

**MAGYAR**

**SC**

**X**

# STARCRRAFT

VÉGRE ELKÉSZÜLT!

## DIABLO II

HOGY ÁLL A FEJLESZTÉS?

## M.A.X. 2

HAMAROSAN TE IS JÁTSZHATOD!

1998. ÁPRILIS 795 FT



IDG  
INTERNATIONAL DISTRIBUTION

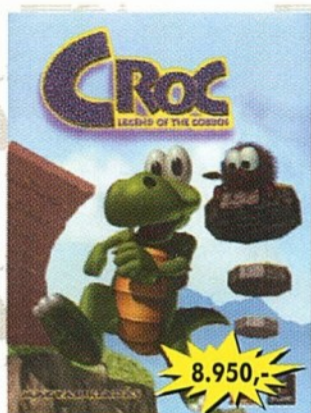
# Elképesztő



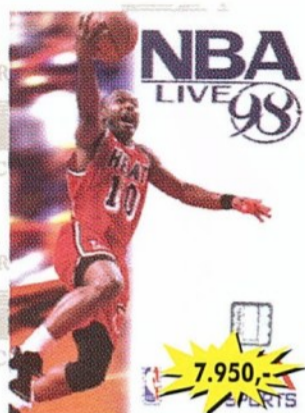
# húsvéti akciók!

## ELECTRONIC ARTS™

### Csak nálunk a legjobb, legizgalmasabb EA játékokra!



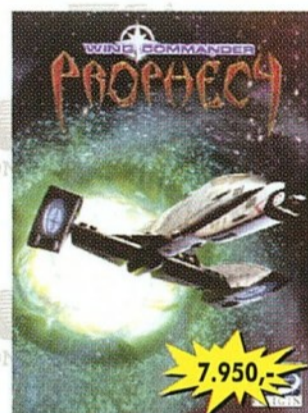
**CROC**  
Élvezetes platformjáték a kis krokodillal



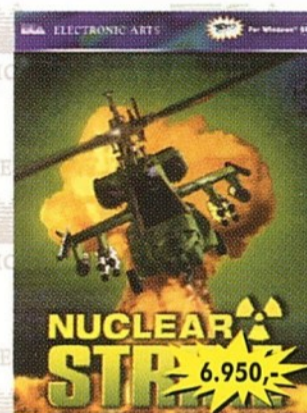
**NBA LIVE 98**  
A legélethűbb és szebb kosárlabda játék



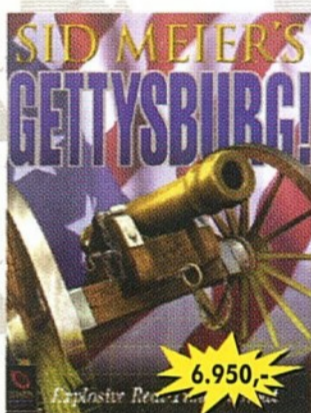
**NEED FOR SPEED 2 SE**  
Autóverseny a világ legfantasztikusabb kocsijaival



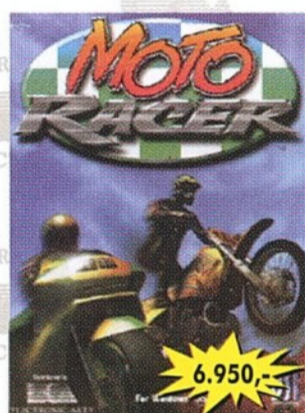
**WING COMMANDER 5**  
A legszebb sci-fi űrrepülés játék



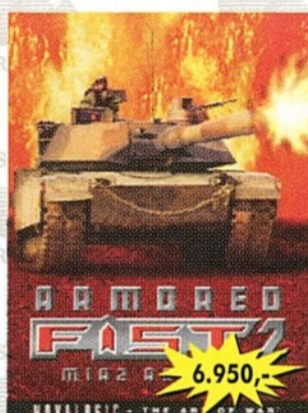
**NUCLEAR STRIKE**  
Látványos helikopteres akciójáték



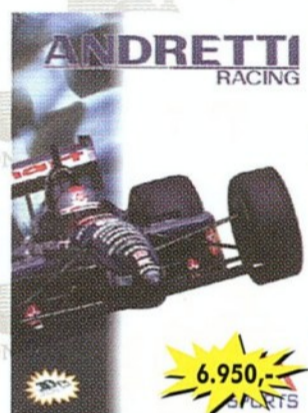
**GETTYSBURG!**  
A nagy amerikai csata stratégiai feldolgozása



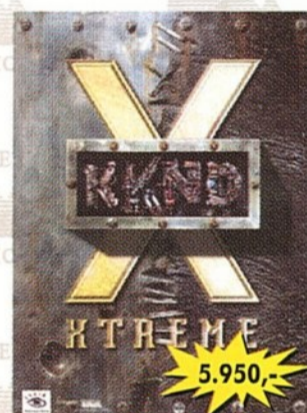
**MOTO RACER**  
Élvezetes, pergő motorveseny



**ARMORED FIST 2**  
Élethű tankszimulátor számtalan küldetéssel



**ANDRETTI RACING**  
Autóverseny játék a híres versenyzővel



**KXND EXTREME**  
Real-time stratégiai játék a jövőből



**AH64D Longbow**  
4 950,-



**ATF**  
4 950,-



**Beasts & Bumpkins**  
5 950,-



**Dungeon Keeper**  
5 950,-



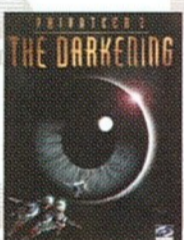
**F22 Lightning II**  
4 950,-



**FIFA Soccer 97**  
5 950,-



**LBA 2**  
5 950,-



**Privateer 2**  
4 950,-



**US Navy 97**  
4 950,-



**Wing Commander 4**  
4 950,-



## Áprilisi újdonságok!

Dark Omen  
Deadlock 2: Shrine Wars  
F-15 (Jane's sorozat)  
Queen The Eye  
X-Files: Unrestricted Access



A teljes, akciós árlistánkért hívj minket a 361-4061-es telefonszámon!

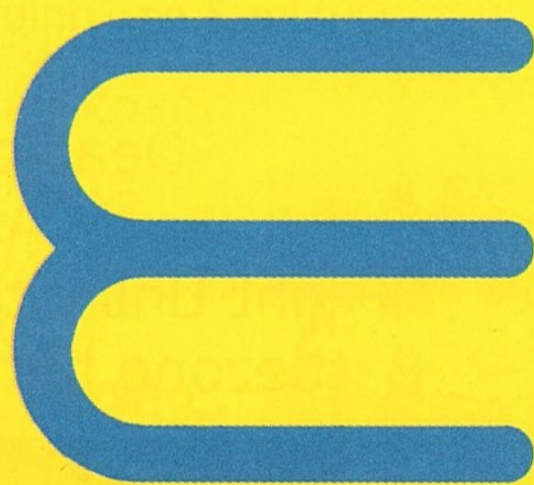
# CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)  
Telefon/Fax: 361-4061 - Nyitvatartás: Hétfő - Péntek: 10-18 óráig, Szombat: 10-13 óráig

Áraink az áfát tartalmazzák és az akciók a készlet erejéig érvényesek.

# VAN PROGRAMOD MÁJUS 5-9 KÖZÖTT? GYERE KI AZ IFABO-RA, LÁTOGASS MEG BENNÜNKET AZ A PAVILON 113/D STANDJÁN!

HA LASSÚNAK ÉRZED AZ OTTHONI GÉPED,  
GYERE, PRÓBÁLD KI A PC-X CLUB  
LEGÚJABB PENTIUM II-ESÉT 3DFX KÁRTYÁVAL!



## A PC-X ÉS AZ E-PLAY

KÖZÖS JÁTÉKA!  
NYERHETSZ EGYET A  
3 CD ÉS A 3 INGYENES  
BELÉPŐ KÖZÜL!

SOROLD FEL LEGALÁBB  
3 SZÁM CÍMÉT AZ  
E-PLAY GENERATION  
ALBUMRÓL!  
BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ:  
ÁPRILIS VÉGE

Szerda: funky, house (bel. ár: 500 Ft)

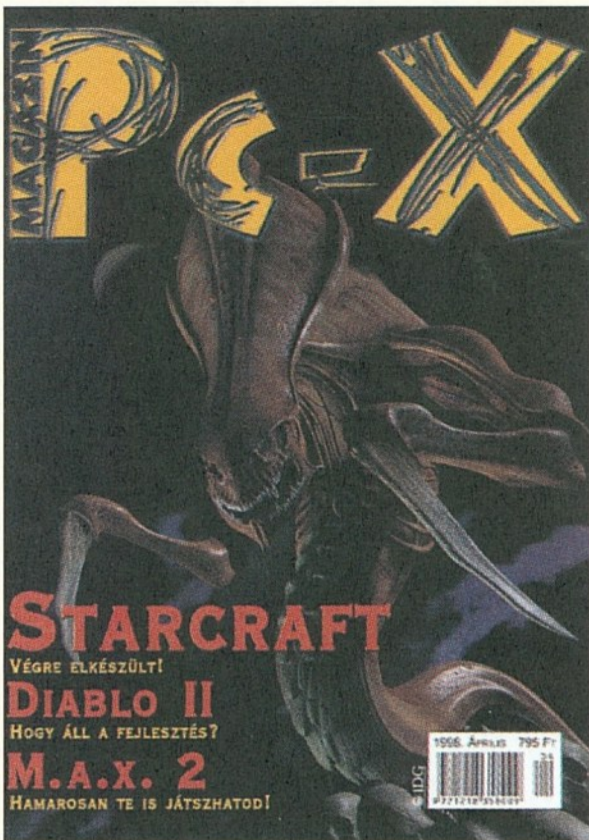
Csütörtök: house (új bel. ár: 600 Ft, tagsággal 23.00-ig 300 Ft)

Szombat: house, (új bel. ár: 800 Ft, tagsággal 23.00-ig 400 Ft)

Vasárnap: Sky-Light Club 18.00-23.00-ig (bel. ár: 400 Ft, Sky-Light tagsággal 100 Ft)

Bp., VI. Teréz krt. 55.  
Info-line: (06-20) 280-968  
E-mail: [Eplay@netweb.hu](mailto:Eplay@netweb.hu)

A E-play club első house / trance válogatása megjelent CD-n és kazettán!  
Keressd a lemezboltokban!



## CÉLPONTBAN

- 6 A Blizzard sztori  
Diablo II  
Warcraft Adventures  
Starcraft



## MÁSVILÁG

- 32 X-Music  
34 Aréna



## GAMEPORT

- Motorhead **HOT** 11  
Buggy **HOT**  
Formula 1 97 **HOT**  
Castrol Honda Superbike **HOT**  
RoboRumble 12  
Blaster  
Need For Speed 3 13  
Dune 2000 **HOT**  
DVD-RAM **HOT**  
Journeyman Project 3 – Legacy Of Time 14  
Jack Orlando 15  
Xenocracy **HOT**  
Joyegér vagy Moustick **HOT**  
Jedi Knight: Mysteries Of The Sith 16  
Sin 17  
Tomb Raider a mozikban **HOT**  
Quake 3 és Trinity **HOT**  
Croc 18  
Deadlock 2 20  
M.A.X. 2 24  
Flight Unlimited II 26  
Battlezone hétvége 30



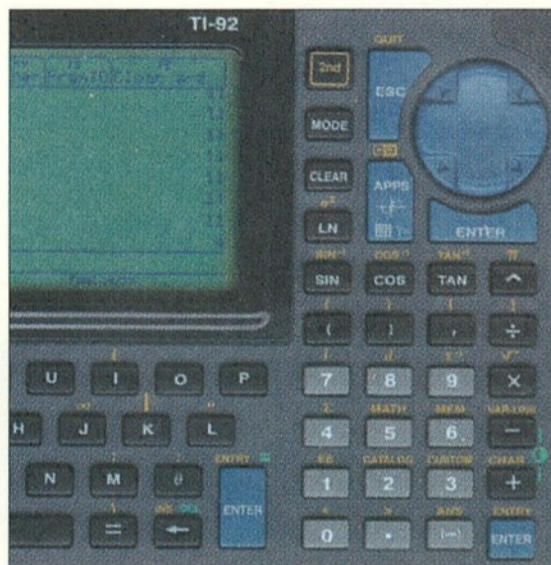
Változnak az idők, mi is újabb arcot öltöttünk. Átalakítottuk a lap és a CD kinézetét egyaránt (hamarosan befejezzük a web oldalt is), hogy áttekinthetőbb és egységesebb legyen a PC-X arculata. Új rovatok alakultak, mint például a Célpont, amelyben mindig az épp aktuális „címlap-sztorit” vesézzük ki, az Akadémia, amely a több részből álló, „okító” cikkek foglalta magába. A Hotline News önálló oldalpárként megszűnt, cserébe a rövidebb írások mellett, mindig jobb oldalon kap még több helyet.

Szeretném ezt a bevezető hasábot felhasználni arra az öncélú értekezésre, melyben néhány közelmúltbeli eseményre reagálnék. Először is a Battlezone exkluzivitás. Igenis mindenki vegye észre, hogy elérkezett az az idő, amikor is a számítástechnikai lapok egymás közötti versengése nem merül ki abban, hogy ki rakja fel hamarabb az éppen aktuális játékdemót a CD-re. Exkluzív demók jelennek meg majd a különböző magazinok CD mellékletén, hiszen mióta az Internetről majd minden letölthető, az olvasó is jobban van ellátva. Épp ezért kértük az Activision hazai forgalmazójától kizárólagos jogot – márciusra – a Battlezone játszható demójára. Aztán megjelenésünk után elszörnyedve tapasztaltuk, hogy néhány lap „tudatlanságában” mégis feltette, vagy csak úgy hivatkozott rá, mintha ott is megtalálható lett volna. Félreértés ne essék, nem kívánok háborút indítani egyetlen konkurensünk ellen sem, de szeretném felhívni mindenki figyelmét a tisztességes hadviselésre. Ez vonatkozik a lapokban megjelenő leírásokra is, amelyek sok esetben arról tesznek tanúbizonyságot, hogy a tisztelt főszerkesztők vagy nem tartják kordában írógárdájukat, vagy pedig tudatosan használnak kalózfórasokat a cikkek elkészítésében (nem is beszélve külföldi írások gátlástalan lemásolásáról, a forrás feltüntetésének „elfelejtéséről”).

A hazai játékgalmazók és képviseltek éppen most juttattak el szerkesztőségünkbe egy felhívást, amelyben megpróbálnak a CD másolás ellen közösen fellépni, s kéri a lapokat, ne jelentessenek meg „CD írás 500 forintért”-jellegű hirdetéseket. OK, egyetérték, már rég itt az ideje, hogy tisztába tegyük a magyarországi játékpiacon, de cserébe én is szeretném megkérni a képviseltek, hogy jobban figyeljenek a lapokban megjelenő, kétes eredetű írásokra. Nem hiszem, hogy bárkinek is használ, ha tisztázatlan eredetű és tartalmú cikkek látnak napvilágot – gyerekek, játsszunk mindannyian tisztességesen!

Mr. Chaos

- 36 Pizza teszt
- 38 Texas kalkulátorok tesztje
- 40 Rockfire és Logic 3 joystickok
- 42 TV Kártyák
- 44 AGFA ePhoto 1280
- 46 Házi Barkács
- 47 Dr. Tracker
- 48 Windows 98

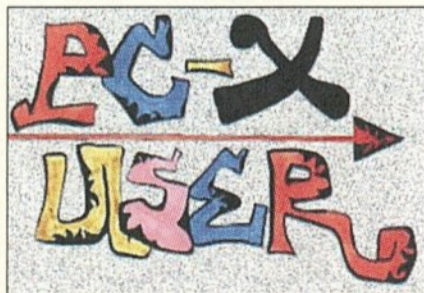


CIKKEK A CD-N

- Cheat rovat
- Black Dahlia
- Dark Omen
- Frontline Fighters
- Golf, hoki és kosár
- Legacy Of Time
- Mah-Jongg
- NBA Hangtime
- Powerboat Racing
- X-Files



PC-X USER PROGRAMOZÁSI ROVAT



Meg mindig telefonkönyv de indexfajlokkal  
 Modul formátumok  
 Cheatek  
 Video Electronics Standards Association - VESA  
 GLOBCOMM - Soros port kezelő unit  
 További grafikus kiegészítő képernyőelemek  
 Billentyűzet és egyéb perifériák  
 A DOS fájlkezelésnek mélysegei IV.  
 Többosztályú felhasználói felület

- 3D Studio
- CD Aréna
- HTML sulis
- Movie World
- Negyvenkettő
- Pergamen
- X-Music

- abC
- Audio
- Cheats
- Demo
- Modemológia
- OOP Mánia
- RProg
- Tippek-trükkök
- XVision II



Következő számunk május 5-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

**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)  
 pelace@idg.hu

Peller András (Pelace)  
 pelace@idg.hu

Peller László (Pellus)  
 Ujhelyi Péter (Júpi)

jup@idg.hu

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)  
 newlocal@idg.hu

Varga József (Jon)  
 jvarga@buli.net

Wéber Tamás (Zong)  
 zong@idg.hu

**Logóterv:**  
 Kondákor László  
 kondi@idg.hu

**Postacím:**  
 1537 Budapest, Pf. 386.

**A szerkesztőség és a Club címe:**  
 1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)  
**Web oldal:**

www.idg.hu/pcx

**szerkesztőségi e-mail:**  
 pcx@idg.hu

**Megrendelés e-mail:**  
 pcx.terjesztes@idg.hu

**Előfizetés - zöld szám:**  
 06-80-200-263

**Telefon (mellékes):**  
 156-0691, 156-8291

212-0398, 214-9512

PC-X Club és ügyfélszolgálat: 343-as mellék;  
 Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma

esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék  
 (közvetlen szám: 212-0397)

**Telefax:**  
 156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, va-  
 lamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1650 Ft, a fél  
 éves 3300 Ft, az egy éves 6600 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.  
 Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
 A megrendelés száma: 98.0038  
 HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az  
 alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen  
 felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
 A megjelent hirdetések és a CD-n található programokat a szerkesztőség a  
 legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért  
 felelősséget nem vállalhat!



# Diablo 2

A BLIZZARD SZTORI

Zong & Júpi

Csak úgy hemzsegek a hírek a Blizzardról, annál is inkább, mert alaposan elkéstek a Starcraft megjelenésével. Utolsó információk szerint a gyártás előtti pillanatban vettek észre egy újabb, jelentős programhibát, aminek hatására visszavonták a master CD-t. Addig is, míg minden egyenesbe kerül, alaposan körülnéztünk, mi újság még a Blizzard háza tájékán. Gigantikus összeállításunkban a Diablo 2-n kívül szó lesz a napokban megjelent Starcraft-ról és a készülődő Warcraft Adventure-ről is.

**A**nnak ellenére, hogy a Diablo '96 végén jelent meg (és mellesleg az év játéka volt), szerkesztőségünk még mindig töretlen lelkesedéssel nyomul a játékkal, illetve legújabb kiegészítésével. Éppen ezért úgy gondoltuk, megnézzük, hol

kiadása után belátták, hogy számtalan dolgot másként is lehetett, sőt kellett volna csinálni, s tervbe vették a második rész elkészítését. Nem csak egy „egyszerű”, kiegészítő küldetéseket tartalmazó CD-t, hanem egy teljesen új játékot akartak megalkotni, melyben fel-

használják az elmúlt majd' másfél év során szerzett tapasztalásokat. A folytonosság kedvéért a történet nem szakad meg: az előző rész hőse, miután magába zárta Diablo szellemét, keleten vándorolt tovább. Azonban hiába volt bármilyen erős (szévesz ötvenes szintű varázsló:), nem tudott ellenállni a sokkalta hatalmasabb Terror Lordja akaratának. Diablo kiszabadult tehát börtönéből, s visz-

lág megmentésére siet. Az öt új kaszt egyikekének képviselőjeként (hiszen ha az előző rész hősei még Diablot sem voltak képesek teljesen elpusztítani, akkor hogyan vehetnék fel a versenyt a Terror Lordjával szemben) a hegyekben, a Sightless Eye nővéreinek kolostorában kapcsolódunk be a történetbe. A „műveltebbek” észrevehetik, hogy ebből a rendből származik az első rész rogue karaktere. Hogy ne legyen egyszerű a dolog, a kolostort félelmetes gonosz erők kerítették hatalmukba. Andariel, a pokol démona és serege azzal próbál meg Diablo bizalmába férközni, hogy besorozza seregébe a tolvajokat. Rövid időn belül átállítja a rossz oldalra a foglyul ejtett „szarkákat”, de a túlélők egy kis csoportja a kolostor körül táborhelyet hoz létre, mely a Diablo II első városa is lesz egyben.

A történet jól hangzik, de valóban kijavították-e az előző rész hibáit? Mert akármilyen hihetetlen, számtalan hiba volt a Diabloban. Nem voltak NJK-k (Nem Játékos Karakterek), akik a játékon kívül mindennapi teendőiket is végeznék a városban. Hiányzott a nyüzsgés, a háttérzajok, s valljuk meg őszintén, a kasztok között sem voltak akkora különbségek, melyek miatt jelentősen meg kellett volna változtatni játékstílusunkat. A hibákat a készítő is elismerték, s három módon is javítani fognak az RPG részen. Először is a városok sokkal inkább hasonlítani fognak majd egy valódi településre. Madarak repkednek, források csobognak, és a város lakói nem vigyázállásban pózol-



tart a Diablo II fejlesztése, s röviden összefoglaljuk, mit is várhattok a második részben. Az információ nagy részét – kivéve az interjút – a ködös, misztikus Diablo világból halásztuk, így egyelőre még sok minden pletykaszerűnek hat. Tessék mindent megfelelő óvatossággal kezelni, mert szinte semmi hiteles sajtóinformációt nem kaptunk – az interjúból azonban sok minden kiderül.

Ha valaki megkérdezné, milyen típusú játék is a Diablo, nem lenne könnyű megadni a választ. A közhi edelem szerepjátékként tartja nyilván, bár inkább valahol az akció és az RPG határán helyezkedik el. Sokan még kevésnek is tartották az RPG részt, és csak egy egyszerű akciójátéknak kiáltották ki. Ennél viszont jóval többről van szó, hiszen ahogy David Brevik, a Blizzard North vezetője is mondta: „Mi nem egy RPG-t csináltunk, hanem megalkottuk a Diablo-t”. Valóban egy új stílus született, amely pillanatok alatt hallatlan népszerűsége tett szert. A készítő már az első rész

szanyerte eredeti formáját, de jóval „izmosabb” is lett. Amikor a játék kezdődik, még seregét gyűjti, amellyel nemcsak egy várost, hanem az egész játékbeli világot le akarja igázni. Mivel Diablo pontos tartózkodási helye ismeretlen, ezért sok küldetést kell majd teljesíteni csupán azért, hogy valamilyen közelebbi infót kapjunk arról, merre is „dorbézol” éppen a srác. Négy részre, azaz négy „act-re” oszlik majd a játék, melyek mindegyike egy várost foglal magában, persze külön dungeonokkal és azokon belül számtalan kisebb labirintussal. Egy rátermett kalandozót alakítottunk, aki hallva Terror Lordjának tetteiről, rögtön a vi-



nak majd az egész játék alatt, hanem saját házuk környékén tesznek-vesznek, s élnek mindennapi életüket. Előfordulhat példának okáért az is, hogy a kovács élénk siet, és üdvözl bennünket. Sajnos azonban azt már

Megkérdeztünk vérbeli diablósokat, a Magyar Diablo Páholyt is a dologról, vajon ők mit tudnak a második rész fejlesztéséről. (Aki még nem járt náluk, okvetlenül nézzen el a <http://www.pok.hu/diablo/> web oldalra. Maga a Magyar Diablo Páholy közös otthont jelent a magyar Diablózóknak, ezen kívül otthont adnak egy magyar klánnak is, információk tömkelegét írják le a játék során korántsem könnyen kideríthető dolgokról, van humor, a játék monológjainak fordításai, és nem utolsó sorban időközönként megjelenik a The Diablo Times nevű periodika, mindenféle aktualitással.)

Úgy vettem észre, hogy egy játéknak ahhoz, hogy igazán átütő sikert arasson, legalább 2-3 dolgot kell nagyon jól csinálni. A Blizzard-nál maradvá: a Warcraft 2-ben egyrészt zseniálisan kiegyensúlyozottak a harcoló egységek képességei, ettől igazi taktikai harc bontakozhat ki. Ez egy. De e mellett ott van egy jópofa pályaszerkesztő modul, amivel, ha valaki megunta a beépített küldetéseket, nehezebbeket lehet gyártani. Szerintem a Diablo ennél sokkal több dolgot művel felsőfokon. Megállja a helyét, mint:

- szerepjáték, hiszen egyértelműen innen gyökerezik a rendszer;
- csihi-puhi játék, mert a szörnyek különböző algoritmusos változatos küzdelmet ígér;
- stratégiai játék, hiszen egy izmos, csúcsra járatott karakter kifejlesztése, cuccainak összeállítása szisztematikus feladat;
- Internetes játék.

Akinek ez nem elég, azt még mindig megfoghatja az erőforrás igényhez képest meglepően szép grafika, vagy a Battle.net csevegő csatornái. Szóval úgy tűnik, a Diablo-t készítői nem indították üres kézzel útnak, nem véletlenül lett az év játéka.

Hogy ezt miért mondtam el? Mert szerintem, ha Blizzard-ék megfontoltan szeretnének továbblépni, akkor ennek a 6 dolognak egyikét sem fogják elhanyagolni, és valószínűleg sokkal nagyobb súllyal esik a mérlegelésnél az, hogy ne csorbítsa a játék egyéb képességeit egy-egy fejlesztés, minthogy egy másik képességet növeljen. Én ilyen szemüveggel nézem a Dio2-ről szóló pletykákat.

most biztosan állíthatom, hogy a házakba nem lehet majd bemenni (kár, pedig milyen cool lenne lenyúlni néhány mágikus csatabárdot a kovácstól!). A második fontos újítás is az NJK-val kapcsolatos. Sokkal inkább részesei lesznek majd a történetnek, hiszen számtalan varázslatot, mozgást, illetve infót tőlük fogunk majd megkapni egy-egy quest teljesítése fejében. A harmadik és talán leghasznosabb újítást a kasztok rejtik. Az öt kaszt mindegyike a tulajdonságok listáját kivéve szinte mindenben különbözni fog a másiktól. Tehát nem lesz az, mint az első részben, hogy csak mégy és szórod a villámokat, illetve a tűzlabdákat, s akár két gombnyomással is egész szobákat irthatsz ki. Kivételesen a Harcosnak is lesz esélye. De mit is beszélek, hiszen ilyen kaszt, hogy harcos,

nem is lesz a Diablo II-ben, a Terror Lordja ellen sokkalta erősebb hősökre van szükség.

Mindent összevetve öt kaszt fog szerepelni, melyek várhatóan minden igényt kielégítenek majd. Két harcos, két mágiahasználó, illetve egy hybrid, vagyis a kettő keveréke aprítja majd a szörnyeket. Bővebb infót még csak az Amazonról találunk, aki kasztját tekintve valahol a Rogue és a Warrior között áll. Mesterien forgatja vagy hajtja a dárdát, de az íjjal sem bánik rosszul. Szintlépéskor speciális tulajdonságok tömkelegéből választhat,

# The Diablo HUNTERS

## A Magyar Diablo Páholy

amelyeket megtanulva például pontosabban céloz, de lassabban lő, vagy éppen háromszorost sebez, de belerohad a lándzsát az ellenfélbe. Ugyanazon karakterrel minden tulajdonságot nem sajátíthatunk el, így előfordulhat, hogy két amazon karakter között is óriásiak



lesznek a különbségek (te a nyíllal nyomulsz, a haver meg dárdával). A harcos kasztok csak botokból vagy egy tekerics segítségével nem lesznek képesek varázsolni. Náluk a mágia helyét harci mozgások veszik majd át, melyek könnyedén felveszik a versenyt a bűvös szavakkal. A varázslatok és a mozgások jellemzőek lesznek a kasztra, tehát például csak az egyik mágiahasználó kaszt varázslatait nem feltétlenül fogja tudni elsűtni a másik, még jobban megkövetelve ezáltal a taktikusabb harcot, illetve az összeszokott csapatjátékot.

Szükség is lesz régóta együtt küzdő csapatokra, hiszen ha minden igaz, akkor a négy város mindegyike és az alatta terpeszkedő dungeon legalább akkora lesz, mint a mostani Diablo egésze. Sőt, ha még ez sem lenne elég, akkor a városok közötti erdőséget is felfedezheted, illetve számtalan extra küldetést (hasonlóan az a Diablo Chamber of Bones-ához például) is teljesíthetsz, amelyek végén mesebeli kincseskamrák várnak kifosztásra. Az első városból a másodikba csak akkor mehetünk, ha már végigjártuk annak labirintusrendsze-

rét és végeztünk a főgonosszal, aki példának okáért az első actban Andariel lesz. Ahogy haladsz városról városra, egyre nehezebbek lesznek a missziók, s többször is vissza kell majd térned az előző helyszínekre, hogy végére járd néhány kisebb küldetésnek. Olyan megbízatásunk is lehet, amelynek teljesítése során egy régés-régen fogva tartott NJK-t szabadítunk meg láncaitól, s ő cserébe hű követőnk lesz néhány epizód erejéig. Sajnos egyszerre csak egy NJK csatlakozhat hozzánk vagy az előbb említett módon, vagy pedig némi anyagi ellenszolgáltatásért cserébe. Nem mi irányítjuk őket, mind-egyikük önálló, összetett személyiség.



# Warcraft Adventures

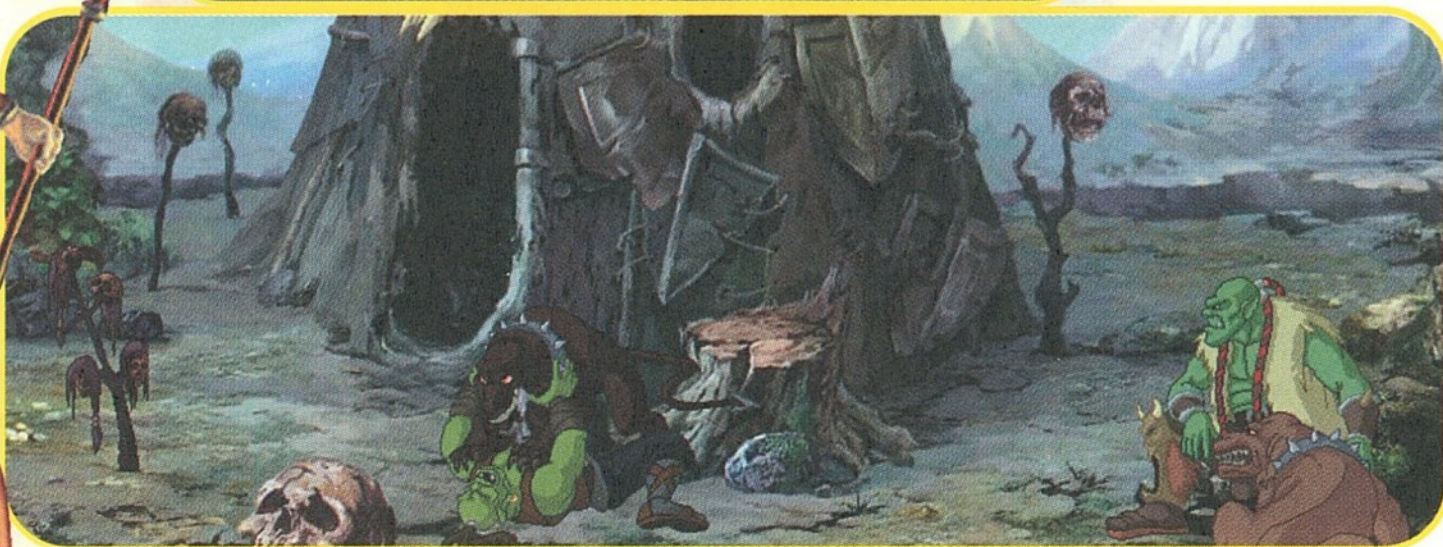
## Lord of the Clans

A Blizzard RPG-re alapuló kalandjátékot készít? Ráadásul a Warcraft alapjaira építi fel az egész történetet? Igen, a hír igaz, a történet ott folytatódik, ahol a Warcraft II utolsó kiegészítő CD-jén abbamaradt. Nem kevesebb, mint százötven tehetséges művész munkája fekszik az animációk és a képernyők elkészítésében. A hatalmas fej-

lesztőgárda meg is mutatkozik a statisztikákban: hatvan játékképernyő, potom harmincöt-negyven-ezer frame-nyi animáció, eredeti Warcraft-jellegű zenék, 50 animált karakter, logikai feladványok, és több mint ötven karakter vár mindenkire, aki rászánja magát, és kipróbálja majd a játékot.

csak nyolc irányba lehet majd menni, mint az elődben. Végül, de nem utolsó sorban, meghallgattatott sokak könnyörgése, és a Run, azaz a futás is szerepel majd a játékban, megkímélve ezzel mindenkit az unalmas sétáktól. A multiplayer részről még nem tudni sokat, de az biztos, hogy nem lesz több csalás, és valószínűleg az eddigi négy helyett nyolc játékos szállhat majd ringbe a gonosz ellen. Természetesen a fejlesztés jelenlegi stádiumában rengeteg dolog még nem bizonyos, és számtalan ötletet még nem dolgoztak ki a srácok a Blizzardnál.

Eddig minden szép és jó, úgy néz ki, méltó lesz a folytatás – de mint mondtam volt, még csak az alapok készültek el. Azonban egy pillanatig sem kételkedem a Blizzardban, hiszen eddig még egyszer sem hagyták cserben a gamereket – hacsak nem a határidők betartásával. A Diablo II várhatóan 1998 Karácsonyára jelenik meg.



