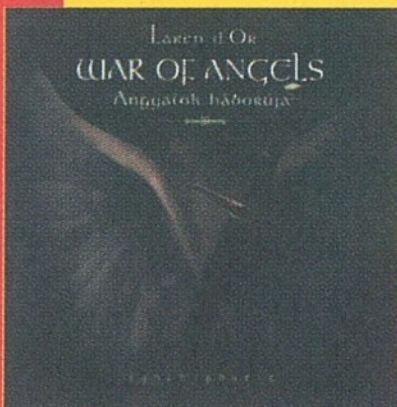
- **Hányan vannak a csapatban, és hányan énekelnek közülük?**

Megfejtésedet a hónap végéig add postára, a **PC-X szerkesztőség** címére!



Kellemes meglepetést hozott a postás január derekán: a *War of Angels* című album az számunkra eddig teljesen ismeretlen nevű előadó és szerző, Laren d'Or alkotása. Az instrumentális, nagyzenekari hangzást teljes egészében szintetizátor kelti életre, amelyet a művésznév mögött álló számítógépes lelkű fiatal szólaltat meg, Héger Attila. A CD valami olyan érzést ad, mintha szimfonikus zenét hallgatnál, de közben tudod, hogy mindez a szintetizátor gyomrából szól - nagyon hasonlít egy remek kalandjáték aláfestő zenéjéhez. Mint azt a szerző is mondja magáról, Dangelis, Mike Oldfield és még sok más zeneszerző mellett nagy hatást gyakorolt rá több számítógépes játék, mint a Doom, a Quake vagy a Privateer 2. Ha beleuntál a „Biző-HipHop-Cannibal-Boyzone” nyálgépekbe, levetkőzted a techno és trance által nyújtott gátlástalanságot és személytelenséget, hallgass bele a CD mellékletünkön található néhány MP3 számba.

Mr. Chaos



# Mustek VDC-200P

Digitális fénykép emberközelben

*Szemlátomást kezdenek a fél éve még az álomkategóriába tartozó technikák a mindennapok igényeihez és finansziális lehetőségeihez szelídülni. 1997. szeptemberében Schuerue és Giraffe kollégák a tudásban és árban egyaránt két véglethez tartozó digitális fényképezőgépet teszteltek. Sam. Joe most egy olyan eszközt próbálhatott ki, amely az arany középutat jelenti mindkét fenti szempont alapján.*

**A** VDC-200P Mustek egyszerű, automata vakuval, 10 mp-es időzítővel, kézi írisz-állítással ellátott boxgép alapjaira épül, megtartva annak egyszerű kezelhetőségét. A kereső alatt egy 45mm-es, színes TFT LCD panelt találunk, néhány kezelő gombbal kiegészítve (könnyen elvezethetjük a szükséges beállításokat, törölhetjük, rendezhetjük a képeinket). Bölcse előrelátással az LCD az elemkímélés érdekében a szerkentyű képkészítési funkcióitól függetlenül ki-be kapcsolható – amúgy négy darab ceruzaelemmel működtethető a ketyere, de a géphez mellékelt tápegységgel megkímélhetjük magunkat az állandó elemcserétől. Erre szükség is lesz, mert egy napi, nem túl erős használat után vehetsz újabb csomag „Gyuraszell-nyuszit”.

A 320x200 képpont méretű képekből 50 darab fér a gép 2MB-nyi memóriájába

– amely FLASH RAM kártyával bővíthető –, míg a nagyobb felbontású, 640x480 képpont méretű felvételekből 20 darabot képes tárolni. Lehetséges a két felbontásból vegyesen is tárolni a memóriában, azaz nem üzemmódot kell választanunk, hanem képenként külön határozhatjuk meg a felbontást.

A kamera képes folyamatos mozgókép közvetítésére, egy szabványos analóg PAL videó kimeneten keresztül. Így akár egy szokványos asztali VHS rekorderrel mozgóképet vehetünk fel. Persze hang ilyenkor nincs, lévén a fényképezőgépekbe nem szokás mikrofont építeni. Természetesen a korábban rögzített képeidet is megnézheted a TV-n. Ezeket PC-re a soros porton keresztül tölthetjük át. Az „áttöltés” talán nem is a legjobb kifejezés, mert a mellékelt iPhoto Plus program – Win95, vagy NT alatt futtatható – képes sokkal többre is, hiszen minden olyan beavatkozás elvégezhető vele, ami ahhoz kell, hogy a rögzített „nyers” kép, „fogyasztható” legyen. Lehet vele „hepibörzdejés” képeslapot gyártani, de az olyan finomabb dolgokat is megtehetjük vele, hogy leszedjük a képről a moárét. Ha valakinek profi grafikai alkalmazást szokott meg, akkor sincs megkötve a keze: a VDC-200P twain kompatibilis driverrel bír, így szinte bármihez il-

leszthető. Nagyon tetszett, hogy a driver tökéletesen képes menedzselni a fényképezőgép összes funkcióját.

A Mustek VDC-200P kamera leginkább az otthoni, vagy fél-professzionális igények kielégítésére alkalmas, hiszen a 640x480-as felbontással egy újság címlapfotóját nem lehet előállítani, de arra, hogy például az otthoni családi fotókat egy átlagos színes tintasugaras nyomtatóval megjelenítsük, a vasárnapi ebéd után a tévén visszanezzük, vagy egy írott anyaghoz az illusztrációkat elkészítsük, tökéletesen alkalmas. Erre utal felszereltsége – minden van hozzá, ami kellhet, a porvédő tokot, a zavarszűrt videokábelt is beleértve –, kompakt, könnyen kezelhető kialakítása is. A vele készült képek minősége túlteljesítette a várakozásomat, mostoha fényviszonyok között is jól szerepelt. **Pc-X**



**DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP  
640x480 MAX. FELBONTÁS  
PC-S KAPCSOLAT  
VIDEÓ KIMENET**

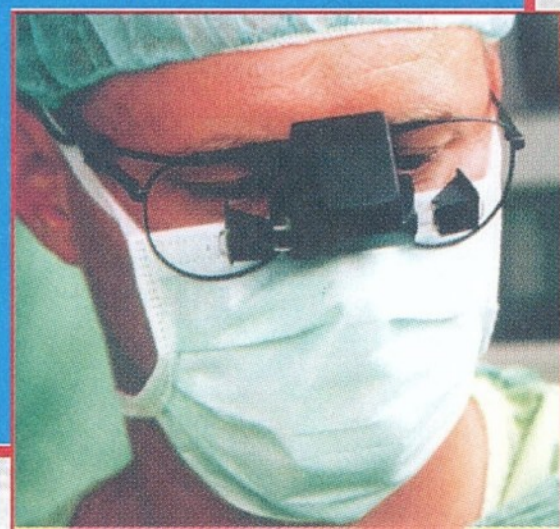
**VDC-200P**

**EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ – KÖZHELY?  
AKKOR IS „NACCERŰ” ...**

**MUSTEK  
MIXIM KFT.  
TEL.: 217-8762**

## Personal Monitor

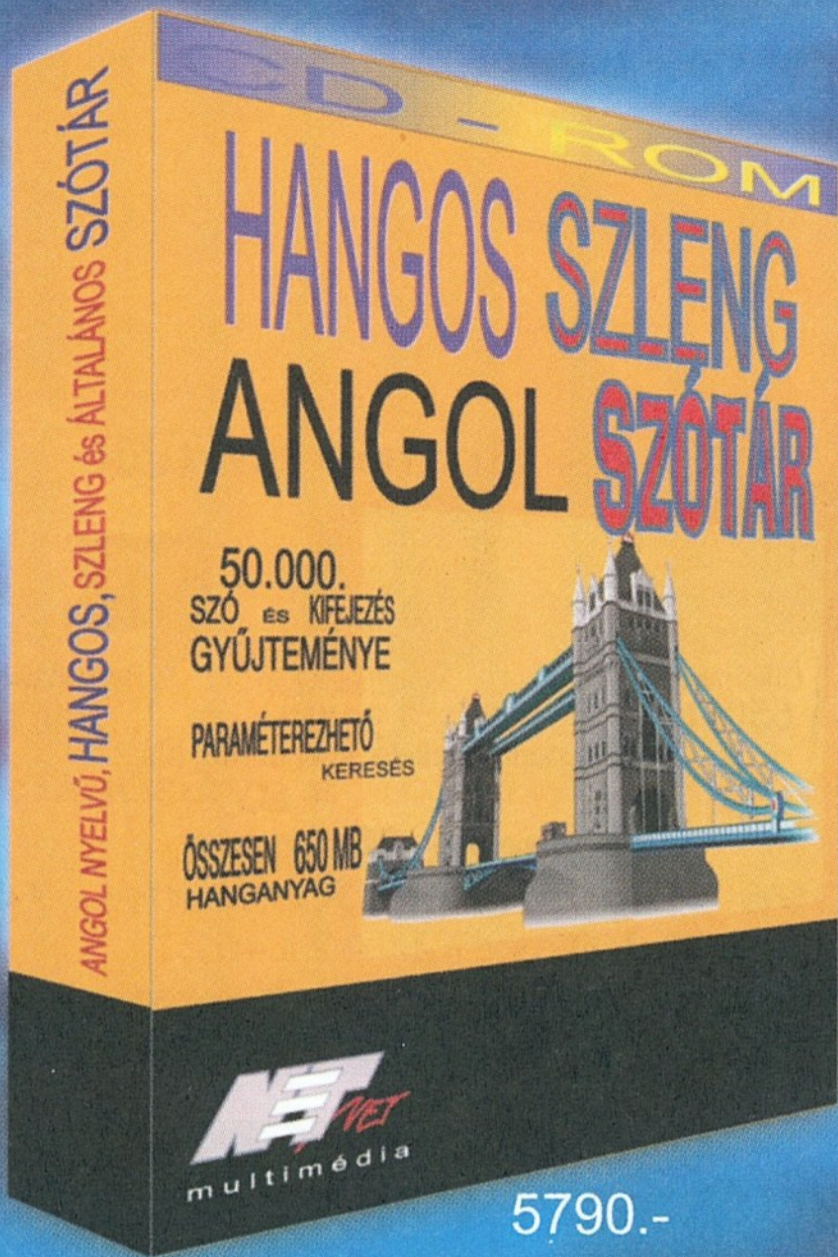
**M**ikor a termék hivatalos bemutatójára invitáltak minket, meglehetősen szkeptikusan fogadtuk. Nem egy virtuális szemüveget, sisakot, miegyebet láttunk már, és mindegyik egy kicsit ormótlan izének bizonyult, mert a szemüveget csak nagyon körülményesen lehet alájuk szuszakolni, anélkül meg ugye eléggé homályosan (nem)látja az ember azt, amit kellene. Ellenben a Personal Monitor meglehetősen barátságos eszköznek bizonyult. Egyrészt könnyű, és így nem húzza el az ember fejét, nincs kábelköteg a használója fején, hanem mindösszesen egy szál, vékony kábel, viszont abban száznál is több (!) ér fut, másrészt nem foszt meg a külvilág érzékelésétől, ha a környezetünkre kell valamiért figyelniünk, akkor egyszerűen elnézhetünk a kép mellett – remekül használható az endoszkópos vizsgálatoknál és műtételnél. Az eszköz könnyen, és pontosan beállítható, és a képminősége is kifogástalan. A szolgáltatott kép nagyon érdekesen jelenik meg, kicsit olyan, mintha a térben lebegne. A gyártó Albacomp Rt. ígérete szerint – igen, hazai találmányról és termékről van szó – a VGA változathoz hamarosan kapunk egyet kipróbálásra. Tapasztalatainkról akkor majd bővebben is beszámolunk.



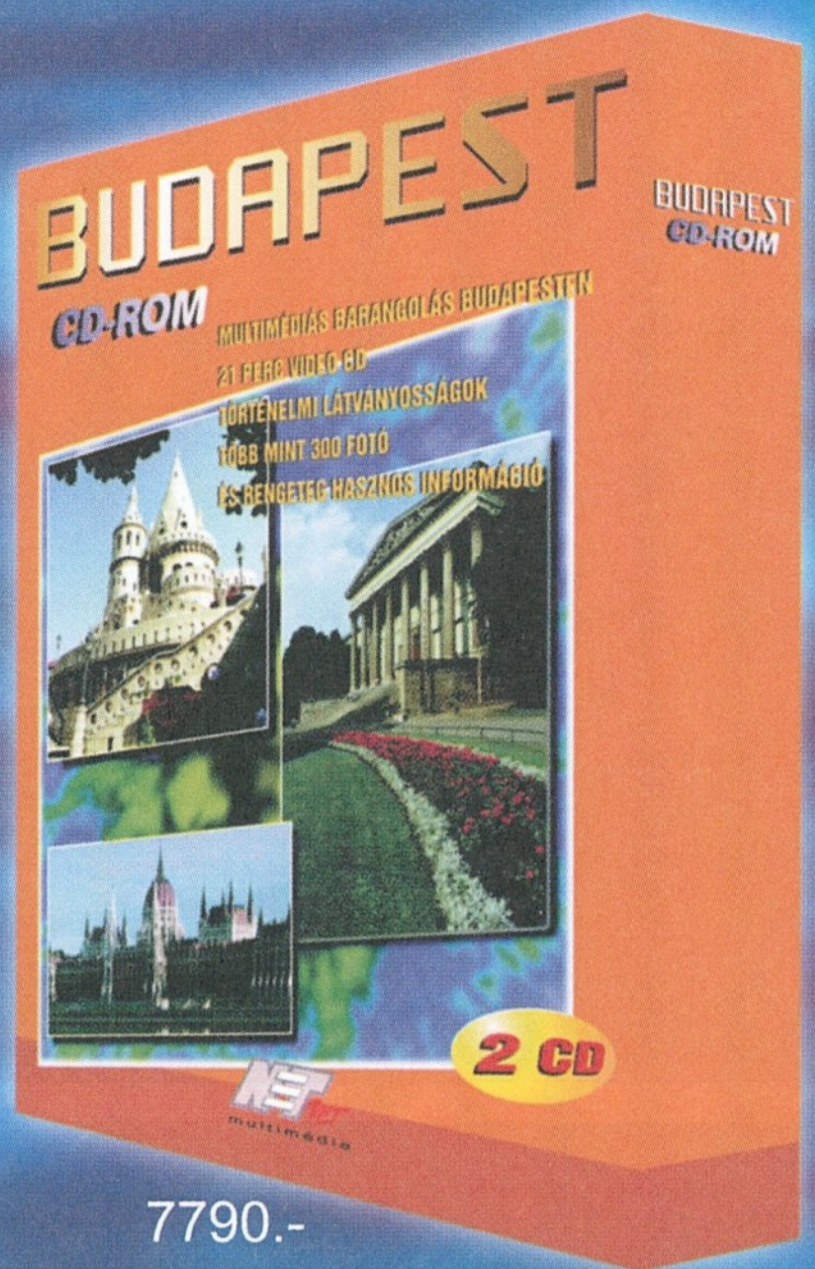


# MULTIMÉDIA

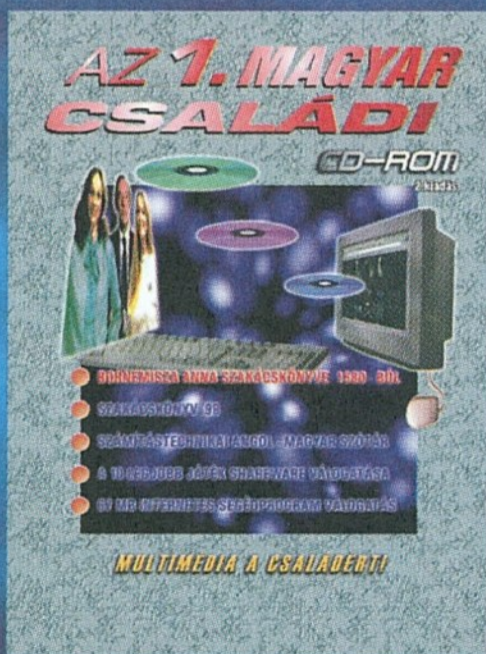
## INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS



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



1201 Budapest, Baross utca 55. Erzsébeti Csillag  
Telefon: 284-1471, 283-0230/36

1078 Budapest, Erzsébet körút 21.  
4-6-os Wesselényi utcai megállójánál  
Telefon: 06-20-441-564

## SZEZONVÉGI VÁSÁR!

Rengeteg CD PÉLÁRON!!!

Csomagküldés rövid határidővel!

Tagsági és játék még mindig '96-os áron!

Figyeld a GIGABYTE-t a Szív TV-n!  
Minden hónap 3. hét szerdáján!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!

# GAMELAND

A januári számunkban megjelent HUNGAROTON  
játék szerencsés nyertesei:

CD-t nyertek: Győry Gábor (Miskolc), Farkas László  
(Ózd), Kende Gábor (Budapest)

Kazit nyertek: Lép Annamária (Komló), Bató Zoltán  
(Ózd)

Gratulálunk!!!

## 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 keresünk!

Egyéb termékek is rendelhetők!

# PRIMAX<sup>®</sup> BOTKORMÁNYOK, JÁTÉKPADOK, SZKENNEREK,

hogyan a munka is játék legyen.

PRIMAX Excalibur

PRIMAX Conqueror

PRIMAX 9600 Direct

Pixel felbontás: 600x600 dpi  
Max felbontás:  
9600 dpi  
Színmélység: 30 bit color  
Csatlakozás: parhuzamos port  
Szoftverek: MGI képkezelő,  
ReadIt! karakterfelismerő,  
CardIt!

PRIMAX 4800 Jewel

Pixel felbontás: 300x600 dpi  
Max felbontás: 4800 dpi  
Színmélység: 30 bit color  
Csatlakozás: SCSI  
Szoftverek: MGI képkezelő, ReadIt!  
karakterfelismerő, CardIt!

PRIMAX 9600 Profi

Pixel felbontás: 600x1200 dpi  
Max felbontás: 9600 dpi  
Színmélység: 30 bit color  
Csatlakozás: SCSI  
Szoftverek: MGI képkezelő, ReadIt!  
karakterfelismerő, CardIt!

PRIMAX Colorado Direct

Pixel felbontás: 600x600 dpi  
Max felbontás: 4800 dpi  
Színmélység: 30 bit color  
Csatlakozás: parhuzamos port  
Szoftverek: MGI képkezelő, ReadIt!  
karakterfelismerő, CardIt!

PRIMAX GameStick

PRIMAX GamePad

Keresse a PRIMAX termékeket a  
számítástechnikai eszközök  
forgalmazó üzletekben.

A PRIMAX termékek kizárólagos magyarországi disztribútora:



1155 Budapest, Dembinszky u. 1.

Tel.: 306-9060, Fax: 307-6324

Internet: www.corwell.hu

E-mail: corwell@corwell.hu

Értékesítés csak viszonteladók részére.