A tervek szerint a kezelőfelület is megváltozik majd, sőt, az új engine már el is készült. Szó volt ugyan egy háromdimenziós motorról, de a fiúk végül is maradtak a jó öreg izometrikus 2D-nél. A perspektíva nem változik, de a grafika tisztább, részletesebb lesz. Megfigyelhettük, hogy a Diabloban az ajtók és a falak majdnem egy magasak voltak a hőssel – a folytatásban ennek is vége, a dungeon végre kiemelkedik majd, s ezzel még jobb lesz a hangulat és az összehatás. True LOS (Line Of Sight, azaz „valós látómező”) teszi majd még életszerűbbé a játékmenetet, azaz nincs többé keresztüllátás a falakon (lásd könyvtárszoba a Diabloban), csak az körvonalazódik majd, amit a hős valóban látna. A labirintusok sokkal „aktívabbak”, halálosabbak lesznek, több csapda, bezúzható, összetörhető dolog tarkítja majd a látképet. Végre igazi „point and click”-kel, azaz kattintgatással történik majd az irányítás, s nem

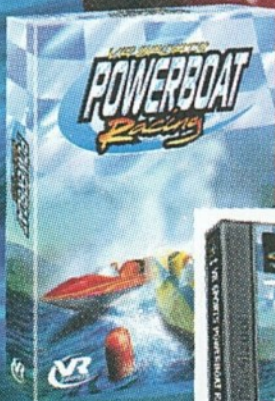






# Víz SZÁGULDÁS Örület

VR SPORTS  
**POWERBOAT**  
Racing



Interplay

ModernMedia



# Starcraft



AVE CAESAR, MORITURI TE SALUTANT!

Zong & Júpi

*Hajnali három. Reményeim szerint a legéberebb őrjárat is alszik. A fegyveres őrkkel védett létesítményt szögesdrótkerítés veszi körül. Csak azért imádkozhattunk, hogy a csípőfogó halk csattogása ne vonja magára valakinek a figyelmét. A bokrok takarásában kúszva igyekeztünk a központi épület irányába. Két perccel előbb érkeztünk, az emberünk még nem volt itt. Most, hogy volt idő egy kicsit gondolkodni, elkapott a félelem. Két éve készítjük elő ezt az akciót. Mióta híret vettük, hogy megkezdődtek a fejlesztések, azon dolgozunk, hogy mi szerezzük meg elsőnek. Akár törvénytelenül is. A kapcsolat szerencsére nem késett, a zsákmányt markolva kezdtem visszavonulni. És ezzel még nincs vége. Ha élesítjük a rendszert, biztosan lebukunk. Csak akkor éreztem, hogy megérte, mikor a monitoromon feltűnt a rég várt logo: Starcraft.*

Az élményeket szinte nem is lehet szavakba önteni. A menü gyönyörű, a hömpölygő zene és az effektek megeremtik a hangulatot. Nem akartam egyből játszani, úgyhogy először egy kis információgyűjtésbe kezdtem. Ujjaim ösztönösen vándoroltak a billentyűzeten, miközben megpróbáltam kikeresni a megfelelő aktákat a TOP SECRET könyvtárból. Egységek... Grafika... Háttértörténet... valahol itt kell lennie... Megvan, megtaláltam a három népről szóló aktát!

## Terran:

A ma emberiségének leszármazottai. Generációkkal előttük egy kisebb, bűnözőkből álló bandát száműztek a Földről a társadalom ellen elkövetett bűneikért. Ők masszív, de ugyanakkor könnyedén mozgatható gyáraikkal minden útjukba kerülő világot felégettek és kifosztottak, s végül a Galaxis szélén telepedtek le. A nyersanyagokért és üzemanyagért folytatott állandó küzdelem belháborúhoz vezetett, s a harcok odáig fajultak, hogy már a szomszédos Protoss területekre is átterjedtek. A Terran szövetség minden bolygója önálló hadsereggel és kormánnyal rendelke-

zik. A nyersanyagok és a technológia a leplezetlen lopása miatt azonban mindegyikük nagyjából azonos erőt és technológiát képvisel. Minden Terran haderő gerince az egyszerű gyalogos katona, aki jóval kevesebbe kerül, mint egy tank, de az „újrászocializációnak” és a drogkezeléseknek köszönhetően legalább annyira megbízható. A gazdagabb kormányokról az a hír is járja, hogy genetikailag „kitenyésztettek” elit katonákat gyilkosságok és kémkedés céljára, de a legtöbb hadsereg inkább besorozott bűnözőkből és kitalizáltakból áll. Az olyan drágább eszközöket azonban, mint például a cirkáló vagy a „Wraith” vadászgépek, csakis és kizárólag a legtehetségesebbek irányíthatják.

## Protoss

Ősi, mentális energiákat használó faj, valószínűleg a legrégebb és a legerősebb mind közül. Legalább is így gondolják saját magukról, s hiedelmük képezi mesterien szervezett társadalmuk gerincét. Rendkívül intelligensek, s a természet mentális erővel is megáldotta őket. Egyoldalú gondolkodásmódjuk egyre jobban akadályozza őket, hiszen napjainkban újra meg újra szembe kell nézniük a Terran szövetséggel, amely szép lassan egyre beljebb és beljebb kúszik területeikre. Mélyen vallásosak, de

hiedelmek alapjai ismeretlenek. Egyedül annyit tudunk, hogy minden Protoss része egy speciális mentális hálónak, ami összeköti őket egymással és anyavilágukkal, Aiur-ral. Gyakorlással minden Protoss megtanulhatja, hogyan csapolja meg mentális energiáit, és miként használja fel azokat számtalan mentális hatás előidézésére, mint például az űridő manipulálása. A Protoss hadsereg egyik titulusa, a Templar, mentális energiái segítségével képes létre-



hozni pajzsokat, sőt akár fegyvereket is anélkül, hogy bármilyen fizikai forrást felhasználna. A Protoss képviselők több ízben is megtagadták annak megerősítését vagy elutasítását, hogy képesek olvasni vagy manipulálni az emberi agyat. Hatalmas nexus kristálypontokat építenek, hogy hozzáférjenek kollektív öntudatukhoz, melyek fókuszként szolgálnak a mentális energiákhoz és kapcsolatukhoz az anyavilággal. Annak ellenére, hogy a jelenlegi Terran technológia nem képes észlelni a mentális energiákat, az az elmélet látott napvilágot, hogy a Zergek nem csupán tudatában vannak létezésének, hanem ez vonzotta ide őket a Galaxis másik végéből.

## Zerg

A biológiai terror, a Zerg pontos eredete ismeretlen. A hójánaplókból, sensor leolvasásokból és az űrben található törmelékekből csupán annyi derült ki, hogy nincs szükségük technológiára. A PC-X címlapján is látható, hogy a biológiai fegyvereket és hajókat használó Zergek nem mutatják jelét intelligenciának, inkább csak falánk étvágyat a pusztításra. Minden nem katonai jellegű kapcsolatfelvétel kudarcba fulladt, Terran tudósok elmélete szerint a Zergek biológiai fegyverek. Természetes védelmük egyszer-



rően túl erős, még a legkegyetlenebb bolygókon sem elég zordak a körülmények ahhoz, hogy magától múljon ki. Törvényeségi bizonyítékok mutatják, hogy az egyik törzsüknel, a hydralisknél megtalálható nagy, pengeszzerű karomok borotvaélesek és keménységükkel csupán a modern összetett anyagok vehetik fel a versenyt. Ez veti fel a kérdést, hogy ki is teremtette a Zergeket, és ha megteremtette, akkor képes-e még ellenőrizni őket. A Zergek által lakott helyeket villámgyorsan megfertőzi egy sűrű, élő anyag, melyet „The Creep”, azaz „A kúszó”-nak neveznek. Forrásaink rámutattak, hogy számtalan bizonyíték arra utal, hogy fészkek vagy kaptárok találhatóak a kúszó uralta területek mélyén. Egy érintetlen kaptár vizsgálata talán többet is elárulna a faj céljairól és eredetéről...



kristályok és zölden pöffeszkedő vulkán-szerűségek voltak. A bázis előtt néhány egység ácsorgott. Gyűrünk, mert lehet, hogy már az elején betámadnak! A központban kiképezek még egy dolgozót, akinek még kimondani is nehéz nevét és titulását. Amíg készül, a többiekkel nyomás kidolgozni azt a kristályt onnan a bázis mellől... Elfogyott az ellátmány, szükség lesz egy Supplies Depóra. Építék egyből kettőt, úgyis csak száz kristályba kerül... Helyes. Kész a második barakk is. Mindkettő ontja magából az űrgárdistákat.

Azért a biztonság kedvéért felhúzzok ide az átjáróba egy bunkert is.

Igaz, hogy csak négy ember fér el benne, de azért legalább feltartóztatják egy kis időre a támadást... A lángszórósok elfoglalták a helyüket. Szövetségesem jelentette, hogy az ellenség nagy erővel gyülekezik a bázisom előtt. Éppen most érkeztek meg az ő csapatai is, kettőnk ellen nem lesz esélyük. Jönnek! A felderítőket néhány másodperc alatt elintézik, s haladnak tovább a bunkerjeim irányába. A pajzzsal felszerelt Protoss harcosok mindenre elszántan rohamozzák az időközben felépült három bunkert. Tankjaim nem sokkal hátrébb ostrom módra váltanak, és megkezdik a tüzelést. A pusztítás, amit a becsapódó töltetek végeztek, szinte léirhatatlan: mindenfelé a testpáncél darabjai fekszenek, és a hirtelen felszabadult psi energiától csak úgy sistereg a levegő. De ez még csak a kezdet, a támadás első hulláma...

Reggel hét óra. Az egész éjszakás Starcraftozástól kicsit megrészedve először el sem akarjuk hinni, hogy a bejárati ajtó tokostól kiszakad a helyéről. A füstből katonai egyenruhás emberek törnek elő és a géphez ugranak. A ránk meredő fegyverek magakadályoznak minden hősiességben...

A jelentés itt megszakadt. Starcraft dokumentum lezárva. Megnyitásához AA-1 engedély szükséges. Az akcióban résztvevő Júpit és Zongot eltűntnek nyilvánították, bizonyítékként a lakás biztonsági kamerájának felvétele szolgál, irathoz csatolva. A helyszínen talált, megjelenés előtt álló Starcraft beta verzió elkobozva, részleteinek nyilvánossá tétele megtörtént, a PC-X Magazin CD mellékletén.

PC X



Hmm... Érdekes, de lássuk, mi van még. Már fogytán az idő, bármelyik pillanatban felfedezhetik, hogy betörttem a rendszerbe. Inkább hagyjuk a „papírokat”, játszunk egy kicsit a beta CD-vel. Egyetlen lehetőségünk, hogy Multiplayert indítunk a battle.net-en. Rendben. Kezddjétek egy játékot srácok! Na, miért nem válaszol senki? Ja, hogy ti nem tudtok magyarul? Nem

baj, fordítóprogram indít. Így már jobb. Nyolc játékos, felváltva szerepel mind a három faj. Elindult!

Csak bámultam a fantasztikus SVGA grafikát. Oldalt, a főépület mellett két

## Motorhead

Újabb autóverseny készül a Gremlin jóvoltából a NFS és a Test Drive 4 stílusában. Vagyis inkább a száguldozás lesz a lényeg, nem a szimuláció, de azért a készítők természetesen teljesen realiztikus fizikai modellel ígérnek. A program a 3DFx-en kívül a Riva 128 alapú gyorsítókat is támogatja majd.



## Buggy

A Gremlin másik autós programja a tavasszal a Buggy lesz. Ebben kis távirányítós autókkal száguldozhatunk



majd 15 különböző pályán. A látottak alapján kicsit a Micro Machines-re hasonlít majd a dolog, bár annál kicsit komolyabbnak tűnik és itt nem csak

felülről szemlélhetjük az autókat. Lesz osztott képernyős és hálózati mód is. 3D-kártyákat izzítani!

## Formula 1 '97

A Psygnosis befejezte a végső simításokat is a 97-es évadot feldolgozó Grand Prix autóverseny-szimulátoron, s április közepére-végére az üzletkebe kerül. A program egyaránt működik szimulációs és arcade módban, és elsősorban azok élvezhetik majd nagy felbontásban, akiknek van 3D kártyájuk a gépükben. Mint hivatalos FIA termék, a teljes 97-es csapat- és pályaskála megtalálható benne: 11 csapat, 21 vezető (persze át is lehet majd szerkeszteni), valamint 18 pálya, amelyek mind-mind élethű másai az 1997-es állapotoknak.



## Castrol Honda Superbike World Champions

Hosszas tárgyalások után a Honda nevét adta ahhoz a superbike motor-szimulátorhoz, amely április elején jelenik meg. A superbike motorosztály rajongói hivatalos „versenykerékpárt” kaparinthatnak a kezükbe: a hagyományos versenyekhez hasonlóan itt is a világ különböző pontjain hajthatod a „lovakat”, elsősorban zárt versenypályákon, de például a legendás Isle of Man utcai viadalon is próbára teheted reflexeid. A játék természetesen használja a 3DFx erőforrásait, így ha igazi fanatikus vagy, most vegyél 3DFx-et (a Voodoo 2 megjelenésével amúgy is esnie kell az árának). Lásd a CD-n!



lyákon, de például a legendás Isle of Man utcai viadalon is próbára teheted reflexeid. A játék természetesen használja a 3DFx erőforrásait, így ha igazi fanatikus vagy, most vegyél 3DFx-et (a Voodoo 2 megjelenésével amúgy is esnie kell az árának). Lásd a CD-n!



CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: BATTLE.NET SERVER

HALÁL A TÖBBI STRATÉGIÁRA,  
STARCRRAFT RÚLEZ 4EVER

BLIZZARD ENTERTAINMENT  
N-TEC KFT.  
TEL.: 351-8395



STARCRRAFT



# RoboRumble

ROBOTRUMLI

Zong & Júpi

*Az első Topware szoftver, az Earth 2140 egy kicsit elmaradt a kor 3Dfx-es csodái mellett, de alapjában véve nem volt egy rossz próbálkozás. Gondolom a készítő is felismerték a hibákat, s most egy olyan játék megalkotásán fáradoznak, amely a látottak alapján biztos nem fog elmaradni a '98-as év kívánalmaitól.*

A történet akkor kezdődik, mikor az űrkutató-soknak köszönhetően fény derül arra, hogy a Marson található romok egy idegen faj Föld elleni támadásának előkészületei, vagy azok voltak. Ekkor kezdődik meg a verseny a háború esetén létrejövő

mi „cicomázhatjuk” fel bármely egységet, ahogyan kedvünk tartja. Rengeteg féle fegyverrel apríthatunk, lesz majd nyomkövető rakétától kezdve a mozgásérzékeny fegyvereken keresztül az „alap” forgótáras dupla gépágyúig minden. Számtalan robotvariációra próbálják meg felkészíteni a mesterséges intelligenciát is, mely egy neurális hálóra épül, s így képes eltanulni a hosszú órákon át véres verejtéssel kidolgozott stratégiánkat.

A harcok a gyorsítókártyák által is támogatott, valós időben renderelt, árnyékfény effektusokat tartalmazó és élethű robotanásokkal megspékelt környezetben zajlanak majd le. A terepasztal-szerű játékteret minden irányban lehet forgatni, a zoom is elég széles skálán állítható, sőt még azt is meg lehet határozni, hogy milyen szögben lássunk rá a terepre.

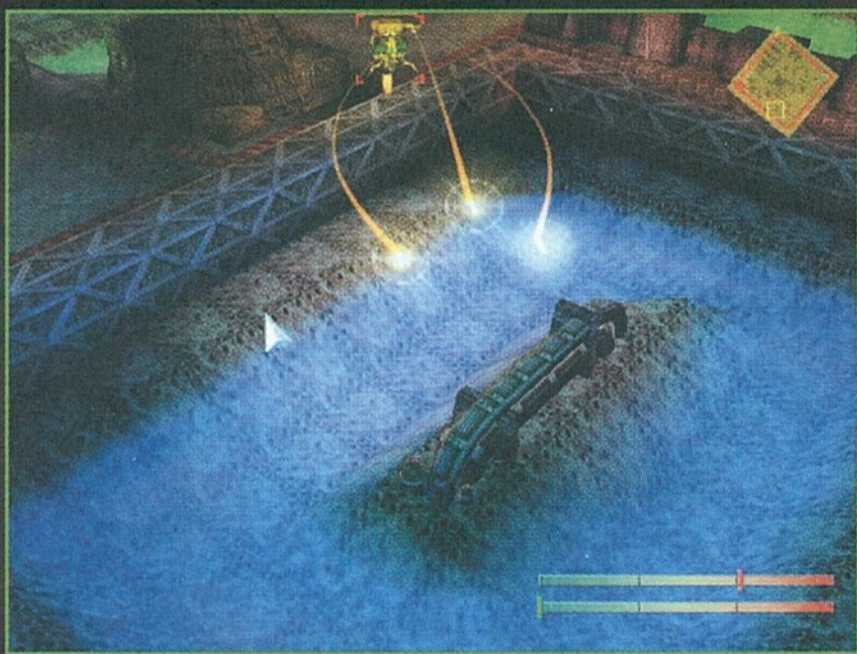
(Az egészet leginkább az Incubation kinézet-

éhez lehetne hasonlítani.) S hogy teljes legyen az öröm, a szokásos multiplayer lehetőségek mellett még oldalanként 15 küldetés is végigjátszásra vár. A játék szerkezete már a néhány pályás játszható demo megtekintése után is jól látható volt (lásd CD!). Az „eksztrádus” küldetések előtt, illetve után öt tanácsadó segítségével végez-

hetjük el a cég egyéb ügyeit. Ezekkel a rendelkezésünkre váró ötletadókkal párbeszéd formában lehet beszélgetni, rengeteg hasznos információval látnak el a küldetéssel kapcsolatban – hogy csak néhány dolgot említsek, a kém megtudhatja az ellenfél gyenge pontjait és stratégiáját. A fejlesztések is itt mennek végbe: a prof, aki leginkább egy elfuserált Einstein-klónra hasonlít (nézzük el a Topwarenek, hiszen Ripleyből is csak a nyolcadik sikerült), az általunk kijelölt irányban kamatoztathatja tudását, vagy pedig egyéni ötleteit dolgozhatja ki. Mondanom sem kell, hogy minden, beleértve a tanácsokat is, súlyos pénzekbe kerül, úgy-hogy nem árt meggondolni, mire is költünk.

A RoboRumble esetében nem egy komoly stratégiai szimulációra, hanem inkább egy könnyen megtanulható, izgalmas és nem utolsósorban „stresszmentes” (tehát géptöréstől nem kell félni) játékra lehet számítani valamikor májusban.

PC-X



CPU/RAM: P100, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

STRATÉGIA-AKCIÓ 3D-BEN: NEM ROSSZ,  
DE SAJNA EGY KICSIT ELKÉSETT

TOPWARE  
TRAVELBOX HUNGARIA  
TEL.: 06-37-315-905



ROBORUMBLE

„beszállítói” szerződésért, a bolygó két vezető fegyvergyártó vállalata között.

A legnagyobb újdonság – mellyel a real-time stratégiák terén még nem találkozunk – a tetszőleges egységkészítés. Ez azt jelenti, hogy a beépített három alaptervet felhasználva

AKCIÓ/STRATÉGIA

## Blaster

JOB B, BAL, FEL, LE, TŰZ! Sam. Joe

A klubban járva sokszor látunk kezdő (vagy nagyon fiatal) játékosokat – ilyenkor döbbenünk rá, hogy hajlamosak vagyunk megfeledkezni azokról, akik mostanában nyúlnak először számítógéphez, és még gondot okoz egy egyszerűbb játék irányítása is. Anno komodoros, spektrumos meg enterprájszos korunkban az egyszerű shoot-em-up já-

tékok nyúzásával sajátítottuk el a gépek kezelését – a Blaster! is ilyen, vérbeli lövöldözős játék.

Űrhajóba öltött tengeralattjáróval kell „legyünk” a gaz ellent, előrehaladva komolyabb fegyve-

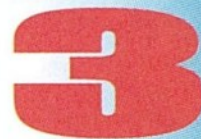
rekkel is felszerelhetjük a hajónkat – minden a régi, jól megszokott sémára épül. A küldetéseket igényes animációk kötik össze, a játék meglepően jó zenéje a CD hangsávjáról szól, de a játék maga is látványos. A robbanás effektek kifejezetten szépek, a háttér szolidan animált. Nagyon tetszett a játék ára is, a bruttó 3500 forint végképp nem mondható soknak.

PC-X

CPU/RAM: 486DX100, 8 MB  
SYSTEM: DOS, WIN95  
X-TRA: N/A

COMMODORE 64-ES NOSZTALGIA: IGAZI  
PUFFOGTATÓS JÁTÉK

TOPWARE  
TRAVELBOX HUNGARIA  
TEL.: 06-37-315-905



BLASTER



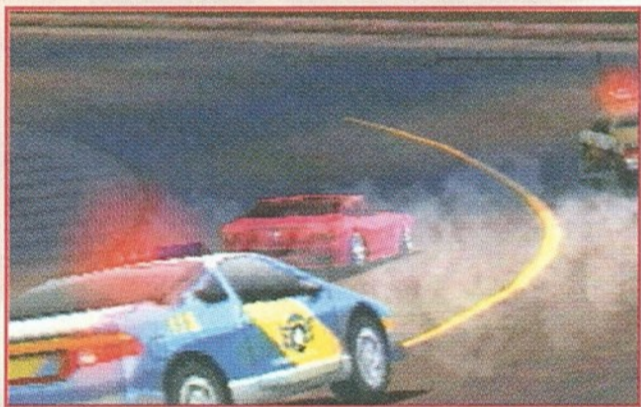
# Need For Speed 3



## HOT PURSUIT

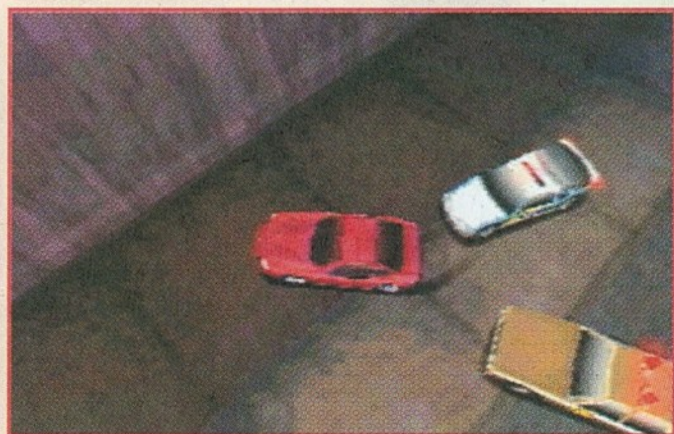
Néma csend és hullaszag övezi a sebességmániások legújabb kedvencének megjelenését. Alig fél év telt el a második rész speciális kiadása (NFS2SE) óta, s március-április környékén napvilágot lát a harmadik felvonás. Érdekes ez a rohanás, ráadásul alig lehet tudni valamit a programról, az Electronic Arts hivatalos közleményeiben még nem is szerepel – pedig már március idusán is túl vagyunk...

Azt hiszem, nyugodt szívvel állíthatom, hogy a Need For Speed 2 nem volt túlzottan nagy siker – egészen addig, amíg meg nem jelent a 3Dfx-esített változat, az SE. Azóta ez lett az etalon, s amíg az Ultim@te Race meg nem jelenik (márpedig most már másodszorral halasztják



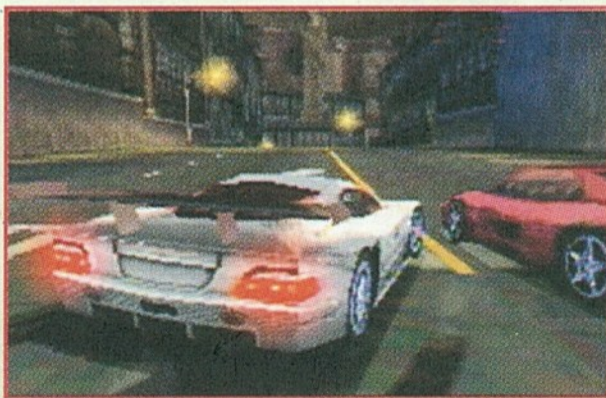
el a megjelenését), addig a legkisebb félelem nélkül pöffeszkedhet a trónuson. A trónörökös máris (f)elkészült – a Playstation-re elvileg kapható, a PC-s változatra még várni kell egy picurkát.

Abból a kevés infóból, amit tudni lehet, máris kiderül, hogy az NFS3 kapásból támogatja a Voodoo alapú 3D kártyákat, tehát akinek 3Dfx-e van, máris elégedetten dörzsölheti a tenyerét – hogy vajon a Voodoo 2-nek is kihasználja-e az előnyeit, azt még nem tudni. Előző számunkban már hírt adtunk arról, hogy nyolc új kocsi lesz, ezek a Playstation verzióban a következők: Lamborghini Diablo SV, Ferrari 550 Maranello, Chevrolet Corvette C5, Mercedes CLK-GTR, Jaguar XRJ-15, Lamborghini Countach, Ferrari 355 F1 és Italdesign Nazca C2. Pletykálnak arról, hogy ez utóbbi két autó nem lesz benne a PC-s verzióban – tekintve, hogy az Electronic Arts már megint hozza a formáját, s egy hangnyi infót nem küldött ez ügyben, nem tudjuk megerősíteni a




hírt. Azt sem tudni, mi lesz helyettük, de állítólag a PC-s változatban további autók lépnek a színre.

A gyakorló, kezdő és haladó játékmódok mellett Pursuit módban a rendőrök egészen kivételes mesterséges intelligenciával rendelkeznek, egyszerre akár hárman is üldözhetnek, elállják az utadat, szöges akadályt húznak ki eléd, szóval elég „valósan” próbálnak meg elkapni. Végre nemcsak téged üldöznek majd, hanem az ellenfelet, illetve a számítógép által irányított kocsikat is... Természetesen lesznek titkos pályák, illetve a már ismert pályákon visszafelé és a tükörképén is száguldozhatsz. A pályák egyébként sokkal inkább életszerűek lesznek, s általában nem „kör” alakúak (tehát nem „körbemenő-



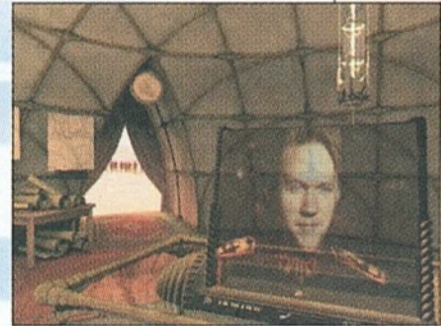
sek”), hanem nyitottak, és kinézetük is jóval életszerűbb lesz, mint a NFS2-ben – inkább a legelső Need For Speedre fognak hasonlítani, persze csak stílusban.

Ami a további kinézetet illeti, jelentősen változott a program „motorja”, s beépítésre került a dinamikus fényforrás. Így az árnyékok valós időben számoltak, amelyek az útra és más autókra egyaránt vetülnek, látszanak és vakítanak majd a fénycsóvák éjszaka. Csak nézd meg a képeket, és sóvárogj, vagy inkább imádkozz, hogy mihamarabb a boltokba kerüljön a Need For Speed 3: Hot Pursuit! 

## Mr. Chaos

### Dune 2000

Előző számunkban már hírt adtunk arról, hogy készülget a Dune 2000, most azonban már egy kicsit többet tudni róla. Annál is inkább érdekes a megjelenés, hiszen nem sok software cég dicsekedhet el azzal, hogy stílust teremtett a játékprogramok piacán. A Westwood sikere a Dune első és második részével kezdődött, amelyekkel minden magát valamire tartó (ma már) advanced gamer anno játszott: örömmel je-



lenthetjük be, hogy hamarosan elkészül a Dune 2000. Legszembetűnőbb változás a grafikai részen lesz tapasztalható, a 16 bites alkotás helyenként már-már egy festő műveivel is felér. Más téren sem tétlenkedtek a



srácok, az egységek ugyan nem változnak majd (egyetlen új típus a mérnök lesz), de teljesen új sztorit, és új missziókat újítottak a játék alá. Néhány kül-

detés folyamán megjelennek a fremenek és a csempészek is, mint önálló szervezet, akik senkihez sem csatlakoznak. A missziók elején és végén, sőt akár közben is teljes képernyős videók tömkelege gyönyörködteti a játékost. A zene a jó öreg, Frank Herbert által megteremtett Dűne világ hangulatát idézik fel, míg a kristálytiszt, élethű hanghatások és a nagyszerű csaták gyorsan visszazökkentenek a valóságba. Eddig ígéretesnek néz ki a fejlesztés, csak aztán nehogy egy újabb (és főleg rossz) rókabőr legyen a vége...

### DVD-RAM

Az üzletekben is találkozhatok áprilistól a DVD-RAM írókkal, azaz megvalósult az álom, s jönnek az írható DVD lemezek! Sorra jelennek meg a különböző, eddig CD-ROM, illetve DVD meghajtókat gyártó cégek sajtóközleményei, melyek szerint pillanatokon belül piacra kerülnek legújabb típusaik... Azt hiszem, a software-esek egyik szeme sír, a másik meg üveg, hiszen szuper média kerül mindenki birtokába, lassan-lassan felváltva ezzel a CD-ROM-ot és a 650 megás írható CD-t. Viszont a software-kalózkodás újabb médiát kapott, s ki tudja, milyen irányba löki például a PC-s játékpiacon.



# The Journeyman Project 3: Legacy of Time

## HUNCUTKODÁS AZ IDŐVEL

Pelace

Eljövén hát a harmadik rész is... Jó sokat kellett várni a folytatásra. Tudniillik a második epizód még valamikor 1995 őszén jelent meg – azóta persze sokat változott a világ, így az elvárások is: a két játékot szinte már csak a történet köti össze.

A kárcsak az előző részekben, itt is a TSA (Temporal Security Agency – Időbiztonsági Ügynökség) 5-ös számú ügynökét, Gage Blackwoodot alakítjuk. A történet ott folytatódik, ahol a második rész befejeződött. Ott ugyanis ártalmatlanná tettük az áruló 3-as ügynököt azzal, hogy Arthur, a mesterséges intelligencia áttöltötte magát az ugróruhájába és vírusként megfertőzte azt. Így mind a ketten eltűntek a tér-időben. Azóta meglehetősen rossz idők járnak a TSA-ra, mert a 3-as ügynök árulása óta megrendült a társaság hitele. Megvonták a támogatását, és beszüntették az összes időugrást. Mialatt a TSA történelmének legsötétebb óráit éli, az ismert világegyetem határán óriási idegen flotta tűnik fel, és nem túl barátságosan viselkedik (értsd: szétlő-

Ennyit a történetről, térjünk át magára a játékra. Mint már említettem, a világ sokat változott az előző rész óta, és ez megmutatkozik (többek közt) a játék irányításán is. Itt már a számos kalandjátékból megszokott 360 fokos körbeforgós módszert használhatjuk, azzal a kiegészítéssel, hogy nemcsak vízszintesen van erre lehetőségünk, hanem függőlegesen is. Egyszerűen lenyomott egérgombbal tekinthetünk körbe, és ha rászántuk magunkat helyünk megváltoztatására, csak keresnünk kell egy előre nyilat. Ebben óriási segítségünkre lesz az az apró segítség, hogy a Space billentyűt nyomogatva sorban befodít minket az adott helyszínt elhagyó útvonalak felé. Így nem kell pixelvadászatot folytatni, hogy hol lehet egy elágazás, amit nem vettünk észre. Ahol kettős előre-nyilat látunk, ott több lépést mehetünk egy irányba – ha folyamatosan nyomjuk az egérgombot, akkor nem áll meg minden lehetséges helyszínen. Így persze még a Space sem ment meg minket attól, hogy elhagyjunk egy elágazást vagy egy tárgyat, ezért csak ott érdemes használni, ahol már biztosak vagyunk benne, hogy minden fűszálat ismerünk.

A legnagyobb újítás a játék menetében, hogy nem kell bujkáló életmódot folytatva elkerülnünk a találkozást az emberekkel, hanem mivel új ugróruhánk

segítségével felvehetjük mások alakját, beszédbe is elegyedhetünk az őslakosokkal. Ez a folyamat úgy történik, hogyha először találkozunk valakivel, akkor ráklicskelve a ruhánk eltárolja adatbázisában az illető kinézetét, amit ezek után bármikor felölthetünk. Persze bizonyos megkötések itt is érvényesek, mert az valószínűleg elég

gyorsan feltűnne valakinek, ha önmagával találkozna az utcán. Azonkívül csak azonos időzónabeliek alakját tudjuk felvenni, tehát ne is próbáljuk egy himalájai szerzetes alakját felvenni az ókori Atlantisban (akkor még nem volt turizmus).

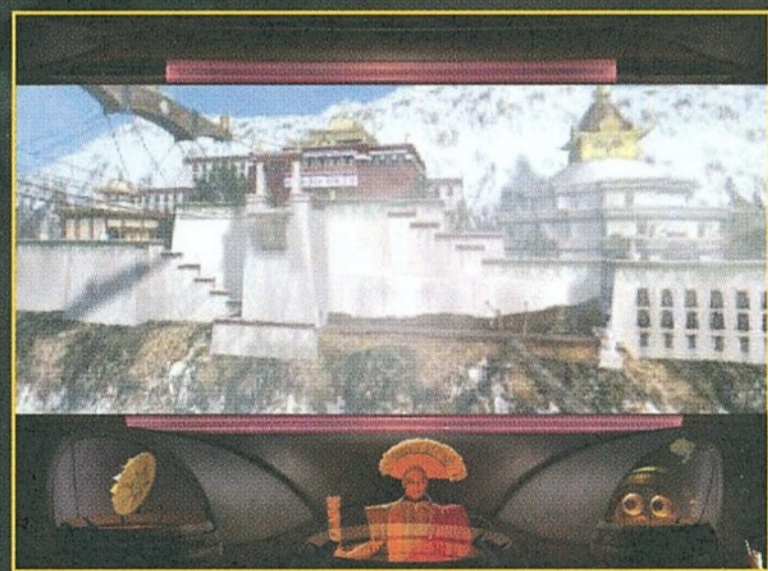
A tárgyakat „drag and drop” módszerrel lehet felvenni és használni. Egy adott dolgot nem csak

abban az időzónában lehet felhasználni, amiben felvettük; ha elakadunk az egyik városban, lehet, hogy egy másik időben talált tárgy kell a továbbjutáshoz. Ami a nehézséget illeti, nem lett túlbonyolítva a játék. A dolgok meglehetősen logikusan következnek egymás után (ez manapság nagy szó), és egész jó tippeket kapunk Arthur-tól. Így 3-4 nap alatt simán végig lehet menni a programon. Ez az egyik problémám a játékkal, mert el nem tudom képzelni, mi vehetne rá valakit arra, hogy többször is végigmenjen rajta. Mondjuk ez a többi kalandjátékra is igaz, de azok legalább néhány hétig lefoglalják az embert.



vi a közeli űrbázisokat), majd megindul egyenesen a Föld felé. Egy rég elfeledett faj tért vissza, hogy visszaszerezze elveszett ereklyéiket.