# HAZIG kártyák

GRAVIS

ultrasound



p&p  
p&p pro  
ace  
max  
classic  
extreme

**PIXEL**

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



## 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



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

Országos hálózat  
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjcsomagok  
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](http://www.datanet.hu) • [info@datanet.hu](mailto:info@datanet.hu)

# M VÍZÉLY Roland JV-35/50

Házi stúdió

Múltkor tett ígéretünket beváltjuk, illetve folytatjuk: az anyagi lehetőségek figyelembe vételével minőségi stúdió felszereléseket mutatunk be. Az e havi tesztalanyok a Roland JV-35 és JV-50, amelyekről már előzőleg is ejtett szót Skywalker.

A két szintetizátor felépítésében szinte teljesen megegyezik, azzal a kivétellel, hogy a JV-50-ben egy kislemezes meghajtót is találunk, amin keresztül MIDI file-okat is lejátszhatunk. Alapkiépítésben 256 hangot tartalmaznak, amiből 128 Preset és 128 User. A User hangokat megváltoztathatjuk a tolópotik segítségével, ezen belül értem az envelope görbe szakaszainak az idejét (Attack – felfutás, Decay – kitartás, Release – felengedés), a cutoff és a resonance szűrőket, és a vibratót (ez nem a lánycsúszásra szolgáló eszköz – félreértések végett).

A General MIDI szabványnak megfelelően ez a 128 hang további tizenhat csoportra (Tone group), azon belül még nyolcnyolc hangszerre (Number) van felosztva. Természetesen azonos jellegű hangszerek kerültek egy csoportba, a könnyebb áttekinthetőség végett ezek a csoportok a szint jobb felső sarkában fel vannak tüntetve. A Roland szintik sajátossága, hogy valójában

tárat egy bővítőkártyával. Ehhez a sorozathoz – tudomásom szerint – két kártyát hoztak ki, az egyik a VE-GS1, aminek, őszintén szólva, nem sok értelmét látom, mert a kártya összes adata megegyezik az alapkiépítéssel, és ezzel csak megduplázzuk az eddigieket. Amiben viszont már van pláne, az a VE-JV1. Talán múltkor is tettem róla említést, hogy ez a kártya a JV-1000 és JV-80 jó néhány hangját tárolja, amik már első hallásra kitűnnek az alaphangok közül. Ezzel a kiegészítéssel hangszerünk a korábbi adatok figyelembevételével összesen 56 (!) hangot tud majd egyszerre megszólaltatni.

Midizésre is kitűnően alkalmasak ezek a szintetizátorok. 16 csatornával (part) bírnak, azaz 16 féle hangszer szólalhat meg egyszerre. Ebből nyolcat jelölhetünk meg a kiegészítő kártyának az Expansion gombbal. A sima GM dobszettek is megtalálhatóak a gépekben. A szabványtól annyiban térnek el, hogy két dobcsatornát adhatunk meg (drum1-2 gombok), mikor máshol csak a tízes part-on szólaltathatóak meg dobok. A kiegészítő kártyán is akadnak

mindenféle dobhangok, de ezek csak a 16-os csatornán hallhatóak.

Egy kicsit visszatérek a VE-JV1-es kiegészítőre. A hangszerek teljesen más rendszerben találhatóak meg, mint a GM szabványban. Mivel a kártya 512 Preset és 256 User hangot tartalmaz, logikus, hogy valahogy meg kellett oldani a helyzetet, hiszen akár-hogy is nézzük, a gombok segítségével csak 128 hang közül választhatunk. Itt jelenik meg az a kis változás, hogy a hangszerek sorszáma négyjegyű. Az első számjegy 1-4-ig terjedhet (ezt a Variationnel váltjuk), a következő két szám a csoport kódja (1-16), az utolsó pedig a csoporton belüli kód (1-8). Ezekre nem vonatkozik a szintin feltüntetett csoportosítás, hiszen ezek a hangok nincsenek annyira lekorlátozva. Az egész tulajdonképpen egy válogatás a nagyobb szintik hangjaiból, ami nemcsak zongorákat, fúvósokat vagy vonósokat tartalmaz, hanem például az analóg hangok széles skáláját is.

Mindkét hangszer kitűnően használható élőben színpadon is, hiszen több érdekes funkcióval is rendelkezik. A Split-mode röviden annyit jelent, hogy a billentyűzet két részre osztható, és ezeken más part hangjai hallhatóak és játszhatóak. A Dual-mode a két part hangjait egyszerre szólaltatja meg, az Oct 1, ill. Oct 2 érdekessége az, hogy a szint egy vagy két oktávval lejjebb is játssza azt, amit én.

Különböző effektek sokasága is megtalálható: az Effect gombbal egy rakat effektípus jelenik meg (Reverb, Chorus, Delay) az LCD kijelzőn, amelyeket egyenként is lehet módosítani, és a Reverb, illetve a Chorus gombokkal lehet aktivizálni. Azt hiszem, mára ennyi fért bele ebbe az oldalba. Kérdéseiteket, javaslataitokat várom, ne restelljetelek írni!

P4-X

nem csak 128 alaphangot tartalmazhatnak, hanem sokkal többet, mert rájöttek, hogy egy hang helyén több is elfér, ezeket hívjuk variációknak, és a Variation gombbal válthatunk köztük. Ez egyébként a GS szabvány lényege, amit maga a Roland fejlesztett ki. Megjegyzem, hogy ezek a hangok mind CD minőségűek, és hogy a taglalt szintik egészen elhanyagolhatóan zajosak.

Nem sok embert elégítenek ki a beépített hangok, ezért nem árt megnövelni a hang-



M  
VÍZÉTY

## Újra Primax Joystickok

Hódító Excalibur

Hűséges olvasóink hozzászokhattak, hogy Schuerue minden számban igyekszik egy-két gyártó gamepadjeit, bot- és egyéb kormányait bemutatni. A Primax oly sok gyártóhoz hasonlóan PC-hez gyárt mindentéle kiegészítőt (mi is teszteltünk már scannert), az igen széles repertoárnak egyik kis szelete a „játékirányító eszköz” kínálat. A kissé körülményes megfogalmazást az indokolja, hogy a bemutatott eszközök egyike egy gamepad, a három botkormány megnevezése pedig a szokásoktól eltérően gamestick, vagyis játékbotocska.

## Congueror

Igen méretes gamepad, hosszan elnyúló markolattal, és igen szép mennyiségű gombbal. A hosszú „fogantyúra” szükség is van, mivel az összes gomb használata mind a jobb, mind a bal kézen lefoglalja a játékos hüvelyk-, mutató- és középső ujját is, így a pad kézben tartására a gyűrűs és kis ujj marad. Elég durván hangzik így leírva, de valójában kényelmesen megfogható – lásd a képet. Funkciói túlmutatnak a megszokott gamepad szerepkörön, az X és Y tengely mentén való elmozdulást jelző iránypanel és a négy tűzgomb mellett ugyanis fel van szerelve a tolóerő növelése-csökkentése, valamint a jobb és bal irányú csűrés (rudder) jelzéseit kiküldő gombokkal. Külön szolgáltatása még, hogy az elsődleges és másodlagos tűzgombnak van turbó funkciója, melyet vagy a jobb hüvelykujjal elérhető gombokkal, vagy középső ujjal kapcsolhatunk. Mivel minden jelet a game portra köthető csatlakozón keresztül közöl a géppel, nem sok kavarás van a kalibrálással. Windows 95 alatt a „4 button flight yoke whithrottle” típust kell választani a listából, és beállítás előtt kipipálni a „Rudder” opciót. DOS alatti játékoknál, ha van hasonló lehetőség, akkor hajrá, ha nincs, akkor a standard gamepad lehetőséget kell választani, az extra gombok nyomkodásának hatására az utóbbi esetben is szorgalmasan küldözgetik a jeleket, s az már a program beállíthatóságának függvénye, hogy lehet-e valamit kezdeni velük.

A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 4220 Ft.

## UltraStriker

A botkormány, egy digitális pilóta alapvető igényeit már megfelelően ki tudja elégíteni. Ez lehetne akár a jelmondata is ennek a „játékbotocskának”, melyen a négy tűzgomb és a nézetváltó (HAT Switch) mellett egy speciális tolóerő szabályzó található. Mivel minden gomb – ettől a kategóriától megszokott módon – szigorúan jobbkezes fogásra tervezett karnak kapott helyet, a játék közben bal mellső végtagunkkal a billentyűzet zongorázhatunk, ami bizony szükséges lehet néhány bonyolultabb vezérléssel rendelkező szimulátornál. A talapzaton mindössze a négyfokozatú módváltó található, a menet közbeni elállítódás megakadályozását elektronika végzi.

A négy billentyű és a nézetváltó működésében semmi különlegesség nincs, a tolóerő szabályzó azonban igen érdekesen üzemel. A PC joyok esetében ez analóg jel, éppen úgy, mint az X és Y tengely irányú kitérés. Az UltraStriker-nél azonban két gombbal, vagyis digitálisan szabályozhatjuk, innen származik kilométeres elnevezése, a „Digital-control Analog Throttle” is. Két üzemmódja van, a középre álló (Auto Centering) és a hagyományos, az utóbbi az alapértelmezés. Hagyományos módban a tolóerőt növelhetjük és csökkenthetjük a két gombbal, felengedett állásban folyamatosan ugyanazt az értéket közli a géppel. A középre álló mód nem a szimulátor játékokban hasznos, hanem az olyan programoknál, ahol a bot X irányba mást jelent, mint az előre-hátra mozgás, ekkor ugyanis a tolóerő szabályzóra állíthatjuk az utóbbi iránypárt, és amíg nyomjuk a gombot, addig mozgunk az adott irányba. A négyállású módváltóval pedig a játék kínálta választékhoz igazíthatjuk a kormányt.

A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 6080 Ft.

## UltraStiker Max

Tudásában teljesen azonos az előző társával, mindössze néhány külső jegyében tér el attól. A tolóerő szabályzó gombpár itt a kissé megnövelt felületű felső panelen kapott helyet, valamint ennek a karnak a tövében már van csuklótámasz.

A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 6080 Ft.


## Excalibur

Már első ránézésre is látszik, hogy nem egyszerű darab, megragadva pedig a DNS molekula jutott róla eszembe, mivel tekeredik, csavarodik és pöndörödik. Bár neve részben formájára akar utalni, de kissé mellényúltak, mivel az Excalibur egyenes kard a monda szerint, a védőkosár pedig – amit a joy formáz



– inkább a lovassági szabályokra jellemző. Annnyiban viszont találó az elnevezés, hogy egy mezei kormányval legalább annyira nehéz véghezvinni azt, ami az Excalibur-ral természetes, mint a Pendragon legendában végrehajtott tetteket megismételni.

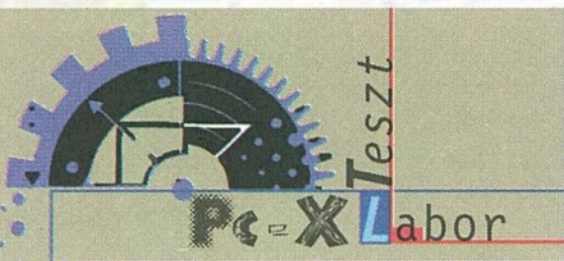
A négy tűzgomb, a nézetváltó, az analóg tolóerő szabályzó, az X és Y kitérés mellett a kormányban a Z tengely mentén való elmozdulás is analóg szabályozható, a bot jobbra vagy balra fordításával. Ez utóbbi a szimulátoroknál a csűrést szabályozza, ami legalább olyan fontos a repülő eszközök irányításában, mint a fel-le és a jobbra-balra kormányzás. A széles talapzatnak köszönhetően még relatív kis súlya ellenére sincs szüksége a joynak tapadókorongokra a biztos asztalfogáshoz, a jobbkezes boton a gombok könnyen elérhetőek, a turbókapcsolók is kellemesen kézre állnak, csak a tolóerő szabályzót vehették volna kicsit nagyobbra. Egy üzemmód-váltó kapcsolót itt is találunk, de a változtatás kedvéért itt alul, kissé elrejtve, a trim controll-t szintén elektronika végzi. Az imént turbókapcsolókat emlegettem – mind a négy tűzgombra külön kapcsolhatjuk ki-be ezt a lehetőséget, a bekapcsolt állapotot pedig egy kis led jelzi. A Corwell által javasolt fogyasztói ár: 8540 Ft.

A Primax kormányokat a magyarországi nagykereskedő, a Corwell Kft. adta tesztre, érdeklődni a számítástechnikai boltokban és az Office Depot üzletekben lehet. 



lata mind a jobb, mind a bal kézen lefoglalja a játékos hüvelyk-, mutató- és középső ujját is, így a pad kézben tartására a gyűrűs és kis ujj marad. Elég durván hangzik így leírva, de valójában kényelmesen megfogható – lásd a képet. Funkciói túlmutatnak a megszokott gamepad szerepkörön, az X és Y tengely mentén való elmozdulást jelző iránypanel és a négy tűzgomb mellett ugyanis fel van szerelve a tolóerő növelése-csökkentése, valamint a jobb és bal irányú csűrés (rudder) jelzéseit kiküldő gombokkal. Külön szolgáltatása még, hogy az elsődleges és másodlagos tűzgombnak van turbó funkciója, melyet vagy a jobb hüvelykujjal elérhető gombokkal, vagy középső ujjal kapcsolhatunk. Mivel minden jelet a game portra köthető csatlakozón keresztül közöl a géppel, nem sok kavarás van a kalibrálással. Windows 95 alatt a „4 button flight yoke whithrottle” típust kell választani a listából, és beállítás előtt kipipálni a „Rudder” opciót. DOS alatti játékoknál, ha van hasonló lehetőség, akkor hajrá, ha nincs, akkor a standard gamepad lehetőséget kell választani, az extra gombok nyomkodásának hatására az utóbbi esetben is szorgalmasan küldözgetik a jeleket, s az már a program beállíthatóságának függvénye, hogy lehet-e valamit kezdeni velük.





# Scanner kavalkád

Sok kicsi sokra megy

A PC-X Tesztlabor nem nagy, hanem sok fába vágta a fejszét. Elhatároztuk, hogy a továbbiakban megpróbálunk egy-egy alkatrész, periféria minél több típusáról készíteni nagyobb teszteket. Ennek a sorozatnak az első darabja a mostani, scannereket ismertető cikk. A teszt példányok kiválogatásánál két szempontot tartott szem előtt Schuerue, hogy asztali masináról legyen szó, és ára a megfizethető kategóriába essen.

**N**e is a szó szoros értelmében vett „tesztről” beszéljünk, inkább csak bemutatjuk a különböző termékeket, s a rangsorolást, a legjobb kiválasztását rátok hagyjuk – sokféle tulajdonságát

tesszük közzé egy-egy tesztdarabnak, így mindenki saját igénye szerint dönthet a példány sorsa felől. A sok scanner miatt a részletes mérési táblázat hatalmas helyet foglalt volna a lapban, így csak a gyári- és a sebesség adatokat tesszük közzé, a mérési eredmények a CD MELVIZ\SCANNER alkönyvtárban Excel táblázatban találhatók. Az értékeket szolgálta

tó tesztábrát megtalálhatjátok TIF formátumban ugyanebben az alkönyvtárban, így bárki egymás mellé teheti akár az összes képet, illetve utánajárhat, hogy a számok látványilag pontosan mit is takarnak (bár egy rosszul beállított monitornál még a legjobb kép is borzalmas színeket mutathat). Az állományok természetesen tömörítve vannak, helyi szakkonzíliumunk úgy ítélte meg, LZW-féle zanzásító eljárást alkalmazzuk a TIF képeken – hogy melyik scannerhez melyik kép tartozik, azt a dőlt betűs résznél olvashatod le.

Mindenek előtt meg kell, hogy köszönjem a PC-World, azon belül is Makk Attila segítségét, mert nélküle ebben a formában biztosan nem valósult volna meg a tesztelés. A különböző scannereket az esélyegyenlőség jegyében ugyanazon az AST Pentium II-266-os, gyári összeszerelésű konfiguráción, Windows 95 alól, Adobe Photoshop 4.0-val vettük használatba. A TWAIN drivert és a települt alkalmazásokat igyekeztünk nyomtalanul eltüntetni, mielőtt másik eszközt csatlakoztattunk a gépre. A parallel portos be-  
rendezéseknél igen egyszerű volt a dolgunk, az SCSI felületen kommunikálók esetében pedig a saját, a készülék mellé adott kártyát használtuk.

Elsőként egy normál méretű 9x13-as fényképet húztunk be a scanner megadott optikai felbontásával, ennek beolvasási idejét mértük az elindításától a befejezéséig, a változó lemeztöredezettség miatt némi-  
leg lassuló, képernyőre kerülés ideje nincs benne. A következő lépés a teszt-ábra beolvasása volt. Az ábra nyomdai levilágító gépen készült 3600 dpi felbontásban, egy PostScript állományból, melyet kollégám írt, kivédve ezzel az esetleges software-ből származó torzítást. Az ábrának számunkra lényeges részei a négy 100%-os alapszín (Cian, Magenta, Yellow, Key) négyzete, a 20, 40, 60 és 80%-os telítettségű, minden színt tartalmazó körök, és a belső, összefutó vonalakból álló kör. A szín és telítettség alakzatokból, valamint az alap fehérből (minden szín 0) öt-öt helyen vettünk mintát, ezek átlaga és szórása szerepel a táblázatban. A tesztelt scannerek mindegyike RGB érzé-



Gyári adatok	típus	Profi 9600	gyártó	Primax	típus	Paragon 1200SP	gyártó	Mustek
	Mért adatok	megoldás	síkágvas	max. méret	A4, Letter	megoldás	síkágvas	max. méret
beolvasási sebesség	opt. Felb.	600x1200dpi	drv. Felb.	9600x9600dpi	opt. Felb.	600x1200dpi	drv. Felb.	2400x2400dpi
	csatoló	SCSI	színmélys.	30bit	csatoló	SCSI	színmélys.	30bit
ár	felbontás	9x13 fotó	sec/sor		felbontás	9x13 fotó	sec/sor	
		1200	187	0.155833333	1200	320	0.266666667	
	70.000 Ft			79,500 Ft				
Gyári adatok	típus	ScanExpres 12000P	gyártó	Mustek	típus	Colorado Direct	gyártó	Primax
	Mért adatok	megoldás	síkágvas	max. méret	A4, Letter	megoldás	síkágvas	max. méret
beolvasási sebesség	opt. Felb.	600x1200dpi	drv. Felb.	9600x9600dpi	opt. Felb.	300x600dpi	drv. Felb.	4800x4800dpi
	csatoló	printer	színmélys.	36bit	csatoló	printer	színmélys.	30bit
ár	felbontás	9x13 fotó	sec/sor		felbontás	9x13 fotó	sec/sor	
		600	231	0.385	600	109	0.181666667	
	36.800 Ft			24.780 Ft				
Gyári adatok	típus	Freescan	gyártó	Logitech	típus	Page Partner	gyártó	Primax
	Mért adatok	megoldás	lapbehúzó, autom.	max. méret	A4, Letter	megoldás	lapbehúzó	max. méret
beolvasási sebesség	opt. Felb.	600x600dpi	drv. Felb.	4800x4800dpi	opt. Felb.	300x600dpi	drv. Felb.	2400x2400dpi
	csatoló	printer	színmélys.	24	csatoló	printer	színmélys.	24
ár	felbontás	9x13 fotó	sec/sor		felbontás	9x13 fotó	sec/sor	
		600	88	0.146666667	600	80	0.133333333	
	62.672 Ft			35.900 Ft				

kelővel szerelt, ezért nem szabad 100% értéket elvárni a mintavételezés során, de a színhelyességről azért árulkodik. Ami sokkal érzékletesebb, az a stabilitása, vagyis, hogy minél kisebb legyen az öt mintavétel összesített eltérése az átlagtól. A belső körnél egy 0-1 közötti értékkel azt adtuk meg, hogy mennyire bontható önálló vonalakra a legsűrűbb részen.