Valaha réges-régen ugyanis ezek az idegenek háborút vívtak bolygónk felett a jelen időben már a Föld szövetségeseinek számító Cyrollan-okkal. Ennek a háborúnak lett áldozata 3 földi város: Atlantis, El Dorado és Shangri-La. Ezen városoknak az okozta a pusztulását, hogy mindegyikben volt egy ereklye, amiért háború folyt. Célunk, hogy visszaurgorjunk a városokba (még pusztulásuk elé), megszerezzük a három relikviát és ezzel megmentsük a jelenkori Földet a biztos pusztulástól. Vagyis (mint már megszokhattuk) a világ sorsa a kezünkben van.



Sajnos az elmúlt két év sem volt elegendő arra, hogy valami módon feliratozzák a videókat, ami szerintem nem ártott volna, ha nem csak kimondottan angol nyelvterületen akarják forgalmazni a programot. Mondjuk, egészen érthetően beszélnek, de azért ezt kicsit hiányoltam. Ettől eltekintve tetszett a játék, a gyönyörű grafika szinte tökéletes illúziót kelt, amit jól kiegészítenek a megfelelő hanghatások. A játszhatósággal sincs különösebb probléma, sokkal jobb, mint az előző részben. Sok élvezetes órát lehet vele eltölteni, mindenkinek bátran ajánlom: ha elakadnál, a CD-n találsz végigjártást.

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

GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, JÓ JÁTSZHATÓSÁG, CSAK KICSIT RÖVID.

RED ORB



LEGACY OF TIME

# Jack Orlando



## KALAND AZ ÉLETÉRT!

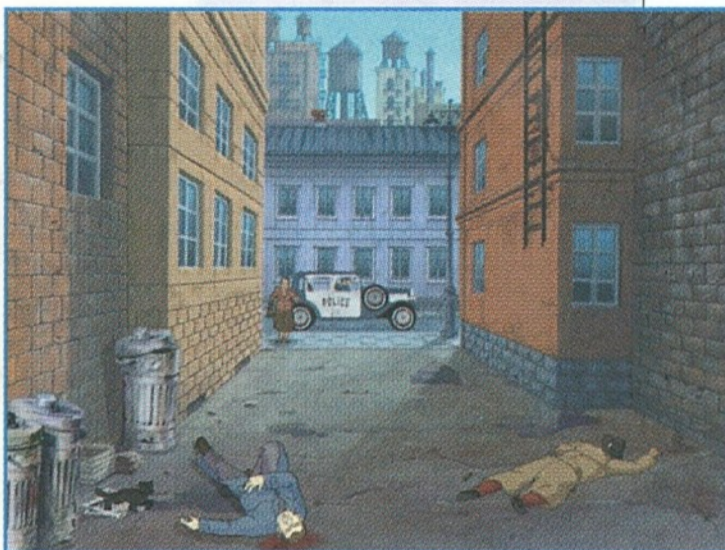
A Topware viszonylag még mindig ismeretlen, német kiadó. Most, hogy már magyarországi forgalmazója is akad, szép számú játékkal ismerkedhetünk meg. Első dobantásuk az Earth 2140 stratégia volt – most egy grafikus kalandjátékot mutatunk be.


Valamikor Jack Orlando volt a város sztárja. Szinte nem múlt el nap anélkül, hogy ne jelent volna meg a neve az újságokban. A betörők rettegtek tőle, hisz' ha ráállt egy ügyre, annak biztos a végére is járt. Ma már más a helyzet, nem maradt más, mint az ócska lebujsok és az olcsó whisky. Míg egy este... Jack épp egy szokásos módon átiddogált este után hazafelé bandukolt, mikor az egyik sikátorból néhány szó, majd egy lövés dörrenése hallatszott. Hősünk jó detektívhez méltón rögtön a helyszínre rohant: kapott is

egy suhit a kobakjára. Persze reggel a hekusok őt találták a hullámmellett, így ő lett az első számú gyanúsított – a régi szép idők emlékére kapott 48 órát, hogy bizonyítsa ártatlanságát.

A megoldáshoz eleinte négyfajta kurzor

áll rendelkezésünkre, mind egy-egy cselekvést szimbolizálva. A nyíl szolgál a helyváltoztatásra, a nagyító a vizsgálódásra, s persze felvehetünk tárgyakat, vagy akár bunyózhatunk is. Később, mikor már pisztollyal is felszerelkezünk, csatlakozik egy újabb kurzor, amivel a stukkert ránthatjuk elő. Elvileg jobbklikkel váltogathatunk a mutatók között, de beállíthatjuk úgy is a programot, hogy a jobb gombra előjőjön egy kis pisztolygolyó, amin az összezt megtalálhatjuk, és választhatunk, melyiket használjuk. Kissé bosszantó volt néha, hogy fel akartam venni valamit a képernyő túloldaláról, akkor néha nem volt hajlandó elsétálni az adott helyre.



Ekkor kurzorváltás, odamenni, újra vissza a felvevő kurzorra, majd felvenni a tárgyat. Viszont végre találtam egy olyan kalandjátékot, ahol függ valami attól, hogy kinek mit mondunk. Itt nem arra gondolok, hogy helyes választ adunk-e valakinek vagy sem, mert ez természetesen más játékban is szerepel, hanem ha mást válaszolunk, akkor más szálon fut tovább a történet. Például ha a játék elején tiszteletlenebbek vagyunk a rendőrökkel, akkor szimplán bevágnak a dutyiba, és onnan magyarázhatjuk ki magunkat. Ha viszont húzzuk az időt, akkor megérkezik a felügyelő, és rögtön a helyszínen elintézzhetjük a 48 órás haladékot (így viszont nem kerülünk a kóterba és lemaradunk a börtönben kuksoló ürgétől kiverhető információkról). Van azért néhány apróság is, ami kevésbé nyerte el a tetszésemet. Például szinte semmilyen utalás nincs arra, hogy mikor mit is kéne tenni a következő lépésben, vagyis ha elakadtunk, akkor vagy végigpróbáljuk az összes nálunk lévő tárgyat az összes helyszínen, vagy pixelvadászatot tartunk mindenhol, hogy mit felejtettünk el fölvenni. Sokszor nem igazán különülnek el a tárgyak a háttértől, legjobban a sárgás garnitúrán lévő sárga pénztárca nyerte el a tetszésemet. A másik bolygóság, hogy bárkit fenyegettem meg ököllel vagy pisztollyal, mindegyik holt nyugodtan állt tovább, és foghegyről odavetette, hogy hűsem le magam. Ha én le akarok löni valaki, akkor azt igenis tessék lelőni, majd én vállalom az új-rakezdéssel járó gondokat! 

## Pelace

### Xenocracy

Új űrhajó-szimulátor tűnik fel nemsokára a láthatáron. A történet szerint egy békefenntartó szervezet tagjai

vagyunk, ami a négy egymásra acsarkodó nagyhatalom között próbálja fenntartani a békét. Vigyázni kell, hogy egyiknek se kedvezünk túlságosan, mert azt a többiek nem vennék jó néven. Vagyis nemcsak arra kell figyelniük, hogy jól teljesítsük a küldetéseket, hanem már arra is, hogy jót válasszunk ki. Ezen kívül még kalózzokkal és idegenekkel is meggyűlhet majd a bajunk, de ha mindez még mindig nem lenne elég, akkor ott van feladatként a politika és a

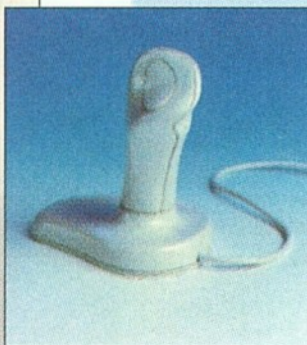


fejlesztés menedzselése is. A küldetések véletlenszerűen lesznek generálva, amiről eddigi tapasztalataim alapján nincs túl jó véleményem, de akár pozitívan is elsülhet a dolog. 5 hajó, több mint 30 felszerelés teszi változatosabbá a játékot, és még a HUD-unkat is magunk állíthatjuk össze. 3D gyorsító melegen ajánlott, megjelenés az ígéretek szerint idén tavasszal.



### Joygér vagy Moustick?

Ismét igen érdekes egerre bukkantunk, de ezt a matchbox alkatúval ellentétben nem a neten, hanem a Corwell áruházának egyik polcán fedeztük fel.



A szerkesztőségben körbehordozva mindenki bedőlt a látványnak és joystickre tippelt, pedig teljesen eger a kütyü, csak a hátán van egy jól megragadható kinövés. A gomb(ok) a tetején kaptak helyet, balra billentve bal, jobbra pedig jobb gomb clicket érzékel a gép. A formai kialakítása csak jobbkezes használatot tesz lehetővé, a mozgatása pedig igencsak különbözik a hagyományos egerétől, mivel itt könyökből és nem csuklóból kell mozgatni.



JACK ORLANDO

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

SZÉPEN MEGRAJZOLT KALANDJÁTÉK,  
KISSÉ NEHÉZKES JÁTSZHATÓSÁGGAL

TOPWARE  
TRAVELBOX HUNGÁRIA  
06-37-315-905





# Jedi Knight: Mysteries of the Sith

SOKKAL TÖBB, MINT KÜLDETÉSLEMEZ

Schuerue

Mióta az első hírek szálingózni kezdtek a Jedi Knight kiegészítésről, nem lehetett velem bírni, folyamatosan rágtam mindenki fülét, hogy szerezzünk már belőle legalább egy pre-pre-béta verziót. Ilyen nem volt, ám szerencsére megérkezett a végleges.

A béke még nem érkezett el, az új köztársaság még harcban áll a birodalom megmaradt, de mindenre elszánt seregeivel. A Jedi rend újjászervezése is javában tart, a sötét oldal vonzása nagy veszély a tanítványok számára. Kyle Katharn hét évvel a jedik völgyében aratott győzelme után egy külső, Új Köztársasági bázison kap információkat egy addig ismeretlen Sith templomról. Mielőtt felderítésére indulhatna, a birodalmiak egy eddig még soha nem alkalmazott fegyverrel megtámadják a bázist. Az új küldetések továbbviszik az űrepsz történetét, egyre jobban összefonva azt a hivatalos folytatásként kiadott regényekkel, melyek magyarul is megjelentek. Felbukkan

a kimondhatatlanul jó ötlet, hogy letilthatjuk a Windows billentyűk működését, vagyis ha mellényúlunk a Controlnak, akkor nem ugrunk azonnal a



a MotS, a hálózati játékosokat egyenesen hájjal kenegeti. Star Wars rajongók számára a legjobb hír, hogy számos, a filmekben látott helyszínt raktak a lehetséges pályák közé (felhőváros, tróntem), természetesen a kinézetminták is bővültek. A Capture the Flag helyett egy új, a Kill the Full with the Ysalamiri (KFY) játékot kínálja, ami egy rókavadászat. A pályán van egy állatka, és mindenki arra vadászik, aki azt magánál tartja. Pontokat az állatka cipelésével eltöltött másodpercért, valamint a hordozó, illetve a többi játékos lövöldözésért lehet kapni. A hordozónak azon kívül, hogy mindenki őt kergeti, még azzal a problémával is szembe kell néznie, hogy a Ysalamiri két méteres körzetében nem működik az erő. A lövöldözős, vagy csak fénykardos, csoportos játéknál pedig nem csak két, de maximum négy csapat lehetséges. A legnagyobb újdonság azonban personalities, lényege, hogy nem csak jedi karakter alakítható, hanem felderítő, fejvadász és katona is lehet a besorolás. Ezek az osztályok nemcsak nevükben térnek el, de induló felszerelésükben, erő használati lehetőségeikben, maximális pajzs mennyiségükben, és sebességükben is.



Desktopra. Nemcsak új ellenfelek (rohamosztagos felderítő, kalapácsfejűek) bukkannak fel, de a régiók is kevésbé szögletesek váltak, és számos új, bár nem vezethető űrjárművet is láthatunk. A fegyverek repertoárja bővült, a vakító gránát, a karbonit puská (lefagyasztja a célpontot) és a Blastech DL-44 (Han Solo fegyvere) teljesen új, de a megszokott típusok némelyikéhez újfajta

A viszonylag gyors megjelenéshez kapcsolódóan kétféle rossz érzés is felkerekedett bennem: az egyik, hogy nem a megszokott LucasArts minőségű, digitalizált filmek vagy rajzolt animációk az átvezető jelentek, hanem a játék figurái „beszélgetnek” szájmozgás nélkül. A másik, hogy néhány pályán túlságosan nehézre sikerült a játékmenet, előfordulnak csak egy irányba használható átjárók pályarészek között, és ha valamit nem kapcsoltál át, lehet újra kezdeni, vagy a szűkre szabott idő miatt egy apróbb hiba is végzetes. Mindezek ellenére nagyon jó, a Jedi Knight-ot valóban új lehetőségekkel gazdagító kiegészítés.

Mara Jade a császár volt titkos ügynöke, de nem csak, mint epizódszereplő, hanem mint játszható személy, néhány missziót az ő bőrébe bújva kell teljesíteni.

A hiedelemmel ellentétben a program futtatáshoz nem szükséges az eredeti Jedi Knight, de sajnos a telepítés során bekéri valamelyik lemezét egy kis ellenőrzésre. Újdonság többek között a színes fény használata (3D kártyán), valamint az

lőszert is szerezhetünk. A legjobb azonban a távcső, amivel a rohamosztagos puská szerelhető fel – segítségével nagy távolságból egyetlen lövéssel teríthetők le a kisebb „teherbírási” ellenfelek. Az erő-képességek is szépen megszorodtak számos semleges, jó és sötétoldali lehetőséggel, például a fénykard dobással (Jedi Visszatér, tróntermi párbaj).

Az egyedül játszókat is kényeztetni

CPU/RAM: JEDI KNIGHT  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

JÓ MULTIPLAYER ÖTLETEK. WINDOWS GOMBOK LETILTHATÓK!

VIRGIN INTERACTIVE/LUCASARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078

5

MYSTeries OF THE SITH

## Néhány kód, ha elakadnál:

iamagod  
diediedie  
gimmestuff  
gameover  
trainme  
freebird  
boinga 1 vagy 0  
trixie  
cartograph  
gospeedgo 1/0  
quickzap

minden Erő alkalmazása  
minden fegyver  
minden tárgy  
következő pálya  
Erő szint feljebb  
repülés  
sérthetlenség be-ki  
mana  
teljes térkép  
lassú mozgás be-ki  
ugrás megadott pontra



# S i m



## BŰNBEEESÉS

## Pelace

Kétségtelen, hogy a Quake és annak második része nagy hatással van a játékipiacra. Most az Activision próbálkozik egy „klónnal”, ami a Quake 2 motorjára épül. Persze a sztori és a környezet teljesen más, így vadonatúj software-nek nézünk elébe.

**T**íz évvel ezelőtt, 2087-ben Freeport rendőrsége elvesztette a harcot a bűnözők ellen. A kormány a legminimálisabb közbiztonságot sem tudta nyújtani polgárainak, ezért biztonsági cégeket kért fel a város megtisztítására. Az elmúlt évtized alatt ez a megállapodás nagyjából békét hozott a városra – te is egy ilyen cég főnöke vagy. Nemrégiben egy új, U4 nevezetű drog lepte el a város utcáit, amely felhasználóit dühödt mutánsokká változtatja. Minden nyom a briliáns biokémikus nőhöz, Elexis Sinclair-hez vezet...

Körülbelül ez lesz a története az Activision új, id software-féle Quake II engine-es programjának. Így persze benne lesz minden nyaláncság, amit e keret megenged (színes fények, 65.000 szín hardware- és software-módban is, átlátszó anyagok, mint üveg és víz, alpha csatornás robbanások stb.). Ami lényeges külön-



szélgetnek (arról nem szól a fáma, hogy a sarok mögül lehet-e majd hallgatózni) – mindent egy egészen „indusztriális”, 21. századi, lepusztult környezetben. A fegyverek között lesznek „szokásos” lézerfegyverek, mesterlövész puska lézeres célzóval, távirányítású detonátorok, valamint automata irányítású minirobotok, amelyeket felderítési célokra



ség lesz az előddel kapcsolatban, hogy itt nemcsak lődöznek az emberek, hanem teszik a mindennapi teendőiket, pl. dolgoznak, be-

használhatunk. És amire már régóta várunk: a fegyvereket látjuk majd az ellenfelek

## Tomb Raider a moziban

Az Eidos megállapodott a Tomb Raider film készítésének jogával kapcsolatban a Paramounttal,



s hamarosan közösen tervezik, majd remélhetőleg készítik el a játékon alapuló akciófilmet. Az Eidos egyébként kiadja a játék speciális változatát, a Tomb Raider Goldot, amely további négy szintet tartalmaz majd.

## Quake 3 igen, Trinity később

A világ legnagyobb megdöbbenésére John Carmack, az id Software főprogramozója, március közepén bejelentette a Quake 3-at. A megváltozott tervek szerint pihentetik a „következő csoda”, a Trinity fejlesztését, csak az új grafikus „motort” készítik el. Ezt hozzácsapják ahhoz a küldetés-csomaghoz, amelyet eredetileg a Quake 2-höz akartak kihozni. Megjelenési időről nem tudni – több mint valószínű, hogy egy éven belül –, de Carmack arról is beszámolt, hogy a Quake 3 elég erőforrás igényes lesz, a mai hardware-eken nem igazán fog jól futni. Rossz nyelvek szerint az állhat a háttérben, hogy az éppen július végére eltolt Unreal komoly veszélyt jelenthet a Quake 2-re, míg a Trinity befejezése még jó két évig eltartana. Ekkora kihagyást a játékipiac mai pörgése mellett az id sem engedhet meg magának.

## MP3 az úton

Úgy tűnik, az MP3, azaz az Mpeg 1 Layer 3 formátumú zene hamarosan elszakadhat a számítógéptől. A Saehan Information



Systems Inc. és a Digitalcast Inc. által kifejlesztett hordozható „MP-Man” – a Walkman után – 65 gramm súlyú, kisebb, mint egy 3,5”-es floppy, és alapban 16 MB flash RAM-mal rendelkezik, ami 64 megára bővíthető (3-5 MB/számmal számolva, ez nem tűnik soknak). A PC-vel a printer porton keresztül értik meg egymást (Mac-kel sehogya). A mintapéldányok ára 210 és 400 USD között mozog, +szállítás és nuku garancia!

Bővebb infót a <http://www.mpman.com/eng/main.html> címen találsz. Létezik egy kocsiba szerelhető változat is, amelyet nem ezen cég készít.

kezeben, s beszállhatunk majd különböző járművekbe is.

A májusban megjelenő játék futtatásához egész szép gép kell majd: Pentium 133, 32 MB RAM és természetesen 3D gyorsítókártya-tulajdonosok előnyben.



# Croc

## KROKODILKALAND



### Pelace

Megjelent a 3 dimenziós platformjátékok új trónkövetelője – igaz, nem egy nagy trónfosztás, mert alig akad manapság platformjáték. A változatosság kedvéért most egy krokodil bőrébe bújva menthetjük meg a világot.

A kerettörténet szerint a gobbók találnak a folyóparton egy elveszett krokodilkölyköt és felnevelik. A krokodil szépen felcseperedik, de az élet nem csak játék és móka, jön a gonosz és csúf Hókuszpók, akarom mondani, Dante báró, és fogságba ejti az összes gobbót. Az utolsó pillanatban Crocnak sikerül madárfuvarral elmenekülnie, de természetesen visszatér, hogy testvéreit kiszabadítsa.

A játék során összesen négy szigeten kell keresztülverekednünk magunkat, de ha jól csináljuk, kaphatunk még jutalmul egy ötödik, titkos szigetet is. Mindegyiken hat pálya van, amit három pályánként egy-egy főellenfél tarkít. Szerencsére a helyszínek nagyon változatosak és szépek, így unatkozni biztos nem fogunk. A legjobban mégiscsak a főhős tetszett, egy szál fogával eszméletlenül aranyosra sikeredett.

gyűjtött kristályát, és ha itt összejön 100 darab, akkor egy extra élet a jutalmunk. Öt színes kristállyal is találkozhatunk pályánként, ha megvan mindegyik, kinyithatunk egy ajtót (a kristályka-



put), és akkor a pálya újabb részletei tárulnak fel szemünk előtt.

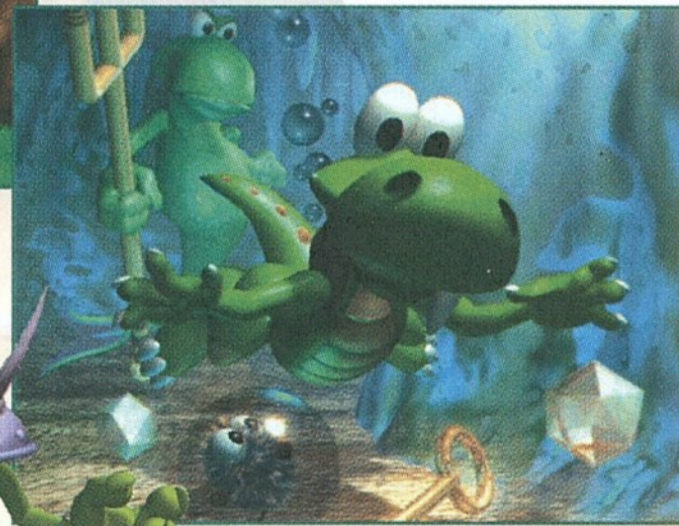
Ezekon kívül vannak még kulcsok, gombok, zselé, amivel jó nagyokat lehet ugrani, megmászható falak, lámpások stb.

Kétfajta ládával kell majd megismerkednünk, az egyiket, amin nyilak vannak, csak tolni lehet. A kérdőjelekkel teli széttörhető úgy, hogy a tetején állva felugrunk és repülés közben megnyomjuk még egyszer az ugrás gombot. Érdekes körülnézni, mielőtt eszelős módon mindent szétverünk, mert lehet, hogy épp ar-

ról a ládáról lehet elérni egy platformot. Az ellenfelek már nem mutatnak ekkora változatosságot, bár azért azokból is van egynéhány. Van aki tűzgolyókat köpdös, s akad, aki egyszerűen csak lebaltáz minket. Ezeknek általában elég egyet-

len egyet ütni és meghalnak (a főellenfelek már más kategóriába tartoznak). Ne ácsorogjunk sokáig győzelmünk színhelyén, mert egy idő után újratelemződnek a kis piszkok.

Bár a kinézet alapján a fiatalabb korosztálynak szánám a programot, de a játékmenet ezt nem igazán támasztja alá – eszméletlenül nehéz lett a játék, rendesen megizzasztott. Bár magukon a pályákon átrohanni nem túl nehéz, de ha minden gobbót ki akarunk szabadítani, és az összes lehetséges cuccot föl szeretnénk venni, akkor már durva a dolog.



A sok pozitívum (mint például a remekül megtervezett pályák, a csodás grafika, főleg 3D gyorsító-kártyával, és a kellemes zene) ellenére akadt problémám a kameramozgatással. Ez az esetek nagy részében hátulról mutatja hősünket, de ha mondjuk odamegyünk egy falhoz, és a kamera nem fér be a fal és Croc közé, akkor csak előlről nézhetjük az eseményeket. Elég nehézé teszi mondjuk a felugrást egy mozgó platformra, ami épp a kameránk alatt cikázik valahol. De mindent összevetve nagyon jól elszórakoztam a programmal, és nem árt azt is hozzátenni, hogy magyarra fordított kézikönyvvel lehet hozzájutni.



A pályákon elszórva vagy ládában nagyon sokféle cucc van elszórva. Természetesen minket elsődlegesen a gobbók érdekelnek, belőlük minden pályán hatot kell megtalálni. Lényeges még a különböző kristályok felszedése: a fehér színűek segítenek a sérülések elkerülésében. A szintek végén Croc lerakja az össze-

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

GYÖNYÖRŰ GRAFIKÁJÚ PLATFORMJÁTÉK  
3 DIMENZIÓBAN.

FOX INTERACTIVE  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078



# BASE SZOFTVER DISZKONT

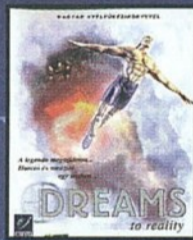
Sonkáért bármelyik piacra mehet, de programot olcsón csak nálunk vehet!

## Játék

20 Wargames Classics	5,990
Actua Soccer 2	9,990
Adidas Power Soccer	8,990
AGE OF EMPIRE	9,990
AH-64 D Longbow 2	10,790
Allied General	4,490
Ardenes Offensive	9,890
Armoured Fist 2	10,790



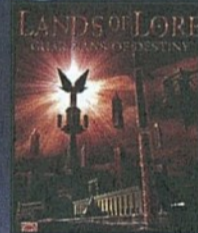
Ascendancy	3,990
Blade Runner	10,790
Blood	8,990
Buccaneer	10,790
Carma Geddon + Splat Pack	12,590
Carma Geddon	10,790
Carma Geddon Splat Pack	6,290
Champ. Manager 97/98	7,990
Chasm: The Rift	9,890
Conquest Earth	9,890
Constructor	9,990
Counter Action	9,990
Croc	8,990
Cyberia BlackmArket	2,490
Dark Colony	7,190
Dark Earth	10,790
Dark Reign	9,990
Dementia	9,890
Descent BlackmArket	2,490
Diablo: Hellfire	5,390
Dig-White Labell	4,499
DragonHeart Fire & Steel	2,990
Dreams to Reality	10,990
Enemy Nations	9,990
F1 Racing	10,790
F22 Raptor	10,790
F22 DID	10,790
Fallout	10,790
Fantasy General	4,490
Fifa 98	9,990
FIFA Soccer Manager	7,190
Flight Unlimited II	10,790
Flight Simulator 98	10,790
Full Throttle-White Label	4,499



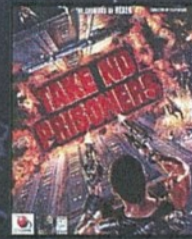
G-Nome	8,090
Galapagos	10,790
Gender Wars	2,990
Gettysburg!	9,890
Grand Theft Auto	10,790
Heli - Cops	8,090
Heroes of M&M Comp.	11,690
Heroes of M&M Exp.	6,299
Hexen II	9,990
Human Onslaught	9,990
Hupikék Törp. Teletransz.	6,290
Ignition	8,990
Imperialism	9,990
Incubation	8,990
International Rally Champ.	8,990
Interstate '76	8,990
Iron Man X-O Manowar	2,990
Jedi Knight	9,990
Jedi Knight: Mission	6,290
JSF	9,990
Judge Dredd BlackmArket	2,490



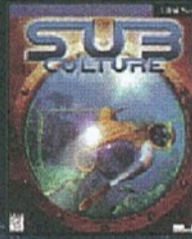
Kingdom O'Magic	2,990
KKND Xtreme	10,790
Lands of Lore 2	10,990
Lego Island	8,090
Lomax /Argentum/	4,490
Lord of Magic	10,790
Magic: The Gath. Battlemage	2,990
MagicTheGath.-Spell of Anc.	6,290
Mech Warrior2 Doubl Pack	8,990
Mechwarrior 2: Mercenaries	6,990
Megapack 8	8,990
Megarace 2	4,490
Monkey Island 3	10,790



Monster Truck Madness	9,990
Monster Trucks	9,990
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
Red Alert: The Aftermath	4,490
Red Alert: Counterstrike	5,390
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
Spycraft	7,190
STARCRAFT	11,990
Star Rangers	3,990



Starfleet Academy	9,990
Steel Panthers II	8,990
Steel Panthers III	10,790
Take no Prisoners	9,990
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
UBIK	11,990
Ultima Online	11,690
Ultimate Flight II	12,590
Virtual Pool BlackMarker	2,490
Warcraft BlackmArket	2,490
Warhammer	4,490
Wing Commander V.	9,890

Worms 2	8,990
X-Wing vs. Tie Fighter	10,790
X-wing vs. Tie.: Balance of ...	6,290
Zork: Grand Iquisitor	9,990

## Ismeretterjesztő

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
Undersea Adventure	4,990
US Geography	2,990
Verstár	6,990
Volt Egyszer Egy Magyaror.	3,990

## Nyelvoktató

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

## Demo válogatások

2000MB	1,580
--------	-------

A legjobb Win 95 és Dos játékok sorozat

**999**

+ teljes verziójú ajándék CD

## Oktató

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

## Sex

Carol Lynn sorozat	2,240
Río Adventure	990
Sexy Acts sorozat	895
Sexy Clips Interactive sor.	1,790
Sexy Cover Girls sorozat	895
Sexy Vibrations sorozat	1,790
Vivd erotikus sorozat	3,490



## SZENZÁCIÓS HÚSVÉTI AKCIÓK!

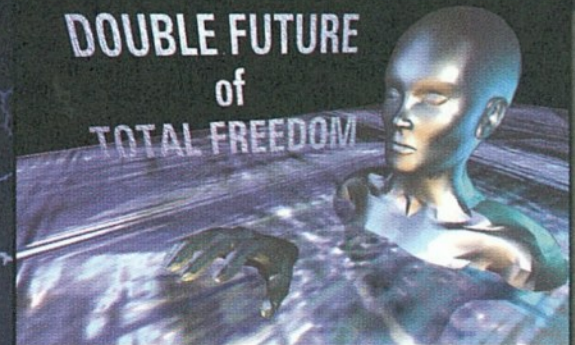
- Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható
  - A KREDIT kártya a Húsvéti Akció keretein belül még teljesen ingyenes.
  - A kártya nem csak szép hanem hasznos is:
  - Olcsóbban megvásárolhatod kedvenc programod.
  - A megjelenés előtt álló programokat előrendelheted.
  - Ha kéred megrendelésedet 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



Áraink az Áfa-t tartalmazzák



# Deadlock 2

MÁSODSZOR A HOLTPONTON

Zong & Júpi

*Ha egyszerűen akarok fogalmazni, akkor az első részhez hasonlóan most is körökre osztott stratégia játékról van szó, amelyben a harcok real-time-ban folynak. A különbség talán mindössze annyi, hogy jobban átláthatóak a menüpontok, és tíz perc alatt megtanulható a kezelés.*

Másodízben érzem magam bizonytalannak a játékkal kapcsolatban, nem is véletlenül. Amíg játszom vele, addig imádom, elbűvöl a hangulata, beleélem magam a csatákba. Azonban eltelik egy, maximum két nap, s csökken a lelkesedésem, annyira, hogy már nincs is kedvem vele tovább foglalkozni. Pedig jó a játék, csak valahogy hiányzik az a bizonyos plusz.

amivel a legjobban kiaknázuk a területet. Időnként kis ikonok láthatók egy-egy helyen, ezek azt jelzik, hogy a területen kiemelkedően nagy mennyiségben található meg az adott nyersanyag. Most, hogy ezt tisztáztuk, neki is vághatunk. Kezdetben nincs túl sok épületünk, egy ház és egy városközpont az összes. Az épületeket fel kell töltenünk munkaerővel, akik működtetik azokat és kitermelik a nyersanyagokat (ezekkel később lehet kereskedni, esetleg amiből többetünk van, azt hiánycikkre cserélhetjük). Ha kettőt kattintunk egy épületre, feljön egy panel, ahol a munkaerőt oszthatjuk el a különböző feladatok között.

time stratégiák se ijedjenek meg, mert élvezhető így is. A csatákban azonban kicsit csalódtam, hiszen nem lehet irányítani a harcot, hanem csak a kör végén lehet egy filmhez hasonlóan végignézni az ütközetet. Jó-jó, igaz, meg lehet adni, hogy mi legyen a célpont, de csak kategóriák alapján (civil lakosság, épületek). Miatán a szilikon alapú ellenfelek is elvégezték teendőiket (cyberbody:-), általános helyzetjelentést és néhány tippet kapunk személyi titkárunktól. Ha minden rendben van (az elején más nem is lehet), akkor ne törődjünk vele, ha azonban valami nem stimmel, akkor kérhetünk bővebb információt, de a menürendszerből Helpet is. Ezt nagyon hasznosnak tartom, jó az ötlet. Egy dolognak azonnal fel kell tűnnie, hogy nőtt a vagyionunk, ez pedig az adókból és a kereskedelemből befolyó összegektől lehetséges. Később erre még visszatérünk. Menjünk újra a településre (a nagy térképen földparcellák vannak, ezek között van a mi területünk is), ha a városban vagyunk, akkor újra a lakóházba, oda, ahol a „szaporulatot” növeltük. (Egyébként már kint is látszik, hogy nőtt-e a népesség, mert több emberke ácsorog a házikót jelölő kocka szélén). Ha tény-



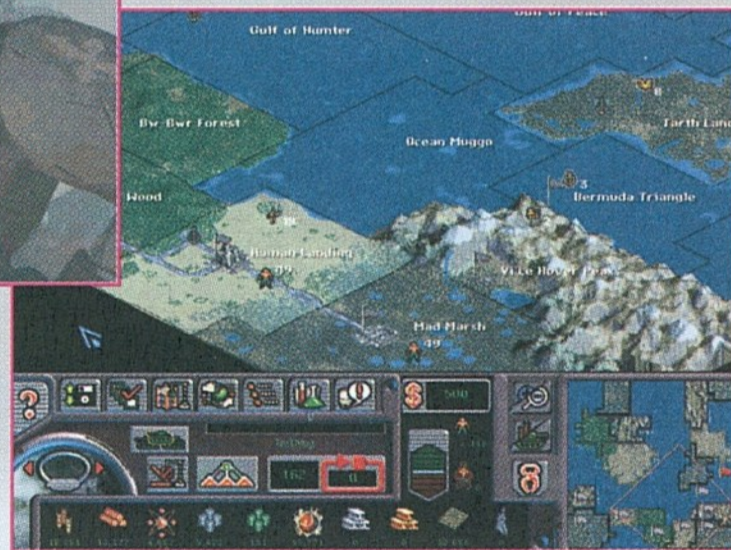
Az alapokat fajok közötti csaták szolgáltatják földterületek megnyeréséért. De a dolog azért egy kicsit összetettebb, hiszen a bolygók felszínén egy ősi faj szentélyei is fellelhetők, melyek mind-mind egy térkép darabját képezik. Ez a térkép elvezethet a felbecsülhetetlen értékű ősi központi agyhoz, ami eldöntheti a háború menetét. Aki nyomára bukkan, minden bizonnyal megnyeri a galaktikus háborút. Elismerem, nehéz kitalálni új konfliktushelyzetet egy játékhoz, de azért beleférhetett volna egy izgalmasabb kerettörténet.

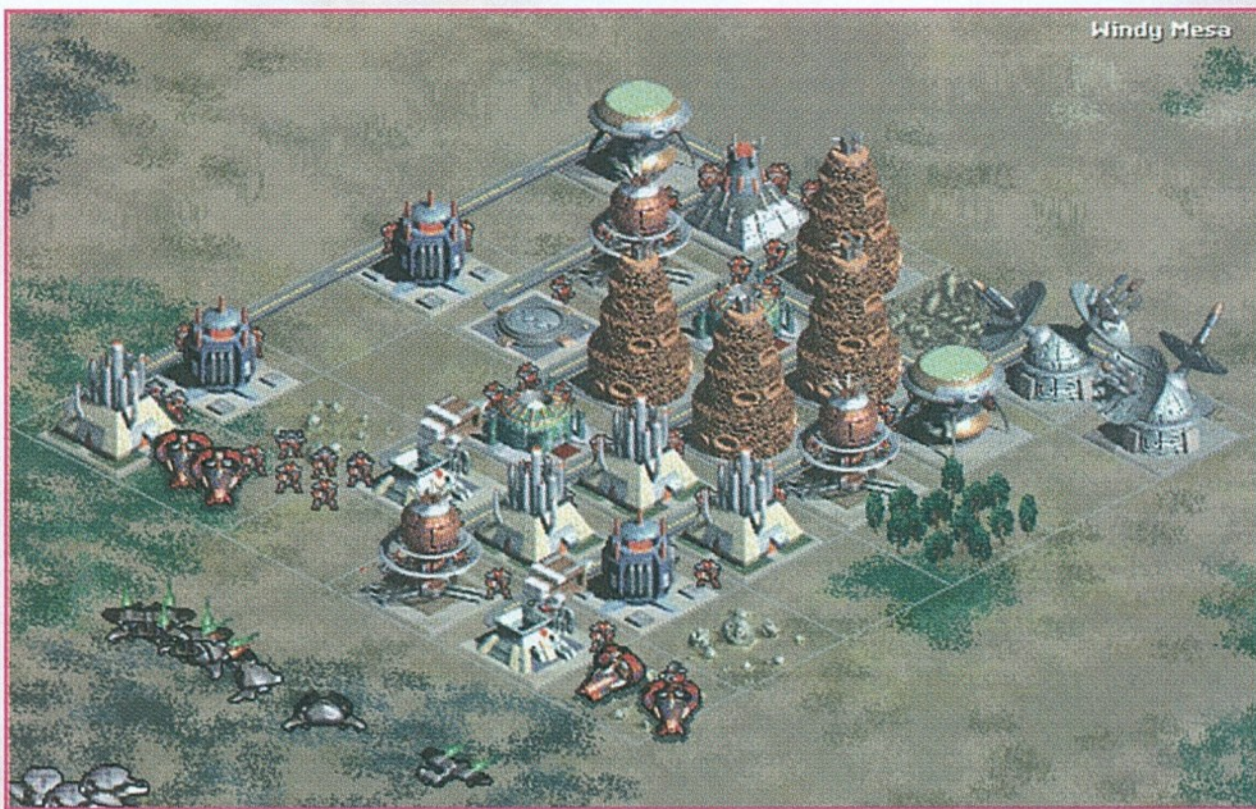
A bevezető csata képsorai után válasszunk egy számunkra tetszetős fajt. Ha elfogadtok egy tanácsot, ne a bulldogfejű kutyát válasszátok. Nem azért, mert rosszak a tulajdonságai, hanem mert a legjobb ellenfél. Termetét meghazudtolóan oly vicces benyövései vannak támadások előtt vagy után, hogy a hajamat a földre teszem tőle. A földterület, amin a landolás után letelepedünk, nyersanyagban nem túl gazdag. Ahhoz elég, hogy elinduljunk a fejlődésben, de későbbiekben mindenképpen új területeket kell foglalnunk.

Birtokunk tehát egy kockákra osztott terület. A Change resource view gombra kattintva információt kapunk a kockák alatt rejlő földterületek nyersanyag állapotáról. Mindegyikre olyan épületet érdemes felhúzni,

A lehetséges variációk az épülettől függenek – mindig van egy, az épületre jellemző munkafolyamat (mondjuk bányászat vagy feldolgozás), továbbá lehet fejleszteni az épületet, vagy egyszerűen azt is mondhatjuk, hogy a lakosság a házakban vesztegeljen és a populáció növelésével foglalkozzon. A játék elején ez utóbbi erősen ajánlott, hiszen kevés emberrel nem lehet hatékonyan vezetni egyetlen kolóniát sem (kivéve a végén, mikor már szinte minden gépesített lesz). Tehát növeljük a populációt a lakóházakban úgy, hogy a megfelelő ablakban az emberkéket mutató csoportból az egérrel átvonszolunk egy egyedet a megfelelő csoportba. Még lehetne pár dolgot tenni ezen kívül, de egyelőre adjuk át a kört.

Bizony, a játék körönként megy, híven elődje stílusához, de a real-





leg nőtt a populáció, akkor ezzel a módszerrel növeljük tovább addig, míg elegendő lesz ahhoz, hogy más épületbe is jusson dolgos kéz. Ekkor érdemes először morfondírozni, hogy mit kéne még építeni. Figyelembe véve a föld nyersanyag készletét, teremtünk mindenből legalább egyet (build menü), persze a legmegfelelőbb helyre. Az embereket az új létesítményekbe átirányítva és megfelelően elosztva a fejlesztés és az épület speciális feladata között, lassan kialakul egy normális gazdaság. Persze nem ilyen egyszerű, mert az ember (és minden más faj is) gyaló, és hajlamos a lázadásra. Erre különösen figyeljünk, mert a lázadókat (vörös körvonala van és felemelt kézzel az öklét mutogatja)


nem tudjuk munkára fogni – a renitensekre a kör végén is figyelmeztetnek minket. A zúgolódás elkerülhető, ha az adókat (taxes panel) rendesen szabályozzuk, persze úgy, hogy a morál nullán álljon, vagy még jobb, ha növekszik. Erre tudunk rásegíteni, ha építünk kulturális központokat és oda sok embert osztunk be, valamint mindig van elég élelmiszer. Jut eszembe, nemcsak kajából kell elégnek lennie, hanem a fejlesztések érdekében minden más nyersanyagoknak is. A fejlesztések több útvonalon indulhatnak, hogy melyiket választjuk, azt a területünkön lévő nyersanyagok döntik el, hiszen ha nincs

a fejlesztéshez elég cuccos, akkor fuccs a jó technikáknak. Pedig ez a cél: minél magasabb fejlettségi szintet elérni, és a találmányokat használva technikai fölényrel lerohanni a szomszédos településeket.

A harci gépezetek és a csapatok repertoárja nem különösebben nem változott, egyetlen értelmes újdonságként a Command Plane-t említeném meg, ami a levegőből közvet-



lenül irányítja a légi harcot, jelentős bónuszokat adva így a támadási értékekre. Sajnos a Deadlock II-höz hasonló játékokban általában nem szoktak szerepelni nagy hatótávolságú rakéták, amikkel komoly csapást lehet mérni az ellenségre. Nos, itt szerepelnek, számtalan pusztító töltetet helyezhetünk el a robbanó fejben, a biológiaiától egészen a nukleáris, és ki tudja még, milyen anyagokig. Szót kell még ejtenünk a diplomáciáról: nem sokban tér el az általános sablontól, én csak a kutatási paktumot használtam időnként, hiszen ha a végcél a bolygó elfoglalása, akkor előbb vagy utóbb úgyis el fognak árulni a többiek.

Az egészet tekintve nem sok minden változott. Hogy őszinte legyek, fogalmam sincs, mit fejlesztettek két hosszú éven keresztül. Persze, ne legyünk ennyire szőrös szívűek, de az egész leginkább az első rész korszerűsítésének fogható fel, mint egy újabb résznek. Az a kevés újdonság, ami szerepel benne, szerintem kevés ahhoz, hogy bátran kijelenthessük, méltó a folytatás. 

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

SEBBER LETT, JOBB LETT, DE VALAHOGY HIÁNYZIK BELŐLE A SPIRITUSZ

ELECTRONIC ARTS / ACCOLADE  
ECOBIT  
TEL.: 351-3078

**4**

DEADLOCK 2

A teljes LOGITECH termékválaszték, valamint akciós és új termékek a VAR COMPUTER-nél.

**AKCIÓ!**

**EGEREK:**

- Dexxa Deluxe  
Logitech - MouseMan CordlessPro (rádiós egér) Logitech

- SurfMan (vezeték nélküli Internet távvezérlő)

**JÁTÉKVEZÉRLŐK:**  
Logitech - Dexxa Joystick Logitech  
Logitech - WingMan Extreme Logitech

**SZKENNEREK: AKCIÓ !!!**  
Logitech - ScanMan PageScan Color Win95/lapadagolóval Logitech  
Logitech - ScanMan PageScan Color W3.1/Win95 Logitech

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

**VAR**  
computer  
VAR COMPUTER

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

Faxújság:  
401-11-48/4000  
www.var.hu

üzlet nyitvatartás:  
H-P 8.30-18.00

**VAR**

STRATÉGIA

LEÍRÁS

21

# CARMEN ZENEKLUB ÉS CD-ROM BOLT

1033 Bp., Flórián tér 1. II. 210. (az OTP melletti irodaházban)

Tel: 457-3827 Fax: 457-3823

Nyitvatartás: Hétfő – Péntek: 8-16 óra

## PC JÁTÉKPROGRAMOK

KÉPERNYŐKÍMÉLŐK	2990 Ft
INCUBATION	7990 Ft
SETTLERS II. (GOLD EDITION)	8990 Ft
TRACER	2990 Ft
BATTLE BEAST	2990 Ft
ARCADE AMERICA	2990 Ft
VIRGIL REALITY	4990 Ft
G-NOME	6990 Ft
SPEED DEMONS	3990 Ft
SHELLSHOCK	3990 Ft
OLYMPIC SOCCER	3990 Ft
OLYMPIC GAMES	3990 Ft
SHADOW WARRIOR	8990 Ft
BLOOD	5990 Ft
TOMB RAIDER II.	8990 Ft
CHAMPIONSHIP MANAGER	6990 Ft
JOINT STRIKE FIGHTER	8990 Ft
DUKE NUKEM 3D	4990 Ft
POWER F1	4990 Ft
FLIGHT UNLIMITED II.	8990 Ft
MYTH	8990 Ft
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	2990 Ft
CREATURES	2990 Ft
TOCA TOURING CAR	9990 Ft
PSYHO PINBALL	4990 Ft
PETE SAMPRAS '97 TENNIS	8990 Ft
JONAH LOMU RUGBY	8990 Ft
SONGBOOK MUSIC MAKER	7990 Ft
CASPER JUNIOR ACTION	5990 Ft
GRAND PRIX 2	7990 Ft
HAND OF FATE	2990 Ft
FIELDS OF GLORY	2990 Ft
F14 FLEET DEFENDER	2990 Ft
SUBWARS 2050	2990 Ft
FOOTBALL MASTERS '98	6990 Ft
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	3990 Ft
GRAND THEFT AUTO	10990 Ft
GENDER WARS	3990 Ft
XS	3990 Ft
NBA JAM	3990 Ft
CHAOS ENGINE	2990 Ft
ASSASSIN	3990 Ft
CYBERSPEED	2990 Ft
BAD MOJO	3990 Ft

## ISMERETTERJESZTŐ PROGRAMOK

BEARS & PANDAS	5990 Ft
WHALES & DOLPHINS	5990 Ft
THE HISTORY OF UNIVERSE	6990 Ft
INSECTS	6990 Ft
WORLD OF THE REEF	6990 Ft
SONORAN DESSERTS	6990 Ft
LOST ANIMALS	6990 Ft
BBC ENGLISH DICTIONARY	5990 Ft
VOYAGER	5990 Ft

## CD-ROM CSOMAGOK

BIG SIX PACK	5990 Ft
Sensible world of soccer, Bedlam, Mortal Kombat 3, Stargunner, Enemy nations, Battlecruiser 3000AD	
POWER PACK II.	8990 Ft
Fifa 97, Tomb Raider, Z, Joy-pad	
TWO GIANT HITS IN ONE PACK	9990 Ft
Civilisation2, Command & Conquer	
TOWERS OF DARKNESS	5990 Ft
Heretic, Hexen, Deathkings of the dark citadel	
DOOM TRILOGY Doom, Doom II, és még valami	5990 Ft

## ÚJ MEGJELENÉSEK

COLIN MCRAE RALLYE
DEATH TRAP DUNGEON
INCUBATION MISSION DISK
FIGHTING FORCE
BATTLE PACK



## MUSIC MAKER 2.0

7990 FT

2 CD-ROM: Zeneszerkesztő + Zenei minta CD-ROM  
Több, mint 1000 .WAV file, 16 bites formátumban  
Zenei és videoklipek készítése és szerkesztése  
Könnyű kezelhetőség (Drag & Drop)  
Nyolc csatornás szerkesztési mód  
Minden egyes zenei minta egyedi módosításának lehetősége  
Rengeteg hanghatás (hangerő, elhalkulás, visszhang, filter, balansz stb.)  
Folyamatos lejátszási lehetőség  
Sztereo panoráma módosítása  
Midi és .AVI file-k összekapcsolásának lehetősége

## MUSIC MAKER 3.0

9990 FT

2 CD-ROM-ot tartalmaz: Zeneszerkesztő + Zenei minta CD-ROM  
Rengeteg hanghatás (hangerő, elhalkulás, torzítás, visszhang, filter, balansz stb.)  
Zenei minták részekre darabolása  
Tranzponálás és tempó váltás  
Zenei és videoklipek szerkesztése (tükrözés, visszafelé lejátszás, elhalványulás stb.)  
Zenei és videoklipek összeszerkesztése  
Real-time mixer és equalizer  
Midi, WAV, BMP, EPS, PCX, JPG, TIFF, PCD és AVI formátumok támogatása  
Több, mint 1000 .WAV file, 16 bites formátumban  
Több, mint 600 video és grafikus file  
Könnyű kezelhetőség (ikonok, Drag & Drop)  
Tizenhat csatornás szerkesztési mód

## MUSIC STUDIO 3.0

9990 FT

(Külső) Midi hangszerek támogatása  
Könnyű kezelhetőség (ikonok, Drag & Drop)  
Közvetlen szerkesztési lehetőség audio kazettáról, CD-ről és videokazettáról  
DAT felvételi minőség (48 kHz)  
Zenei és videoklipek szerkesztése (tükrözés, visszafelé lejátszás, elhalványulás stb.)  
Midi, WAV, BMP, EPS, PCX, JPG, TIFF, PCD és AVI formátumok támogatása  
Digitális többcsatornás felvétel  
Kottázás (nyomtatási lehetőséggel)  
128 Midi és 8 digitális audio szám  
Midi szerkesztés (kvantálás, sebesség, vágás, másolás stb.)  
Állítható metronóm

## SOUNDPOOL CD-ROM

4990 FT

650 Megabyte-nyi zenei mintát tartalmazó CD-ROM-ok különböző zenei stílusok:  
RAP, TECHNO, ROCK, POP, JUNGLE, HOUSE stb.  
MAGIX Music Maker 2.0 ; 3.0 és Music Studio kompatibilis minták WAV formátumban

**Komolyzenei 400 Ft-tól, könnyűzenei CD-k 800 Ft-tól**

**Viszonteladónak további kedvezmények! Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!**

# BEAT THE ZOD

» STRATÉGÁK AKCIÓBAN »

ModernMedia

[www.activision.com](http://www.activision.com)

ACTIVISION



# M.A.X. 2

## ÉLJ A MAXIMUMON!

## Zong & Júpi

Világosan látszik, hogy a M.A.X második része csúcsmódban szeretne elbűvölni mindenki, amit szó szerint kell érteni. Ötlet és újítás terén nincs hiány, kérdés, hogy mennyi válik valóra ezekből.

A MAX, ami ugye annyit jelent, mint Mechanized Assault and Exploration, egészen sikeres és sokak által jól fogadott stratégiai játék volt. A sztori ott ért véget, hogy a hitszegő humánok kolóniája éppen rájött, hogy csupán porszemek voltak a Sheevatoknak ismert, idegen faj alkotta gépezetben. A gyanútlan bányászok tudtukon kívül felébresztették szenderegésükből a Sheevat Bio-harcosokat – mindenki balszerencséjére bal lábbal vagy valami hasonlóval kelhettek fel, mert ezzel máris kirobbant a konfliktus. A M.A.X. 2 15 évvel később veszi fel a történet fonalát, mikor is a Concord, a barátságos idegen fajok és az emberek szövetsége megpróbál elbánni e hitszegő söpredékkel és törvénytelen kolóniáikkal. A

missziók első sorozata a Concord embereinek egy kis csapata körül forog, akik megpróbálják erőszakkal kiűzni a hitszegőket kolóniájukról és az egész planétáról. Ezalatt a Sheevatok céltalanul vándorolnak és sokkal inkább tudatában vannak a másik két csoport létezésének, mint annak, hogy ők a Sheevatok utolsó leszármazottai. Ahogy a két fél közeledik egymáshoz, a Sheevatok éreztetik jelenlétüket, és mindkét oldalon próbára teszik erejüket csupán azért, hogy megtudják, milyen erősek és szívósak valójában. Az eredmény figyelemre méltó. A Concord parancsnokságának utasítása egyértelmű: miután a csata a Concord és a hitehagyottak között eldőlt, a Sheevat bázist meg kell találni és fel kell számolni. Inentől a történet áttevéődik a bolygóról egy másik küldetésbe, melynek célja, hogy felkutassák és megsemmisítsék a Sheevat főbázist, mielőtt az semmisítené meg őket.

Természetesen mindkét oldalt játszhatod a játékban, a humán és az idegen

erőket egyaránt képviselheted – az is biztos, hogy nehéz csaták sorozata áll előtted. Mindkét félnek specializálódott egységei és fegyverei vannak. A Sheevat faj beiktatásával több mint száz új vízi, légi és szárazföldi alakulat került bele a második részbe. Az új egységek rendkívül ötletesek, vegyük csak példának a Bio-bombot, amely biológiai fegyvert alkalmaz, hatására a célpont páncélzata rohamosan korrodálódik és rövid időn belül nem ér annyit sem, mint a lyukas golyóálló mellény. Minden népen belül nyolc klán közül választhatsz, ezek sajátos képességekkel és tulajdonságokkal felszerelve ajánlják fel szolgálataikat. A specialitások



terén az egységekre szóló fejlesztések is megszerelhetők, melyek a meghatározott sajátságokat befolyásolják (pl. a sebesség, tűzerő), vagy választhatsz hosszú távú fejlesztést, amely az összes egység tulajdonságára kihat, tekintet nélkül annak típusára. Természetesen a harc közben szerzett tapasztalatok is módosítják a megfelelő értékeket.

A M.A.X. 2 a stratégiát kedvelő játékosok szinte minden csoportjához igazodik, hiszen háromfajta játékstílusból gyúrták össze. A real time játék láthatóan hasonlít a piacon már igen népszerű vetélytársaira, „csupán” egy hasznos aprósággal, a pause lehetőségével bővült. A másik lehetőség a szimultán mód, ahol játszhatasz úgy, hogy minden alkalommal megáll az idő, mikor kijelölöd egyik egységedet, vagy akkor is, ha akár csak egyetlen ellenséges egység is beér a radarod hatósugarába. Ez lehetővé teszi, hogy könnyedén és gördülékenyen haladj a játék kezdeti szakaszában, de ugyanakkor annak a lehetőségét sem





dolására. A M.A.X. 2 egyik érdekes sajátossága a paraméterezések szinte kimeríthetetlen tárháza. A kezelőfelület beállítható úgy, hogy hozzáadhatsz vagy elvehetsz belőle bármilyen opciót, amit csak akarsz, egyszerűen csak be- vagy ki kell húznod az egérrel a megfelelő ikont. A parancs menüt a képernyő öt különböző helyére teheted: a négy sarokba, vagy minimalizálhatod is. A Sky-cam nevezetű szerkentyűk abban segítenek, hogy szemmel tarthasd területed bizonyos részleteit. Csak rakj le egyet belőlük a térkép azon helyére, amit ellenőrizni akarsz, vagy egy egységre, amit nyomon akarsz követni, s

ezután csak rá kell pillantanod a kis ablakra a képernyőn, hogy meglásd, mi is a helyzetet. Néhány gombnyomás segítségével könnyedén váltogathatsz a kamerák között, s így gyorsan ellenőrizheted a területed legapróbb részletét is. Igazán nem is lehet addig értékelni a rengeteg különböző opciót s a kezelőfelület konfigurálhatóságát, míg ki nem próbálsz játék közben.

A gép mesterséges intelligenciájának hat szintje van, az ostobától egészen az isteni zsenialitásig. Meg-

mondhatod, meddig tartson egy kör, meghatározhatod a kezdő kredit mennyiségét és azt is, mennyire legyenek bőségesek az arany és nyersanyag lelőhelyek, illetve milyen burjánzó legyen az idegen bolygó élővilága. A game valós, egyszerű, illetve összetett látási viszonyokkal játszható, akárcsak a Total Annihilation. Az egységeknek több speciális parancsot is adhatsz ki a már megszokottak mellett. Két ötlet ezek közül a search and destroy és az advanced sentri. Ha egy egységnek kiadod az előbbi „keress és ölj” parancsot, előre merészkeedik, és vadászni fog az ellenséges egységekre. Egészen addig teszi ezt, ameddig meg nem semmisül. A második hasznos utasítás viszont azt jelenti, hogy az egység csendesen várakozik egészen addig, amíg meg nem lát egy ellenfelet, amit rögtön meg is támad. Ha sikerült megsemmisítenie, visszatér az előző pozíciójába és folytatja a várakozást.

Nemcsak egyetlen egység számára definiálhatsz útvonalat, hanem akár egy egész csoportnak is. A 3D-s terep hasonló lesz, amit már a TA-ben megszokhattál, de sok érdekes pluszt is tartalmaz. A magaslatokon lévő egységeket például nagyobbban látod a völgyekben, kanyonokban lévőknél. Ez a látszólag kis apróság egyrészt jól néz ki, másrészt megdobja a realiztikusságot. Ha igazán közel akarsz kerülni az akcióhoz, vagy egy nagyobb ütközetet szeretnél jól átlátni, akkor azt is megteheted. A M.A.X. 2 a zoomolás ötven módját tartalmazza, amik között könnyedén cikázhatsz, sőt kedvenc zoom szintjeidet még el is mentheted. Annak ellenére, hogy teljesen renderelt térképeket használ és nem részleteken alapulókat, a játékban lehetőség adódik saját térképeid megtervezésére. Sőt, még egy scenario editort is beültettek, amivel meghatározhatod az egységeket és az épületeket minden egyes játékos számára, a nyersanyagok helyével és mennyiségével együtt.

A M.A.X. 2 sokat fejlődött elődjéhez képest, a kérdés csak az, hogy mire elkészül, elég különbséget mutat-e ellenfeleivel szemben grafikában és játékmenetben egyaránt. Az mindenesetre biztos, hogy a három játékmód miatt szinte mindenki ízlésének megfelel majd. Sajnos a program még nem készült el teljesen, de eddig többféle bétát is teszteltünk, s jelenlegi állapotában is ígéretesnek mutatkozik. Epekedve várjuk a fejleményeket... [F4-X]

A M.A.X. 2 sokat fejlődött elődjéhez képest, a kérdés csak az, hogy mire elkészül, elég különbséget mutat-e ellenfeleivel szemben grafikában és játékmenetben egyaránt. Az mindenesetre biztos, hogy a három játékmód miatt szinte mindenki ízlésének megfelel majd. Sajnos a program még nem készült el teljesen, de eddig többféle bétát is teszteltünk, s jelenlegi állapotában is ígéretesnek mutatkozik. Epekedve várjuk a fejleményeket... [F4-X]





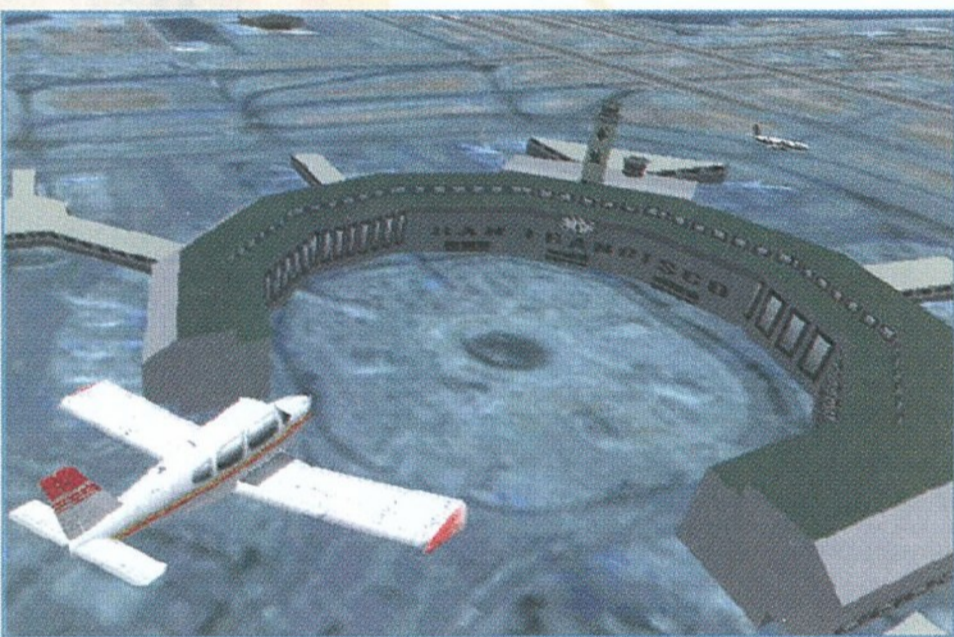
# Flight Unlimited II

## SZÁLLJ, SZÁLLJ, SZÁLLJ FEL MAGASRA...

## Trau

Az előző számban az idő rövidsége miatt csak egy gyors élménybeszámolóra futotta. Már akkor is éreztem, hogy erre a játékra még érdemes visszatérni. Miután felkerestem szerkesztőnket kezemben egy leszakadt légcsavarral, némi kölcsönös becsületsértés után kaptam két oldalt a további fejtegetésekre.

**N**os, ha jól emlékszem (és nem olvastam félre a márciusi számban közölt fergeteges cikkemet...), egy rövidebb út történéseit regéltem el. A játék sava-borsát azonban a néha szinte észrevehetetlen finomságok adják, ezt pedig nem lehet azonnal észrevenni. Most igyekszem megmutatni ezeket is, és kedvet csinálni a piac jelenlegi legjobb szimulátorához.



Bármelyik repteret választva mindig azonos képet, az FBO (Fixed Base of Operation) épületének belsejét látjuk. Gyakorlatilag itt tudunk elérni és megtervezni mindent, ami leendő repülésünkhöz szükséges. Felteszem, hogy a kedves Olvasó nem először lát repülőgépet belülről, ezért egyből a sűrűjébe vágok. A repülést megelőző legfontosabb tevékenység a repülési terv (flight plan) elkészítése. Ennek alapján kell navigálni, itt adjuk meg, hogy honnan, hová és hogyan szándékozunk eljutni. A repülési terv betartásával zökkenőmentes közlekedést garantálhatok.

A terv készítése hat fő pontra oszlik a FU II-ben. Először a repülési körülményeket és a repülőgépet kell beállítani, mazochistáknak ajánlom a ködös, esős, 50 csomós keresztzéssel kombinált esti repkedést egy P-51-essel, sok szerencsét kívánok! Ha ezek megvannak, irány a térkép. Itt válasszuk ki azt a repteret, ahonnan indulni szándékozunk. Javasolnék egy kicsi, ámbátor ellenőrzött repteret, mondjuk Palo Alto egy kifutós repterét. Jegyezzük fel a rádiófrekvenciákat, mert igen fontos beszélgetéseket kell majd eszközölnünk velük. Ezek után illendő belemélyedni a térképbe, ugyanis meg kell tervezni, hogy hová és merre akarunk repkedni. A kellő helyekre navigációs pontokat helyezhetünk,

amelyek lehetnek egyszerű fordulópontok (max. 20 darab), esetleg „bekopogok-és-eltűzők” típusú beköszönések a reptérre, vagy leszállás. Ha megvan az első, még nyers terv, néhány hasznos kiegészítőt fedezhetünk fel a térképen. A VOR ellenőrzte területeken (kilyenc ilyen van a játékban) a földi irányítástól kaphatunk segítséget. A VOR jeladók fixen vannak telepítve, és folyamatosan egy adott frekvencián sugároznak rádiójeleket. Ha meghívjuk az adót, segítségével megállapítható a repülőgép távolsága a hívott VOR-adótól, illetve a gép földhöz viszonyított sebessége. Ha minden rendben, már csak kibaktatsz a gépig, és felkapaszkodsz a széles kék égre.

Apropó, ég. Alapvetően kétféle repülés létezik: látás szerinti (VFR) és műszeres (IFR). Ez természetesen a játékban is így van, ezért kicsit foglalkoznék a különbségekkel.

A látás szerinti repülés, mint ahogy neve is mutatja, főleg a vizuális információkra épül. Azaz a legfőbb hírforrás a pilótafülke ablaka. A műszerfalon (Trainer 172 gépen) a sebességmérő, a műhorizont, a magasságmérő és a rádiópanel a fontos. Sokkal könnyebb látás után repülni, hiszen valós képpel rendelkezik a pilóta a gép és a külvilág állapotáról. A kezdőknek és a haladóknak ajánlanám, hogy a VFR repülés tökéletes elsajátítása után próbálkozzanak csak az IFR repüléssel. Ekkor a repülés bonyolultságát adja, hogy kifejezetten a műszerek adataiból kell tájékozódni, és kialakítani egyfajta virtuális képet. Gyakorlatilag a villámgyors helyzetelemzés adja a dolog lényegét, néhány adatból kell a helyes képet „látnod”.

A vizuális infók csak másodlagosak, már ha egyáltalán vannak (köd, sötétség...). Ilyenkor az egyetlen biztos támpont a műszerfal, semmi másra nem szabad hallgatni. Még az érzéseitekre sem. Hideg fej, biztos kéz. Ezekkel talán még le is fogsz szállni valahol.

Ha eltévedtél, két VOR jeladó segítségével kiderülhet, hol vagy. Az eljárás bonyolultabban hangzik, mint amilyen valójában (nemegyszer a VOR segítségével tudtam csak megmondani, hogy hol a mákban repülök tulajdonképpen). Első lépésként keressük meg a térképen a legközelebbi VOR adót. Jegyezzük meg a frekvenciáját, majd a DME segítségével megkapjuk a nemrég említett távolságadatokat. Ezek után húzzunk egy képzeletbeli körvonalat az adó körül. Ugyanezt az eljárást kövessük egy másik VOR adóval, majd ahol a két vonal találkozik, pontosan ott vagyunk. A VOR segítségével útvonalrepüléseket is végre lehet hajtani, hiszen világítótoronyként működnek a legzordabb időjárás közepette is. Nem kell mást tenni, mint repülési tervünket a VOR adók figyelembevételével megtervezni, és így „kézen fogva” elvezetnek a célrepülőtérrig. Persze a navigálásban hasznosabb segítség a különböző igen jellemző tereppontok is, mint például a Golden Gate. Ha megtalálasz egy ilyet, ránézel a térképedre, a már tudod is, hogy éppen merre jársz.

Igen ám, ott vagy a célreptér előtt, és le akarsz szállni. VFR esetén a dolog aránylag egyszerű, a toronytól engedélyt kérsz, és egy-két iskolakör után (ha szerencséd van, akár azonnal is) simán leszállhatsz. Ellenben VOR alkalmazásával a dolog jóval





ben is, a legvadabb szélrohamokra fittyet hányva. Egy Textron Lycoming befecskendezős motor hajtja, teljesítménye 160 LE, 2.400-as fordulatszám mellett.

Ha már a kisujjában vannak az alapműveletek, akkor irány a Piper Arrow PA-28R-200. Ez egy szintén könnyen kezelhető, kifejezetten jóindulatú, alsószárnyas gép – szintén népszerű az USA-ban, nem véletlenül. Ideális négyszemélyes túragép, hatótávolsága eléri a 750 mérföldet. A Trainernél gyorsabb és erősebb némileg, de azért nem az a kifejezett műrepülőgép. Csendes, megbízható, 200 lóerős Lycoming motorja 131 csomós sebességgel tudja hajtani a gépet. Az egyik kedvencem, nagyon kellemeseket lehet vele repülni, sokszor szórakoztam vele alacsonyrepülésnél, mindenféle szurdokokban.

Már komolyabb vas a Raytheon Aircraft Beechcraft Baron 58-as kétmotoros repülőgép. Sikeres 4-6 üléses, minden időben használható gép, két 300 LE-s Teledyne Continental IO-550-C hajtóművel. Főképp üzleti utakra használják, de a US Army is kedveli futár- és kiképző repülőgépeknek. Első prototípusa 1960-ban szállt fel, és még napjainkban is gyártják. Ez az első olyan repülőgép a játékban, amelynek nincs igazán problémája a viharokkal, villámokkal, hóeséssel és egyéb kellemetlenségekkel. Szilárd, erős gép, jó pilótával megvalósul a „bármikor-bárhova” jelszó. Meglepően fürge, egész kellemesen manőverezhető, még a műrepülésben sem vall szégyent.