### Lapbehúzó scannerek

Elkülönített lapok behúzására alkalmas készülékek, könyv, prospektus, vagy egyéb, több lapból álló dokumentum nem olvasható be velük, túl vastag eredetikkel is meggyűlhet a bajuk. Előnyük viszont, hogy több lapból álló sorozatok beolvasásához, leginkább szövegfelismerő és fax alkalmazások esetében nem szükséges a

scanner külön „betéte”, ami jelentősen gyorsíthatja a munkát.

### AV100C

Egyszerű kivitelű, kis méretű eszköz, külső tápegységgel. A beragadt vagy ferdén behúzott eredeti a scanner szétnyitásával könnyen eltávolítható. A dokumentum útja némileg hajlított. A TWAIN driver mellett, a Papercom irodai alkalmazáscsomagot is adják mellé.

Gyártó: Avison

Kép: AV100C.TIF

Ára: 58.900 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104



### Freescan

Speciális megoldás, hogy a scanner felső része leemelve, motoroskézi üzemmódban lehetőséget nyújt vastag, vagy több lapból dokumentumok beolvasására is. A saját meghajtóprogram és TWAIN mellett Adobe PhotoDeluxe, Xerox TextBridge OCR, és DocuMagic Papermaster jár mellé.

Gyártó: Logitech

Kép: FREESCN.TIF

Ára: 62.672 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104



### Page Partner

Külső tápegységes, formatervezett, nyitható scanner. Meghajtóprogramjával egy figyelő rutin is települ, ami dokumentum-behelyezésre a beolvasás és néhány alkalmazás elindítását automatikusan felkínálja.

Gyártó: Primax

Kép: PPAPAR.TIF

Ájánlott ára: 35.900 Ft + ÁFA

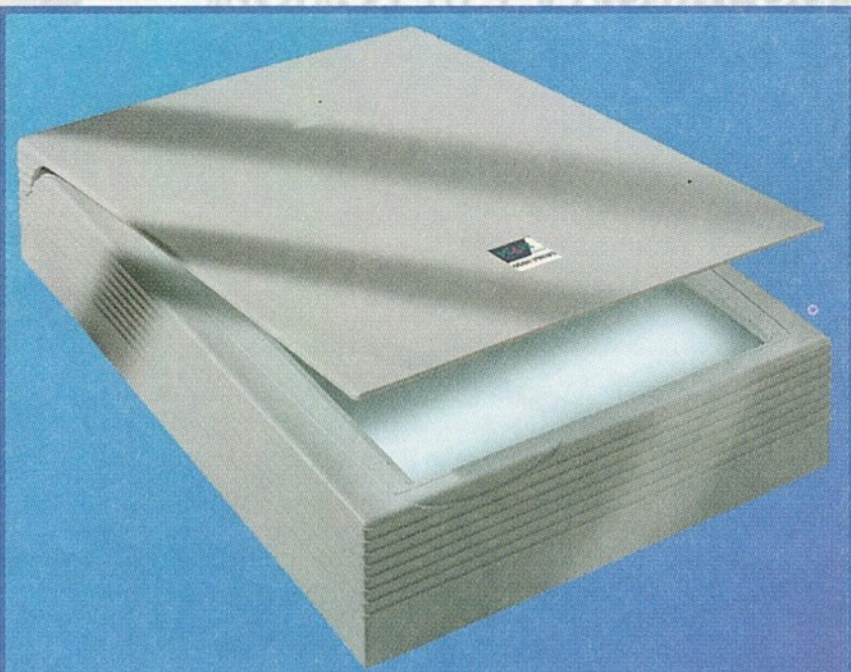
Importőr: Corwell Kft.

Érdeklődni a szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

### Síkgyas scannerek

A beolvasni kívánt dokumentumot egy üveglapra helyezve, a megvilágító- és olvasóegység halad el alatta, így alkalmas több oldalas, vagy nagyon vastag eredetiek digitalizálására.

Gyári adatok	típus	Phantom 330	gyártó	Mikrotek	típus	ScanExpress 6000P	gyártó	Mustek
	megoldás	síkgyas	max. méret	A4, Letter	megoldás	síkgyas	max. méret	A4, Letter
	opt. Felb.	300x600dpi	drv. Felb.	4800x4800dpi	opt. Felb.	300x600dpi	drv. Felb.	4800x4800dpi
	csatoló	printer	színmélys.	30bit	csatoló	printer	színmélys.	24bit/36bit belső
Mért adatok	felbontás	9x13 fotó	sec/sor	felbontás	9x13 fotó	sec/sor		
beolvasási sebesség	600	83	0.138333333	600	199	0.331666667		
ár	36,900 Ft			23,980 Ft				
Gyári adatok	típus	Dexxa 4800	gyártó	Dexxa	típus	AV100C	gyártó	Avison
	megoldás	síkgyas	max. méret	A4, Letter	megoldás	lapbehúzó	max. méret	A4, Letter
	opt. Felb.	300x600dpi	drv. Felb.	4800x4800dpi	opt. Felb.	300x600dpi	drv. Felb.	4800x4800dpi
	csatoló	printer	színmélys.	24bit	csatoló	printer	színmélys.	24bit/36bit belső
Mért adatok	felbontás	9x13 fotó	sec/sor	felbontás	9x13 fotó	sec/sor		
beolvasási sebesség	600	65	0.108333333	300	95	0.316666667		
ár	38,400 Ft			58,900 Ft				
Gyári adatok	típus	Scanrom 4E	gyártó	Artec	típus	Photo Organiser	gyártó	Primax
	megoldás	foto/tálcás	max. méret	100x150mm	megoldás	foto/lapbehúzó	max. méret	A5
	opt. Felb.	400x400dpi	drv. Felb.	1200x1200dpi	opt. Felb.	400x400dpi	drv. Felb.	1200x1200dpi
	csatoló	printer	színmélys.	24	csatoló	printer	színmélys.	24
Mért adatok	felbontás	9x13 fotó	sec/sor	felbontás	9x13 fotó	sec/sor		
beolvasási sebesség	1200	78	0.065	600	49	0.081666667		
ár	27,800 Ft			31,320 Ft				



### Scan Express 6000P

Külső tápegységes, a fej haladása a fedélen lévő zöld csíkon látható. Ulead iPhoto Plus és Xerox TextBridge OCR programot kapunk a saját és twain driver mellé.

Gyártó: Mustek

Kép: MSE600.TIF

Ára: 23.980 Ft + ÁFA

Forgalmazó: Mixim Kft.

Tel 217-8762 / 12 v. 13

### Scan Express 12000P

Kicsit vastagabb, mint a 6000P, de az ötletes jelzőcsík itt is megtalálható. A mellékelt software-ek kibővülnek a Micrographx Picture Publisher 6.0 és ABC Media Manager programokkal. Egyedi megoldás, hogy a fedél nyitására előugrik a meghajtóprogram.

Gyártó: Mustek

Kép: MSE1200.TIF

Ára: 36.800 Ft + ÁFA

Forgalmazó: Mixim Kft.

Tel 217-8762 / 12 v. 13

### Colorado Direct

Ultrakönnnyű, külső tápegységes készülék. A rajta található gomb megnyomására előugró menüből kiválasztható a használni kívánt alkalmazás, vagy némi várakozás után a kijelöltet el is indítja az előre beállított paraméterek szerint (pl. fénymásoló). Programkínálata meggyezik a Profi 9600-al.

Gyártó: Primax

Kép: PRCOLDR.TIF

Ajánlott ára: 24.780 Ft + ÁFA

Importőr: Corwell Kft

Érdeklődni a szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

### Dexxa 4800

A Colorado-hoz hasonlóan ezen a készüléken is találunk egy saját menüjét indító gombot.

Gyártó: Dexxa

Kép: DXX4800.TIF

Ára: 38.400 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104

### Fotó scannerek

Az A4 méretnél kisebb eredeti (általában A5) beolvasására alkalmas, de az olvasófejet, vagy a dokumentumot önállóan mozgó scannerek. A két megvizsgált készülék csak papírkép digitalizálására alkalmas, dia, illetve negatív beolvasásához szükséges átvilágítóval nincsenek felszerelve.

### Scanrom 4E

Ránézésére külső CD meghajtóra emlékeztet, a scannelni kívánt képet egy zárható tálcába kell behelyezni. A beolvasás során a készülék „kiölti” és „behúzza” a nyelvét, elég humoros megoldás. Létezik belső változata is, de a cikk írásának pillanatában még nem volt raktáron.

Gyártó: Avision

Kép: ASCROM.TIF

Ára: 27.800 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104

### Photo Organiser

A behúzó tálcáról a scanner maga leemelhető, és kézi scannerként használható. Photo Wiewer, Photo Album és Photo Workshop programokat mellékelnek a driverekkel a készülékhez.

Gyártó: Primax

Kép: PPHOTOR.TIF

Ajánlott ára: 31.320 Ft + ÁFA

Importőr: Corwell Kft

Érdeklődni a szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

Abban a kérdésben, hogy kinek melyik készülék az ideális, leginkább az egyéni igények és lehetőségek a mérvadók, hiszen másra van szükséged, ha honlapod kialakításához kell képeket beolvasnod, vagy éppen a modemedből és nyomtatódból akarsz faxot varázsolni. Azt azonban erősen remélem, hogy némi segítséget jelent ez az adathalmaz az eligazodásban. A PC-X Tesztlaborral kapcsolatban pedig várjuk javaslataitokat, hogy miket vizsgáljunk meg, és ötleteiteket hogy miként tehetjük azt minél használhatóbb és objektív formában.

PC-X

### Paragon 1200SP

A driver-ek mellett Micrographx Picture Publisher 6.0 és ABC Media Manager 6.0 teljes verzió, és számos limitált alkalmazás rejtezik dobozában.

Gyártó: Mustek

Kép: MPRNG12.TIF

Ára: 79.500 Ft + ÁFA

Forgalmazó: ScanDer Kft.

Tel: 269-0232 / 104

### 9600 Profi

Egyszerű, szögletes kivitel, fedele talán a legvékonyabb és legkönnyebb a vizsgált scannerek között. MGI Photosuite SE és Readiris OCR, a twain driverhez hasonlóan 16 és 32 bites változatban is.

Gyártó: Primax

Kép: PP9600.TIF

Ajánlott ára: 70.000 Ft + ÁFA

Importőr: Corwell Kft.

Érdeklődni a szaküzletekben, vagy az OfficeDepot áruházban.

### Phantom 330

Belső tápegységgel szerelt, a meghajtóprogram mellett Ulead iPhoto Express és Caere OmniPage LE OCR-rel szállított eszköz.

Gyártó: Mikrotek

Kép: MTPH330.TIF

Ára: 36.900 Ft + ÁFA

Ára: PhotoShop 4.0 OEM-mel

69.900 Ft + ÁFA

Forgalmazó: Pilot Comp

Tel: 351-2338





# M

# VÍZÉLY

# Avigo

## Digitális napló

Nem könnyű besorolni a Texas Instruments Avigo keresztnevű ketyeréjét. Lényegesen többet tud ugyanis, mint az egyszerű kis digitális naplók, viszont kevesebbre képes, mint a palmtopok. Az Avigo formájában feleles noteszt mintáz – adatbeviteli eszköze nem billentyűzet, hanem egy kis speciális toll, amellyel a háttérvilágítással ellátott kijelzőt kell a megfelelő helyeken megérinteni. **Sam. Joe** és **Mr. Chaos** csak egy-két napra kapták meg, s máris beleszerettek.

A Texas Instruments régi motoros, idehaza is évek óta képviselteti magát – igaz, a tengeren túl sokkal nagyobb piaci részesedést tudhat magáénak, mint Európában, pláne a keleti régióban. Éppen ezért új cég alakult kifejezetten azzal a céllal, hogy az egyszerűbb és a komolyabb grafikus számológépeket, a kalkulátorokat, a kézben tartható számítógépeket népszerűsítse idehaza is. Van belőlük bőven, terveink szerint következő számunkban jó néhány erősebb számológépet is bemutatunk – reméljük, addig „feláll” a hazai Texas képviselő. Addig is hadd mutassunk be két kisebb elektronikus noteszt, elsőként az igazi komputeres csemegének számító Avigót.


Minden olyat tud, amit egy digitális naplótól elvárunk, de szolgáltatásai „meg vannak spékelve”, amittől bele kell szeretni. Csak úgy kutyafuttában: határ-időnapló, figyelmeztető hangjelzéssel, hogy ne feledjük el a teendőinket, öröknaptár, mely nem csupán az aktuális hónap kijelzésére alkalmas, hanem a kijelzőn elfér egy fél év is akár. Az időzónás óra, képes több város idejének egyszerre történő megjelenítésére is. Számológép, mely lehet standard, de akár dátumszámító is. Egyszerű rajztábla, a legegyszerűbb rajzoló funkciókkal. És végül a kedvencem, a címjegyzék. A készítőik mindenre gondoltak, a benne szereplő delikvensekről minden elképzelhető adat feljegyezhető. Telefon, telefax, mobil telefonszámok, e-mail, munkahelyi és

otthoni cím, születésnap, aminek „bekövetkeztekor” riaszt is a kütyü. Ha valakinek mindez nem volna elég, akkor még tovább bővítheti a beviteli mezőt egy általa meghatározott adatsávval, pl. oltási bizonyítvány száma, becenév, ilyesmik.

Amikor szöveges adatot viszünk be, akkor azt a megjelenő „QWERTY” kiosztású billentyűzeten tehetjük meg, úgy, hogy a kirajzolt apró billentyűket próbáljuk meg eltalálni a toll hegyével. A másik, leleményesebb módszer, hogy a telefonéra emlékeztető, „ABC-DEF-GHI” billentyűket nyomogatjuk, s körmölés közben az Avigo megpróbálja kisütetni, hogy mit akarunk írni. Na, ezt egy kicsit meg kell magyaráznom. Tegyük fel, hogy egy címet akarunk rögzíteni, és az illető neve „Steve Hufnágel”. Amikor a keresztnévet pötyögjük, akkor az első három betű bevitele után (függetlenül attól, hogy a hárombetűs mezőből például az „S”-t nyomtuk-e le, vagy sem), kikeresi az 50,000 szavas szótárából azokat a szavakat, amelyek összeállíthatók ezekből a betűkombinációkból, s egy külön sorban felajánlja így a „Steve”-et is. Ilyenkor elég ráböknünk a felajánlott szóra, és máris megspóroltunk egy rahedli pötyögést. Jobb példa a „meeting”: mivel az „M” betű a „O”-val, a „E” pedig az „F”-fel van egy csoportban, az első három betű bepötyögésével az „OFF” szót ajánlja – a „T” beütésével azonban nincs több kombináció, s a „MEET” kezdetű szavakat kínálja fel. Az említett példák ott sántítanak, hogy az Avigo csak anyanyelvén megy, azaz angolul, vagy németül, vagy franciául... és még sok más nyelven, de sajnos a magyarítás távol van még, idén biztosan nem fog megjelenni.

A mintegy 400 dolláros Avigo-hoz kapunk egy dokkoló állomást, melynek végéből kikandikáló kanócot a PC soros portjába kell dug-

nunk, felinstallálnunk a Win95 vagy NT alatt futó kommunikációs software-t, és már indulhat is az adatátvitel (ha a gépünkön van infravörös soros port, akkor még a dokkolóra sincs szükség, mert az Avigo saját IR porttal bír). A kapcsolat segítségével nemcsak a bevitt adatokat lehet biztonságba helyezni és innen visszanyer- ni őket, hanem még egy jókora rahedli mindent. Megváltoztatható az Avigo beállításai és kommunikációs nyelve, de különböző alkalmazásokat is tölthetünk a rendelkezésünkre álló 1MB RAM-ba. Sok programcskát a Texas Instruments Web lapjáról ([www.ti.com/avigo](http://www.ti.com/avigo)) tölthetünk le, ingyenesen. A kipróbálás idején négyféle játékot, és egy, a beépített számológépet kiegészítő üzleti kalkulátort találtam. Ami szintén óriási erény, hogy kapunk egy teljes változatú (!) Lotus Notes programcsomagot, amely már magában is jelentős értéket képvisel. Egy szintén mellékelt kiegészítő programmal a Lotus Organizer adatai hozhatóak egyszerűen szinkronba az Avigo-ban lévő adatokkal.

Az Avigo-t elkísérte a cég egy másik üdvöskéje is, a keresztségben Pocket Mate („zsebhaver” :-)) nevet elnyert apróság is. Semmi különösebben kiemelkedő tulajdonságot nem mutatott, képességei egy átlagos elektronikus noteszéval megegyezők, de itt is jár a dokkoló állomás, és a full Lotus – ára pedig nagyon kedvező. További információ a Texas Trade Kft-nél a 06-20-747-673-as telefonszámon. 



# M VÍZÉTY

# Windows 98

Képzelt riport egy Írországi Windows-fesztiválról, avagy fejlesztés alatt a jövő

A napokban mutatták be idehaza hivatalosan a Win98 és az NT 5 első szárnypróbálgatásait – a megjelenés persze odébb van még. **TRf** és **Mr. Chaos** ennek apropójából beszélgetett el Írorszáiban tartózkodó, régi barátjával, **Michael Durhammal**, azaz **Durham Mikivel**, aki lassan egy éve hagyott fel a magyarországi squash-élet alakításával, s teljes erőből a Win98 honosításán dolgozik.