Igaz, nem kelhet versenyre a legvadabb géppel, a P-51 Mustanggal. Gondolom, a név mindenkinek ismerős, nem kell bemutatnom ifjúkorát. Elég anynyi, hogy a Második Világháborúhoz és a koreai légicsatákhoz volt némi köze. Ma mintegy 100 erősen átalakított példány repül még, a légishow-k sztárjai mind. A legerősebb, de a legnehezebben repülhető gépek. Izmos motor, korlátlanul műrepülhető sárkány, de például a földön gurulva is behúzhatod a futóművét. Meg kell szokni a nagy teljesítményt, és csodálatos percekkel ajándékoz meg.

A viziló szerepét a DHC-2 De Havilland Beaver játssza, mely szintén régi bútordarabnak számít. Még 1940-ben alkották meg Kanadában, afféle bokorugró felderítő repülőgépeknek. Hatszemélyes, tágas kabinja, úszótalpai és megbízható Pratt&Whitney R-98-as csillagmotorja kedvelt típusú emelte ezt a rokonszenves gépet. Az amerikai légierő és hadsereg is vásárolt a gépből összesen 986 darabot.

Igen magasra tette a mércét a Looking Glass ezzel a remekművel. Remélem, nemcsak a magamfajta megszállottak, hanem esetleg az F-XX széria kedvelői is átrándulnak a civil repülés területére.



ként. A repterek fényrendszere már bonyolultabb, de ismeretük nélkülözhetetlen esti repülések alkalmával. Az Approach Lighting a kifutópályák széleinek korrekt jelzésére szolgál. Az SFL futófénysora a pálya két szélét mutatja, a REIL a két pályavég fénye, és ha nem vetted észre, az utolsó reményt a RTL nyolc zöld lámpája jelenti. Azt a területet, ahova tanácsos érkezni a landolásnál a pályára, szintén fények, a TDZL lámpái jelzik. A pálya közepét is egy fénysor mutatja. Az éjszakai leszállások szögének meghatározásához nyújt segítséget a Visual Glideslope

Indicator. Ennek két típusa a VASI (Visual Approach Slope Indicator) és a PAPI (Precision Approach Path Indicator) lámparendszer. Az előbbi kissé pontatlanabb, de elterjedtebb, itt két-két lámpa segítségével tarthatjuk az optimális 3 fokos süllyedést. A PAPI már egy négyes lámpacsoporttal dolgozik, és sokkal pontosabban mutatja helyzetünket a siklopályán. Egyébként mind a két rendszer működik világosban is, tehát VFR módban is használhatóak.

Végül az öt repülőgéptípust jellemezném, részint technikai, részint tapasztalati szempontokból. A kezdők repülőgépe a Trainer 172-es. Mondhatni igen nehéz levérni az égből, hiszen szinte hihetetlen, hogy mit el nem visel. Az egyik leggyakrabban használt repülőgép a civil és katonai pilóták alapképzésénél. Az első Trainert még 1955-ben építették, megbízhatóságát jelzi, hogy még napjainkban is készítenek újabb példányaikat. Igen nagy népszerűségnek örvend mint hobby és oktatógép, hiszen módfelett toleráns az elkövetett reptechnikai hibákkal szemben. Nagy, elektronikus működésű ívelőlapjainak hála igen könnyen kezelhető leszállás köz-

bonyolultabb. Ekkor segít az Instrument Landing System, röviden ILS. Az elébb említett káromkodás a műszerrel segített leszállórendszert jelenti. Segítségével zökkenőmentesen le tudsz szállni, még a legötétebb éjszaka közepén is. Az ideális leszállás a kifutó végétől két mérföldre, 600 láb magasban kezdődik. Innen egy laza 3 fokos süllyedés, és ha semmi nem jön közbe, pont a pálya végén fogsz kikötni. Műszerekkel ez egy kissé bonyolultabb, bár a fent vázolt állapot elérése a cél. A leszállás végrehajtásában segít minket az ILS kijelző, ami legjobban egy mozgó száleresztre hasonlít. Ha pontosan a leszállóágon vagyunk, és nem repülünk túl alacsonyan/magasan/jobbra/balra, akkor a műszer kellemes közepén egymást metszve két vonal jelenik meg, megvan a leszállókereszt. Ha bármelyik irányban elmozdulsz az ideális helyzetből, azonnal változik a kereszt helyzete is. A tudomány a kereszt középen tartása. Ugye, milyen egyszerűnek tűnik? Nos, nem az. Próbáld ki egy jó kis turbulens, kereszt szeles időben mindezt, utána lehet mesélni az élményeket.

Ha már az éjszakánál tartunk, nem ártana a fényekkel is megismerkedni. A repülőgépeden a standard vörös/zöld/fehér lámpatrió pislákol navigációs fény-

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

ITT MEG KELL TANULNI REPÜLNI,  
SŐT: ITT KELL IGAZÁN TUDNI!

EIDOS INTERACTIVE  
AUTOMEX  
TEL.: 461-5700



FLIGHT UNLIMITED II

# VIRTUAL WORLD CD-ROM



## EZ A HIRDETÉS



**+1 FT-OT ÉR TAGSÁGI  
VÁLTÁSAKOR, DE CSAK  
MÁRCIUS 25. ÉS  
ÁPRILIS 20. KÖZÖTT!**

### ÜZLETEINK:

ALFA CD

1148 BP. ŐRS VEZÉR TÉR 23. ÜZLET.

TEL.: 06-20 724-717

ÚJLAKI ÜZLETHÁZ I. EM.

1036 BP. BÉCSI ÚT 34-36 TEL.: 250-5200/122

ÁTRIUM MOZI

1024 BP. MARGIT KRT. 55. TEL.: 316-0186

ÚJPESTI ÁRUHÁZ

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

**A KEDVEZMÉNY KERETÉBEN  
6000 FT HELYETT 3990 FT-ÉRT  
VÁLTHATÓ TAGSÁGI ELŐNYEI:**

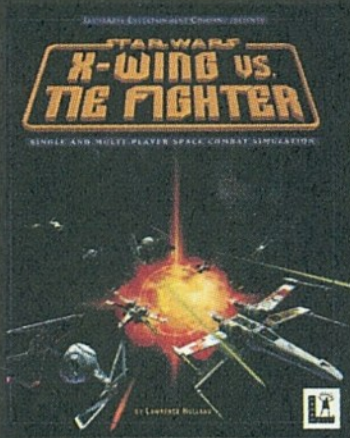
- HAVONTA INGYENES ÁRLISTÁT ÉS HÍR-  
LEVELET KÜLDÜNK AZ ÚJDONSÁGOKRÓL.
- KEDVENC PROGRAMDAT AKÁR EGY HÉTRE  
IS ELVIHETED KIPRÓBÁLNI.
- AJÁNDÉK CD-T ÉS BONUS PC-S MABAZINT  
KAPSZ A KÁRTYA MELLÉ!!!
- 10%-OS KEDVEZMÉNYT KAPSZ MINDEN  
TOVÁBBI VÁSÁRLÁSKOR.

## TEHÁT NE HABOZZ!!!

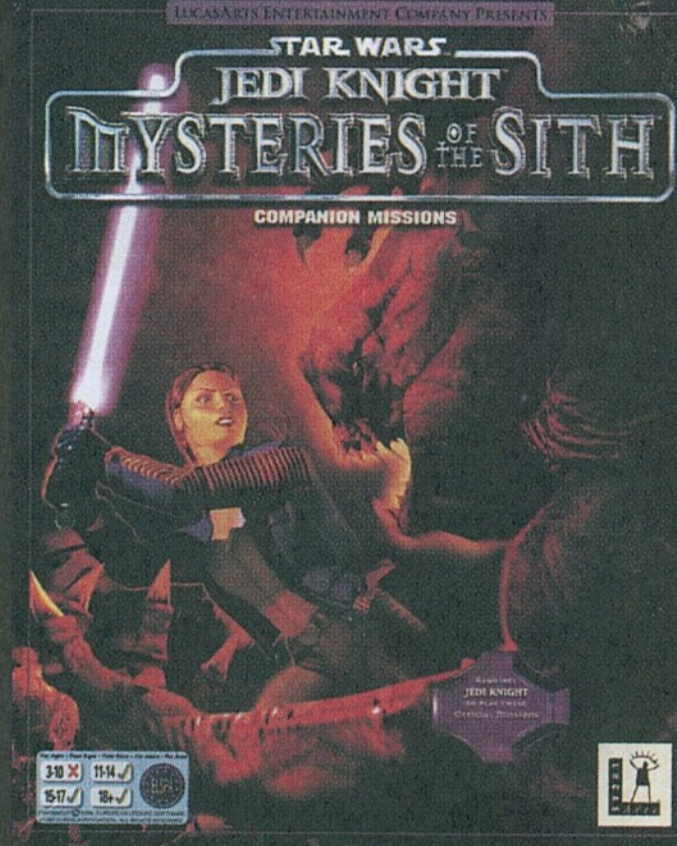
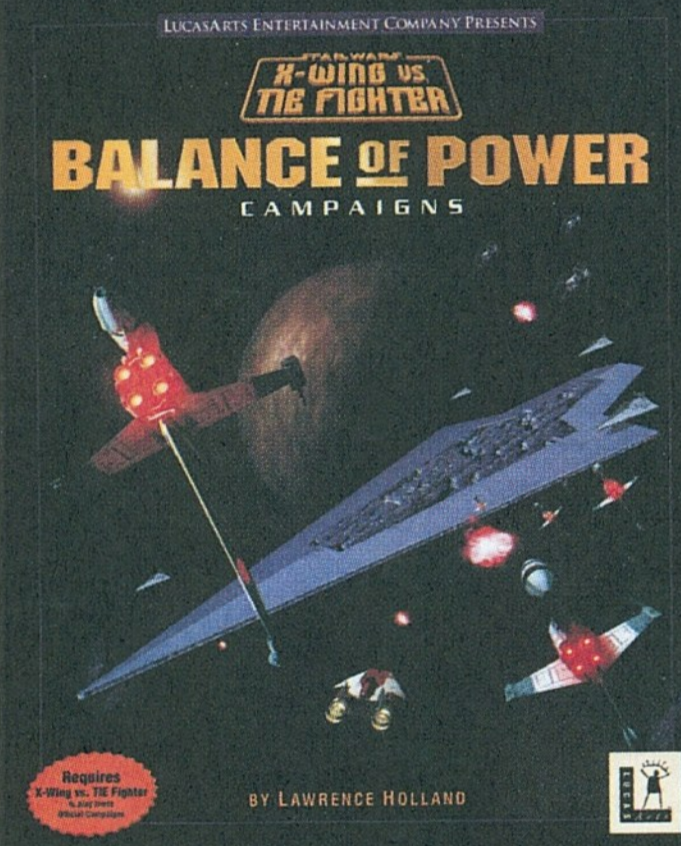
## LÉPJ BE TE IS A VIRTUÁLIS VALÓSÁGBA!



# STAR WARS™



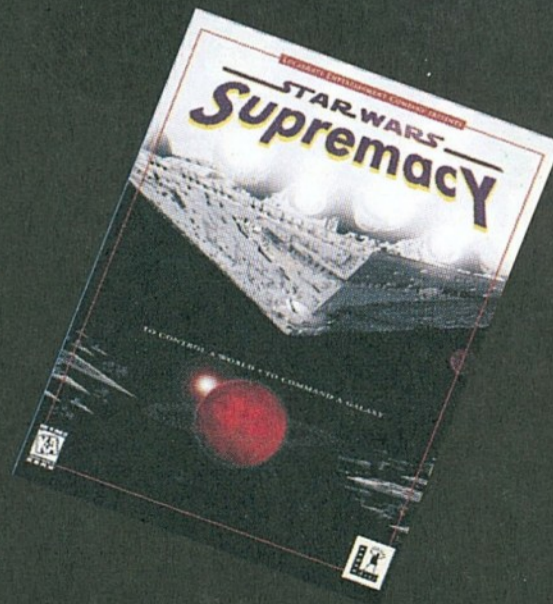
Három új csillag tűnt fel a háborútól meggyötört galaxis egén. Nem is olyan régen még az X-Wing vs. Tie Fighter dűlta fel monitoraink békés nyugalmát, majd a Dark Forces II: Jedi Knight érkezett meg. Most itt vannak a két sikerjáték kiegészítő küldetéseket tartalmazó lemezei, és nemsokára köztünk lesz a régen várt, felülmúlhatatlan stratégiai játék, a Star Wars Supremacy...



Jön!

## Star Wars™ Supremacy™!

A Star Wars™ Supremacy™ megjelenésével a Csillagok Háborúja univerzum nem egyszerűen egy új játékkal, hanem egyben új játékstílussal is bővül! A Supremacy™ egy stratégiai játék, amely nem csupán témakörével és környezetével, hanem egyedülálló játékkörnyezetével is kitűnik majd - és nem csak a Star Wars játékok közül!





# Battlezone hétvége

## HANGULATJELENTÉS

## PC-X Team



Jól indult a buli. Az egész mindjárt úgy kezdődött, hogy csütörtök este még mindig rimázkodtunk a vámnál, mert nem engedték át a Battlezone partyra küldött dobozos játékokat. Valahogy hihetetlennek tűnhetett a számukra, hogy az a rengeteg ízig-vérig military jellegű doboz és ajándék egy PC-s játéklklub számára érkezett. Nem is beszélve azokról a rendőrökről, akik szombat reggel majd kiugrottak a nadrágjukból, mikor a négy, állig felfegyverkezett kommandósunk kiállt a kerítés mellé!



**M**i is felkészülten vártuk a tisztelt olvasókat, néhány katonai beállítottságú ifjanc talpig kommandós gúnyában mindent megtett a hangulat megteremtéséért. Klubunkat megpróbáltuk elrejteni egy katonai álcahálával, de mivel az eszközt dzsungelharcokhoz találták ki, a klub még inkább feltűnőbb lett.

Szóval, szombat hajnalban, a meghirdetett nyitási időpont előtt egy órával a lelkes egybegyűltek szinte elsöpörték a kommandósainkból álló őrséget. Persze a fegyelem fenntartása érdekében katonáink gépfegyverrel és egy rakétavetővel is elég gyakran fenyegetőztek. Tízkor aztán beözönlött a nép, bázisparancsnokunk, Trau százados (századosi egyenruhában és sportcipőben) mindenkinek a kezébe nyomott egy pólót, majd kiadta a parancsot a játékok elindítására. Hat gépen lehetett nyomulni, s mivel még nem sokan ismerték a játékot, a deathmatch nagyobb népszerűségnek örvendett, mint a stratégiai építkezős rész.

A cikkíró versenyen a vállalkozó szelleműek papírra vethették érzéseiket a játékkal kapcsolatban. Az minden kétséget kizáróan kiderült, hogy mindenkinek megnyerte a tetszését a játék (a végleges verzióban kijavítottak még egy-két dolgot, az egységek sokkal értelmesebbek lettek, nem ütköztek folyton nekünk, s ami nem mindegy, hogy a 3Dfx is elsőre beindult), így bizonyára örültek a nyertesek a full játéknak, az egérpadoknak, pólóknak és kulcstartóknak – néhány cikkészletet ti is elolvashattok. A játékosok folyamatosan cserélődtek a gépek előtt, így mindenki sorra kerülhetett. Estefelé harcosaink ellőttek néhány katonapoént, mi pe-

dig kellőképpen feltűzelve indultunk az PC-X vs Olvasó csatába. Szerényen mondva megvédtük az újság becsületét. Izgalmas csata volt, három olvasó váltakozva nyomult Zong alezredes, Trau nyugdíjazott rokkant százados és Júpi őrnagy ellen, persze Deathmatch módban. Összeszokott stílusunk meghozta a sikert (kisebb bénázásunk után azért belelendültünk), s végül jó hangulatban hagytuk el a főhadiszállást este nyolc körül.

Vasárnapra sem fulladt ki a lelkesedés, igaz, erre a napra volt kitűzve a Battlezone bajnokság az ajándék hegyekkel. Mind a két stílusban (deathmatch és stratégia) indítottunk játékot – a csata hevében kicsit elszabadultak az indulatok, de végül megszülettek a győztesek, s ők is zsebre vághattak néhány húzós ajándékot. Közben kint az udvaron kommandósaink jóvoltából felépült az első saját fejlesztésű szénszál-kevlár kuka-tankunk, rengeteg video és fénykép is készült. Érdemes megnézni a képeket (egy csomót találsz még a CD-n), úgy gondolom, mindenki sajnálhatja, aki kihagyta!

### Idézetek a cikkíró versenyen részt vettek munkáiból:

Az Activision az Interstate '76 és a Dark Reign után ismét nagyot alkotott. Kissé félve ültem le a játék elé, mert bár mind a „First Person Shooter-eket”, mind a real time stratégiákat nagyon szerettem, attól tartottam, hogy az ötvözés nem fog sikerülni. Hatalmasat tévedtem! Fergetes érzés volt játszani, rendkívül jót szórakoztam. Mivel



nincs új a nap alatt, szerintem a hibrid játékoknak két hibája van: nem lehet termelési folyamatot összeállítani (gyárts le 5 Howitzert, majd 4 Grizzlyt), és hogy lehetetlen abbahagyni! Egy szó mint száz, ezt a programot csak olyan klasszikusokkal lehet együtt emlegetni, mint a Doom vagy a Command & Conquer!

*Roya-Macel, Debrecen*

[...] A belső irányítás miatt sokan gondolják, azt, hogy a kezelése nehéz, pedig ez közel sem igaz. A képernyő felépítése egyszerű és könnyen áttekinthető. Az egységek irányítása és kezelése a billentyűzet és az egér kombinációjával jól megoldott. [...] Az egységek furcsamód nem sorszámozottak, ezért a számok kijelölésével nem tudni, melyik melyik. [...]

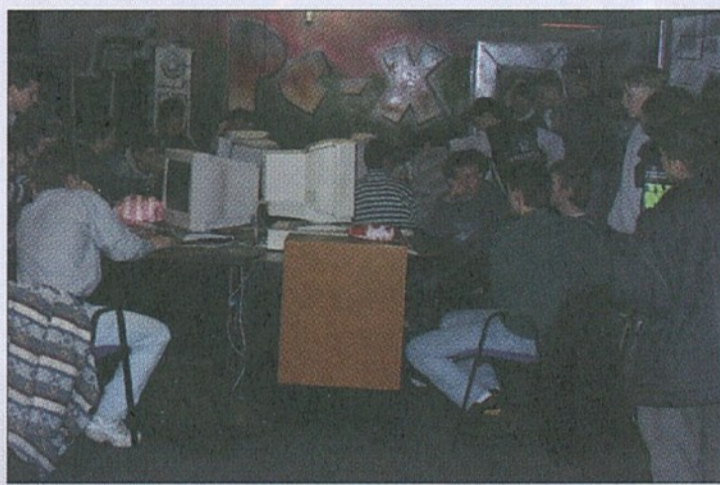
*Xtro és Sciar, Budapest*

[...] A táj kis jóindulattal foto-realistikusnak mondható, az egységek nagy szépen ki vannak dolgozva, főleg a mozgásuk tetszett. Az irányítás kezdettől fogva egyértelmű volt, bár beletelt egy kis időbe, amíg megszoktam. [...]

*Gulyás Péter, Budapest*

[...] A Battlezone tipikus "lőj - építs - irányíts" játék. Így elsőre jónak tartom (PC-X Top!), habár van pár apróbb hiba, ami idegesít: például ha beszorulunk valahová, és ki akarunk jönni, időnként eltűnik a textúra. [...]

*Sárosi Róbert, Budapest*



1092 Budapest, Erkel u. 13/A.

Tel.: 217-8762, fax: 218-5099

1085 Budapest, József krt. 36.

Telefon/fax: 210-2800

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

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

# MIXIM

**Mustek**

**Kiváló minőségű Mustek termékek a magyarországi disztribútortól!**

Mustek 6000P színes A4 asztali scanner, 600 dpi, soros port	19.900 Ft
Mustek 12000P színes A4 asztali scanner 1200dpi, soros port	29.900 Ft
Mustek 12000P színes A4 asztali scanner 1200dpi, SCSI	51.200 Ft
Mustek VDC-100 320*240 digitális kamera	30.900 Ft
Mustek VDC-200 640*480 digitális kamera	60.900 Ft



**Megbízható R&M számítógép konfigurációk, magánszemélyeknek már kedvező havi részletfizetési lehetőséggel!**

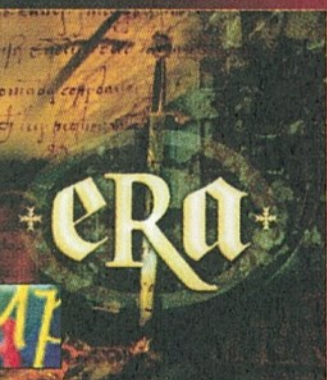
**R&M Pentium 200 MX számítógép:** IBM 200 MHz MX CPU, 16MB RAM, 1.44MB FDD, 1.7GB HDD, 1MB S3 VGA-kártya, mini torony, billentyűzet, egér, 14" color SVGA monitor (vagy bruttó 40.000 Ft önerő + 8.929 Ft 12 havi részlet) **105.900 Ft**

**R&M Pentium 200 MMX számítógép:** Intel Pentium 200 MHz MMX CPU, 32MB SDRAM, 1.44MB FDD, 2.1GB HDD, 1MB S3 VGA-kártya, midi torony, billentyűzet, egér, 14" color SVGA monitor (vagy 53.625 Ft önerő + 9.666 Ft havi részlet) **122.900 Ft**



# X-MUSIC

## GODZILLA ROVATA



House rajongók, figyelem! Megjelent a **Dee Zone Traxx 2.**, amely immár második alkalommal rántja egybe a hazai house DJ-k és house törekvő zenekarok színe-javát. Liquid Limbs, Anima Sound Sistem, Populár, DJ Köhl, DJ Budai, Amadeus, Slam Jr. stb. A kísérő füzetből azt is megtudhatod, hogy „az ővszer a lányok legjobb barátja”, valamint, hogy miféle szörnyűségek leselkednek rád, ha az ővszert nem hüvelyen keresztül történő közöszülésre használod.

Két CD-n át viharzó koncertalbumot jelentetett meg **Ronnie James Dio**. A heavy metal óriási hangú törpéje legsikeresebb dalait válogatta össze a **The Last In Live** albumon. Szólókarrierjének slágerei mellett helyet kaptak **Black Sabbath**-os, **Rainbow**-s korszakának dalai is, valamint egy **Deep Purple** dal (Mistreated), melyet oly sokszor énekelt **Blackmore** oldalán a **Rainbow**-ban. **Holy Diver**, **Heaven And Hell**, **The Last In Line**, **Mob Rules**, **We Rock**: igazi metal csemege.

Ha valaki még nem találkozott volna teljességgel öncélú zenei maszturbációval, akkor itt az ideje muzikális ismereteit kiterjessze a **Fredrik Thorndal's Special Defects** irányába. **Fredrik** barátunk annak idején a **Meshuggah** nevű formációban vált ismertté, és már ott sem a kompromisszumairól volt híres. A **Sol Niger Within** című anyag egyetlen 40 perces trackből áll (a CD-n nem lehet léptetni sem), amelyen hihetetlenül bonyolult ritmusképletek, torz „ének”, kozmikus gitárszólók és ötletes, bruttó szaggatások gyúrnak az agyadat. Megalkuvásmentes szörnyszülött.

Eredeti ötlettel rukkolt elő a francia **Era**. A számok vezérdallamait - egy vegyeskórus tolmácsolásában - emészthetővé szelídített gregorián dallamok alkotják. Mindehhez elektronikus alapok és érzéki gitárszólók társulnak. A dalok helyenként enigmásak, helyenként vangelisesek, néhol pedig **Morricone** árnya sejlik fel egy kísérteties középkori kolostor homályában.

Mi történik akkor, ha egy zeneakadémikus, folkmániás billentyűs és egy vérbeli elektronikus popzenész úgy dönt, hogy valami merőben új hangzást szabadít rá a világra? Hát igen, **Deep Forest**. A populáris world music királyainak harmadik, **Comparsa** című albuma ezúttal Afrika és a karibi térség muzsiká-

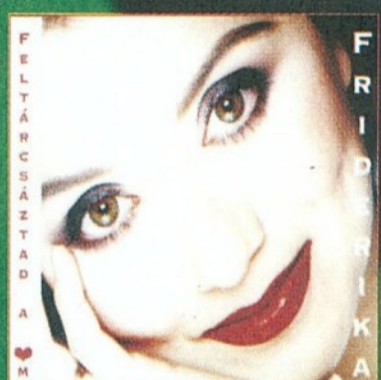
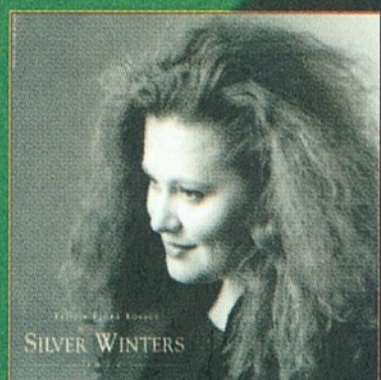
jából merített. Fantasztikus, „dzsungellemezekről” levetett, majd számítógépben életre keltett énekmotívumok, egy rakat vendégzenész, elektronikus alapok és zseniális mixelés. A hónap lemeze!

Akik a **Monty Python** sorozat befejeződése után sem szeretnék lemondani az angol humor előidézte rezszizomgörcsökről és az ezzel járó, ugatásszerű hangokról, azok bizvást tort ülhetnek a **Holló színház Karaj** című albumát hallgatva. **Galla Miklós** teljesen lecserélte régebbi gárdáját, a debütáló album nem rossz, egyetlen hibája csupán az, hogy az eredeti prózai jelenetek szinte elvesznek a rengeteg saját ihletésű - és sajnos **John Cleese**-ék színvonalát még csak nem is súroló - dalok kavalkádjában. Ennek ellenére ott a polcon a helye!

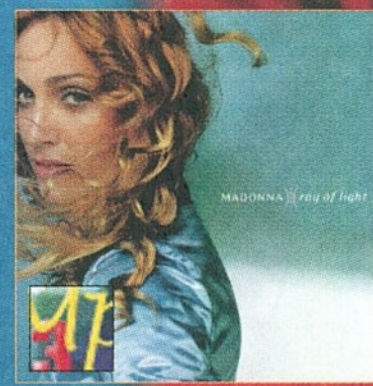
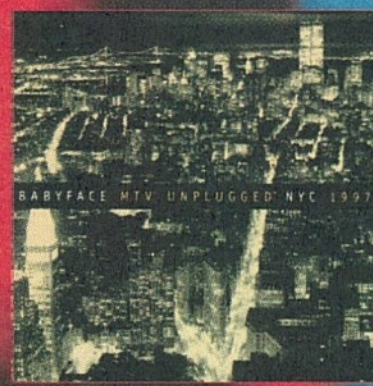
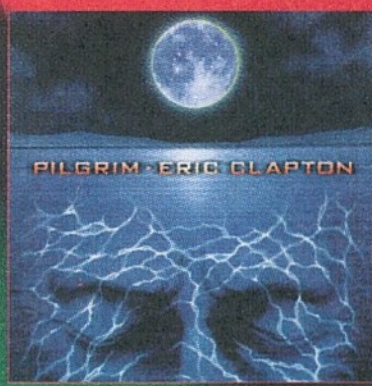
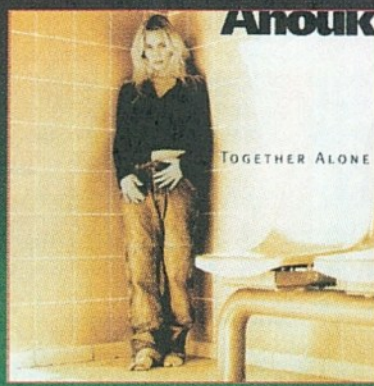
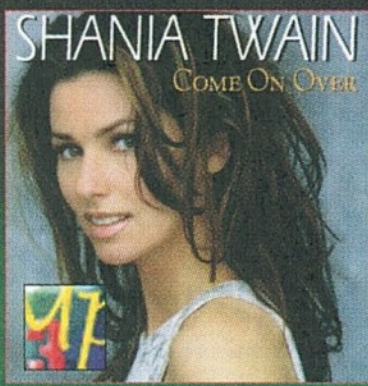
**Gengszter korszak** a címe a **G-play** nevű mügengszter duó (trió?) debütáló lemezének. Az anyag zeneileg botránnyosan klisés és összezsapott, szövegileg pedig... na nem, erre nincsenek szavak. A srácoknak lila gőzük sincs a rapról, az energiáról, a boritón beigért szókimondó szövegek sehol, a „sztorik” nullák, az „életérzés” pedig teljesen műanyag. Talán **Gangsta Zolee**-t akarták jó pénzért duplikálni úgy, hogy közben megpróbálták szalonképesek maradni? Az album védhetetlen öngól, semmit sem tudok felhozni a mentségére.

Meglehetősen eklektikusra sikeredett a **Best Of Szerelem 2**. Hiszen hogy is kerülhetett egymás mellé a **Kozmix** és **Zámbo Jimmy**, a **Hip Hop Boyz** és **Cserháti Zsuzsa** vagy akár a **Baby Sisters** és a **Piramis**? Mindegy. Az andalogni vágyók könnycsatornáit - és pénztárcáit - biztosan megnyitja majd a csupa megalágerbél álló dalcsozor. A **Rózsa vére** című film zenéje a **Republic** együttesre, illetve a tagok önálló szerzeményeire épül. A 14 dalból kettő amolyan intro-outro-féle, három az előző **Republic** lemezről csenődött, továbbá a címadó dal is háromféle megközelítésben hallható az albumon. Tehát egy hét-dal-os nagylemez... Nem nagy termés, nem vágott hanyatt. **Friderika** kislemezének a címe **Feltárcsáztad a szívedet**. A lemezborító elképesztően előnytelen, a dal pedig teljesen közepszerű tinglitangli hepiség. Három változata is meghallgatható a korongon, bónuszként pedig egy **Bár Tehetném** című lírai számot hallhatunk. És most dzsessz. **Kovács Felicia Flóra Silver Winters** címen jelentette meg ötszamos maxiját, melyen a fantasztikusan képzett hangú énekesnőn kívül a hazai újgenerációs dzsesszzenészek színe-java is helyet kapott. Várjuk a folytatást.

Lehet, hogy hatalmas energiával robbant be annak idején **Haddaway** a diszkóvilágba, de most nem tudta ezt







a vehemenciát reprodukálni: a *Let's Do It Now* albumon meglehetősen sótlan dalok köszönnek ránk. Néhol felbukkan még Haddaway régi arca, de hát az ősdance ideje lejárt, az új világban pedig kissé otthontalanul bolyong a fekete énekes.

*Néapolis* címmel látott napvilágot a Simple Minds új korongja. A banda jól keveri az érzéki témákat a súlyosabb hangzásokkal, az elektro-varázslatokat az akusztikus gitárral. Rendkívül színgazdag, high quality music, amely stílus-teremtő gyökerein kívül a modern korszak stílusjegyeit is magán viseli.

Shania Twain szerencsés ember. Nem elég, hogy szép nő, kellemes hanggal bír és énekelni is tud, de még a dalait is maga jegyzi, amelyek laza, könnyed - néhol szomorkás - hangulatot árasztanak. A *Come On Over* a rock'n'roll és a pop határán egyensúlyoz (tudjátok: nem korszakalkotó, de őszinte anyag). Egy frankó klip sikerre viheti a produkciót.

*Together Alone* a címe az Anouk nevezetű belga csajszi albumának, amely valamiféle puritán rock akarna lenni, gitárcentrikusan, rockdalosan. Lehet, többször el kellett volna merülnöm benne, de egyetlen slágernek való nótát sem bírtam kiásni Anouk muzsikájából, amely fülbemészás híján félső, elsikkad a hasonzorú próbálkozások óceánjában.

Eric Clapton egyike azoknak az előadóknak, akiknek - trendek jöhetnek-mehetnek - mindig van mondánivalójuk, és meg tudják őrizni identitásukat a fortyogó popvilágban. A *Pilgrim* albumra Mr. Lassúkéz érzelmekkel telített, melankolikus dalokat álmódott - mint mindig. A lágy, szomorkás, gitár-ének világot csak néha töri meg egy-egy eltévedt tempósabb dal vagy blues. Ja, és a Mester hathúrosozni sem felejtett el.

Újabb unplugged album, ezúttal Babyface főszereplésével. A felvételek a tavalyi New York-i *MTV Unplugged* alkalmából ugrottak fel a szalagra, a vendégek között pedig Eric Clapton és Stevie Wonder is felbukkan egy-két dal erejéig. A nyugis, érzéki, relaxáló muzsikák imádóinak ajánlott.

Madonna már többször bebizonyította, hogy képes a tökéletes megújulásra. Az öt éves

hallgatást megtörő *Ray Of Light* ékesen példázza, hogy a mára multimilliomos énekesnő nem csak külsejét tekintve ezerarcú. Az album - minden rákészülésünk dacára - váratlanul hat: egy elborultan merengős, de mégis jó dallamokkal átszőtt világot tár elénk (leírni képtelenség, hallgass bele!). Bátor, de tartós értékeket rejtő vállalkozás a buta slágerek erdejében.

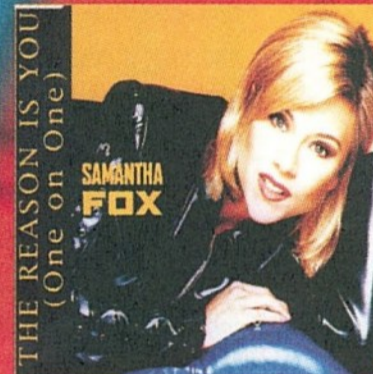
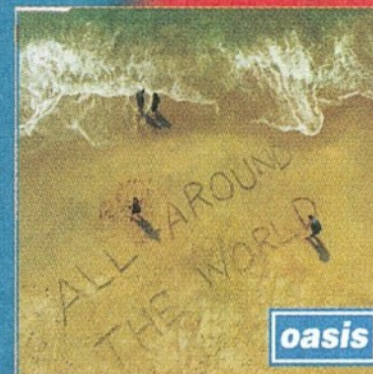
Mint tudjuk, az Oasis nem éppen a Gandhi szelidségű tagjairól híres. Folyamatosan tesznek arról, hogy a csapat botrányos húzásain kiakadva mindig legyen friss csámcsognivalója a zenei sajtónak. Gallagherék ezúttal - a megszokottól eltérően - nem molesztáltak békés légiutasokat, és nem is óhajtják seggbe rúgni az angol királynőt. Most egy maxit adtak ki *All Around The World* címmel, rajta három hamisítatlan Oasis dal és egy Stones feldolgozás.

Az egykori kebelcsoda-énekesnő, Samantha Fox comeback-et tervez. A fotók tanulsága alapján Samantha arcán nem fogott az eltelt tíz év, melleinek jelenlegi állagáról sajnos semmi infó, hangilag azonban továbbra is ott van. A *The Reason Is You (One On One)* maxin egy latin gitárral kísért diszkoszám háromféle feldolgozásával találkozhatunk (nyugi, house is van), valamint egy Just A Dream című dallal, mely a '80-as évek hangulatát igyekezik megidézni.

Újabb girlgroup szállt a ringbe *C'est la vie* néven. A csapatot négy énekes csajszi alkotja (ilyen itthon még úgy sincs :-), és nagyjából a divatos funky-disco vonalat kívánják erősíteni. Bemutatkozó kislemezük az *Akarom* című nóta háromféle változatát tartalmazza (eredeti, dance, house verziók).

Legnépszerűbb popsztárjaink ezúttal sem menekültek mag az Irigy Hónaljmirigy egyre erősödő fullánkjától. A Snassz Vegas album „áldozatai”: Ákos, UFO, Pa-Dö-Dö, Carpe Diem, Action, KFT, Animal Cannibals, Ladánybene 27, TNT, Bon Bon, Ganxsta Zolee, Baby Sisters, U.I.P. és Bikini. Kellemes nyerítve röhögést!

Csattogj el a CD mellékletre is, ahol sok más finomság mellett a felsorolt CD-k többségéről - szokás szerint - izelítőt találsz MP3 formátumban!



Kissé pironkodva, de most már bevalljuk, hogy néha-néha péntek vagy szombat este a PC-X is eljárogat iddogálni, eddegélni (kivéve a Gyevi bírót, Dextert és Sanyikát), s akad olyan eset is, hogy végül hajnalban az E-Playben kötünk ki (kivéve a Gyevi bírót, Dextert és Sanyikát). Ha bírjuk még, a Battlezone-os bulit is ott folytatjuk majd szombaton, hiszen ekkor lesz az E-Play Generation című album lemezbemutatója. A CD kereken tizenhárom (még jó,

hogy most volt Péntek 13) számot tartalmaz hazai DJ-ktől és zenészeketől (Hauber, Sterbinszky, Andrew J., Fekete FC, Kühl, Slam Jr, Alex Adams, Süti, Sm:le, G.Born, Sylvie, Snoopy, Gemhand, Rrobi, Spigiboy, Lion, D.Drumm Boy, Grega), a felvételek egytől egyig a House és Trance műfajából kerültek ki. Ha kedved ezt a fajta (vastag)talpalávalót, cuppanj rá a CD mellékletünkre: mindegyik számból találsz harminc másodpercnyi „prototípust” - még forró, hiszen az E-Play Generation házigazdájától, DJ Sterbinszkytól kapott master CD-ről grabbeltünk az anyagot. Ha pedig előben akarod hallgatni a mesterek munkáit, a CD-n megtalálod a turnék helyszínét és időpontjait is!

## HUNGAROTON JÁTÉK!

Ha szeretnél nyerni egyet a Holló Színház Karaj című albumából (3 CD és 3 kazi), akkor válaszolj (helyesen!) az alábbi kérdésre:



- Mi volt Galla Miklós '80-as évekbeli zenekarának a neve?

Megfejtésed legkésőbb április utolsó napjáig add postára (PC-X, 1537 Bp., Pf 386)!



# Aréna

## LEVÉLBOMBA

## Newlocal

Eljött az óra. Sőt, a perc. Az a pillanat, amikor valaki hinni kezd. Ritka az ilyen nagy esemény. Ezért meg kell becsülni. A hit akkor szép, ha már életünk alapvető funkcióit is befolyásolja. Az e havi első levél egy igazi hívő lelket mutat be. Miben hisz? Olvassátok:

„Kedves MR. Newlocal, PC-X!

Tudod, azért írok levelet, mert nem tudok aludni. /ha ha ha/ Szerintem az újság klafa. (!) Egyébként le a HÁROM DÉ EFIKSZEL. (sorry). Le a téllal, éljen a PC-X. Tudod, azokon a napokon még kimozdulni sincs kedvem /mármint amikor megjelenik a PC-X/ aztán a barátnőm eltörte a cd mellékletet „nyugodjék békében” Nem fogod elhinni, de majdnem gyilkos lettem, ugyanis az újságosnál 1998, február 3-án du. 13:14p kezembe veszem az e havi Pc-X-et és láss csodát, egy apró karcot véltem fölfedezni a zacsin, a többi már csak azon múlt, hogy elég forgalmas volt az utca. Amúgy az első betűtől az utolsóig el szoktam olvasni az újságot.

Egyébként hót' ideg vagyok, nagyanyám már fél órája azzal nyaggat, hogy menjek fürödni, azért megbocsátok neki, tudod, ő csak egy egyszerű földi lény. Mielőtt még azt a kérdést tennéd fel magadnak, hogy akkor mi mik vagyunk, (%=)? (végre megkerült a ? jel) lényegében mi is földiek, de amikor eljön a várva-várt perc, és megjelenik az újság, megváltozik a génösszetétel, és hiper szuper extra galaktikus felülmúlhatatlanul fenomenális óriási kozmikus erő költözik a testünkbe. És most valamit rólam (fúj, le vele!) (azért is leírom) egészen átlagos lény vagyok, tudod 2db kéz, 3db láb (hupsz, ez a hugom...), na persze óriási számszámomról se feledkezzünk meg (a bézbólütőmről). Az új HáTeeMeL kezelőfelület egész kül. Tudom, rendkívül bírod az unalmasabbnál unalmasabb kérdéseket, én mégis megpróbálok 1-et feltenni. Tudod, amikor azt a bizonyos Road Kill-t fölnyomtam, majd el akartam indítani, azt a hibaüzenetet kaptam, hogy nem találja a

MSVBVM50.dll file-t. /most lehet, hogy nagy „hueségat” kérdeztem, de ez van) Na csóllátás, itt az ideje, hogy eleget tegyek a nagy kérésének.

N. Tibor, Mulder ügynök, FBI. Püspökladány.”

Kedves Tibor! Nem tudom, mi a probléma a „HÁROMDÉEFIKSZEL”? De hát akkor már legyen teljes a kép: le vele! Ha másért nem, azért, mert jön a VooDoo2, s bár az is 3DFx, de az még inkább megfelel a mai elvárásoknak. Le a téllal? Kérésedet teljesítettem. Most már tavasz van/lesz, remélem örülsz. A CD törését illetően, csak annyit jegyeznek meg, hogy a lánytól én félnék (én nem adnék a kezébe semmit :-)) – Mr. Chaos) mert CD-t pusztá kézzel nem olyan könnyű eltörni, Schuerue sem tudja egy mozdulattal (a kézbesített példányok között volt 2-3 darab olyan újság, amin szilánkosra volt törve a lemez... de hogy hogyan?). Örülök, egyébként, hogy olyan átlagos emberek is olvassák a lapot, mint a 3 lábú húgod (nem keverted össze a 3 lábú kisszékkel?! Nehogy ráülj...) No, és a kérdésre a válasz: 42. Illetve MS Visual Basic 5.0-s .DLL file-ja igazából ki tudja, hol rejtőzhet. Ez program letölthető az internetről, de általában része a Windowsnak, Office-nak. A nagyik mindig is túlzottan elkényeztették fiaikat, úgy hogy és is elmegyek fürdeni szolidaritásból. Addig itt a következő levél.

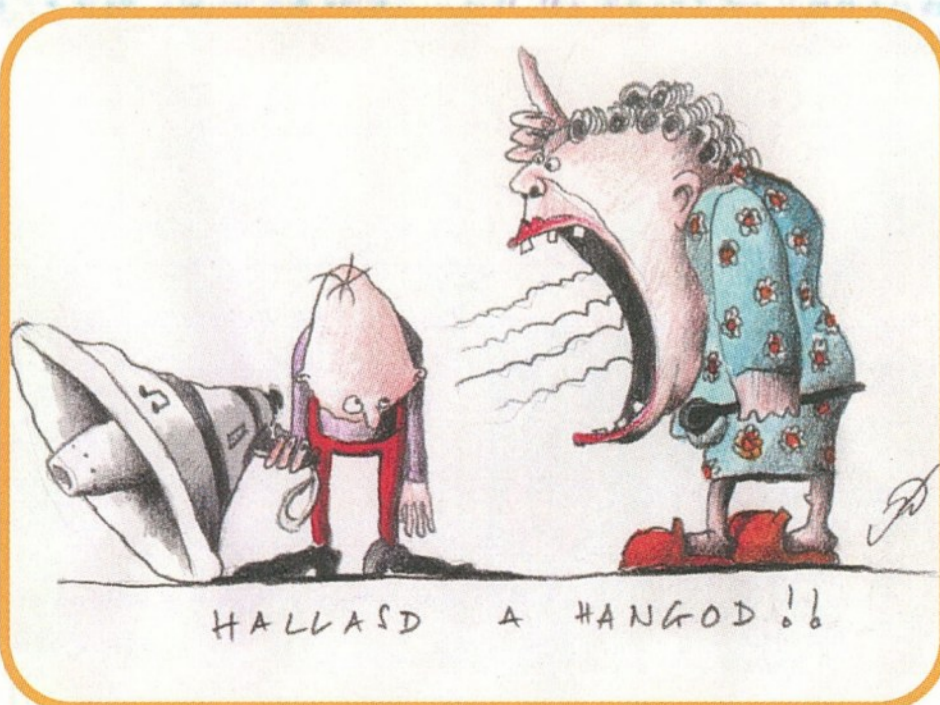
„DEAR PC-X!

Hello mindenkinek ott a szerkesztőségben. Csak így tovább! Több témát is fel szeretnék ölelni ebben a kis levélkében. (...) Hozzá is kezdek.

First téma: A számtek újságok. (Köztük a PC-X). Itt, a hatalmas Pomáz Cityben, amely nem messze fekszik Budapesttől, késve je-

lennek meg a már említett számtek újságok. (Köztük a PC-X). Sőt előfordult olyan is, hogy egy általam gyakran vásárolgatott lap, amelyet most nem kívánok megnevezni, elvégre ez nem a reklám helye, nem jelent meg a standon a hónapban. Irgum-burgum. És mintha froclizni akarnának, volt ott helyette hat másik, általam érdektelenné titulált lap. Nagyon mokka, mint a rossz kávé. Há-há. Végül ejtsünk néhány szót egy csodálatos, sőt zseniálisnak ítélt lapról. (Nem, nem a Pléhboy, inkább a PC-X) Már ha megjelenik. Mert én direkt figyelem ám! Nem látni túl gyakran kirakva. Mert az újságos ilyen rossz kisfiú. Bizony. Dádá neki. Erre másik jó példa, az általam szintén meg nem nevezett X-akták. Az első számnak például február közepe felé kellett volna megjelennie, de és március 10-e környékén láttam először. És ez így megy minden számmal. Ez szörnyű, milyen állapotok uralkodnak itt. Most, amikor a jó erkölcs is végső vereséget szenvedett! Mese végén a tanulság: aki valamilyen újságot meg akar venni, az ne jöjjön Pomázra. (Na ezért biztos keresztre feszít a pomázi hírlapáros szakszervezet, kénytelen leszek egy ideig bujkálni).

Second téma: A Tamagocsi (Nekem is van...) Most jön a tamagocsi. Kis mizéria, apró LCD képernyővel. A leendő tami tulajdonosoknak a figyelmébe ajánlanék valamit. Ugye mindenki látott már életében tamagocsit. (aki nem, az lapozza fel a PCX 97' decembert) Van benne egy hirdetés. Nahát olyan a tami. És most jöjjön a fent említett apróság. Aki venni kíván egy virtuális pet-et, az óvakodjon attól a típustól, amelyik egy hosszúkás, legömbölyített trapézt formál. Létezik piros, narancssárga, zöld, valamint mittudomén hány féle színben. A hátlapján a Dino taro II. felirat látható, néhány meztelencsiga alakú állatka között. A hátlap hátulján látható az, ahogy ki kellene néznie a képernyőnek bekapcsolás után. Hát nem úgy néz ki. Hiányzik róla három ikon. A játék, a haverkodás és egy harangalakú harmadik, amiről (lévén hiányzik) fogal-



## TAMAGOTCHI JÁTÉK

A pályázat beküldői között kisorsolunk egy eredeti Fujitsu FIN-FIN-t, a számítógépesített tamagocsit, mikrofonnal, CD-vel, tokkal – vonóval (a Fujitsu Magyarországi forgalmazójának, a SerCo Kft. ajándéka, Tel.: 311-2266). A feladat így hangzik: egy 20 x 20-as négyzethálón (mint a matek füzetben) rajzold meg az általad elképzelt állatot, amelyiket szívesen nevelgetnéd, 1 kocka = 1 képpont megfeleltetésben. Várjuk leveleiteket, és a legjobbakat közreadjuk!

mam sincs mi. A boltban végül is visszaadták a pénzem. Az egyik osztálytársamnak is van egy ugyan ilyen fajta, ugyan ezzel a hibával. Csak én öt darab rosszat láttam. Visszatérve a decemberi hirdetésre. Nézzük meg az alsót. Enyhén ovális. A rombuszalakot gyártó kínai cég gyártja ezt is. Mondanom se kell, ugyan az a hibája. Ebből kettőt láttam. Az egyik az én második tamagocsi jelöltem volt. Hát ennyi. Tapasztalatcsere: nekem a fentebb említett – ovális – típusom van, és szegény a 8. születésnapján mindig megnyuvadt. Valami program hiba lehet benne, mert sosem lett beteg, és amikor „megmerkázik”, viszi tovább a tulajdonságait, csak éppen 0 éves lesz. Éppen két napos, és 71 kilo... Nekem két napja dobta fel a tappancsait. Szegény kacsa... Bár nem furcsa látvány egy 72 kilós kacsa? Le is rajzoltam.

No, a levél végére teszek még egy egyébként. Egyébként csak nemrég fizettem elő, de máris imádom a PC-X-et. Kiváló olvasmány unalmas órákon. Hogy szemléltessem a dolgot, íme egy átköltött hindu mantra: „Hare PC-X, Hare, Hare.”.

Csóközön mindenkinek.  
Borda, a metropoliszból: Pomázirol.”

Újabb problémák. A magyar terjesztési viszonyok azt tükrözik, hogy nem valami fényes itthon a helyzet. Sajnos valóban függ magától az árustól is, hogy mi látszik, mi van és mi nem. Ez kicsit arra emlékeztet, amikor a kisnyugdíjas néni a Lottozóban dolgozik, és válogatja a beküldött szelvényeket. Majd amikor a munkaasztal üvegére pillantunk, meglátjuk a rengeteg helyesen kitöltött lottószelvényt, ami végül is a helyessége ellenére sem nyerte meg a temérdek pénzt, soha. Te nem tehetsz ellene semmit, csak annyit, hogy alkalmazkods. A legjobb dolog az előfize-

tés. Akkor biztos (majdnem), hogy megkapod, és jóval olcsóbb. Mi is megpróbálunk mindent, de többet nem tudunk tenni az ügy érdekében. Szerencsére azért ez a probléma nem általános dolog.

Annál inkább a Tamagocsi. Köszönjük a figyelemztetést a Tamikról, remélem hasznát veszik az olvasók ennek a kis kiegészítésnek. Szóval, a tapasztalat azt mutatja, minél újabb tervezésű az „állat”, annál többször fordul elő hiba a programban (nagy a termelési sietség). Egyébként gratulálok a 70 kilónál is nagyobb kacsához, az már nagyobb, mint két és fél pulyka. Apropos, köszönjük a képet a tamagocsidról. Ki is találtunk (hát, izé, a feladat már ismerős volt) egy jó Tamagocsi nyerő játékot. Utána a CD-n folytatd a Levrovot.

Vlagyimir Newlocal Levrov

### A PC-X e havi nyertesei:

#### A Musicdome játék nyertesei:

1. helyezet: Romány Péter, Eger
2. helyezet: Szalay Mónika, Bősárány
3. helyezet: Lórántffy Zoltán, Székesfehérvár

#### A Logitech játék nyertese:

Pintér Dávid, Budapest

#### Az Activision játék nyertesei:

Ádám Balázs, Ráckeve  
Sinka Tamás, Nyíregyháza  
Bálint Kálmán, Zalaszentgrát

**GRATULÁLUNK!**

Következzen most egy levél elrettentésként, illetve inkább okulásként. Mindenképp azt tanácsoljuk, hogy figyeljete oda vásárlásnál, mert ezt az esetet soha nem fogja bebizonyítani a tisztelt vásárló. Az említett cég nevét nem közöljük még utalásos formában sem, aki tudni akarja, vegye fel a kapcsolatot „károsult” olvasónkkal: garanci@mail.datanet.hu!

„Sziaztok!

Itt szeretnem megragadni az alkalmat, hogy egy kis rövid történetet elmeséljek, ami velem történt meg a napokban. Ahhoz, hogy a kép teljes legyen, kicsit korábban kell kezdenem. Történt egyszer '96 Karácsony táján, hogy összekuporgattunk annyi pénzt, amiből fejleszthettük egy kicsit a gépünket. Sikerült is venni egy akkor megbízhatónak gondolt cégtől egy P166-os procit, meg egy noname alaplapot. A napokban jött össze annyi pénz, hogy tudtunk venni egy ASUS alaplapot. Ekkor jött a meglepetés, az alaplap nem ismerte fel a procit. Első reakció természetesen az volt, hogy biztos hibás az alaplap. Mikor visszavittük, kiderült, hogy semmi baja. A sok idegeskedést, rohangálást a városban nem részletezem, elég annyi, hogy arra a következtetésre jutottunk, hogy a procival nem stimmel valami. Mivel eddigre már tisztában voltunk a procihamisítás legegyszerűbb módjáról, szépen megnézegettük a kerámiát, hogy minden oldalon meg van-e az a bizonyos 45 fokos csiszolás. Persze nem volt meg, viszont profi módon át lett festve rajta a felirat.

Bevittük a céghez, ahol másfél évvel korábban megvettük (számlával, mindennel együtt) de ott „kedvesen” azt mondták: tényleg hamisnak tűnik, de bizonyítsam be, hogy tőlük vettem, és egyébként is lejárt a garancia...

# Megrendelőlap

## PC-X előfizetés

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

Melyik hónaptól: .....

## PC-X Akták

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

Nevem: .....

Címem:     .....

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

## PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (4-5-ös CD, 600 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)

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

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

A készlet erejéig!



# Tepsi épségünk

## PIZZATESZT V1.0

## PC-X Team

Első látásra talán kissé furcsa, hogy egy számítástechnikai magazinban pizzákat tesztelünk, de két érv szól mellettünk. Az első, hogy április van, a bolondok hónapja. A másik pedig, hogy a pizzák és a computer úgy összetartozik, mint a Windows és az indulatszavak. Aki nem hisz nekünk, az kísérje figyelemmel egy hétig bármilyen számítástechnikai cég – szoftverfejlesztők előnyben – szemétermését, tuti hogy hegyekben talál üres pizzás papírdobozt!

Igaz, az ötlet nem a mi fejünkől pattant ki, de annyira megtetszett, hogy elhatároztuk, mi is lezavarunk egy tesztet a saját (magyar) körülményeink között. Az előkészületek után végül is nyolc pizzériát válogattunk be a tesztbe (Al Capone, Démarco, Don Pepe, Judit, Il Treno, Mob, Mr. Pizza és Pizza Hut), és számos feladat elé állítottuk szegényeket. Először is kiválasztottunk egy remek belvárosi helyet a Deák tértől nem messze. Ezután mindenhol egy családi hawaii pizzát kértünk (hiszen ez az egyetlen, aminek a receptje majd' mindenhol ugyanaz), 8 szeletre vágva, valamint ÁFA-s számlával, természetesen egy másik, nem egyszerű névre (IDG Hungary Kft.) és címre, valamint egy árlistát vagy szórólapot a cég „terméskálájával”. Mértük az egyes rendelések és a házhoz szállítások időtartamát, figyelembe vettük az árat, a számla helyességét, a szeletek számát, a pizza kinézetét, legnagyobb és legkisebb átmérőjét, alkotóelemeit, és persze az ízt, minőségét. A tesztet tizen végeztük, a csapat jobbra hasonló ízlésvilággal rendelkezett, csak kisebb részletekben alakult ki véleménykülönbség, például, hogy jót tesz-e egy Hawaii pizzának, ha összefokhagymázzák.

Bár elég vidáman készültünk a dologra, az eredmény koránt sem volt mosolyfakasztó. A pizzériák valószínűleg rossz napot foghattak ki (pechükre), mert még azok is alulmúlták magukat, akiktől gyakran (mondhatni nap mint nap :-)) rendelünk a szerkesztőségbe, és más minőséget szoktunk meg tőlük. A rendelést szinte mindenhol három perc körül vagy még rövidebb idő alatt elintéztük. A telefon túloldalán levők udvariasak voltak: a pizzéria nevét mindenhol bemondták és megadással (ki kedvesebben, ki nem) tűrték a megpróbáltatásokat, kívánságokat. Sehol nem okozott gondot, hogy más névre és címre kérjük a számlát (a kitöltéssel azonban már voltak problémák).

Egyedül az Al Capone hívta fel figyelmünket egy náluk folyó akcióra, ők viszont – karöltve a Mobbal – nem tudtak szórólapot küldeni, igaz, erre előre fel is hívták a figyelmünket. A szeletelés sem volt kézenfekvő, Il Treno például hatot ígért (végül megoldották a nyolcat), Don Pepe négyet próbált (nem sikerült neki), Al Capone és Judit pedig kerek perccel elzárkóztak a dologtól, mondván a szállításnál szétcsúsznak a szeletek. Aha. A házhozszállítási idő többnyire fél és egy óra között volt, csak ketten lógtak ki pár perccel. Sajnos elfelejtettük előre megkérdezni, hogy mennyi időre vál-

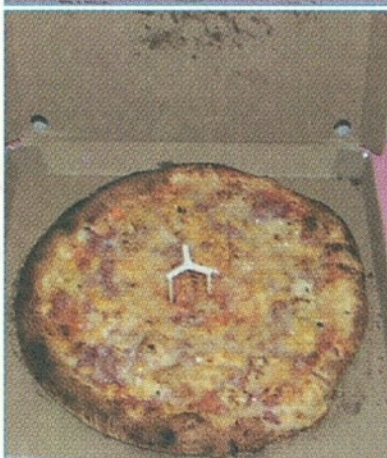
laják, (és érdekes módon senki nem mondta be, pedig be szokták), így ezt majd legközelebb teszteljük. Az árak öt- és kilencszáz forint között mozogtak, kivéve természetesen a Pizza Hutot, ahol a csillagos eget kell kifizetni, de erre valószínűleg mindenki számít, amikor tőlük rendel. Érdekes, ahogy a dobozt kezelik az egyes éttermek: van, ahol a szórólapon külön meg van említve, van, ahol csak a számláról olvasható le, és van, ahol egyáltalán ki sem derül, hogy mennyibe kerül, bár valószínűleg az utóbbi csoportba tartozók is beleszámítják az árba. Jó tudni, hogy egyes pizzériák csak bizonyos összeg felett vagy más feltétel teljesülése (valami speciális rendelés esetén) szállítják házhoz a kaját. Ez egyedül a Don Pepe esetében merült fel problémaként, ahol a pizza az árhatar alatt volt, így ki kellett egészítenünk a rendelést (az is igaz viszont, hogy a Don Pepe palacsinta nagyon finom volt). Szintén nem elhanyagolható, hogy



**Al Capone** (ezt hívtuk: 315-0557, ide hoz: nincs adat)  
Nem tudjuk, nem kaptunk szórólapot  
Ár: 690 Ft + 60 Ft doboz Szórólap: nem hoztak  
Rendelési idő: 183 mp. Kiszállítási idő: 61 perc  
Átmérők legnagyobb: 32 cm, legkisebb: 30 cm, vállalt: 32 cm  
Szeletek száma: 0 Számla: jó Ananász: OK.  
Tömegvélemény: „finom”, „különleges íz az oreganótól”



**Démarco** (ezt hívtuk: 322-2038, ide hoz: V., VI., VII., VIII.)  
„Hawaii”: pizza szósz, sonka, gomba, kukorica, ananász, sajt  
Ár: 550 Ft Szórólap: hoztak  
Rendelési idő: 185 mp. Kiszállítási idő: 31 perc  
Átmérők legnagyobb: 26,5 cm legkisebb: 25 cm vállalt: 28 cm  
Szeletek száma: 6 Számla: nem jó Ananász: kevés  
Tömegvélemény: „gomba??”, „nyers a tészta”, „nem pizzatészta”



**Don Pepe** (ezt hívtuk: 314-4112, erről ide hoz: V., VI., XII.)  
„Hawai-i pizza” (sic!): paradicsom, sonka, ananász, kukorica, sajt  
Ár: 620 Ft + 50 Ft doboz Szórólap: nem hoztak  
Rendelési idő: 86 mp. Kiszállítási idő: 47 perc  
Átmérők legnagyobb: 29 cm legkisebb: 27,6 cm vállalt: 32 cm  
Szeletek száma: 0 Számla: jó Ananász: kevés  
Tömegvélemény: „ez igen!”, „finom”, „jó a tésztája”



**Judit** (ezt hívtuk: 212-3812, ide hoz: I., II., V., XII., (III.))  
„Pizza Hawai” (sic!): mozzarella sajt, paradicsomszósz, oregano, sonka, ananász  
Ár: 590 Ft + 50 Ft doboz Szórólap: nem hoztak  
Rendelési idő: 142 mp. Kiszállítási idő: 64 perc  
Átmérők legnagyobb: 30 cm legkisebb: 27,5 cm vállalt: 30 cm  
Szeletek száma: 0 Számla: nem jó Ananász: kevés  
Tömegvélemény: „ez nem sonka!” (tényleg felvágott volt, talán Zala?), „furcsa mellékíz”, „túl sós”

mekkora pizzát kapunk a pénzünkért. Nos, a legtöbb esetben ez nincs feltüntetve, tisztelet a kivételnek: Démarco, Il Treno (a táblázatban látható számokat egy utólagos körbetelefonálás során szereztük be). Mivel a pizzák a legtöbb esetben nem kör (sőt, inkább amőba) alakúak, érdemes a szemmel látható legkisebb és legnagyobb átmérőt nézni. Ebben a tekintetben az Il Treno vitte a pálmát – 100%-ig hozta a vállalt értéket –, második helyen pedig a Mr. Pizza futott be, aki a legnagyobb átmérőnél túl is teljesített. A többiek általában a hosszabbikkal közelítették a vállalást, a rövidebbikkel pedig messze alatta voltak. A

számlára visszatérve, Démarco „Hungari Kft”, Il Treno „IDG”, Judit „IDG Hungaria Kft” keresztnevet adta nekünk (a számla ezáltal nem elszámolható). Mr. Pizza számlája, bár furcsán nézett ki és majdnem teljesen olvashatatlan (ideje festékszalagot cserélni!), végül is megfelelt a könyvelőnek, aki elnéző volt azokkal szemben is, akik nem tudják kiszámítani, hogy a befizetett összeg hány százaléka az ÁFA (Démarco, Mob, Al Capone).

A kihozott pizzák mindegyike langyos volt – és bizonyos esetekben még ez is csak nagy jóindulattal volt elmondható! Elfogadhatatlan, mint ahogy az odaégett, elszenesedett pizzaszélek sem válnak a cég díszévé; összesen ketten voltak képesek oda-

figyelni erre: Mr. Pizza és Pizza Hut, utóbbinál viszont visszatérő probléma, hogy a pizza csöpög a zsírtól (olajtól?). Hawaii-on egyébként mi a sajtos, sonkás, ananászos pizzát értjük, és ezt is vártuk mindenkitől. Ehhez képest kaptunk bonuszként egy helyről gombát (Démarco), több helyről kukoricát (Démarco, Mr. Pizza, Don Pepe), két helyen fel volt tüntetve oregano a szórólapon (Judit, Al Capone), de mi csak az utóbbin éreztük, illetve a Mr. Pizzától származón nyomokban fokhagymát éreztünk (nem mindegyik szeleten, és nem is mindenki tapasztalta). A kukoricával még csak megbékélnénk, ha több esetben nem arra használnák, hogy eltakarja a kevés ananászt. A gombával és a fokhagymával nem tudtunk zöld ágra vergődni, egyszerűen nem jön össze „ízileg”. Az oregonának nagyon örültek a pikáns tesztelők, szerintük remekül feldobta a pizzát.

És a végeredmény? Nehéz választani és egyértelműen kijelölni egy legjobbat, ugyanis mindenki követ el itt-ott bakikat. A legjobb ízű pizzát kétség kívül a Don Pepe-től kaptuk, a társaságból szinte egyszerre szakadt ki az „ez igen!” felkiáltás. Végül is jó szívvel ajánlhatjuk az Al Caponét és Pizza Hutot is, az

# Joystick



masszív  
törésbiztos  
kivitel

Gravis Gamepad Pro  
Gravis Analog Pro joystick  
Gravis Blackhawk joystick

Gravis Thunderbird II joystick  
Gravis Firebird II joystick

3 év garancia!



PIXEL

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



GRAVIS

előbbi sokkal jobbra is képes, mint a „beküldött” teszt példány, utóbbi pedig – a csöpögő zsírt leszámítva – folyamatosan jó minőségű, ízletes és rettetően laktató pizzát készít, cserébe persze eszméletlenül magas áron.



**Il Treno** (ezt hívtuk: 156-4251, erről ide hoz: I., V., XIII)  
„Hawaii”: paradicsom, sajt, sonka, ananász  
Ár: 840 Ft Szórólapon: nem hoztak  
Rendelési idő: 94 mp. Kiszállítási idő: 28 perc (nem jellemző adat!)  
Átmérők legnagyobb: 32 cm legkisebb: 32 cm vállalt: 32 cm  
Szeletek száma: 8 Számla: nem jó Ananász: OK.  
Tömegvélemény: „túl kemény”, „sok a sonka”, „egy kicsit furcsa szaga van”



**Mr. Pizza** (ezt hívtuk: 342-1541, ide hoz: V., VI., VII., VIII.)  
„Hawaii”: pizzaszósz, sajt, sonka, ananász, kukorica  
Ár: 780 Ft Szórólapon: hoztak  
Rendelési idő: 132 mp. Kiszállítási idő: 41 perc  
Átmérők legnagyobb: 32.3 cm legkisebb: 30 cm vállalt: 31-32 cm  
Szeletek száma: 8 Számla: jó (nem olvasható), Ananász: OK,  
Tömegvélemény: „bogár!” (kicsi fekete), „egész jó!”, „fokhagyma a Hawaii-ban???”



**Mob** (ezt hívtuk: 267-9821, ide hoznak: nincs adat)  
Nem tudjuk, nem kaptunk szórólapot  
Ár: 530 Ft Szórólapon: nem hoztak  
Rendelési idő: 100 mp Kiszállítási idő: 36 perc  
Átmérők legnagyobb: 30 cm, legkisebb: 28 cm, vállalt: 32 cm  
Szeletek száma: 8 Számla: jó Ananász: nagyon kevés  
Tömegvélemény: „odaégett!”, „túl édes!”, „éppen ehető”, „hol a sonka?”



**Pizza Hut** (ezt hívtuk: 333-3333, ide NEM hoz: XVII., XXI., XXIII)  
„Hawaii”: sonka, ananász, mozzarella sajt  
Ár: 1399 Ft Szórólapon: hoztak  
Rendelési idő: 103 mp Kiszállítási idő: 37 perc  
Átmérők legnagyobb: 30 cm legkisebb: 29.5 vállalt: 33 cm (!)  
Szeletek száma: 8 Számla: jó Ananász: kevés  
Tömegvélemény: „miért zsíros?”, „oké, hut-minőség”, „nem te fizetted!” :-)



# Texas grafikus számológépek

NAGY, MÉG NAGYOBB, LEGNAGYOBB

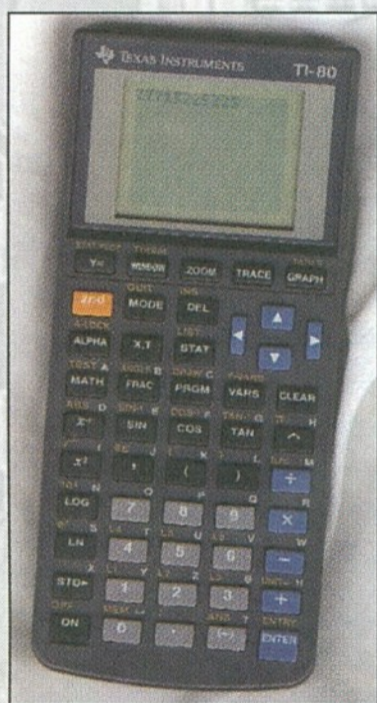
Newlocal

Március elsejéig sokan leadták a felsőoktatási jelentkezési lapjaikat, és éppen reménykednek, hogy túlélik a matematika felvételt. Egyrészt nekik nyújthat segítséget a következő Texas Instruments kalkulátor teszt, másrészt azoknak, akik már valamely intézménybe felvételre kerültek, éppen annak padjait koptatják, és az elkövetkező vizsgaidőszakot szeretnék átvészelni.