**PC-X:** Szerinted, mi lesz a lényeges különbség a Win95 és a 98 között?

**MD:** A legfontosabb, hogy a rosszindulatú pletykákkal ellentétben a Win98 NEM egyenlő a Win95 + OSR2 + Internet Explorer 4-gyel. Rengeteg újítás, újdonság lesz, még felsorolni is nehéz. Először is gyorsabb és megbízhatóbb lett a telepítés,

felgyorsították a rendszerből való kilépést, és segédeszközökkel is biztosították a FAT32 jövőjét. Hatékonyabb lett az energiagazdálkodás, lassan már az egered is kikapcsolható. :-). A WSH (Windows Scripting Host) segítségével csomó mindent tudsz automatizálni a parancssorból. Jelentősen továbbfejlesztették a csökkentlátók, mozgásszervi bajokban szenvedők rendelkezésére álló „kisegítő lehetőségeket”. Jobban összemosták a Win95 és az NT határait, például a WDM (Win32 Device Modell) lehetővé teszi, hogy ugyanazt a drivert használjuk 98-hoz, mint az NT-hez. A Windows Hangoló Varázsló (lemezkarbantartó) rendesebben eltakarít maga után, mint a Win95 tette eddig. Intelligensebb lett a töredezettség-mentesítés is, megnézi például, hogy milyen programokat használsz a leggyakrabban, és ennek megfelelően rendezi át a winchestert. Kisebb lesz az operációs rendszer sérülésének esélye: egyrészt folyamatosan ellenőrzi magát, több biztonsági másolatot készít, a verzióütközés-kezelő pedig rendet vág az illesztőprogramok (driverek) között. Ehhez kapcsolódik még Dr. Watson jelentős továbbfejlesztése is. Rengeteg új hardvert és kiegészítőt, Plug and Play eszközt támogat majd, nem is beszélve az olyan „csodákról”, mint

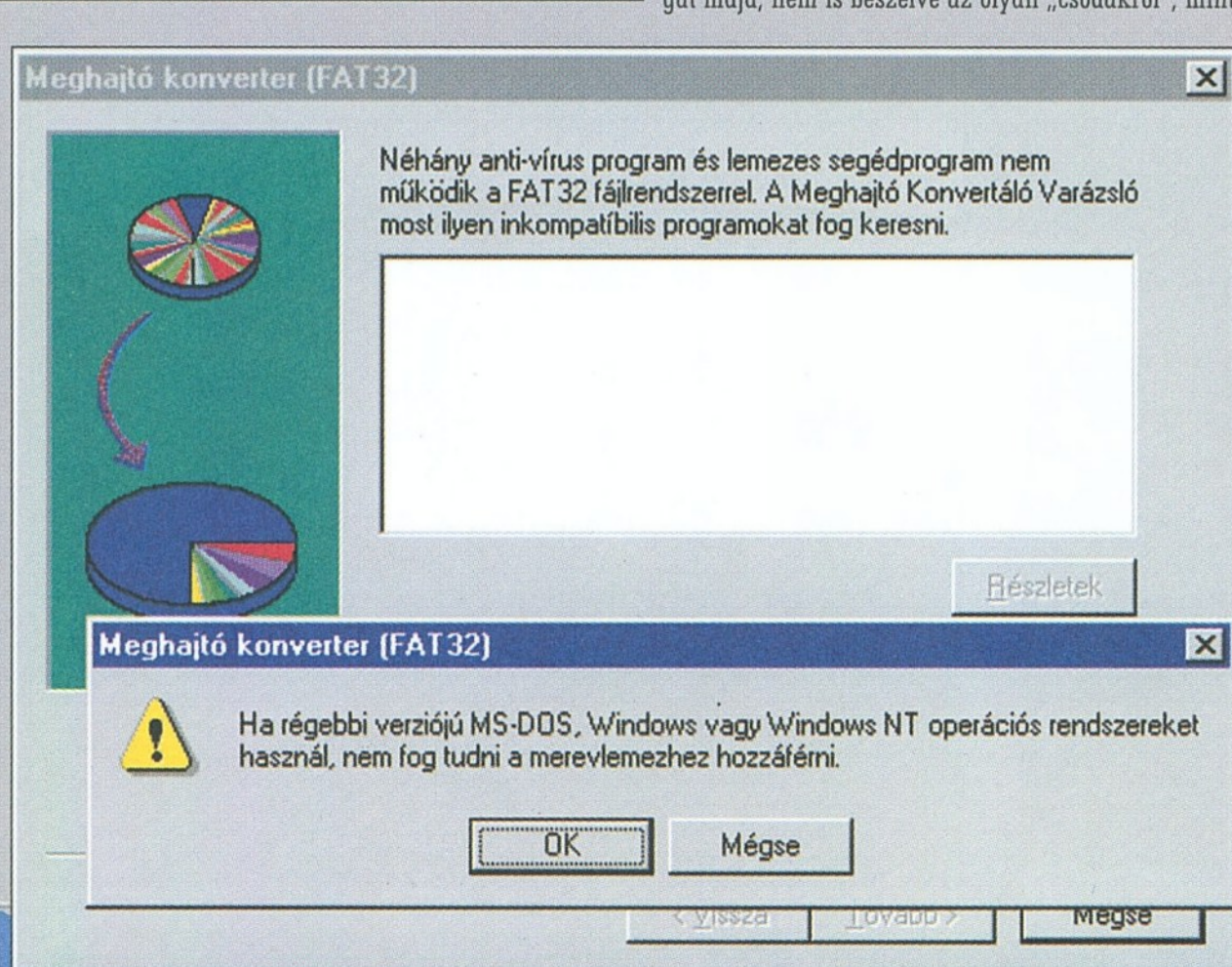
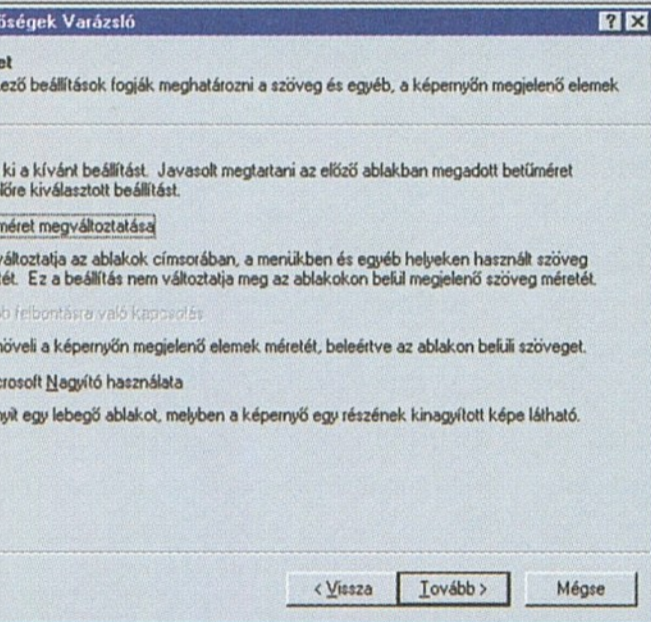
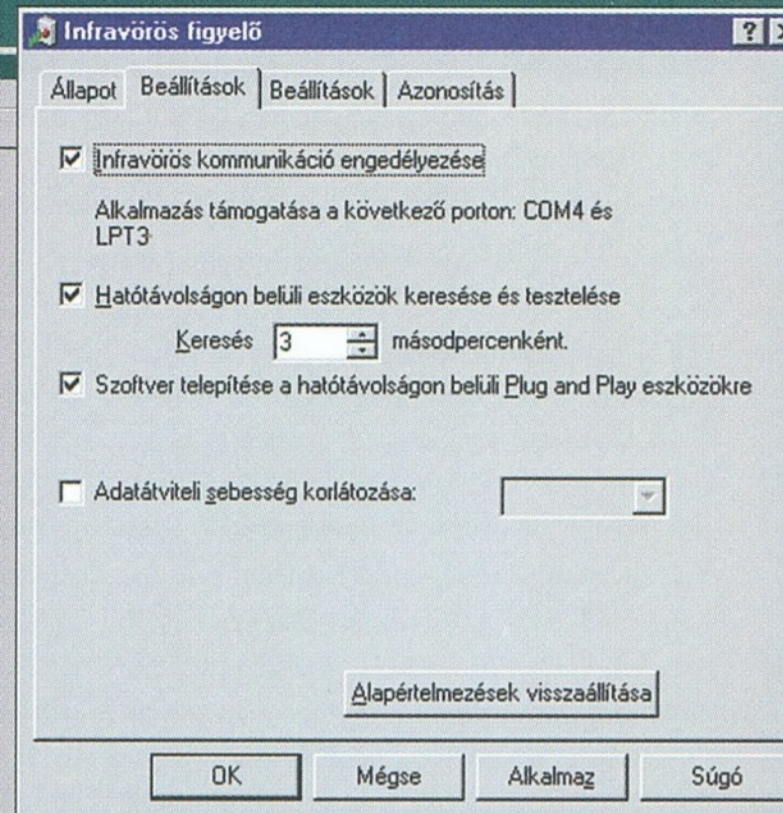
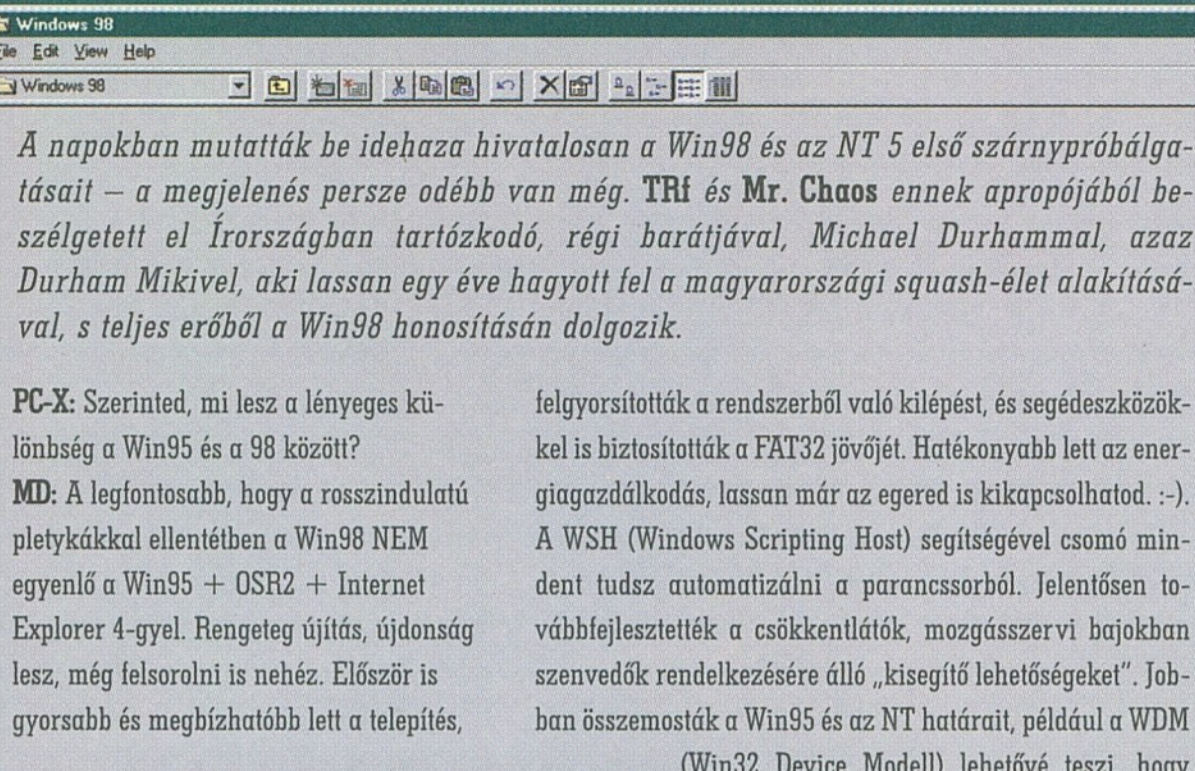
egy olyan „csodákról”, mint a multi-monitor lehetőség, ami jó DTP-hez, videó szerkesztéshez és Duke-hoz! :-). Ennél talán fontosabb az USB (Universal Serial Bus), DVD, IEEE 1394 („Firewire”), ACPI (energiagazdálkodás), AGP (grafikus port) és az infravörös (IrDA) portok támogatása. Továbbfejlesztették a PCMCIA kezelést (3,3 Volt; PC Card32; többfunkciós kártyák).

A szórakozás és multimédia területén fontos az MMX processzorok kihasználása, beépítik az ActiveMovie-t, lesz egy TV-néző program (persze csak tuner kártyával fog működni), „surround” módú hang és videó, és végül, de nem utolsó sorban a Plus! csomagból beépítésre kerülnek az „Ásztaltémák” (Desktop themes). Ami az Internetet illeti, szintén hosszú a lista: integrált Internet shell – helyi, hálózati; az intranet és Internet adatok közötti határ elmosása. Az Internet Explorer 4 számos új tulajdonsága (pl: AutoComplete, csatornák, továbbfejlesztett History, Favorites stb.) egyszerűbbé teszi a böngészést. Lehetővé válik a Windows frissítése a weben keresztül.

**PC-X:** Hogyan látod a 32 bites FAT szerepét a jövőben? Érdekes lesz-e átállni rá (lesz-e támogatottság a segédprogramok terén), nem lesz hasonló „zakó”, mint a mégis csak fragmentálódó NTFS-sel?

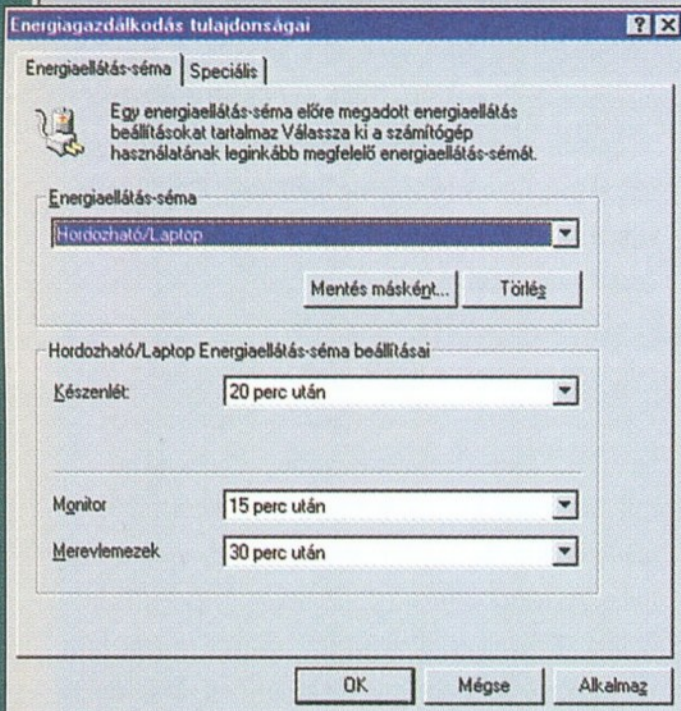
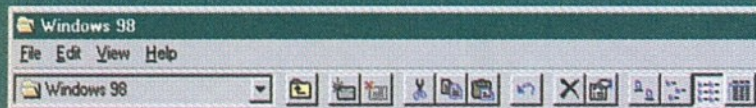
**MD:** Szerintem érdemes átállni. Ma már átlagosnak mondhatók a 2 vagy több GB-os winchesterek, a 32 bites FAT pedig takarékosabb (a kisebb cluster méret miatt), megbízhatóbbnak tűnik, és mint említettem, számos beépített segédprogram támogatja.

**PC-X:** És hogy állunk a 16/32 bitességgel? Teljesen 32 bites végre rendszer, és hogyan kezeli 16 bites programokat?



My Computer  
Network neighborhood  
Outlook Express  
Internet Explorer

Recycle Bin



a 32-bit-eseknek külön alrendszerük van, a 16 biteknek csak egy közös. Lassan fél éve használunk mindenféle szintű Win98 bétaverziókat, és az a tapasztalatunk, hogy a Win98 jobban tűri az elszállásokat, mint a Win95. Stabilabb a rendszer – egy alkalmazás összeomlása ritkábban van hatással a többi futó alkalmazásra.

**PC-X:** Mikor lesz kész, és mikortól kapható a boltokban a magyar verzió?

**MD:** Az USA megjelenését követően 3 hónapon belül – az amerikai verzió jelenleg béta 3-ban van, várható megjelenése 1998. április/májusra tehető.

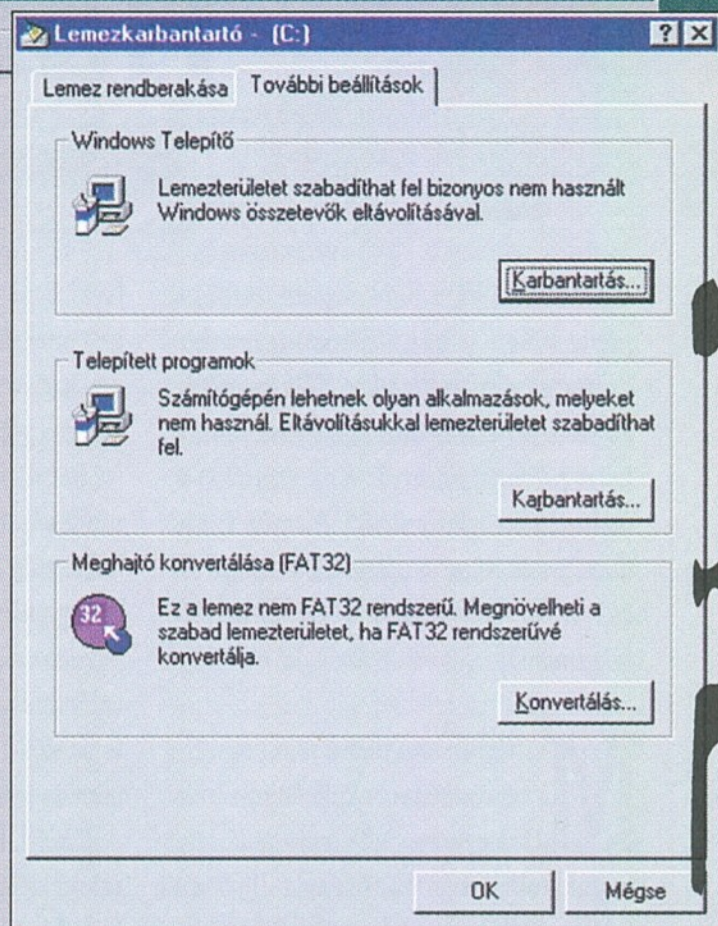
**PC-X:** Nos, egy Microsoft „fejlesztő” véletlenül elcsípett mondatban azt hallottuk, hogy „Örülök, ha decemberre elkészül”. Ugyanakkor a madarak azt csiripeltek, hogy van már Release Candidate verzió (február eleje van! – TRf)... Most akkor, hogy áll a dolog?

**MD:** Milyen pesszimisták! :-). Én fenntartom, amit mondtam, szerintem késő tavaszra elkészül az amcsi verzió.

**PC-X:** Persze megfigyelők szerint csúszhat a végleges megjelenés a még mindig folyó Microsoft per miatt... Beszéljünk egy kicsit a honosításról. Hogyan történik, mekkora volumenű munka, hányan dolgoztok rajta, és egyáltalán, mi ennek a magva? Egyszerűen csak fordítottok, vagy ennél komolyabb lokalizációs munka folyik?

**MD:** Először jön egy pasi, aki kiválogatja az USA fájlokból a honosítandó információt tartalmazókat. Aztán jövünk mi, majd amikor készen vagyunk, jön a mérnök, aki az általunk „odahányt” magyar + a többi USA fájlból elkészíti a buildet. Ekkor jön a teszter, aki szegény, egész nap csak kattintgat és hibákat keres – amiket aztán nekünk kell kijavítani. Ez a folyamat ízlés szerint ismétlődő heti/havi rendszerességgel, attól függően, hogy az USA fájlok milyen

gyakran változnak. A honosítás tehát párhuzamosan folyik a fejlesztéssel, azaz tavaly február óta dolgozunk rajta. Ketten csináljuk magát a Win98-at, egy harmadik srác az IE4-et. Van persze egy főnökünk is, aki több nyelvért felelős; egy „magyar kapcsolatunk”, aki az összes magyar termékért felelős; és vannak a nyelvészek, akikhez helyesírási és terminológiai bajainkkal fordulhatunk. Aztán a végén Bill kaszsiroz. :-). Ez azonban csak a kód. A dokumentáció és a Súgófájlok elkészítése inkább hasonlít a hagyományos értelemben vett fordításra – ezt egy másik csapat végzi Magyarországon, tőlünk függetlenül, de a mi munkánkra támaszkodva. A honosítás – amit mi csinálunk – többet jelent az egyszerű fordításnál. Gondolatok csak a magyar



**MD:** Igen, 32 bites, de minden, ami futott Win95-ön, itt is fog; támogatja az összes Win32 és Win16 alapú alkalmazást. Több fejlesztés történt a Win98 felépítésében (pl. az alkalmazások telepítése és eltávolíthatósága területén), de ez nem befolyásolja a kompatibilitást.

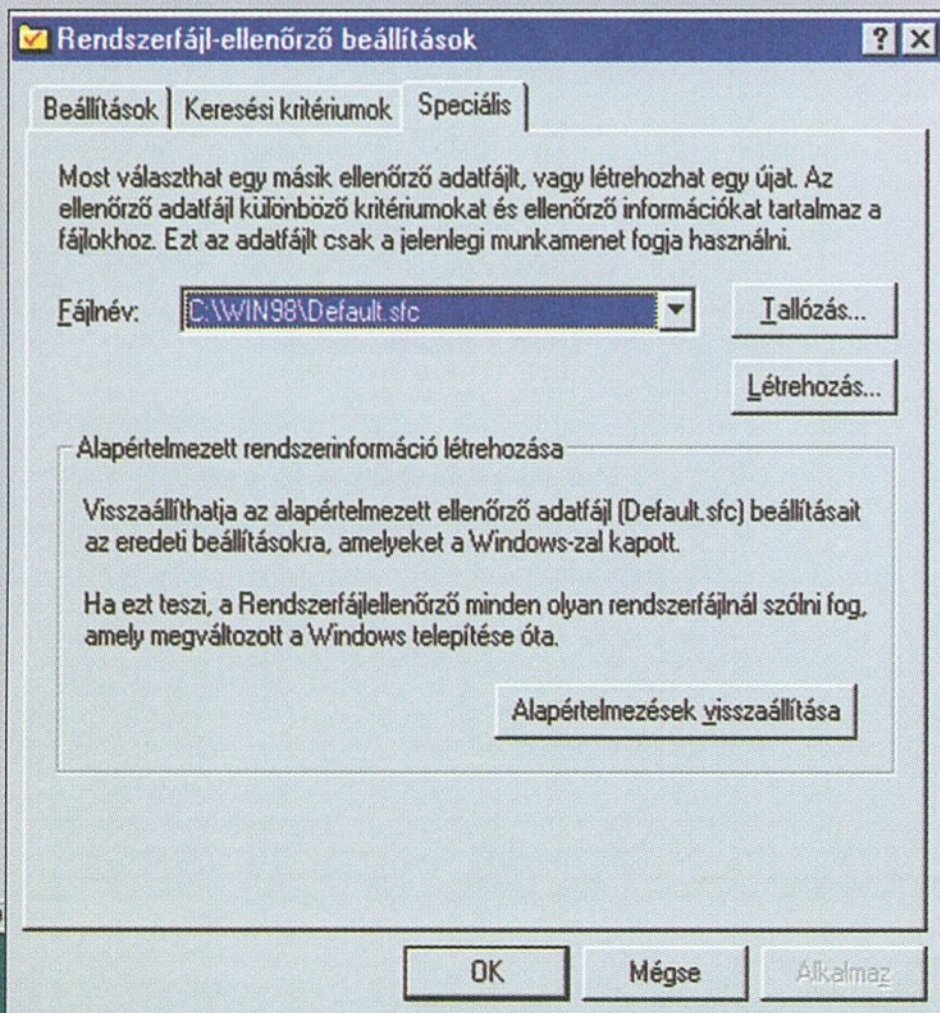
**PC-X:** Ez is fontos, de rosszul fogalmaztam meg a kérdést. Arra gondoltam, hogy az NT-hez hasonlóan külön környezetben kezeli-e a futó alkalmazásokat. Tudod, az NT-nél nagy hangsúlyt kap, hogy egy „csúnya, rossz program” nem tudja megölni az egész operációs rendszert (egyébként, dehogynem, de ez most mellékes :-)). Ebben a tekintetben a Win95-höz vagy az NT-hez van közelebb?

**MD:** Ilyen irányú kódátírásról, továbbfejlesztésről nem tudok. Míg az NT-ben minden program (még a 16-bites is) külön alrendszerben fut, a Win95/98-ban

betűkészletekre, a helyi dátum- és időformátumokra, mértékegységekre, sablonokra, példafájlokra stb. Szóval, sok „buher-része” van a munkának, de programozni azért nem szoktunk... Egyébként fordításnak sem rossz, kábé 360000 szó van a szoftverben, szerencsére ezek nagy részét a Win95-ből és NT 4-ből újra tudtuk hasznosítani.

**PC-X:** Milyen az élet a Microsoftnál belülről? Pláne így, magyar szemmel, hogy dolgoztál itt is, ott is.

**MD:** Otthon főként marketingtevékenység folyik, itt pedig gyártás és fejlesztés; az épületben, ahol dolgozunk, kb. 500 ember van, így egy kicsit személytelenebb (otthon érezhetőbb volt a csapatszellel). Ebből a két dologból következően itt kisebb a hajtás, a feszültség és idegeskedés. Ez itt kérem szépen a technika élvonala, nagy-képpén úgy is mondhatnám, hogy bizonyos fokig mi alakítjuk a jövőt. :-). Ez az egyik dolog, ami miatt az emberek lenyelik azt a békát, hogy a fizetésük nem a legversenyképesebb – a Microsoft bár óriási, nem híres a vaskos fizuról. Ugyanakkor itt kevésbé becsülik meg az egyént, tehát inkább érzed magad könnyen pótolható sakkfigurának. Viszont laza a légkör, és ez szerintem jótékony hatással van a munka minőségére, hatékonyságára. Totál nemzetközi a társaság – a spanyol lányok lyukat beszélnek a hasadba, az oroszok fusznak egy kicsit, de rengeteg a színvonalas squash partner!



M  
VÍZÉLY

## Házi Barkács 3



*Ez történt a Házi Barkácsban: miután képzeletbeli gépünkől Schuerue kicsalta az első életjeleket. TRf kezelésbe vette a winchestereket. Particionálta, majd formatálta őket, ezután DOS-t telepített és „gallyazott”. Megtörtént a Config.sys és az Autoexec.bat megírása, végül belekezdett a Windows 95 telepítésébe.*

Miközben első útjára indul operációs rendszerünk, foglaljuk össze gyorsan, mik a céljaink, mit is csinálunk itt már több hónapja. Ugye az elsődleges cél, hogy egyfajta „multiboot” lehetőséget előállítva egy rendszerbe foglaljuk a 6.21-es DOS-t és a Win95-öt. Felmerülhet a kérdés, miért van erre szükség, miért nem használjuk ki magát a DOS 7.0-át, amit úgyis megkapunk a Win95-tel, ha akarjuk, ha nem. Nos, első ránézésre talán nem egyértelmű, de amíg a 6.21-es DOS képes a Win95-től teljesen elszigetelten működni, a 7-esről ugyanez nem mondható el. Elég, ha csak a Config.sys-t és az Autoexec.bat-ot nézzük. A 6.21-esnek és a Win95-nek külön-külön megvannak ezek a rendszerállományai, míg a 7-esét nem lehet így leválasztani. Pedig erre szükség van, mert míg a DOS jobbra a jó kis 16 bites driverekkel dolgozik, a Win95 adott esetben ezektől heveny görcsöt kaphat. Jó példa erre a CD-ROM olvasók esete. Mielőtt elindul a Win95, első dolgunk lesz kipucolni a CD-meghajtót a Win95-ös Config.sys-ből (ha az Autoexec.bat-ba teded, a Windows maga is „kiREMeli”) – és a 7-es DOS-éből is, mivel a kettő ugyanaz. Biztos meg lehetne oldani, hogy kecske is legyen meg káposzta is, de nem hiszem, hogy egyszerűbb és hatékonyabb volna, mint megtartani párhuzamosan a régi oprendszert. Így mindenki azt kapja, amit szeretne, és amit megérdemel.

Na, remélem, hogy rövid eszmefuttató alatt, túlestünk a borzasztóan ronda, kék montázs nézegetésén, és – hálózati kártyával rendelkező gépünk esetén – eljutottunk az első kritikus pontig, amikor is kiderül, hogy sikerült-e jól beállítanunk paramétereit. Nálunk NE2000 kompatíbi-

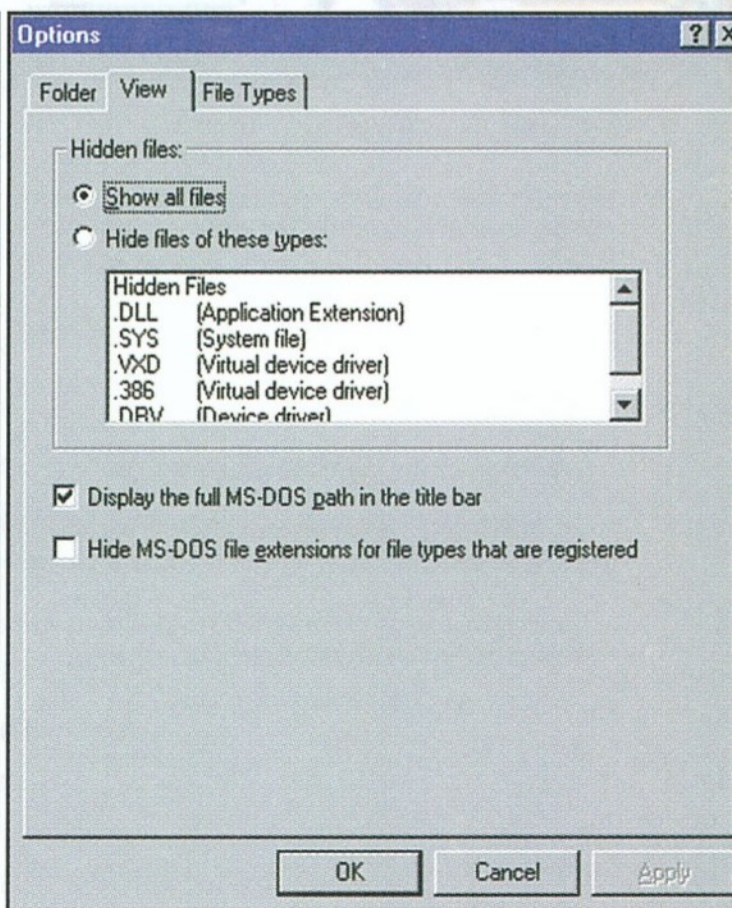
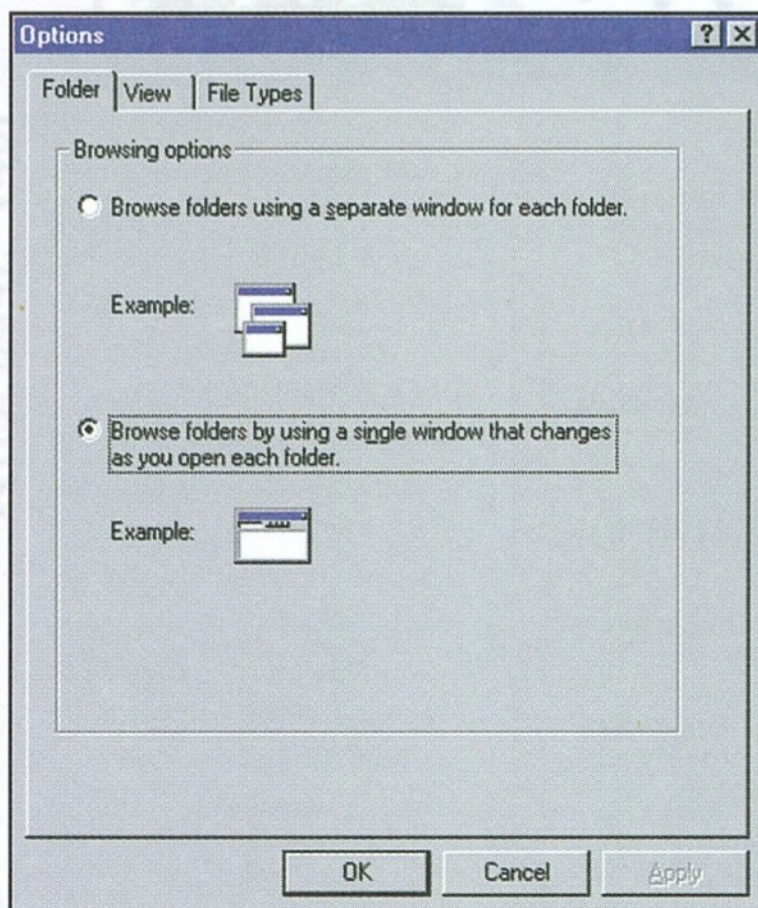
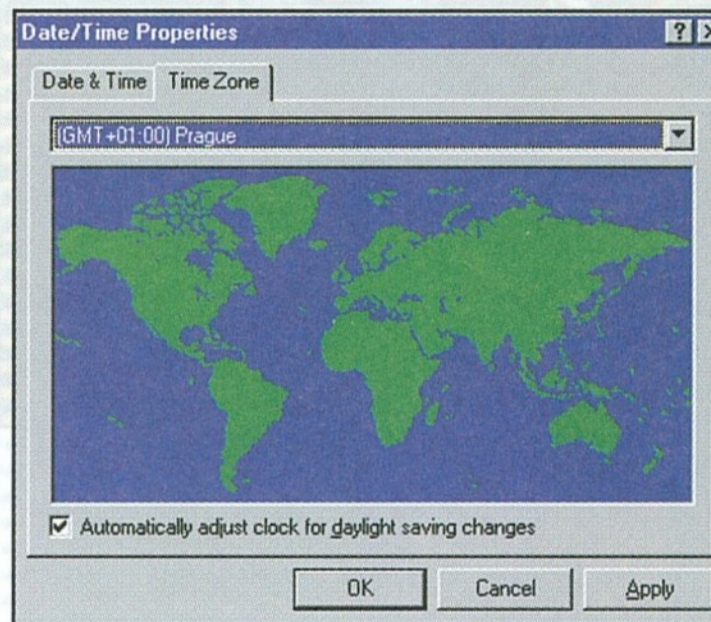
lis kártyák vannak, 11-es IRQ-n, hexa 280-as I/O címen. Na, ez az, amit a Win95 nem hogy nem képes észrevenni az AutoDetect során, de úgy kiakasztja, hogy hiába adjuk meg kézzel a megfelelő értékeket, a kártya egészen addig nem hajlandó elindulni, amíg hideg reset nem éri (értsd: nem elég, hogy a Win95 újraindítja magát a telepítés elkészültével, resetelni kell – a Reset gombbal! – a gépet!). Sejtethetik, hogy amíg erre rájöttünk, az összes hajunkat kiteptük, ugyanis a jelenség pusztán annyi volt, hogy a jól beállított paraméterek ellenére ugyanaz a kis hibaüzenet jelent meg, amelyből megtudhattuk, hogy valószínűleg nincs is hálózati kártyánk. Ezért érdemes még az első futás előtt „keményen” resetelni a gépet (tudom, jókor szólok), hogy minden kártya biztosan felébredjen az „autodetectből”.