Sokat gondolkoztam, hogy a „számológép”, avagy a „kalkulátor” szót használjam-e. Bár értelmük megegyezik, mégis inkább a kissé idegenül csengő szónak, a kalkulátornak van kellő súlya. Márpedig a soron következő gépek messze túlszárnyalják egy aprócska zsebszámológép tudását.

#### Első versenyző: TI-80 Graphic Calculator

Tulajdonságok: 8Kbyte RAM, 48x64 pixeles pontmátrix kijelző, programozható. Nincs rajta I/O port, gombellemmel működik (2db). Maximális elérhető pontosság 13 számjegy, az összes beépített konstans is ennek megfelelő pontossággal van eltárolva.



Mit tud: ajánlott azoknak, akik főleg egyszerűbb műveleteket szoktak használni, és jobban szeretik grafikusan, látványosan megoldani az egyenlet-(rendszer)eket, a táblázatos értékkeresés, illetve a függvényábrázolás segítségével. Komplex számokat és mátrixokat nem kezel, viszont egy lista nevű dolgot igen, amivel párhuzamosan végezhető művelet, egyszerre több paraméterrel is. Programozhatósága ötletes, és nem bonyolult, gyakorlatilag a „vedd ki – csin

náld ezt – tedd vissza” elven működik. Könnyen írható bele egyszerre több program is, mely önálló néven kerül eltárolásra a memóriában. Ezzel azután az ügyesebbek megírhatják a másodfokú egyenletmegoldó képletet, a kitartóak elkészíthetik maguknak a komplex alapműveleteket végző programokat, az egyszerűbb mátrix alapműveleteket is, bár végül kissé nehézkes megoldásokhoz kell folyamodni. Számrendszereket nem kezel. Logikai és tört műveleteket (mint például részlettörtekre bontás, AND és OR) viszont igen. A grafikus ábrázolás és elemző technikájával a kétdimenziós, negyedfokú vagy logaritmus regressziós görbe számítás, numerikus deriválással valamint az egyedi lista kezeléssel hasznossá teszi magát.

Kezelhetőség: a számológép igen fejlett menürendszerben kurzorgombokkal vezérelhető, és a menü gombokkal választható ki a Statisztika, Matematika, Lista, Részlettört, Szög, Összehasonlítás opciókat tartalmazó képernyő. A billentyűk kényelmesek, megfelelő méretűek.

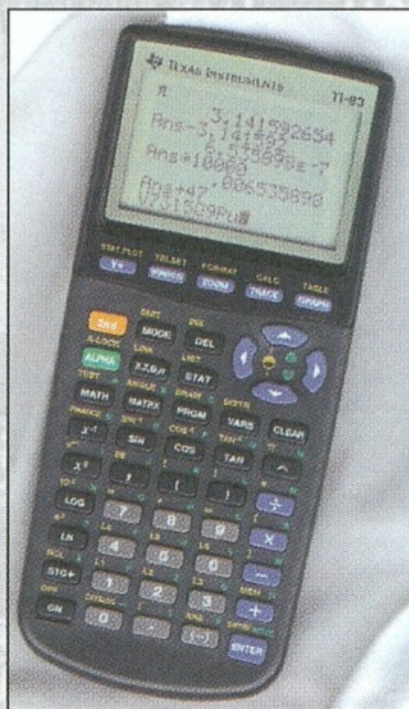
Összehasonlítás: a hasonló árú számológépekhez viszonyítva, kategóriájában ütőképességű gép. A szokásos tudományos zsebszámológépeknel jóval többre képes berendezés.

Newlocal ajánlása: főleg középiskolásoknak javaslom, kezdő közgazdászoknak, statisztikával foglalkozóknak kifejezetten ajánlott. Felső tagozatos általános iskolásoknak is igen hasznos lehet. Felsőfokú matematikai képzéshez nem megfelelő, csak olyan felsőoktatásban ajánlott, ahol nem kerül elő a komplex szám és a mátrix komolyabb szinten.

#### Második versenyző: TI-83 Graphic Calculator

Tulajdonságok: 32Kbyte RAM, 96x64 pixeles, ablakokra felosztható, pontmátrix kijelző, programozható. Ezen a modellen már van I/O port, gombellemmel és (4db, ceruza elemnél kisebb) AAA elemmel működik.

Mit tud: hasonlóképpen ajánlott azoknak, akik jobban szeretik grafikusan, látványosan megoldani az egyenlet-(rendszer)eket, a táblázatos értékkeresés, illetve a függvényábrázolás segítségével. Komplex számokat és mátrixokat ez a típus már kezel, a lista szintén használható, amivel párhuzamosan több művelet végezhető, ha lehet így mondani: még szabadabban, még könnyebben. Programozhatósága ennek is ötletes, és nem bonyolult, gyakorlatilag megegyezik a kistestvérral, viszont ebbe a gépbe már lehet írni Z80 gépi kódú programot is, vagy akár az Internetről letölteni. Persze vigyázni kell, mert nincs „debug”, és ha fagy a program, akkor elveszhetnek adatok. Számrendszereket ez sem kezel, logikai műveleteket viszont igen. Nagyon fejlett statisztikai és valószínűség-számítási tudása van. A grafikus képességeken is javítottak. Ablakos rendszerben kényelmesen vizsgálható a függvény, a függvénymetszet és reláció ábrázolása kitűnő, szemléletes. Oktatásban nagy hasznát lehet venni, a külön megvásárolható kivetítő képernyővel egyetemben.



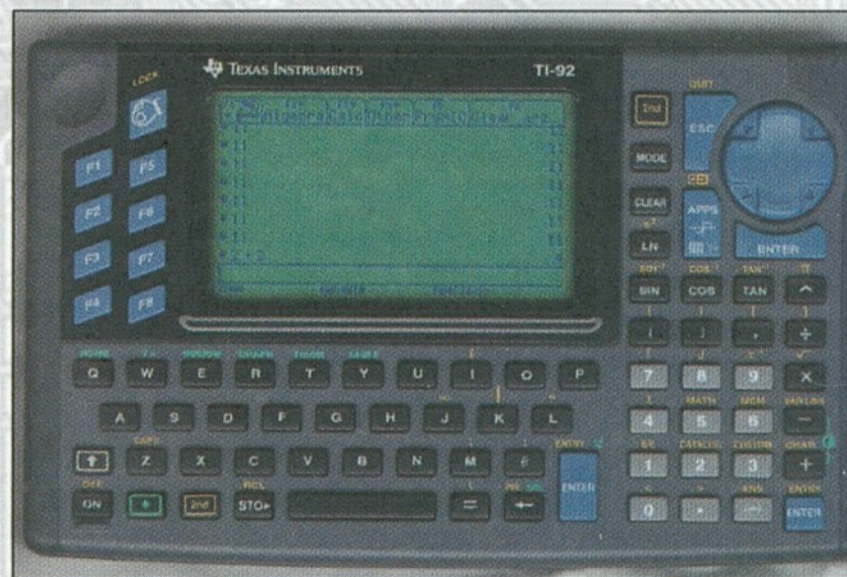
Kezelhetőség: a számológép, hasonlóan a TI-80-hoz, menürendszerben kurzorgombokkal vezérelhető, és a menü gombokkal választható ki az opciók. A billentyűk kényelmesek, megfelelő méretűek.

Összehasonlítás: kategóriájában egyedülálló tudású. A szokásos tudományos zsebszámológépeknel jóval többre képes, numerikus deriválással és integrálással, valamint az egyedi lista kezeléssel tűnik ki versenytársai közül.

Newlocal ajánlása: középiskolásoknak, főleg a fakultációs, de alapképzéses matematikát/fizikát/statisztikát tanulóknak is, felsőfokú matematikai képzéshez is megfelelő. Közgazdászoknak, statisztikával, magasabb matematikával foglalkozóknak kifejezetten ajánlott, hasonlóan tanároknak is, az órákat színesítendő, felrajzolható ábrák és függvény paraméterek könnyen láthatóvá tételéhez. Egyszerűbb algoritmusok megvalósítására, és mérési adatgyűjtéshez, elemzéshez.

#### Harmadik versenyző: TI-92 Graphic Calculator

Tulajdonságok: 128Kbyte RAM, 240x128 pixeles, ablakokra felosztható, pontmátrix kijelző, programozható. I/O port, gombellemmel és (4db ceruza) AA elemmel működik. Bővíthető mind memóriával, mind programokkal.



## JÁTÉK

Nem csalás, nem ámtás: a fent emlegetett három modell kisorsolásra kerül mindazok között, akik helyesen válaszolnak a következő három kérdésre:

1. Melyik számológéphez lehet az Internetről letölteni programokat?
2. Mennyibe kerül a PC és a számológép közötti adatkommunikációra alkalmas programcsomag?
3. Mi az a CBR, és mire használható?

Megfejtésed levélapon küldd vissza a PC-X Magazin címére (1537 Budapest, Pf. 386.) legkésőbb április utolsó napjáig.

Tulajdonságok:	TI - 80	TI - 83	TI - 92
<b>Kijelző</b>			
Képernyő pixel méret:	48 x 64	96 x 64	240 x 128
Osztott képernyő mód	Nincs	Van	Van
Nyomtatás (pretty print)	Nincs	Nincs	Van
<b>Memória</b>			
RAM	8K	32K	128K
ROM	Nincs	Nincs	TI-92 Plus: 384K
<b>Ábrázolás</b>			
Függvény / paraméteres	Van / Van	Van / Van	Van / Van
Polár mód	Nincs	Van	Van
Differenciálegyenlet	Nincs	Nincs	Van
3D felületábrázolás	Nincs	Nincs	Van
Interaktív geometria, animáció	Nincs	Nincs	Van (TI-92 Plus)
<b>Szimbolikus műveletek</b>			
Algebra / Kalkulus	Nincs	Nincs	Van
Mértékegységek	Nincs	Nincs	TI-92 Plus
<b>Matematika</b>			
Egyenletrendszer	Nem kezel	Nem kezel	Kezel, korlátlan db.
Polinomiális Gyökkeresés	Nincs	Nincs	Van
Tört műveletek	Van	Nincs	Nincs
Komplex szám, művelet	Nincs	Van	Van
Számrendszer kezelés	Nincs	Nincs	Van
Logikai művelet	Van	Van	Van
<b>Trigonometria</b>			
Trig. Függvények	Van	Van	Van
Fok, Radián	Van	Van	Van
<b>Statisztika</b>			
Lista hossz	99	999	Korlátlan
Listák száma	6	Korlátlan	Korlátlan
Regressziós modell	5	10	8
Kombináció, Permutáció	Van	Van	Van
<b>Mátrixok</b>			
Maximális méret	Nem kezel	50 x 50	Nincs korlátozva.
Eltárolható darabszám	Nem kezel	10	Nincs korlátozva
Sajátérték, sajátvektor	Nem kezel	Nincs	Van
<b>Számítás</b>			
Numerikus Differenciálás / Integrálás	Van / nincs	Van / van	Van / van
Szimbolikus Differenciálás / Integrálás	Nincs / Nincs	Nincs / Nincs	Van / Van
Max, Min / inflexiós pont keresése	Nincs	Van / Van	Van / Van
<b>Tudomány</b>			
Fizikai konstansok ismerete	Nincs	Nincs	Van
Mértékegység konverzió	Nincs	Nincs	Van
<b>Üzlet</b>			
Interaktív TVM megoldó	Nincs	Van	Nincs
Cash Flow, Amortizáció számítás	Nincs	Van	Nincs
<b>Egyéb</b>			
Qwerty billentyűzet	Nem	Nem	Igen
PC / MAC kapcsolat	Nincs	Graph Link	Graph Link
Adatgyűjtő kiegészítés	Nincs	CBL / CBR *	CBL / CBR *
Kép kivetítő berendezés	82 View-Screen **	82 View-Screen **	92 ViewScreen **
Ajánlott fogyasztói ár	14.000	26.000	52.000 (256K: 66.700)

\* CBL / CBR: Mérés-gyűjtő, kézi berendezés, az I/O porton keresztül kommunikál, pl: gáz, nyomás stb. adatokra

\*\* ViewScreen: Írásvetítő gépre helyezhető kiegészítő képernyő, grafikus illusztrációs segédletként tanároknak

A táblázat egyéb értékeit, és a kiegészítők specifikációját a [www.ti.com/calc](http://www.ti.com/calc) címen lehet megtekinteni.


Mit tud: mint az előző kettőnél, grafikusán, látványosan oldhatóak meg vele egyenlet(rendszer)ek, ezzel már élvezetes a matematika.

Komplex számokat és mátrixokat ez a típus is kezel, a lista szintén használható, s teljes szabadságot nyújt a kötetlen méretű dimenzió. Programozhatósága ennek is ötletes, nem bonyolult, s szintén képes Z80 gépi kódú programot futtatni. Számrendszereket kezel és logikai műveleteket, fejlett statisztikai és valószínűség számítási tudása van. Teljes integrálási és deriválási műveletvégzés, differenciálegyenlet megoldás, tetszőleges egyenletrendszer megoldása. Jóformán minden művelet szimbolikusan is végrehajtható (mondjuk integrálás „a”-tól „b”-ig, vagy mátrixszámítás „a” paraméterrel). A grafikus képességeken még tovább javítottak, 3D rajzoló „motor” is került bele, amit a Plus verzióban még továbbfokoztak, interaktívabbá, gyorsabbá. A több ablakos rendszerben kényelmesen vizsgálható akár több függvény, és az óriási kijelzőn könnyű eligazodni. Így a grafika és az algebra egyszerre vizsgálható. Oktatásban nagy hasznát lehet venni, főleg a külön megvásárolható kivetítő képernyővel együtt.

**Kezelhetőség:** a számológép, hasonlóan a TI-80-hez, menürendszerben kurzorgombokkal vezérelhető, és a menü gombokkal választhatók ki az opciók. A „qwerty” billentyűk megfelelő méretűek, jól elhelyezett funkció billentyűkkel.

**Összehasonlítás:** egyedülállóan nagy tudású szerkezet. Nagyon sok tudományos számológépnél és számítógépen futó matematikai programnál (Matlab, Derive, Matcad) többet tud. Teljes körű matematikai apparátusával a tudomány bármely szakterületén megállja a helyét. Egyetlen hátránya egyelőre, hogy még nincs az Interneten elég applikáció hozzá, de ami késik, nem múlik, s ami van, azok ingyenesen letölthetők a Texas Instruments oldalairól, a [www.ti.com](http://www.ti.com)-ról – akárcsak az adatátviteli software.

**Newlocal ajánlása:** középiskolásoknak, felsőfokú matematikai képzéshez, közgazdászoknak, fizikusoknak. Ajánlott tanároknak is, az órákat színesítendő, felrajzolható ábrák és függvény paraméterek könnyen láthatóvá tételéhez, tudományos előadásokhoz, bemutatókhoz. Bonyolult algoritmusok megvalósítására, és mérés adatgyűjtéshez/elemzéshez. Egyáltalán bármihez, ami matematika. Ha megengedek egy kis csalafintaságot, akkor szuper „puska” válik belőle, memóriabővítővel komplett/kivonatolt könyv is beleférhet, könnyen keresgélhető kijelzéssel – ehhez viszont egy kissé nagy méretű, könnyű lebukni. :-).

Ezek a kalkulátorok már jobban át lettek gondolva, mint a TI-30 és társai (a TI-30 általam felfedezett hibája, pl.: a 9,999999999EE99 beütése után a STO gombra kiadott kerekítési hiba üzenet eltárolásra kerül a memóriarekeszben, ahonnan az később előhívható!). Sőt! Remek ötlettől vezérelve mérés-gyűjtő készülékeket is lehet hozzákapcsolni. A CBR nevű készülékkel kiegészítve, mozgással kapcsolatos fizikai, mérési eredményeket lehet rögzíteni, és ábrázolni, táblázatba illeszteni, számítani. Napjaink szükségleteit több szinten kielégítő típusok már nagyon hiányoztak a terméskáláról, ilyen szintű megvalósítása pedig dicséretet érdemel, hiszen a TI-92 Plus, a legnagyobb modell, annyit tud, amit talán soha nem fognak kihasználni. Végére tartogattam a meglepetést: mindegyik vizsgált készülékből egyet-egyet kisorsolunk a játék kérdéseire helyesen válaszolóik között a hazai forgalmazó, a TexasTrade Kft. (Tel.: 06-20-747-673) jóvoltából. 



# Rockfire körkép

## JOYSTICK, JOYPAD ÉS A TÖBBIÉK

Schuerue

Mostani számunk sem maradhat joystick teszt nélkül, most a Rockfire két game portra köthető eszközt, és egy speciális, programozható keypad-jét mutatom be. A márka nem igazán ismerős számomra, lehet, hogy csak tudatlanságom miatt: ennek ellenére, vagy éppen ezért nagy kíváncsisággal álltam neki az eszközök kipróbálásának.

A külső kialakításukban nem hivalkodó, egyszerű, az adott feladat ellátásának alárendelt formatervezésű darabok egész érdekes lehetőségeket rejtnek magukban.

### Fire Dragon

Botkormány, négy tűzgombbal, tolóerő szabályzóval, autotűz funkciókkal. Annak ellenére, hogy CH FlightStick kompatibilis és kézbesimuló formájú karral ellátott, nem csak a jobbkezesek játékosok számára készített eszköz. A kar bármelyik kézzel megra-

lapzat alján fellelhető csúszkák szolgálnak, amikhez úgy kissé nehéz hozzáférni. Ára: 6.000 Ft + ÁFA

### Silver Shuttle

Már az is jelzi, hogy különleges darabról van szó, hogy a csatlakozója nem a game portra való, hanem a billentyűzet és a gép közé illeszkedő átkötés. A kütyүн az irányokon kívül nyolc gombot és néhány kapcsolót lehet találni. Az irányítás kétféle üzemmódra kapcsolható, négy (fő-le, jobbra-balra) vagy nyolc (átlós irányok is) jel kiadására, a gom-

bok egyikének kiemelt szerepe van, ez a common funkciót kapcsolja be. A maradék két kapcsoló igencsak árulkodó feliratokat kapott, a mode választás is sokat sejtet, de a set felirat már egyértelműen jelzi, hogy programozható a berendezés. Maga a programozás folyamata pofonegyszerű, beállítás pozícióba kell váltani a kapcsolót, majd lenyomni a programozni kívánt billentyűt (a keypadon), és nyomva tartása mellett egy, két, vagy három alkalommal leütni azt a gombot a billentyűzeten, amelynek

megfeleltetni szeretnénk. Egyszeri leütéssel a gomb lenyomása egyszer adja ki a jelet, kétszeri leütéssel addig adja folyamatosan, amíg fel nem engedjük, a háromszori leütéssel programozott gombok pedig 30 cps sebességgel adják a lenyomás-felengedés jelet. A common gomb nem

programozható, ezzel együtt lenyomva bármelyik billentyűt az aktuális programmódtól függetlenül a gyárilag meghatározott jelet küldi ki. Programok eltárolására a már emlegetett alapbeállítás mellett három külön

gadható, s a throttle control szerepét betöltő forgó potméter is megtalálható mind a jobb, mind a bal oldalán a talpazatnak, azt pedig, hogy melyik működjön, kapcsolóval választható. A gombok elég nagy méretűek, de mivel három is a bot tetejére került, egy kicsit szokni kell, hogy melyik melyik. A problémában némi segítséget jelenthet, hogy a talpazaton is megtalálható minden gomb, illetve kapcsoló segítségével a jelentések felcserélhetők (A-B, C-D). A gombok közül a két elsődlegesre (A,B) turbó és automata tüzelési funkciót is kínál, ezek külön-külön kapcsolhatók, a sebességét pedig egy csúszó potméterrel szabályozhatjuk. A kormány tapadókorongokkal rögzül az asztalhoz, műanyag kivitele ellenére elég stabil benyomást kelt. Egyedüli rossz ötletnek az tűnik, hogy a játék közbeni utánállásra a ta-

csoport áll rendelkezésre, melyek akár menetközben is átválthatóak, így mindent összevéve maximálisan 60 különböző billentyűjelet képes tárolni.

Ára: 6.000 Ft + ÁFA.

### Glide Zipper II

Gamepad, pontosabban gamepad-pár, méghozzá kábelmentes variációban. A számítógépre csak az infravevő egységet kell csatlakoztatni, a pad-ekkel pedig szabadon lehet sétálni. Hatótávolsága nagyobb a szükségesnél, pontosabban még olyan messziről is érzékel, hogy már a 17-es monitort is alig látni. A sza-



badság ára, hogy a padek áramellátásáról elemmel kell gondoskodni, méghozzá AAA típusú, a ceruzaelemnél vékonyabb és némileg rövidebb elemmel, padenként két darabban, a fogyasztása viszont egyáltalán nem vésszes. A paden az irányító gombok mellett hat másikat lelhetünk, a felső lapon négy, az előlapon pedig további kettő kapott helyet, egy módválasztó és a ki-be kapcsoló társaságában. A felső lapon lévő gombok az A és B, valamint ezek turbó változatai, az előlapon pedig a C és D gombok kaptak helyet, bár ez utóbbiak csak

akkor élnek, ha egyedül használják a készüléket. A módválasztón lehet meghatározni, hogy egyedül (pro) játszik-e az illető, illetve, hogy melyik az 1-es, és melyik a 2-es játékos padje.

Létezik teljesen megegyező berendezés egy paddal szállított változatban is, annak Glide Zipper I a neve. Áruk: I: 4.800 Ft + ÁFA, II: 9.000 Ft + ÁFA

A joyokat a Multimedia Meeting Pointtól kaptuk tesztelésre.

(Tel.: 322-8208)





# Logic3 kontrollerek



## TERMINÁTOR SZIGONNYAL

Sam. Joe

*Mindezidáig meg voltunk győződve arról, hogy olyan kormány, ami minden típusú játékhoz egyaránt megfelelő, nem létezik. Most merőben megváltozott a véleményünk.*

A PC-s játékok, illetve a számítógépes játékok úgy nagy összességükben annyira sokrétűek, hogy homlokegyenest eltérő eszközöket igényelnek a kezeléshez. Egy sportjátéknak vagy platformjátéknak olyan vezérlő kell, ami kiszolgálja a gyors irányváltások támasztotta igényt, ezért ezek ideális eszköze a gamepad. Ha lehetséges, abból is a jó sok gombbal megáldott fajta, hogy a speciális funkciókat aktiváló gombok ne a billentyűzetről működjenek, hanem a kezünk ügyéből. Egy repülőgép szimulátornál meg éppenséggel a nagy kormányút az ideális, hogy a kisebb korrekciókat túlkormányzás nélkül elvégezhessek, az érzékenyen reagáló gépeket is kordában tarthassuk. Magyarán kell, hogy erre éppenséggel meg egy jó nagy, robosztus, markolnivaló kormány a jó? Ha lehetséges, akkor abból a típusból, amin tolóerő szabályzás meg „lábpedál”, pontosabban annak a funkcióját ellátó vezérlőgomb is található. A repülőmániás nagytesó akkor szokott lábrázást kapni, amikor az ilyen csodát a Sonic-ért, meg hasonszőrű társaiért rajongó kisöcsi kaparintja meg, és még a lelket is kicsóválja belőle. Brrrr... rémálom az Elm utcában.

### Logic3 PC Trident Pad

Biztos vagyok benne, hogy a PC Trident Pad készítői pontosan az ilyen esetekre gondoltak, amikor elkészítették ezt a „háromágú szigonyt”, ami annyival több, mint a „vidálszasszonvassengő”, hogy nem kettő az egyben, hanem rögvest négy az egyben. Egyrészt bír CH Flightstick Pro üzemmóddal, ami minden létező repszim által támogatott, amolyan „kvázi szabvány”. Ilyenkor négy tűzgombos botkormányként viselkedik, throttle controllal, rudderrel és négyirányú kitekintő kapcsolóval. A rajta lévő kijelző ebben az üzemmódban mutatja, hogy mekkora gázt adtunk, illetve mekkora kitérítést adtunk a rudderrel. A másik üzemmódja a fentiekhez hasonlatos, csak mindent a ThrustMaster Weapon Control metódusa szerint mű-

vel. Ennek a mai Win95-ös világban már sok jelentősége nincs, hiszen mindkettőt támogatja a Win95, de ha valaki régi, DOS-os repszimeket favorizál, akkor na-



gyon jól jöhet, ha a játék mégsem tudná a CH-t. A harmadik üzemmód az analóg, a negyedik pedig a digitális gamepadé. Ezeket még kiegészíti egy olyan automata tüzelési szolgáltatás, aminek a tüzelési sebessége programozható. Tudom, hogy nehéz elképzelni, hogy mindez a rengeteg funkció hogyan jön össze egy eszközben, elmondani még nehezebb, de a mellékelt rajzok és a fotó ékes magyarázattal szolgálnak. Mindehhez

még tessék hozzávenni, hogy jobb és balkezeseknek is kényelmes a fogása.

Kézre áll, kipróbáltuk. A szerkentyű minden porcikája tetszik. Az anyaga egy nagyon érdekes, szinte gumis tapintású, de szinte karcmentes műanyag. A kis LCD panel nem kíván külön betáplálást, a szükséges energiát a joystick portról „lopja”. Az apró kis joystick nagyon jól hüvelykujjra esik, és egyáltalán nem tűnik könnyen letörhetőnek. Nagyon bölcsen, a csúcsán lévő kis korong szabadon elforog, ezzel is tovább csökkentve az okozható szilánkos törés esélyeit. Ha mindenáron rossz-

szat akarok mondani róla, akkor talán a kábele lehetne kicsit hosszabb. Ami pedig végképp nagyon tetszett, az az ára: a cikkírás pillanatában 7990 forintot kértek érte bruttó, ami szerintem a szolgáltatásait tekintve nagyon jutányos.

### Logic3 PC Terminator

Vérbeli repülő joystick, sok szolgáltatással, a hagyományosnak mondható kivitelben. A CH és a TM funkcióit tekintve, tudása szóról-szóra megegyezik a Tridentével. A kitekintő kapcsoló és a throttle/rudder párosítás egy közös „hat”-kapcsolóra került úgy, hogy egy, a talpazaton lévő kis gombbal kapcsolhatunk át a funkciók között. Ilyen megoldást még eddig nem láttam, de nem rossz, könnyű megszokni. Az éppen aktív állapotról LED tájékoztat. A kar bal és jobbkezeseknek is kezelhető, de ennek az az ára, hogy a jobbkezes használó a harmadik és negyedik tűzgombot, míg a balkezes meg éppen a hat-et kicsit kitekert hüvelykujjával éri csak el. Nem vésszes a do-



log, de engem egy kicsit zavart. A kar magassága az olyan lapáttenyerűeknek ideális, mint én is, de a vastagsága már a kisebb kezüeknek jó. Jobban kedvelem azokat a kormányokat, amelyeknek a kitérítéséhez nagyobb erőre van szükségük – magyarul nagyobb az elmentartása –, de a fiatalabb korosztály képviselőinek meg éppen ez az ideális. Ehhez a kis ellenálláshoz idomul a kar talpazata is azzal, hogy ugyan súlyos, de pl. tapadókorong nincs a rögzítéshez. Egyedi az a mód, hogy egy egyszerű reteszszerkezettel beállítható a kar kitérítésének maximális útja. Ha már az előzőnek elárultam az árát, akkor itt sem maradjon el: 8990 Ft, az ÁFA-t szintén beleértve.

**UNIVERZÁLIS JÁTÉKVEZÉRLŐ  
SOKFUNKCIÓS JOYSTICK ÉS  
GAMEPAD EGYSZERRE.**

TRÜKKÖS MEGOLDÁS, IGAZI ALL-IN-ONE,  
SKERÜLT EGY MINDENFAJTA JÁTÉKHOZ  
MEGFELELŐ JOYT ALKOTNI.

LOGIC3  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700

LOGIC3 PC TRIDENT PAD

PC-X



# Újra TV kártyák

## A SZEM RÁGÓGUMIJA A MONITORON

## Schuerue

Már elég régen volt utoljára TV kártyáról szó a PC-X hasábjain. Itt az ideje hát, hogy megint szétnézzünk a lehetőségek között, mivel a beérkezett kérdések mennyiségéből ítélve sokakat érdekel a számítógépes tévészés lehetősége. Az ATI és a Miro (azaz miro, kis emmel) régi, elismert szereplője a VGA kártyagyártók mezőnyének, bár az utóbbi idők S3 dömpingje egy kicsit ellefedtette őket a magyar vásárlókkal – a fenti nevekkel fémjelzett kártyákon az előállítók saját processzorai üzemelnek.

### Pinacle miro MEDIA PCTV Pro:

Windows operációs rendszerhez alkotott, pontosabban „habostorta '95” és NT4.0 alatti meghajtóval rendelkező PCI kártya. A VGA kártyával DirectDraw-n (DirectX) keresztül kommunikál, így nincs szükség sem külső, sem belső átkötésre, a felbontás és a színméllyesség pedig a videokártyán múlik. A PCTV Pro igen sok

normát (pl: NTSC) és az audio formátum is szabadon állítható (sztereo, mono vagy külső). Lejátszója nemcsak teljes képernyőn, de változtatható méretű ablakban is üzemel, beállítható 4:3, vagy 16:9 képarány megtartására, valamint szabadon is méretezhető, ek-

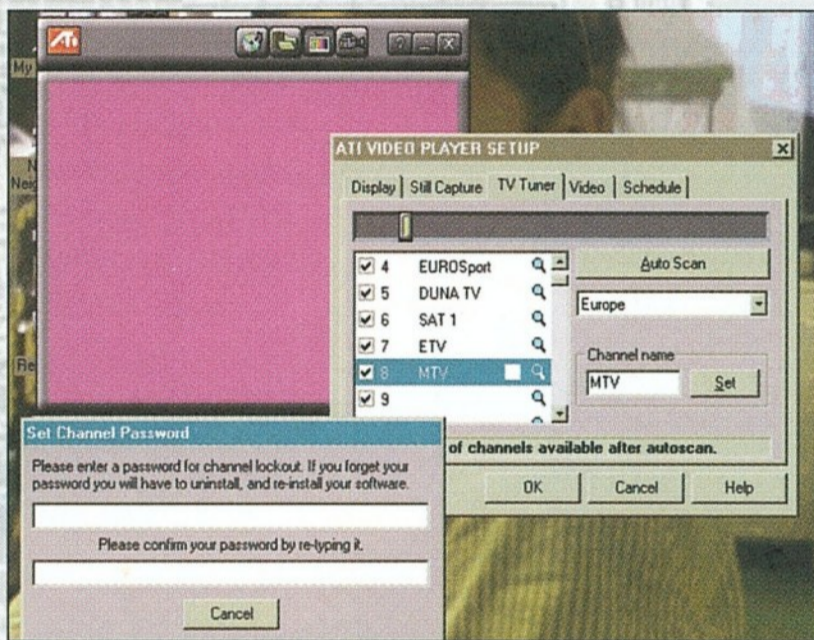
ában való részvételre is alkalmas, az Internet Explorerhez a szükséges kiegészítést a driver-ekkel együtt installálhatjuk, persze egy kamerát nem árt hozzákapcsolni. A dobozban egy KAI's Power GOO SE-re is lehetünk az állóképek alakításához, és egy Multi Media-Maestrot a digitalizált videók szerkesztéséhez. Ára: 37.540 Ft + ÁFA, létezik belőle nem PRO verzió is, azzal az apró különbséggel, hogy azon nincs rádió, és a jelforrásokat csak mono-ban tudja kezelni. Természetesen annak ára is kevesebb, 23.530 Ft + ÁFA.

### ATI TV

Egy elég speciális kártya, bár ISA slotra szükség van a beszereléséhez, de onnan csak a tápfeszültségeket vesz, a kommunikáció, vezérlés és minden egyéb a feature connectoron keresztül történik. Ez a csatlakozó azonban nem a hagyományos 8 bites, hanem az ATI saját szabványa, vagyis csak és kizárólag ATI VGA kártyás gépben használható. Ez elég rossz hír azok számára, akik más gyártó monitorvezérlőjét használják, de az ATI tulajdonosoknak sok szolgáltatást, olcsón kínáló választási lehetőség. A speciális kommunikáció következtében nem-

csak Windows (95 és NT) operációs rendszer, de OS/2 alatt is „rágógumizhat” a felhasználók szeme. A megjelenített kép független a képernyő beállításaitól, vagyis akár 16 színű üzemmódban is normális képet látnak a lejátszó ablakában. Szintén ennek köszönhető az a lehetőség, hogy akár még háttérnek is beállíthatjuk a TV-t, kérdés ugyan, hogy ez mennyire használható funkció, mindesetre nagyon látványos. A tuner mellett természetesen videó bemenet is fellehető a kártyán, rádiót viszont nem szereltek rá, kárptólásul filmek lejátszására alkalmas a kártya. Szintén Philips tuner a lelke, érzékenysége tehát nem nagyon lehet panasz, így nem okozott gondot, hogy csak automata állomáskeresésre ad lehetőséget, utóhangolásra semelyik csatornánál nem vágytam. A képet csak fix 4:3-as arányban jeleníti meg, jó méretezési lehetőségekkel, viszont lehetőség van „kép a képben” rendszerű válogatásra, vagyis a beállított csatornából folyamatosan dobál fel kis képeket egy 3x3-as vagy 4x4-es rácsba, és a szimpatikus műsor egy kattintással kiválasztható. Egyedi szolgáltatása még a kártyának, hogy a csatornák külön-külön jelszóval védhetők.