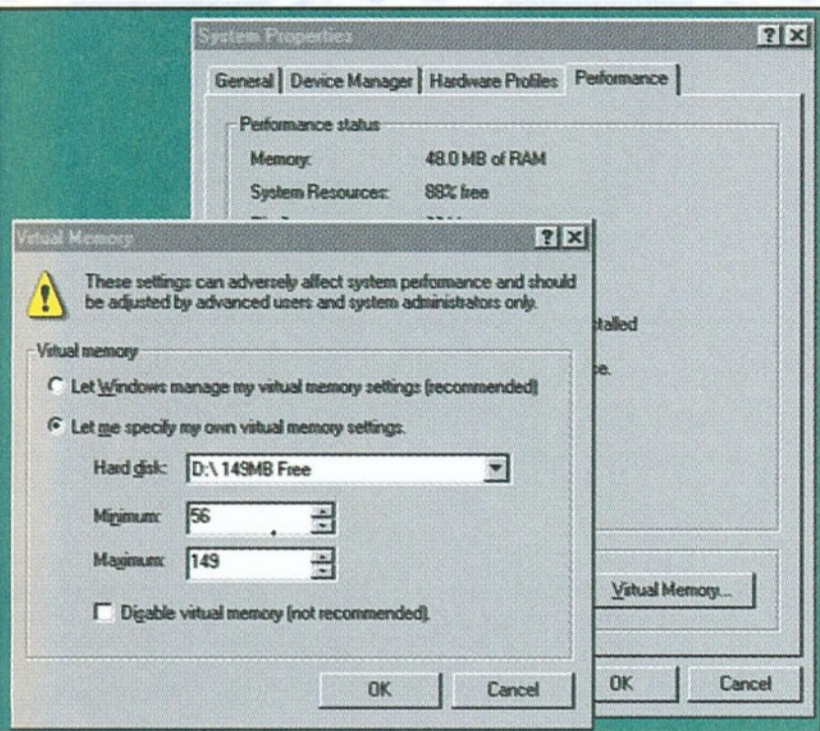
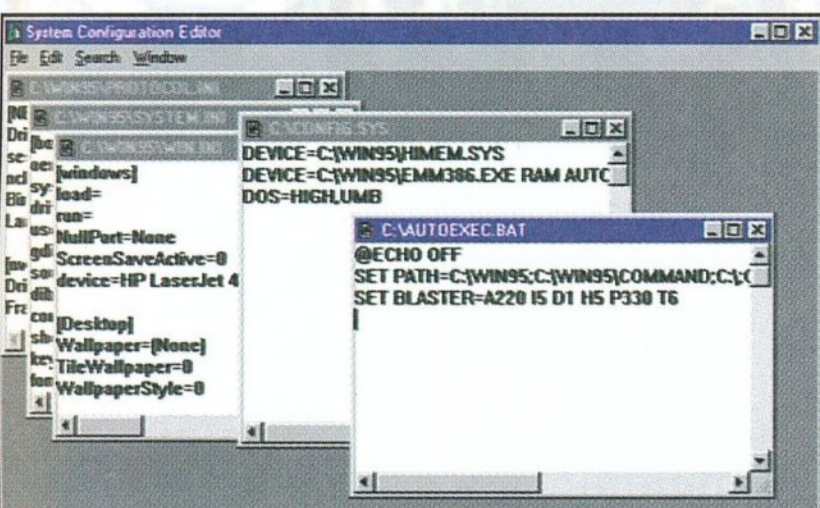
Szóval, hibaüzenet ide vagy oda, ha van hálózati kártyánk, először mindenképpen azonosítani kell magunkat. Ezzel elérkeztünk a következő megtárgyalandó ponthoz: biztonság. Remélem, mindenki tisztában van vele, hogy a világban levő telepített Win95-ök 80%-ban az azonosításra vonatkozó kérdést egy Esc megnyomásával (vagy a Cancelre kattintással) ki lehet kerülni. Hálózatos gépnél ez azzal a hátulütővel jár, hogy bár a gép megjelenik a hálón (ez már akkor megtörténik, amikor az azonosítási ablak megjelenik a képernyőn, tehát mások látják), ő viszont nem lát majd senkit. Ezért aztán sokan beütnek egy kamu nevet kamu jelszóval, a gép tapsikolva elfogadja (s legyárt rögtön néhány file-hegyet az új userhez), és a delikvens előtt megnyílik a hálózat is. Azért írtam csak 80%-ot, mert hajlandó vagyok feltételezni, hogy vannak, akik elolvasták valahol, hogy hosszas állítgatások után hogyan lehet megközelíteni az NT-féle „menj a francha, ha nem tudod a jelszót” biztonságot. Ha viszont amúgy sem lesz biztonságban a gépünk, kérdés, hogy kell-e egyáltalán jelszóval védeni. A párbeszédablak felkínálja, hogy ha nem írunk be jelszót, ezzel nem is zargat minket többet. A hálózatot

azonban nem lehet így megkerülni, de ebben majd segít nekünk a TweakUI. Szóval, az a javaslatom, hogy adjunk meg egy nevet, és üssünk egy Entert a jelszónál.

Ezután megint pihenés következik egészen addig, míg el nem jutunk az időzóna beállításig. Ezzel kapcsolatban mondom el, hogy a Paneuro verzióban nincs Budapest (mindenki eldöntheti, hogy a „+1”-es zónából kivel akar közösködni), másrészt nincs az a szép világos csík, ami mozogna a térkép felett (a jóisten tudja, miért vették ezt ki pont ebből a verzióból – szerintem csak hiba – Mr. Chaos). A nyomtató volna a következő, de ennek beállítását én későbbre szoktam halasztani. Mivel átállítottuk az időzónát, a gép újraindul, ezúttal már tudja a nevünket, látjuk az ikonokat, és megszabadulunk a „Welcome to Windows 95” ablaktól (sajnos, még nem örökre). Most jön tulajdonképpen az egész Win95 telepítés nehezebbik része: gatyába rázni a rendszert.

Kezdjük az ablakok beállításánál, amit érdemes a My Computerre kattintva, a megjelenő ablak legördülő View/Options menüjében megtenni. Mi szeretjük, ha





ugyanabban az ablakban jelennek meg az alkönyvtárak is (kivéve Sam. Joe-t, akinek a desktopját elárasztják a megjelenő ablakok és ikonok), és azt is jó tudni, hogy pontosan milyen file-ok vannak egy-egy alkönyvtárban, és bizony szeretjük látni a teljes MS DOS útvonalat, valamint a rejtett file-okat is. Ezek persze mind szabadon választottak...

Ugyanitt maradva, érdemes megnézni, hogy milyen bajok vannak éppen a rendszerrel (a My Computerre jobb gomb, Properties). Kicsi sárga, illetve piros felkiáltó jelek árulkodnak arról, hogy még nincs minden elboronálva. Említettem már a hálózati kártyát, de ugyanígy gond lehet az SCSI kártyákkal is (a paneuro Win95 – bár drivere van hozzá – nem ismeri fel automatikusan az Adaptec 2940-es SCSI kártyáját), és lehet valamilyen 16 bites bigyó is a Config.sys-ben, amitől csak 16 bites módban hajlandó elindulni, szóval lesz mit „finomhangolni”. Ezek mellett érdemes még egy pillantást vetni a Performance fülre, ahol a Virtual Memory gombbal hívható elő az az ablak, amelyben saját felügyeletünk alá vonhatjuk a swapfile-t. Mivel csináltunk neki külön partíciót, rögtön át is állíthatjuk, hogy ott legyen szíves megabyte-hegyeket elfoglalni (azaz megadjuk a kívánt drive-nevet). A méret tekintetében megoszlanak a vélemények, de az biztos, hogy a külön

partíció érdemes minimumot definiálni, s lehetőleg hagyni, hogy ő állítgassa el magának.

A rendszerfile-okból származó 16 bites problémát legegyszerűbben a Sysedit nevű programocskával intézhetjük el (Start menü, Run, Sysedit). Ez tulajdonképpen egy turbósított Notepad, amelybe előre betöltődnek a szövegalapú sys-ek, ini-k stb. Az általunk kikísérletezett teendő a következő: Config.Sys-ben megmarad a Himem.Sys, az Emm386.exe és a DOS=High,Umb bejegyzés, a többi mind törlődik. Az Autoexecben eddig sem volt sok minden, de most a Path-on kívül, szinte semmi más nem kell, talán még a “@Echo off” és a Set akármi= beállítások. Nyugodtan töröljük ki a Win95 által bepakolt magyar billentyűzet és 852-es codepage marhaságokat, ha csak nincsenek mazochista hajlamaink (ha ékezeteket akarok DOS-ban, érdemesebb a Multikey-t használni DOS Promptból). Következő hónapban a Control Panellel folytatjuk a rendszer ráncba szedését.

# MIXIM

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

## Mustek VDC-200 digitális kamera

640x480 pixel méretű, színes (24 bit) képek (egyszerre 20 db) rögzítésére alkalmas digitális kamera, vakuval és digitális képmegjelenítővel

**69.900**



## Mustek 6000P scanner

A4 kivitelű, egymenetes, soros portra csatlakoztatható, színes (30 bit) asztali scanner, maximum 600 dpi ránézeti és 4800 dpi átnézeti felbontással

**23.900**



## Mustek 12000P scanner

A4 kivitelű, egymenetes, színes (30 bit) asztali scanner, 1200 dpi ránézeti és 9600 dpi felbontás, soros port

**35.800**

## Mustek Paragon 1200 és 1200 Pro scanner

A4-nél nagyobb kivitelű, egymenetes, színes (30 bites, Pro: 36 bites) asztali scanner, 1200 dpi (Pro: 2400 dpi) átnézeti és 9.600 dpi átnézeti felbontással, SCSI kártyával (PC/Mac)

**53.900**



## Mustek VDC-100 digitális kamera

320x240 pixel méretű, színes (24 bit) képek (egyszerre 20 db) rögzítésére alkalmas digitális kamera

**37.800**

**109.800**

A Mixim kft a kiváló Mustek-termékek kizárólagos disztribútora Magyarországon. Szaküzleteinken kívül termékeink megvásárolhatók a Cora hipermarketben, a Media Markt üzletházban és a Compugroup bolthálózatában. További viszonteladók jelentkezését is várjuk!

# M VÍZÉLY VÍZÉLY

# CorelDRAW 8

Nekünk nyolc!

Nem hiszük, hogy komolyabb bemutatásra szorulna a termék. A vektoralapú illusztrációs programok között PC-s területen piacvezető pozíciót kivívó programcsomag a tavalyi év végén nyolcadszor született újra. Ezúttal azonban a hangsúly nem a szemképrázlató, új funkciókon, hanem a hatékonyságon, az egyszerű, gyors kezelhetőségen volt. **TRF** beszél kedvencéről.

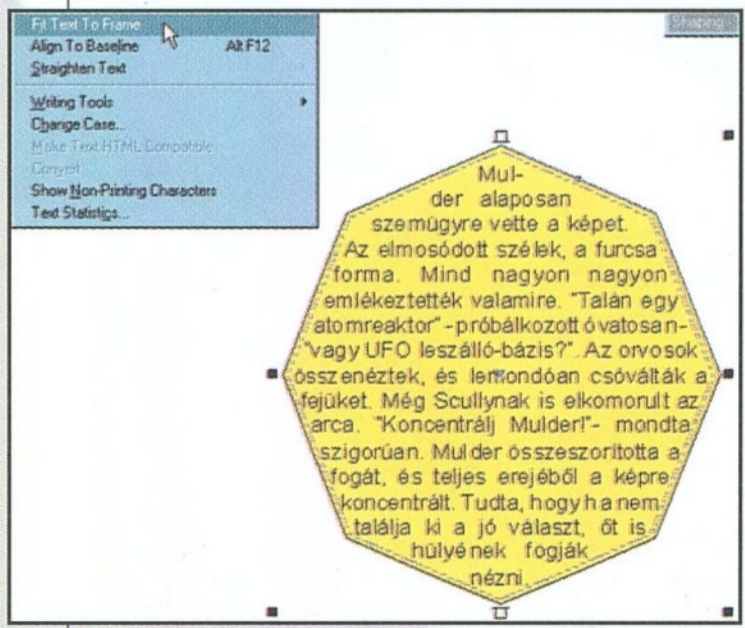
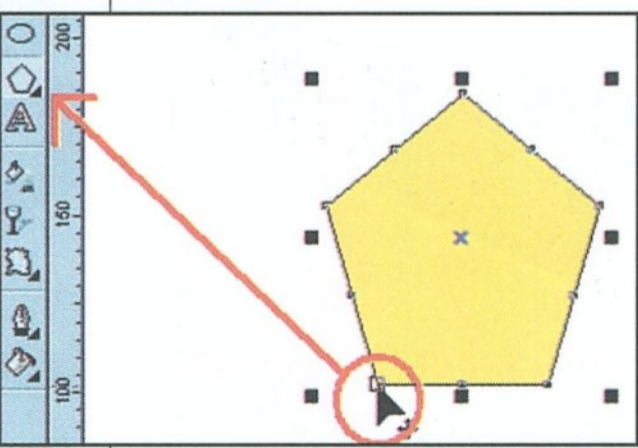
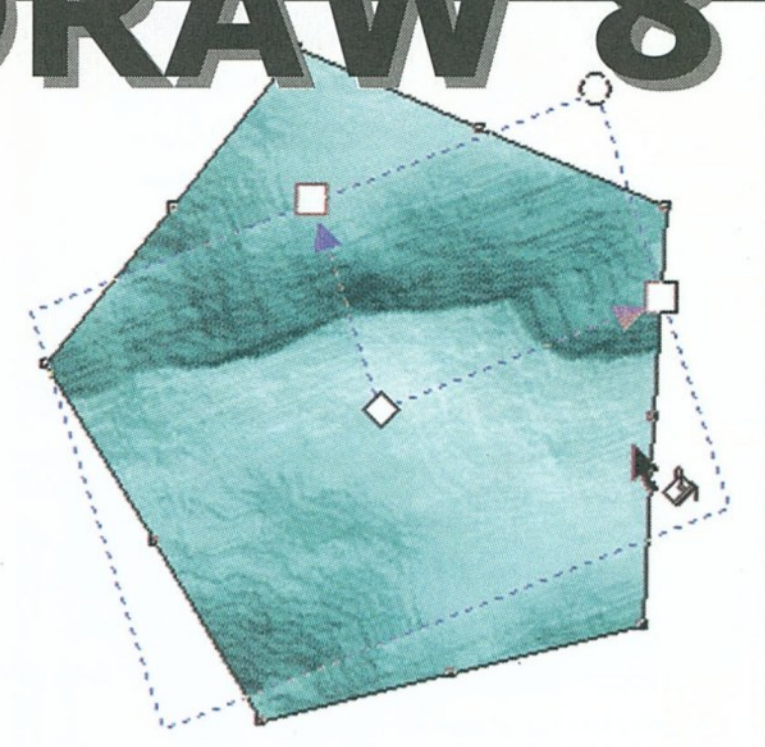
Ez lényegében azt jelenti, hogy azok a funkciók, amelyek már a korábbi verziókban is rendelkezésre álltak, most sokkal gyorsabban, egyszerűbben, kényelmesebben érhetők el és használhatók. Egyszerűsítették például az alapvető objektumműveleteket. Első ránézésre látható változás, hogy minden rajzelem középpontjában található egy „X”, amelynél fogva az egyszerűen mozgatható, nem kell többé a körvonal keresésével szenvedni. Az egérkurzor szinte önálló életet él, bármilyen jelre mozgatva megváltozik, mutatva, hogy éppen milyen műveletet végezhetünk vele. Tetszőleges rajzeszköz használatakor is képes például csomópont-szerkesztővé átalakulni egyszerűbb műveleteket (pl. mozgatást) lehetővé téve! A pontosabb pozícionálást segíti három különböző megjelenítési mód – körvonal, teljes kifestés (ere-

deti színnel), illetve inverz (a fedett elemek inverzbe fordítása) – amelyek között a Tab-bal válthatunk. Többé nem gond a takart objektumok kiválasztása, az Alt-ot nyomva tartva könnyen kijelölhetők, legyenek akár több réteggel lejjebb. Gyakran használt művelet az igazítás, amelyhez ezentúl nincs szükség az Align használatára, a régen csak a párbeszédablakban működő billentyűk (C, E, T, B, L, R) most közvetlenül használhatók! A továbbfejlesztett duplikálás megjegyzi, hogy az első másolatot milyen irányban és távolságba mozgattuk, és ezt felhasználva hozza létre a későbbieket. A megfelelő kitöltő szín kiválasztásában segít a színkeverés: a Ctrl nyomva tartása mellett kattintgatva a palettán a korábbi kitöltő színhez lehet újabbakat keverni (10%-onként). Szintén ehhez kapcsolódik a másik újdonság: ha a paletta egyik színére kattintunk, és rövid ideig nyomva tartjuk az egér gombját, felbukkan egy kis ablak 49 különböző árnyalattal.

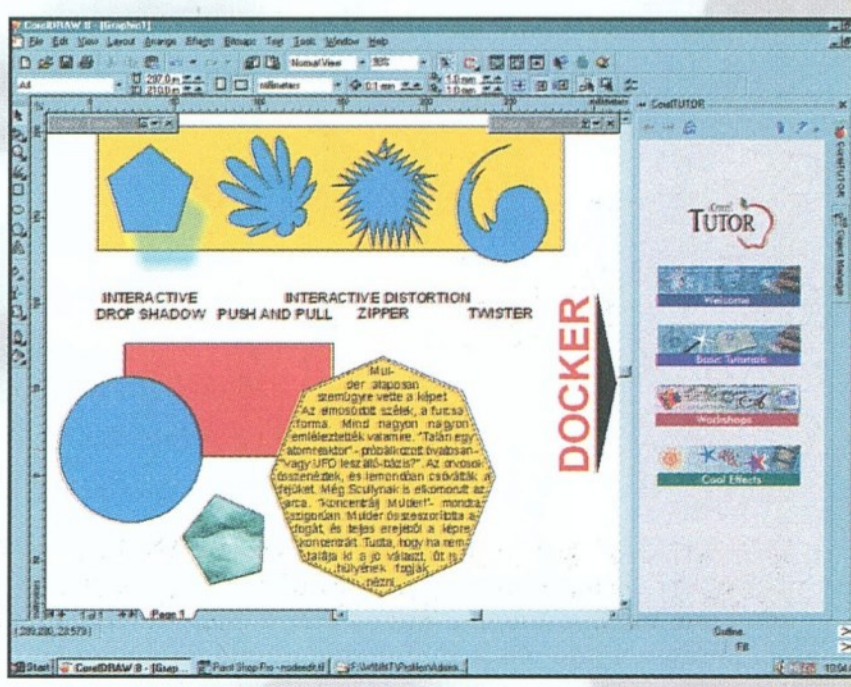
Nem hagyták érintetlenül a fontkezelést sem. A méretet például a Ctrl és numerikus billentyűzet nyiláival lehet villámgyorsan változtatni. A karakterlista visszatéréskor ugyanazon az utoljára kiválasztott fonton áll, és nem ugrik vissza az elsőre, mint régen. Érdekesség, hogy amennyiben gépelés közben szünetet hagyunk, a program megjeleníti a szokásos alakító jeleket, azaz elmozgathatjuk, átméretezhetjük az éppen keletkező szövegobjektumot, de egy billentyű lenyomásával bármikor folytathatjuk gépelést. Nagy segítség lehet bonyolultabb rajzok esetén, hogy a munka során használt képernyőállapotok, nagyítások, kicsinyítések elmenthetők, és később egy gombnyomással előhívhatók. Mostantól a segédvonalak is rajzelemként működnek: ki lehet őket jelölni, akár többet is, és egyszerre mozgatni őket! Ahhoz viszont hozzá kell majd szoknunk, hogy nem a vonalzóra való kihúzással, hanem a Del gombbal kell törölni őket. Érdeemes hozzászokni a Drag-and-Drop és a

vábbival kísérletezhetünk). Az Interactive Distortion három torzító eszköz közös neve, amelyekkel különböző módon lehet a felismerhetetlenségig megváltoztatni a rajzelemeket. Mostantól két közismert szerkesztő funkciónak, az Extrude-nak és az Envelope-nak is van interaktív párja. A Free Transform a geometriát hozza el a CorelDRAW-ba: segítségével középpontos forgatás, tengelyes tükrözés, átméretezés és torzítás oldható meg pillanatok alatt.

A listát hosszan lehetne folytatni, akár oldalakon át, hiszen szó sem esett az új szövegtördelő funkciókról, a kibővített Internet-támogatásról, a tekericsmenüket felváltó „dockerekről” (munkaterület oldalához tapadó ablakok), a Microsoft programokban már megismert „lapos” kezelőfelületről, amelynek minden porcikája megváltoztatható (pár gombnyomás, és az Adobe Illustrator néz vissza ránk), a precízebb rácsbeállítasokról (négyzetháló megjelenés), a tetszőleges görbén vágó kés eszközről, a kényelmesebb file-kezelésről, a Save után is működő Undo-ról, a beépített Color Manager-ról, az Intellimouse támogatásról... Mondom, oldalakon keresztül lehetne folytatni. És akkor még csak a Draw-ról beszéltünk, pedig legalább ennyi, ha nem több újítás, újdonság került a Photo-Paintbe is! Arról talán majd máskor. **PC=X**

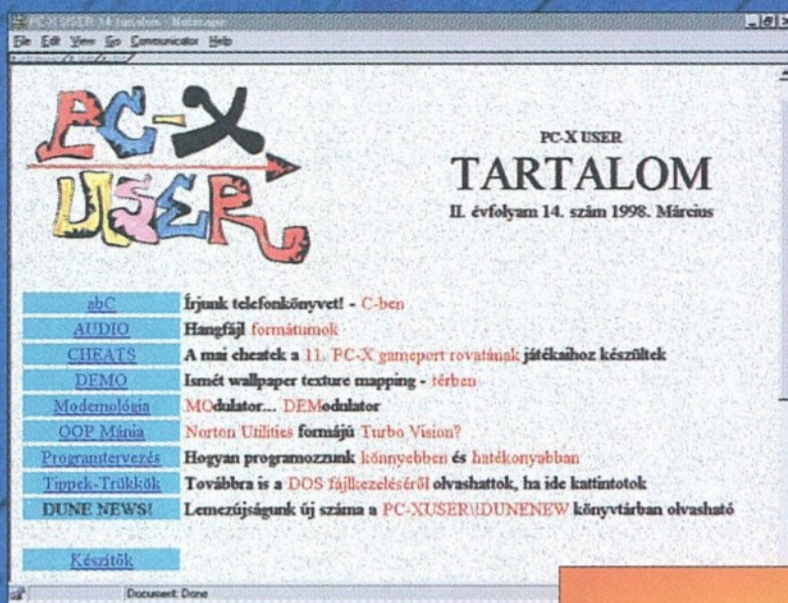


jobb egér használatához is, mert szinte minden „dobálhatóvá” vált. A másik kulcsfontosságú fogalom az interaktivitás, az interaktív eszközök. Segítségükkel bonyolult dolgok könnyedén és kényelmesen oldhatók meg pusztán az egér használatával. Az előző verzióban megismertekhez számos új társul a 8-asban. A Drop Shadow segítségével árnyékot generálhatunk bármelyik képbjektumhoz az általunk megadott irányban, távolságban és színárnyalatban (az alapulajdonságok mellett még számtalan to-



# A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ PC-X USER E HAVI TÉMÁI:

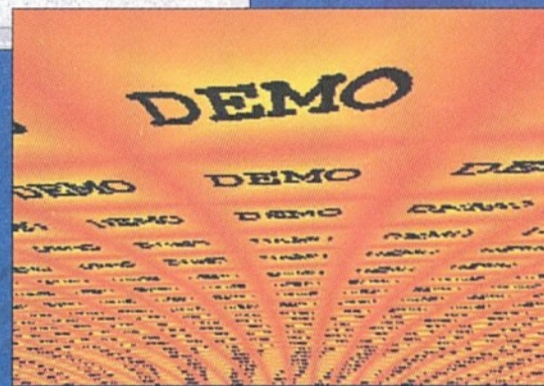
- abc** Írjunk **telefonkönyvet** C-ben! Első alap, rutinok elkészítése!
- AUDIO** **Hangfájl** formátumok, most a WAV-ról olvashattok bővebben.
- CHEATS** A mai cheat-ek a 11. PC-X GamePort rovatának játékaikhoz készültek
- DEMO** Ismét wallpaper texture mapping – **térben**
- Modemológia** **MO**dulator... **DE**Modulator rovatunk a kommunikáció alapjait taglalja
- OOP Mánia** Norton Utilities formájú Turbo Vision, avagy egy **grafikus kinézetű TV**
- Programtervezés** A léptetéses ciklus (**for**), Pascal ill. C++ belső szépségei
- Tippek-Trükkök** A DOS file-kezelésének mélységei, példa: a **főkönyvtár kilistázása DOS nélkül**



A PC-X User 14-et HTML formában a CD:\PC-XUSER\könyvtárban találsz, ahol természetesen az **index.htm** tartalmazza a folapot. Az oldalakat 800x600-ra és 64K színre optimalizáltuk.

Várjuk véleményeiteket, ötleteiteket e-mail címünkre: [PC-XUSER@IDG.HU](mailto:PC-XUSER@IDG.HU).

R4s, a PC-X User Szerkesztője



**Spieler computer** **TATUNG**  
THE WORLD OF DIFFERENCE

17" Monitor, amely egy gombnyomással teletextes Televízióvá alakítható!

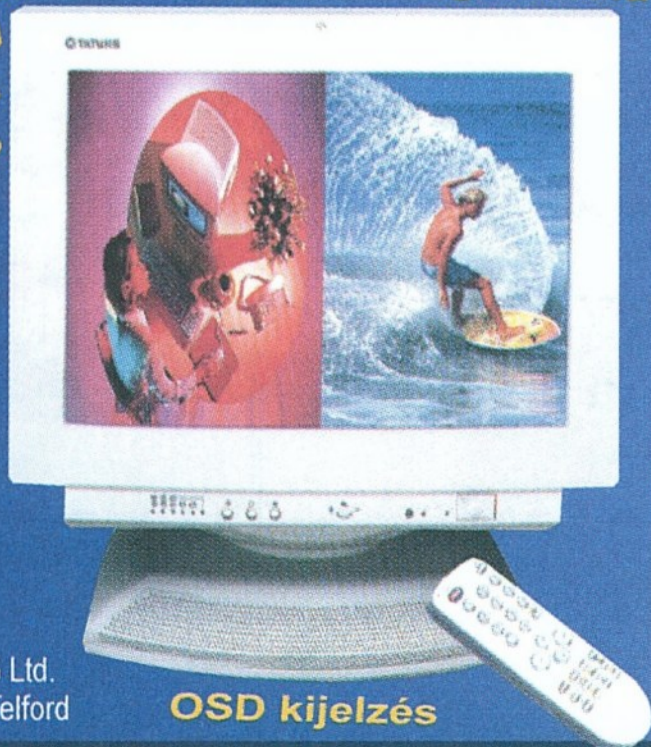
Lapos képcső !!

3 év garancia

Win95 Plug 'n Play

Alacsony sugárzás

2x3W beépített hangszóró  
Infra távirányító  
Teletext



OSD kijelzés

Gyártja: TATUNG Ltd.  
United Kingdom, Telford

1083. Budapest, Illés utca 40.  
Tel.: 334-3715, 210-9106 Fax: 210-9108  
E-mail: spl@mail.mata.vu

Computeres Grafika és Animáció 97/98  
**CEGA**  
Interaktív multimedial magazin 1245n

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



CD-melléklettel

Ennek a hónapnak a termése sem volt kevésbé megdöbbentő, mint bármely eddigé. Érkezett mindenféle levél, s épp csak a Macarénáról nem esett benne szó. Pedig ha meggondoljuk, mi lenne, ha ez az Aréna nem egy PC-s, hanem Mac-es újságban lenne, és így nevezhetnénk Mac-Arénának, s dőlnének a hölgnévvel ellátott levelek. Nos, azért nem kell elszontyolodni, jöjjön, aminek jönnie kell. Hölgyeim és uraim: **Newlocal!**

### Boldog Új Évet!

Tisztelt Szerkesztőség!

Legyetek szívesek megírni nekem az Ion Storm és / vagy John Romero (postai) címét!

Köszönettel: B.Csaba, Dunaújváros.

Boldog Új Évet!

Hát, nem nagyon hiszem, hogy tudok szolgálni a fent említett egyén bármilyen paraméterével, lévén szinte nem is létezik, csak a számítógép teremtette világban, akárcsak Bill Gates. Talán azért is van ez így, nehogy megtörténhessen olyan dolog, ami február elején Billel - nevezetesen, hogy fejbe dobták három tortával. Bár néhány évvel ezelőtt volt egy eset egy bizonyos Isaura nevű hölgygel kapcsolatban, elkérték a Magyar Televíziótól a címét, és ha emlékeim nem csalnak, akkor pénzt is gyűjtöttek neki a felszabadításához. Akkor jól sült el a dolog, bár kissé abszurd eset volt. Éppen ezért, ha mégis valami jót szeretnél cselekedni, mondjuk megvan a Quake 4 kódja a fejedben, csak időd bepötyögni a gépbe, álljon itt a cég hivatalos címe: Ion Storm, Inc. 2828 Routh St., Suite 600, Dallas TX, 75201. E-mail: postmaster@ionstorm.com.

Talán még most is megy a moziban egy film, melynek címe, és a következő levél rövid jellemzése megegyezik:

### A Rajongó

Kedves PC-X magazin!

Én F. Attila, 11 éves tatabányai gyerek vagyok. Azért írom ezt a levelet, mert szeretném tudni, hogy az OLVA-SOK-ba hogy lehet küldeni programot. Most 386-osom van, de nemsokára kapok új

gépet. A PCX-et sajnos csak 13. Számától veszem, de amint az újságosnál először megláttam rögtön megvettem.

Én nagyon szeretném, ha levelezhetnék, egyrészt, mert izgalmasnak tartom a levelezést, másrészt mert a kedvencem a PCX.

Szeretném, ha sokat írnátok nekem.

Rajongótok: Attila

Attila! Örülök, hogy ennyire tetszik az újságunk. Az Olva-Sok rovatba bármilyen értékelhető alkotással be lehet kerülni, csak annyit kell tenned (remélem mindenki figyelt!), hogy maximum 1, azaz egy floppy lemezen beküldöd a címünkre, amit az újság impresszumában és mondjuk az Internetes oldalunkon is megtalálsz (1537 Budapest, Pf. 386). Remélem az új géped hamarosan megkapod, és tudsz sok minden jót és szépet készíteni vele, mert egy 386-os manapság már tényleg csak szövegszerkesztésre, vagy már arra sem használatos. A levelezéssel kapcsolatban csak annyit mondanék, lévén én kapom az olvasói le-

### ÍRÓ-OLVASÓ TALÁLKOZÓ!

Megtartottuk első - lehet, hogy utolsó? - író-olvasó találkozónkat. Gyerekek, nem értem... Nap mint nap legalább húszan telefonáltak a különböző ügyes-bajos kérdéseikkel, néha tényleg alig lehet napközben dolgozni, annyi a telefoncsörgés. Kigondoltuk, hogy ha ennyire aktív vagytok, akkor bizonyára örülnétek, ha személyesen is eldumálhatnánk egy kóla mellett a klubban, ahol még játszhattunk is volna hálóban egy jót. Nem ez történt, nem voltatok kíváncsiak ránk, alig ketten-hárman ugrottatok be. Teszünk még egy kísérletet, de tényleg, legyetek már interaktívabbak! Lesz itt például egy Battlezone hétféje, amikor is ingyen lehet játszani a még meg sem jelent játékkal, lesz egy halom nyeremény, szóval jó buli lesz - higgyétek el, leszünk elegenden, de talán ha eljössz te is egy ilyen rendezvényre, meglátod, hogy nem harapunk!

veket kézhez, lehet próbálkozni, de nem ígérem, hogy minden levélre válaszolok, legfőképpen azt nem, hogy sokat. Apropos, mennyi neked a sok? Mert ha fél gépelt oldal sok, akkor minden rendben.

### Ötlet

Hello Newlocal!

Szóval a CD nagyon állat. Sőt szuper. Más cégek cédéje \*\* (innen kivágtam a sértő dolgokat - Newlocal) egy nagy rakás szjír

### A hónap levele

Már százszor megfogadtam, hogy nem fogok ilyesmi miatt puffogni, hanem egyszerűen ignorálok, de most mégsem bírom megállni, hogy szóvá tegyem. Egyesek minden elképzelhető PC-X-es játékra, vérmérséklettől függően, 2-5 megfejtést küldenek. Két variációban teszik ezt:

Első: ugyanazon néven, ugyanolyan levelezőlapon, ugyanakkor feladja ugyanazokat a megfejtéseket.

Második: ugyanarról a címről, ugyanazzal a kézírással, ugyanolyan levelezőlapon feladja ugyanazt a megfejtést az egész család nevében.

Oké, mindenki nyerni akar, de logikus, hogy nem kapunk több százezer megfejtést, tehát kibukik, ha valaki cheat-el. A PC-X különböző játékaik nem lottó sémára épülnek, ahol mindenki annyi szelvényt vásárol, amennyit akar, vagy pénztárcája elbír. Mi azt szeretnénk, ha a PC-X olvasói játszhatnának egy kicsit, ezért nem élünk azzal a lehetőséggel, hogy az újság levágott sarkát, vagy a lapban elhelyezett szelvényeket kérünk, hogy beküldjétek a megfejtések mellé. Ezért cserébe elvárjuk, hogy ti is fair módon játszatok velünk. Szerencsére a többségre nem az unfair play a jellemző. Az ő megnyugtatójukra el kell, hogy mondjam, hogy a fentebb leírt módon

játszó tisztelt hölgyeket és urakat diszkvalifikálni szoktuk úgy, hogy egy megfejtést teszünk a többi közé, a többivel pedig kukamanót etetünk. Kedvükért gondolkodunk egy Unfair play díj alapításán, amit minden hónapban kökeményen kiosztanánk. Díjnak az illető leveleiről leáztatott bélyegeket szántuk. (A mellékelten bemutatott levélből még van pár, de nem akartunk többet ide rakni.)



2 példát amelyet az Activision fejlesztett ki  
1. DARK REIGN  
2. INTERSTATE FG

3 LOG-ITECH TERMÉK  
1. DECCA DELUXE  
2. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35+CPD  
3. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35  
4. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35+CORELO  
5. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35+CORELO

2 példát amelyet az Activision fejlesztett ki  
1. DARK REIGN  
2. INTERSTATE FG

3 LOG-ITECH ÁLTALI TERMÉK  
1. DECCA DELUXE  
2. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35+CPD  
3. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35  
4. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35+CORELO  
5. SCANNAN PAGESCAN COLOR W35+CORELO

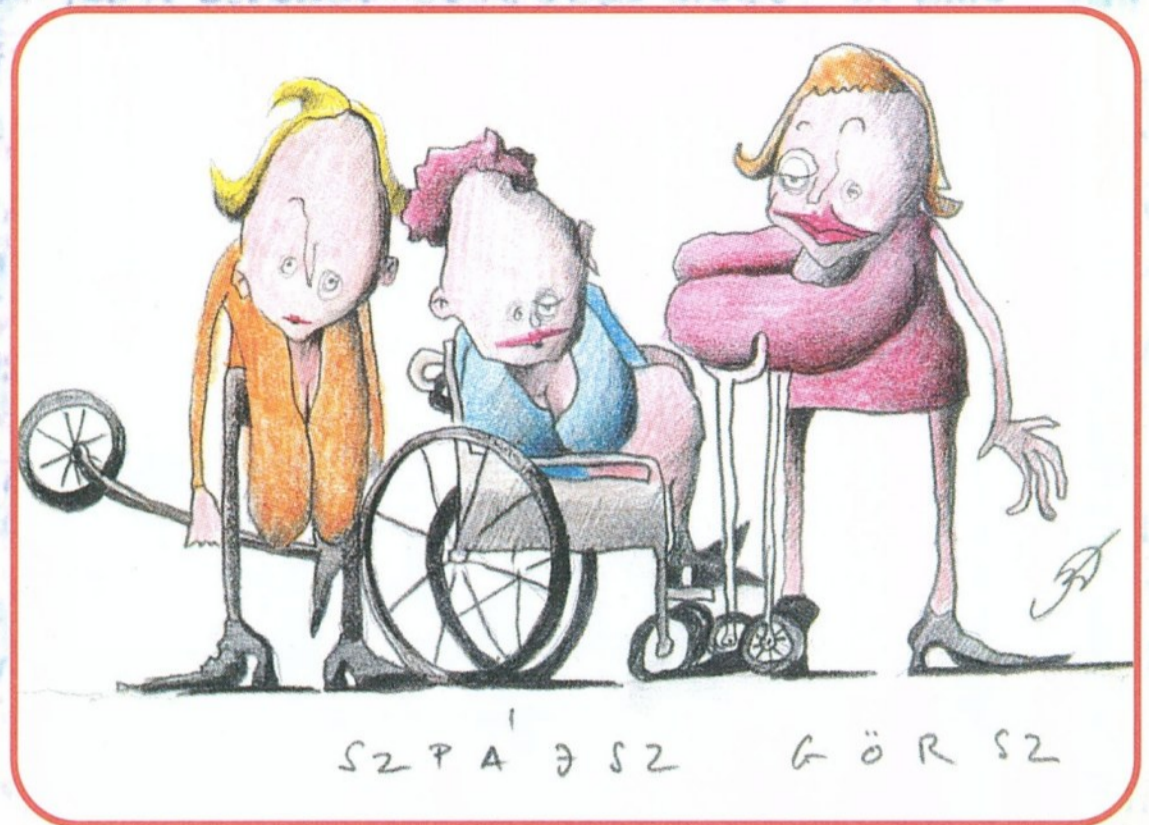


(Már bocsánat). Olyan hülyeségeket raknak arra a szerencsétlen korongra, hogy az, már fáj. Szóval, szerintem, a cd a legjobb Magyarországon. Az újságban nagy fejlődést vettem észre mind frissesség, mind küllem szempontjából. Egyébként azért ragadtam billentyűzetet, hogy megkérdezzem, hogyan lehet veletek Hálóban játszani. Már egy 4 hete meg van a net, és nagyon szeretnék magyarokkal is játszani. Szerintem, lehetne a neten is valami clubféleség, hogy akinek van hálója, az otthon is tudjon szórakozni kedvenc lapjának íróival, ne csak a pcx clubban. Szóval, ha szerinted, van fantázia az elképzelésemben, rakj be a rovatba (mert másokat is érdekelhet), ha nincs, létszi küldj egy e-mailt a címemre. Egyébként szörfösöktől is várok leveleket, akik szeretnék a telefonszámát növelni egy jó kis szórakozás miatt.

V.András, Debrecen, E-mail címem: andris@satrax.hu

Utóirat: amint megkaptad a levelet, kérlek, írd nekem. Előre is köszi.

Megköszönöm, hogy ennyire tetszik a lapunk és CD melléklete, bár nem illik kategorikusan kijelenteni valamiről, ami neked nem tetszik, legalábbis nem levrov-esélyes levélben ez egyszer kivételt tettem. Küllem és frissesség, hmm. Ez nagyon reklámszöveg, de nem hangzik rosszul. Igyekszünk szebbek és jobbak lenni, mint eddig, mint mindig. Asszem a frissességben meg pláne nagyot léptünk előre. A hálózatos játék nem rossz ötlet. A megvalósítása is lehetséges, szerintem akadnak az íróink közül, aki szívesen nyom le egy Quake II partit, vagy Diablo küldetést. Én leginkább Zongnál próbálkoznék: e-mail címe az impresszumban. Esetleg egy QII-re én is kapható vagyok. Egyébként, ha tudod mi az az ICQ, akkor ott is lehet találni rengeteg hálózatos játékos, akik szívesen állnak ki ellened. Nem is kell ennyire messze menni. Az IRC egy eléggé ismert dolog a neten. A PC-X CD-ken is található egyszer-egyszer IRC szoftver. Felinstallálod, mondjuk az IRC.BME.HU szerver címet megadva, majd a "/join #magyar" utasítást kiadva bekapcsolódsz az Internetes világba, ahol mindenki magyarul beszél, és néhányuk biztos kapható egy játékra (de vigyázz az IRC-n, mert az iratlan szabályok szigorúak). Arról nem is beszélek, hogy a címedre mostantól bárki írhat.



### Sokkal jobb

(nagy méretű betűk, akkorák, hogy 8 sor fér el egy A4-oldalra)

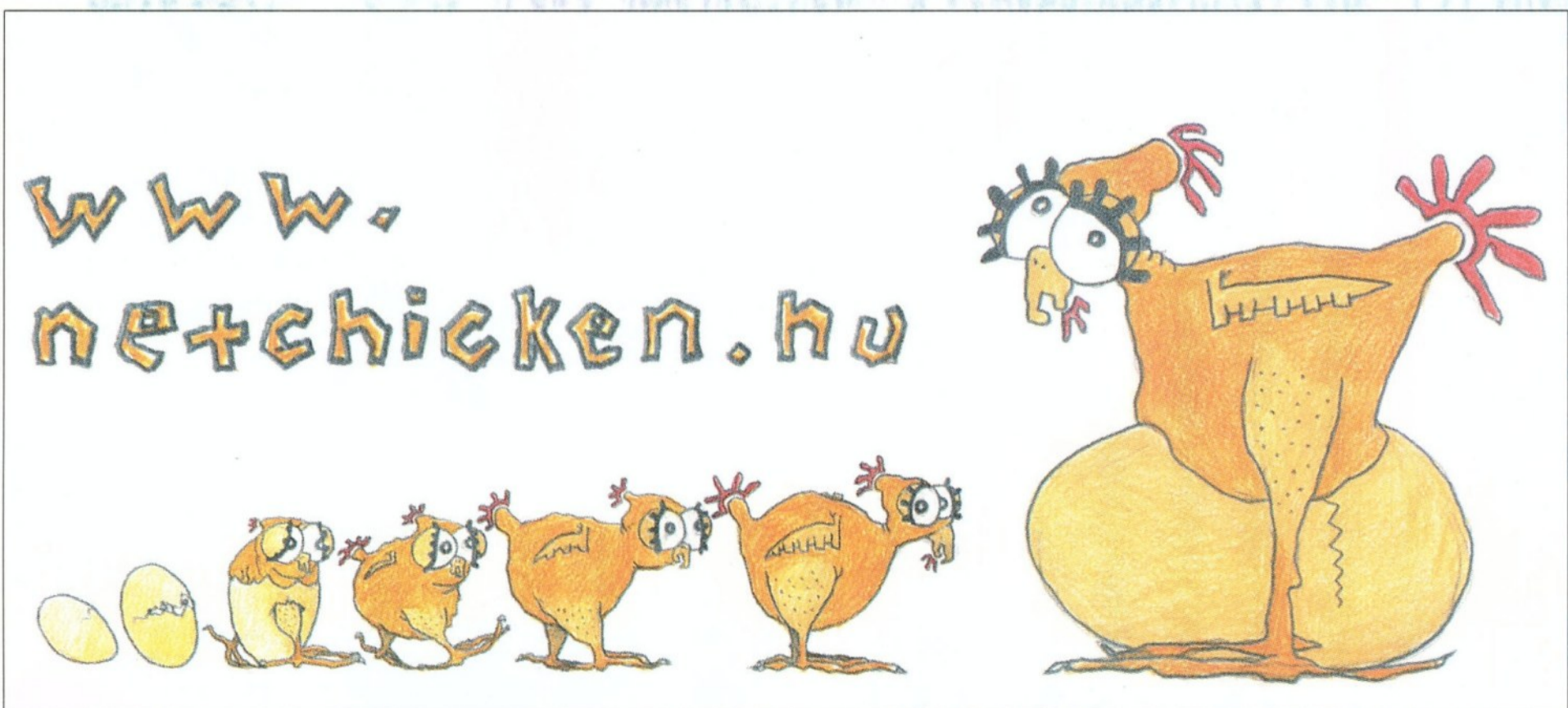
Igen, jobb (olvasd végig). Sokkal. Sokkal jobb. Igen, sokkal jobb. Igen, jobb. Sokkal. Sokkal, igen jobb. Jobb, igen, sokkal. Sokkal igen, jobb. (jéé, ezt már írtam) Éljen LIBL! (újoldal) De ettől még nem igaz, miszerint: 1. Minden vád ellen lehet védekezni, csak az önvád ellen nem. 2.(-) (ezt már nem írom le, mert mindenki tudja, hogy a néhány számmal ezelőtt említett, idetévedt rejtvénymegfejtések azok – Newlocal) Éljen LIBL! (L.Balázs, Veszprém, (az etévelyedet olvasó) U! egyébként a postaköltsége a PC-X aktáknak, amiről beszéltem. Most már tudom, 99 Ft. – vagy nem tudok számolni??? Egykis dicséret: az Aréna a legjobb rovat az egész újságban! (és ez megér neked havi pár-száz forintot? – Newlocal) Mit jelent a levélbomba?

Nesze, itt a csócsálni, kérődzni való! Éljen LIBL!

No igen, ez a levél már annyira súlyos, mint egy anyahajó. Szerintem nem is gyógyítható. Fogalmam sincs, miről beszélsz, de nagyon lelkes!

Mivel már fél lábbal a CD-n vagyunk, azt javasolnám, hogy ne is olvass tovább (nincs is mit) a lap aljánál, hanem helyezd az aktuális CD-t a meghajtóba, és klikk a HTML oldalakra. Amíg ezt megteszed (s ne halaszd holnapra), addig a rövid ideig elbúcsúzom. Viszlát a CD Arénában.

Vlagyimir Newlocal LevRov



# VIRTUAL WORLD CD-ROM

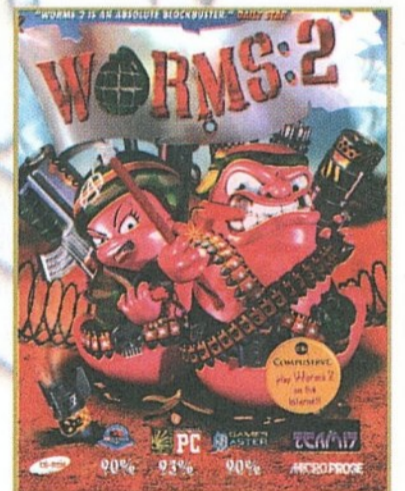
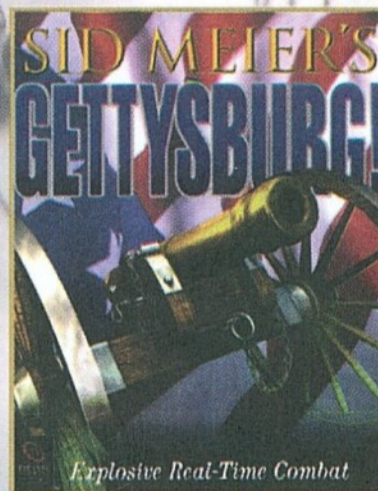
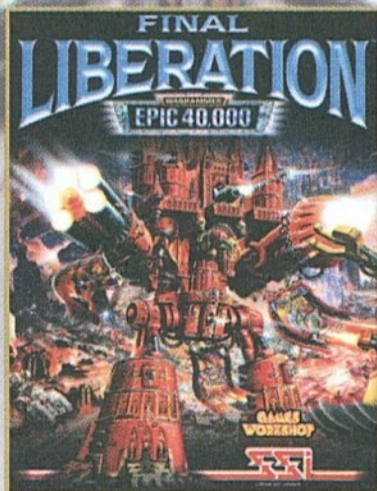
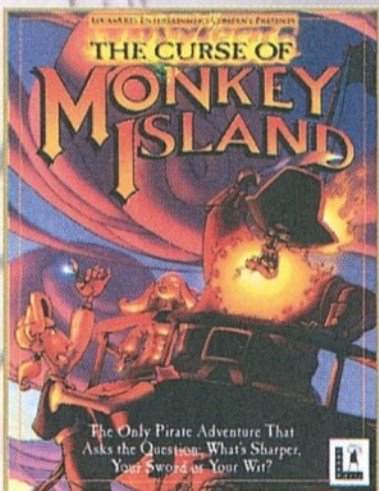
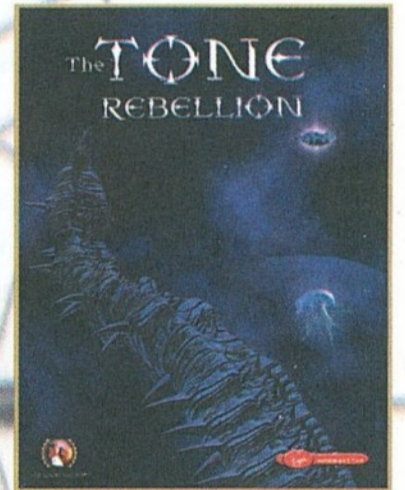
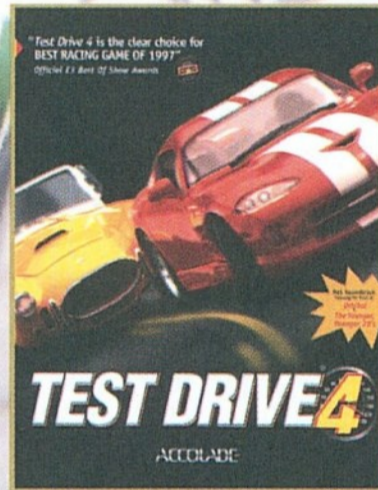
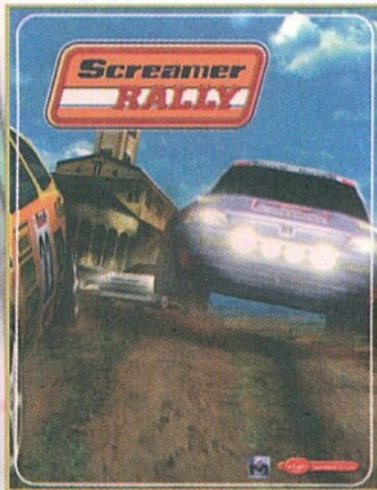
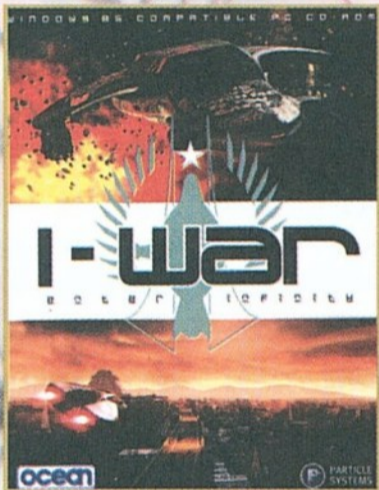
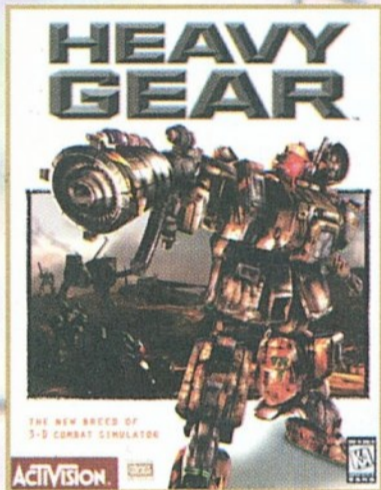
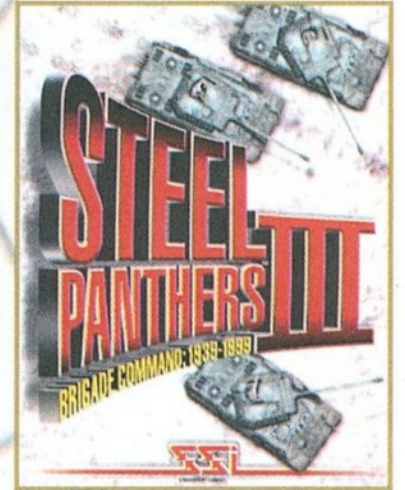
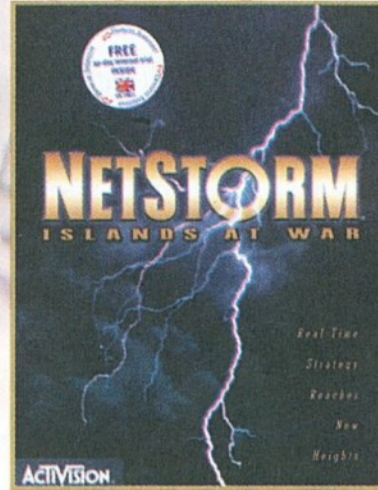
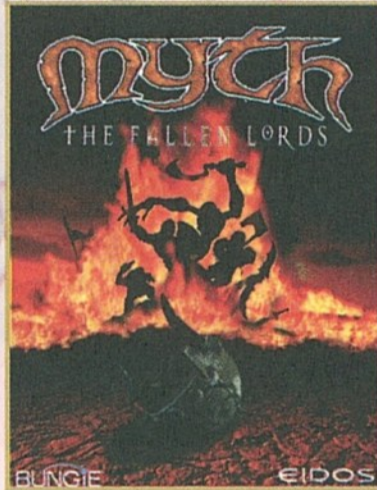
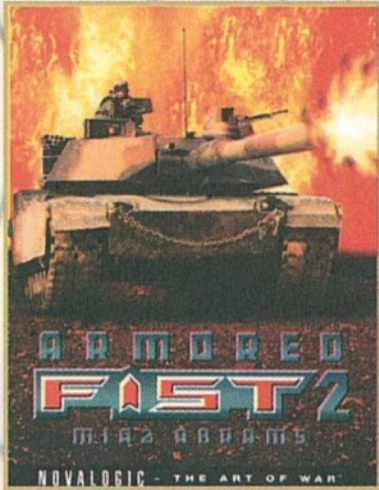
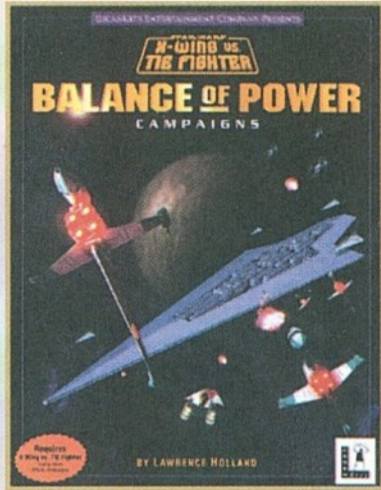
## ISMÉT ÓRIÁSI AKCIÓ!

TALÁN MÁR MEGSZOKHATTÁTK, HOGY SZINTE MINDEN HÓNAPBAN VALAMILYEN KÜLÖNLEGES AKCIÓVAL KEDVESKEDÜNK VÁSÁRLÓINKNAK. ÍGY LESZ EZ MOST IS, VAGYIS MÁRCIUS 1. ÉS 31. KÖZÖTT MINDENKI AZ

# EGYET FIZET, KETTŐT KAP!!

AKCIÓ RÉSZESE LEHET.

TEHÁT, HA VALAKI MÁRCIUSBAN AZ ALÁBBI CD-ROM-OKBÓL VÁSÁROL,

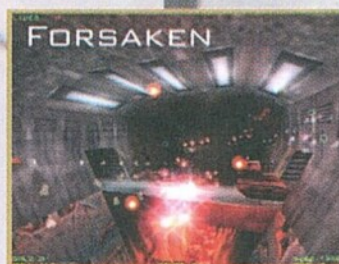


...AKKOR A KÖVETKEZŐ AJÁNDÉK PROGRAMOKBÓL VÁLOGATHAT: EARTHSIEGE 2, SCREAMER, Z, SHADOW OVER RIVA, PANZER GENERAL, HIND, BROKEN SWORD, TOONSTRUCK, KINGS QUEST VII, ORION BURGER, VIRTUA FIGHTER, STAR GENERAL, WARWIND, BERMUDA SYNDROME, AIR POWER, TILT!, KNIGHT'S CHASE, CHAOS CONTROL, APACHE LONGBOW, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, SOLAR CRUSADE, ACTION SOCCER, AGE OF RIFLES, A4 NETWORKS.

**NE HAGYD KI EZT A REMEK LEHETŐSÉGET!**

...ÉS NEMSOKÁRA BOLTJAINKBAN:

ALFA CD  
1148 BP, ŐRS VEZÉR  
TÉR 23. ŪZLET  
TEL: 06-20 724-717



ŪJLAKI ŪZLETHÁZ I.E.M.  
1036 BUDAPEST,  
BÉCSI ŪT 34-36.  
TEL: 250-5200/122

ÁTRIUM MOZI 1024 BP,  
MARGIT KRT. 55.  
TEL: 316-0186

ŪJPESTI ÁRUHÁZ 1041  
BP, ISTVÁN U. 10.  
TEL: 169-5155/61

A MEGJELENÉSEKRŐL ÉRDEKLŐDJ AZ ŪZLETEKBEN, VAGY A [WWW.VIRTUAL.HU](http://WWW.VIRTUAL.HU)-N.

KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT, RÉSZLETES TÁJÉKOZTATÓNKAT TELEFONON, LEVÉLBN, VAGY SZEMÉLYESEN.

# FIGHTING FORCE™

Elég erősnek érzed magad?...



EIDOS  
INTERACTIVE

1998-AS ÉV PLATFORMJÁTÉKA

KELEMEZ SZÓRAKOZÁS  
KISIKNER ÉS NAGYOKNAK!  
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!

# GROOC

LEGEND OF THE GOBBOS



MAGYARORSZÁGON KIZÁRÓLAGOSAN  
FORGALMAZZA  
AZ ECOBIT MULTIMÉDIA KFT.  
INFO: 06-1-351-3078  
WWW.ECOBIT.HU

**ECOBIT**®



ELECTRONIC ARTS™