MPEG állományok, video CD-k, sőt CD-i filmek lejátszására is nyújt lehetőséget, bár az utóbbival nem

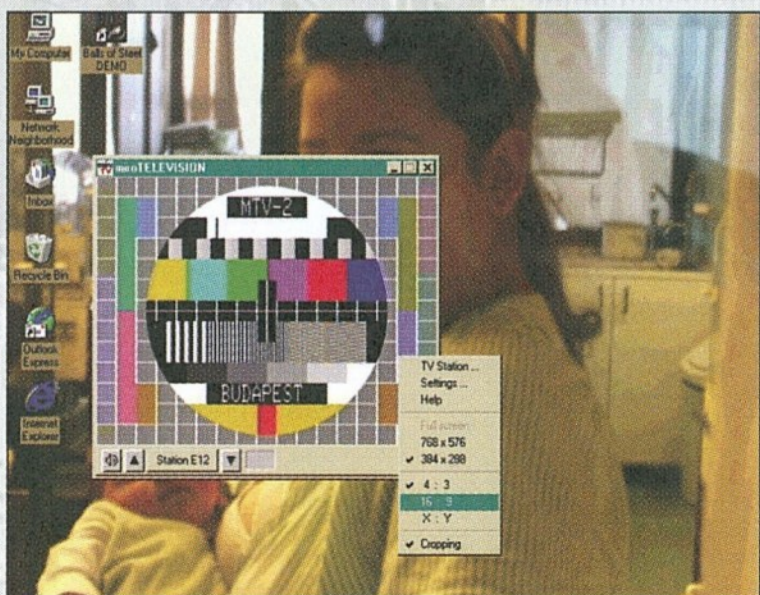
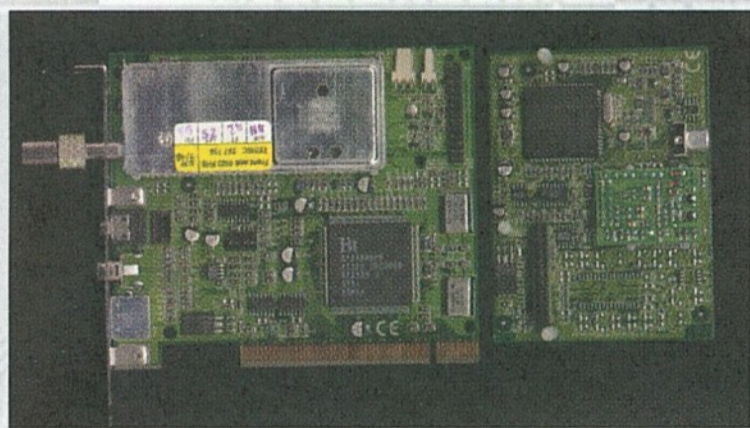


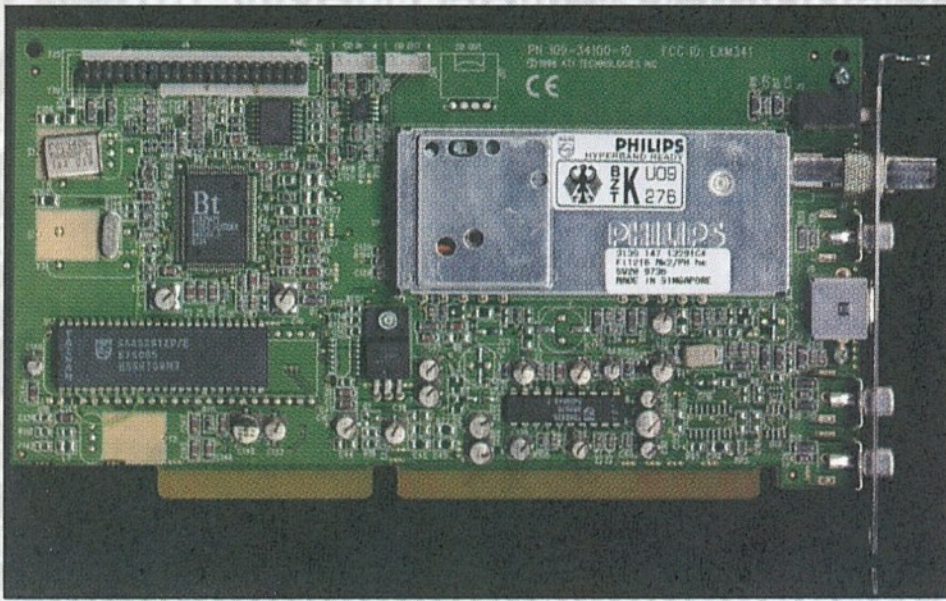
szolgáltatást kínáló, valódi multimédia eszköz, a televíziós csatornák vételére képes tuner mellett kompozit és S-videó bemenettel is rendelkezik, FM rádióvevő és teletext dekóder található rajta.

A TV alapja igen jó érzékenységgű Philips tuner, természetesen a Magyarországon használatos PAL szabvány(ok)hoz igazítva. Állomáskeresésnél nagyon pontosan állt a legjobb jelszintre (a forrás kábeltévé), a VPS-sel kiegészített csatornánál nemcsak bejegyzi az adó nevét, de képes kiszűrni a többször is előfordulókat és csak egyszer veszi a listára. A TV adók mellett a videó és az S-videó források jelét is nézhetjük, melyekre a tunertől függetlenül szabhatunk meg

kor természetesen a kép torzul. A teletext az éppen nézett, vagy a képet nem mutató, csak az aktív csatornát meghatározó AVcontrol alkalmazásban megadott csatorna teletext oldalait (ha nincs teletext, arra figyelmeztet) jeleníti meg, egymásra halmozott ablakokban. Amennyiben az adott oldal több alternatívát tartalmaz (ugyanazon az oldalszámon eltérő tartalmú oldalak váltogatják egymást) mindegyiket letöltheti, valamint kinyomtatni és elmenteni is lehetséges a kiválasztott lapot – szöveg vagy képformában. Bármely képforrásból lehet digitalizálni, Cinepac és Indeo tömörítéssel, vagy akár a miro saját formátumában. A mellékelt Twain driver bármely TWAIN kompatibilis alkalmazásban felhossa a választott jelforrást, és a mozgóképből gombnyomásra bevisz egy állóképet az alkalmazásba.

Az FM rádió URH adások vételére alkalmas, és a PC-s berkekben megszokottól eltérően nem a drótantennás változat, hanem külső antennáról, vagy jobb esetben a kábeltévéhez hasonlóan koaxon (átalakított mellékelnek) érkező jeleket fogad. A kártya mindezek mellett Internet videó konferenci-





volt lehetőségem tesztelni. A digitalizálónál a jelforrás természetesen szabadon választható. Állóképeket számos formátumba képes menteni, a különböző beállítási lehetőségeket hamar ki lehet tanulni. A mozgókép digitalizáló érdekes megoldás, mivel csak bizonyos VGA kártyákkal működik minden funkciója, pontosabban a különböző tömörítési eljárásokkal történő AVI készítés. Egyszerű, de sok feladatra alkalmas vágóprogram is része a digitalizálóknak, így a készített állományok helyben szerkeszthetők is. Mellékelnek még egy kellemes kis segédprogramot, ami lehetőséget nyújt arra, hogy kedvenc műsorunkról akkor se maradjuk le, ha vesztettül dolgozunk és elfelejtünk az órára nézni. Alkalmoszerűen, vagy rendszeres heti-napi, beállítható


időpontban bekapcsolja a kiválasztott csatornát, vagy elindítja egy állomány lejátszását. Egymástól függetlenül számtalan ilyen beállítást kezel, természetesen csak a TV csatornák választhatók, hiszen a videó magnót nem tudja elindítani. A kártya ára 22.240 Ft + ÁFA. Mindkét kártyát az Axico Informatikai Kft-től (Tel.: 342-3255) kaptuk tesztelésre. 

## 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







# AIMS-Lab

## TV-RÁDIÓ TUNEREK

kizárólagos magyarországi distributóra



# TREME



**Multimedia Meeting Point**  
A Minox Csoport tagja  
1075 Budapest, Madách I. ut 2-6.  
T: 322-8208, Fax: 322-4027  
mmp@hungary.net  
<http://www.mmp.hu>



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

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

## HÚSVÉTI AKCIÓ

**25% kedvezmény a tagsági árából!!!**

Az új belépők **sorsoláson** vesznek részt!!!

**Bővült a választék!**

**FANTASY**

- kártyajátékok
- társasjátékok
- könyvek

Star Wars, Magic The Gathering, M.A.G.U.S.

Klubtagság esetén **20% kedvezményt** tudunk biztosítani

Kérd ingyenes árlistánkat és tájékoztatónkat!



# AGFA ePhoto 1280

A NAGYSZEMŰ FÉLTÉGLA

Schuerue

Ismét egy digitális kamera ismertetőjét olvashatjátok, de most egy új név, az AGFA alatt. A scannereivel már elismerést szerzett gyártó a nagyteljesítményű digitális fényképezőgépek piacára is be akar törni. Sok és igen jó ötlettel felszerelt modelljüket, az ePhoto 1280-at próbáltuk ki.

Formai kialakítása igen messze áll a fényképezőgép szóra beugró elképzeléstől, akkora, mint másfél walkman, vagy inkább, mint egy kisméretű téglá, amit a legrövidebb oldala mentén elfeleztek. A megszokott nézőke is hiányzik, a kép befo-gására egy színes, háttérvilágított, két inches LCD panel nyújt lehetőséget. Optikája azonban tiszt-

egy tengellyel kapcsolódnak csak egymáshoz, így használatkor tetszés szerint, pontosabban 270 fokban elforgathatók. Ennek köszönhetően szinte bármilyen helyzetben tartjuk is a kamerát, az optikát a cél, míg a monitort magunk felé tudjuk fordítani, akár a fejünk felé emelve is. A forgathatóság ellenére a kép mindig a talpán állva jelenik meg, mivel a kamera a valós helyzetéhez igazítja a megjelenített képet.

Felvétel üzemmódban alapvetően csak a felbontást, a vaku használatának módját és a videokameránál már megszokott, kinn-benn módot kell meghatároz-nunk, és máris lehet fényképezni. Az ePhoto 1280 azonban ennél többet is tud,

mert bár képes teljesen automatikus működésre, de szinte minden paraméter manuálisan is állítható, számos egyedülálló lehetőségeket kínálva ezzel a digitális fényképezőgépek között. A fókuszszabályozás, a fehérhez hangolás, a zársebesség beállítása, valamint a külső vaku(k) vezérlése jó szolgálatot tehet, amikor automatikusan nem lehetne megfelelő minőségű képet készíteni, illetve lehetőséget nyújtanak olyan kompozíciók elkészítésére, amik automata géppel nem lehetségesek. A beállítási lehetőségeket egy kis kerék segítségével választhatjuk ki, a benyomása a kiválasztás, míg a te-

kergetés a képernyőn feltűnő menüben való mozgás. Bár néhány dolghoz alaposan be kell mászni az almenük szövevényébe, mégis jobb, mintha állandóan útban lévő gombokkal zsúfolták volna tele a gépet.

A képeket visszanézni nemcsak saját monitorán, de a videó kimeneten keresztül hagyományos TV készüléken is lehetséges, mi több, a



kereső funkcióját is átveheti a TV, ha felvétel-állásba kapcsoljuk a rákötött kamerát. Így – összekötve az asztali videókkal – akár videokameraként is megállja a helyét. A JPEG tömörítésben tárolt fotókat a számítógéphez nemcsak lementeni tudjuk, de onnan feltölteni is lehetséges, sőt a gépről vezérelve is tudunk képet készíteni a kamerával. Bár van Twain meghatója is a készüléknek, a letöltésekre sokkal célszerűbb saját programját használni, mivel ez az összes képpel teszi végrehajthatóvá a letöltést vagy törlést, és automatikusan beül a Systraybe, az óra mellé, vagyis könnyen elérhető. A meghajtó programokon kívül még két software-t is adnak a gép mellé, a Live PIX szerkesztőt és az igen érdekes PhotoVistat.

A PhotoVista egy panorámakép készítő, amely több, ugyanabból a pontból, körbeforogva készített fotót egymáshoz igazít, s a fényképezőgép optikájának

sajátosságait (nem csak az ePhoto adatai vannak benne) figyelembe véve egy körképet készít. Ez a PhotoVista saját formátumában is lementhető, ekkor saját nézegető programjával végtelenítve forgatható – a CD:\MELYVIZ\KORKEP\alkönyvtárban megtalálhatjátok a PC-X Club panorámaképét! Ára: 208.000 Ft+ÁFA.

**DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP  
1280X960 MAX. FELBONTÁS  
PC, POWER PC KAPCSOLAT  
COMPOSIT KIMENET**

EGY DIGITÁLIS KAMERA, AZ ANALÓG FÉNYKÉPEZÉS MÉLTÁN JÓ NEVŰ GYÁRTÓJÁTÓL

AGFA  
QUASAR 2000 KFT.  
TEL.: 302-0406



AGFA EPHOTO 1280



telet parancsoló méretű, a hagyományos 35 milliméteres filmre dolgozó gépeké, a különböző előtét-optikák és szűrők számára menettel ellátva, beépített zoom-ja pedig háromszoros. A felvételek tárolására 2, 4 vagy 8 MB kapacitású, 3,3V SSFCD, vagy SmartMedia memóriakártya szolgál, a készülék mellé két darab négy megásat adnak – a bevezető akció keretében. A memória a gépből kiemelve természetesen nem veszíti el tartalmát, így cseréjével akár meg is megduplázható a készíthető felvételek száma. Maximális felbontása 1280x960 pixel, ebből a négy megás kártyára hatot tudsz lementeni, de természetesen kisebb képeket is készíthetünk, ekkor a tárolható felvételek száma arányosan nő.

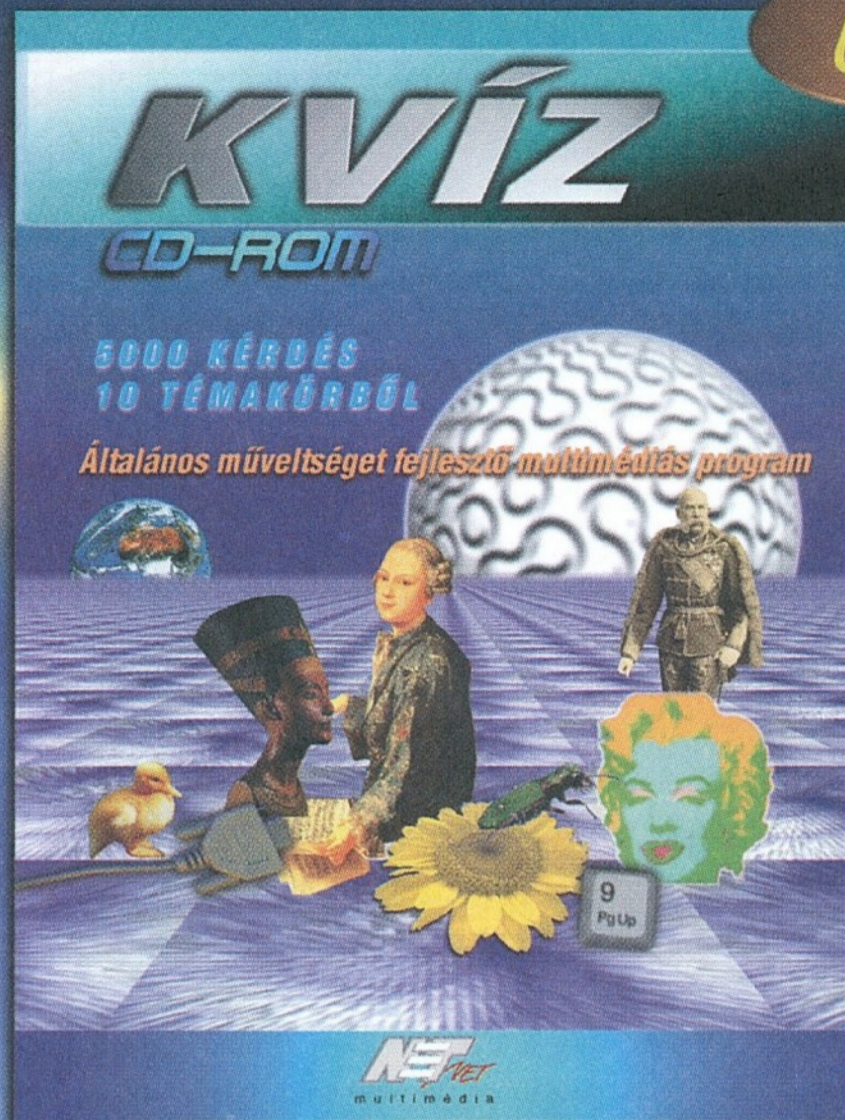
A fényképezőgép két részre oszlik, az optikát és vaku magában foglaló harmadra, illetve a kezelőszerveket és LCD panelt tartalmazó kétharmadra, amelyek



# MULTIMÉDIA

## INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

ÚJ!



3790.-

AZ ÁLTALÁNOS MŰVELTSÉGTŐL AZ EGYETEMI SZINTIG 10 TÉMÁBAN, ÖSSZESEN 5000 KÉRDÉSRE VÁLASZOLHAT, AZ ÚJ INTERAKTÍV MULTIMÉDIÁS PROGRAMBAN.



**NET-NET**  
multimédia

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

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK



# Házi barkács

## A CONTROL PANEL

TRF

A kezelésbe vett winchestereket már partícionáltuk, majd formatáltuk, ezután DOS-t és Win95-öt telepítettünk és „gallyztunk”. Egy dolog maradt hátra, mégpedig végigsétálni a Control Panelen.

**E**lőtte azonban rakjuk fel a TweakUI-t (a Microsoft Powertoy's része, sok esetben felkerült már a PC-X CD-jére, tessék visszakeresni, ha kell), ami az egyik leghasznosabb segédeszköz a Win95 féken tartására. Ha hátulról kezdjük a sétát, éppen ő lesz az első megálló! A TweakUI-ban nagyon sok fülön rengeteg dolgot lehet átállítani, így csak az

hol szükség lehet rá!). Végül a Paranoia, amin mindenféle History-t és egyéb felesleges adminisztrációt lehet törölni, valamint ki lehet kapcsolni az audio és adat CD-k automatikus indítását, lejátszását.

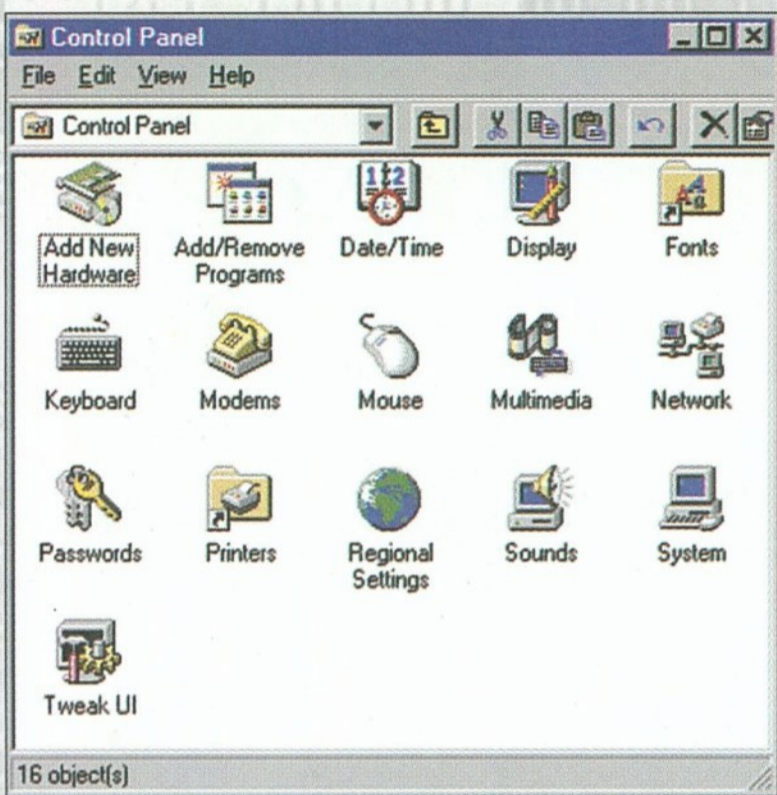
Ugorjunk vissza a Control Panelbe, a System pont-hoz. Dupla odafigyelés szükségeltetik, különben baj lesz. A Device Managerben rögtön látszik, ha valamivel zűr van (összszekadás, nem felismerés stb.), ekkor kezdődik a hosszú keserves munka: kitalálni, hogy ki, kit, miért nem szeret. Sajnos manapság, amikor a Plug'n'Play korát éljük, a kártyák gyakran összevesznek IRQ, IO és DMA címeken, bizony nem árt még telepítés előtt rendet vágni köztük, ellenkező esetben előfordulhat, hogy kezdetjük az egészet előről. A Performance fület sem árt ellenőrizni, itt derül ki ugyanis, hogy sikerült-e az összes 16 bites drivert száműzni a Config.Sys-ből és az Autoexec.Bat-ból. Ha minden rendben (minden 32 bites, optimum performance stb.), akkor kukkantsunk be a File System (winchester és CD cache állítás), a Graphics (nem különösebben érdekes) és Virtual Memory (itt pakolhatjuk át a swap file-t egy másik partícióra, illetve állíthatjuk be a paramétereit) gombok „alá” is.

Következő helyszínünk a Sounds. Én speciel az ablakon ugrom ki a Desktop-témáktól, grafikáktól, han-

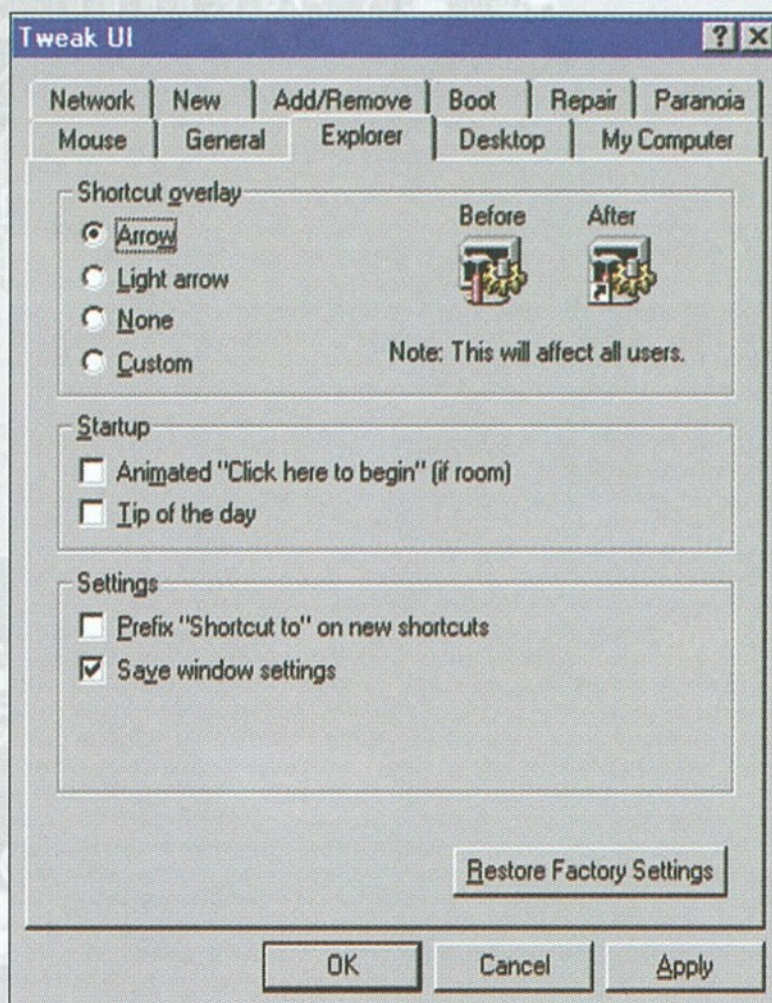
goktól, így ide betérve azonnal a „No Sounds” sort szoktam választani. A Regional Settings most magyar, de bizonyos programok futtatásához esetleg át kell majd állítani. Tipp: a hosszú dátumformát „yyyy. MMMM d. dddd”-re állítva kiírja a napok nevét is. A Printerst, gondolom, nem kell bemutatni, mivel a telepítéskor elsinkóftuk a nyomtató-meghajtók felrakását, erre itt kell majd sort kerítenünk. A Passwords ikonra életemben nem kattintottam rá, valószínűleg nem is fogok, itt lehet állítani a jelszavakat. Annál inkább figyelj a Networkre, ahol a hálózat további finomhangolását leszünk kénytelenek elvégezni, ha valami még mindig nem működne. A Multimédiában csak ellenőrizni szoktam, hogy minden rendben van-e a hangkártya-, hang- és képbeállításokkal. Nem fogom túlmagyarázni a Mouse-t sem, a rendszer megfelelő módon felhasználóbarát ezen a téren. Azt azért jó tudni, hogy ha valaki Win95 alatt egérrel játszik „én ölk” jellegű 3D-s játékot, nem árt az egér érzékenységét itt is felhúzni maximumra, különben a Win95 beleszóllhat a dologba! Az egérponterekkel kapcsolatban csak annyit, hogy aki azt hiszi, hogy animált homokórája a processzortól függetlenül pörög, az téved! Modemek: ritkán volt velük dolgom, de akkor is olyanokkal, amelyeket a Win95 felismert magától, így ide már csak a különböző beállításokat jöttem ellenőrizni. Billentyűzet, azaz Keyboard: nekünk 101 gombos angol billentyűzetünk van, ennek megfelelően két kiosztást, az English – United States, valamint a Hungarian – Hungarian (101 key) használunk. Egy tipp, érdemes az elején, amikor még a telepítgetési időszakban va-

gunk, az angolt meghagyni alapértelmezett beállításnak, így nem kell azzal bajlódni, hogy hol is van a backslash a magyar kiosztásban. Szerintem a Fonts ikont ugorjuk át, egyelőre nem sok értelme van, hogy ott turkáljunk, szenteljünk inkább nagyobb figyelmet a grafikus kártyára a Display ikon alatt. Ha minden igaz, még VGA alapbeállítással megy a gépünk, hiszen ezt kértük a telepítés során. Itt az idő, hogy mindenki elővegye driverlemezét, CD-jét stb. és feltelepítse a megfelelő meghajtókat. Ahány kártya, annyi szokás, ebben nem nagyon tudok tanácsot adni.

Na kérem, ezzel a DOS és Windows 95 operációs rendszerekre vonatkozó telepítési feladatok végére értünk, ha valakinek van kérdése, tegye fel. Egyébként sorozatuk ennek a szakaszának végére értünk – folytatjuk még!



általam fontosnak ítéleteket sorolom. A General fülön lehet a rendszerkönyvtárak helyét megváltoztatni (bánjunk vele óvatosan!), segítségével elérhető, hogy például egy dual-oprendszeres (WinNT, Win95) gépben mindkét rendszer ugyanazt a Favorites könyvtárat használja. Az Explorer fülön rögtön kikapcsoljuk az animált „Click Here” marhaságot, a „bölc” tanácsokkal szolgáló Tip of the Day-t, valamint a „Shortcut to” előtag használatát. A Desktop fülön eltüntethetünk felesleges ikonokat a képernyőről (pl: Exchange), illetve file-t varázsolhatunk a Control Panelből (én nem szoktam, de egyébként ügyes, mert ha ezt bemásolod a Start menübe, könnyebben elérhető lesz a Control Panel). A Networknél kérhetjük meg a Win95-öt, hogy automatikusan lépjen be a rendszerbe (lásd értekezésemet a biztonságról az előző számban). A Boot fülön lehet beállítani, hogy a „Starting Windows 95” felirat mennyi ideig várakozzon, mielőtt tényleg elkezd betölteni az oprendszert, továbbá egyebek mellett azt, hogy az F4 megnyomására betöltődjön a régi DOS (nekünk amúgy is így működik, de más-



# Dr. Tracker



## OLCSÓ MIDI BILLENTYŰK

## Skywalker

Üdv rajongók! Ezúttal két, viszonylag olcsó, de egész jól használható MIDI billentyűzetről lesz szó. A téma ugyanaz: házi stúdió berendezések elérhető áron.

**M**i is az a MIDI keyboard? Nos, igazából nem kell semmi komolyra gondolni. A MIDI billentyűzeteknek nincsenek hangjaik, feladatuk csupán az, hogy játszhassunk az éppen hozzátalakoztatott hangkártya vagy szintimodul hangjain. Ezzel természetesen sokkal egyszerűbbé válik a MIDI jelek felvétele is, hiszen nem olyan nagy öröm a számítógép billentyűzetén bepötyögni, vagy egérrel megrajzolni a kívánt hangok összességét. Például a Fasttracker is tud MIDI jeleket fogadni, tehát már csak egy kábel kell, és máris játszhatunk az általunk mintázott hangszereken. Persze nem csak a Fasttrackerrel lehet ilyesmit csinálni, hiszen ma már elérhető áron vannak feltölthető hullámtáblával ren-

re a hozzá kapott MIDI kábellel, és máris játszhatunk az SB16 érdekfeszítő hangjain (sírógörcs helyett vegyétek inkább GUS-t vagy AWE-t)! Nézzük meg közelebbről, hogy milyen gombok vannak rajta! Bekapcsoláskor minden alaphelyzetbe kerül, tehát egyes MIDI csatorna, egyes hangszer (zongora). Ezt a helyzetet állítja vissza a Reset Extern nevű gomb. Mellette található két, Octave Up és Octave Down fémjelzésű, ami a billentyűzetet +/- 2 oktávval képes eltranszponálni. Mivel alapból van négy oktávunk, így játszhatunk akár 8-on is. A következő két gomb a Program +/- . Ezzel értelemszerűen válthatunk egyesével az adott MIDI eszköz hangtárában. Persze nemcsak így válthatunk, hanem beírhatjuk a hangszer kódját is. Ekkor elkezd villogni egy piros LED a keyboard jobb oldalán: ezzel jelzi, hogy észlelte a változást: ha beírtuk a kódot, nyomjuk meg az Enter feliratú gombot.

A MIDI használata során gyakran váltunk csatornát, ilyenkor nemcsak a számítógépen kell átváltani, hanem a MIDI eszközön is. Esetünkben a billentyűzetünkön, tehát a MIDI Channel gomb lenyomása után írjuk be a csatorna számát, majd Enter. A legtöbb szintimodul képes arra, hogy nemcsak 128 GM hangot tároljon, hanem többször 128 egyéb hangot is. Ezeket a 128-as egységeket hívjuk bankoknak (beszéltem már róluk), keyboardunkon a Bank gombbal válthatjuk őket. Végül pedig lehetőség nyílik arra, hogy a billenésérzékenységet befolyásoljuk.

Ha a Velocity-t magasabbra állítjuk, akkor egy élesebb, teltebb hang fog megszólalni, ha alacsonyabbra, akkor viszont egy tompább, lágyabb.

A nagyobbik keyboardot Midistorm Home Studio-nak keresztelték, sokban nem különbözik kisebb társától, csak annyiban, hogy nagy billentyűzete van, öt oktávos és van egy poti a sávonkénti hangerőszabályzásra. A bal oldalán még egy pitch bender (lehet vele nyávogatni!) és egy modulation wheel is található. Utóbbihoz azt rendelünk hozzá, amit szeretnénk, ez függ az éppen használatos MIDI eszköz lehetőségeitől is. Mindkét csomag tartalmaz egy Cakewalk Express 3.0 szekven-szer programot, ezzel könnye-

delkező hangkártyák (AWE32 és társai), ahol a kártya RAM-jába feltöltött hangokat MIDI-n keresztül is el lehet érni. Természetesen egy MIDI keyboardon játszva a mintázott hangszerek hangmagassága is változik, sajnos így az időbeni hosszúságuk is. Ez ellen egyébként ilyen minimális összegekért nem is nagyon tehetünk, mert csak nagyon drága samplerek képesek a hangminták hosszát megőrizni.

A két szóban forgó billentyűzetet a Primax nevezetű cég gyártotta, amiről csak annyit kell tudnunk, hogy mindenféle kiegészítőt gyárt PC-khez. Vicces, hogy a kisebbik keyboard dobozán feltüntetett M-4900-as mellett lévő képen egy M-490-es látható. És ez még mind semmi, de a mellékelt leírásban MK-49-ként emlegetik – még szerencse, hogy rá van írva magára a billentyűzetre, hogy M-4900. Utólag meggyőződtem, hogy a három név valójában megegyezik. Tehát akkor én most a 4900-asról, vagy a 490-esről, esetleg a 49-esről fogok írni :-). Először rákötjük a számítógép-



dén rögzíthetjük művészi megnyilvánulásainkat. Mindkét keyboardot a Corwell Kft. forgalmazza, javasolt fogyasztói árak 15.720 Ft és 59.000 Ft. Bővebb info a számítástechnikai szaküzletekben és az Office Depot-ban.

Nos, mára azt hiszem ennyi fért bele, legközelebbre megpróbálok beszerezni valami nagyon külön dolgot. Addig is csapoljatok tovább! Csó!



### Kiváló kis helyigényű CD tartó

újságmelléletek részére



CD tartó 12 db-os: 600Ft  
5 db rendelése esetén: 500Ft  
CD tartó 16 db-os: 650Ft  
5 db rendelése esetén: 550Ft

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek:

fekete, közepkék, sötétkék, bordó, lila, fehér

**Megrendelhetők a gyártónál, telefonon vagy levélben:**

Üzenetrögzítőre is feladható 18-22 óráig

**Gyenis Számítás- és Irodatechnika**

7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522

Viszonteladókát is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



# Windows 98

## MÁSODIK FELVONÁS

## Lévay Kristóf

Az előző számban megjelent interjú Durham Mikivel már tartalmazott néhány érdekességet az idén nyáron megjelenő Windows 98-ról. A korábban Memphis kódnevű termék elsősorban az új számítógépek tulajdonosainak lesz az ingyére, de azért a nem olyan korszerű PC-vel rendelkezők is jócskán találnak majd benne olyat, amiért érdemes lesz áttérni az új verzióra.

**H**a másért nem, akkor azért, mert a bétatesztelők már most is stabilabbnak tartják, mint az elődjét. Először is érdemes tisztázni, hogy a Win98 és a Win95 között messze nincs akkor ugrás, mint amekkorára a Win95 és a Win 3.1 között volt. A Win95 áttérést jelentett a 32 bites platformra,

méret miatt pedig több hely marad a formázás után. Az viszont nem igaz, hogy a Windows 98 teljesen 32 bites operációs rendszer. Azért, hogy a régebbi típusú gépekkel és szoftverekkel 100%-ban együttműködjön, valamint, hogy kisebb legyen a rendszer erőforrásigénye, továbbra is maradtak 16 bites részek

benne, akár csak a Windows 95-ben. Habár hivatalos Microsoft közlemény még nem jelent meg a minimális rendszerkövetelményekkel kapcsolatban, annyi bizonyos, hogy már önmagában az IE4 miatt is a legelső határ, amin érdemes lesz futtatni az új operációs rendszert, egy 16 MB-os, Pentiumos gép.

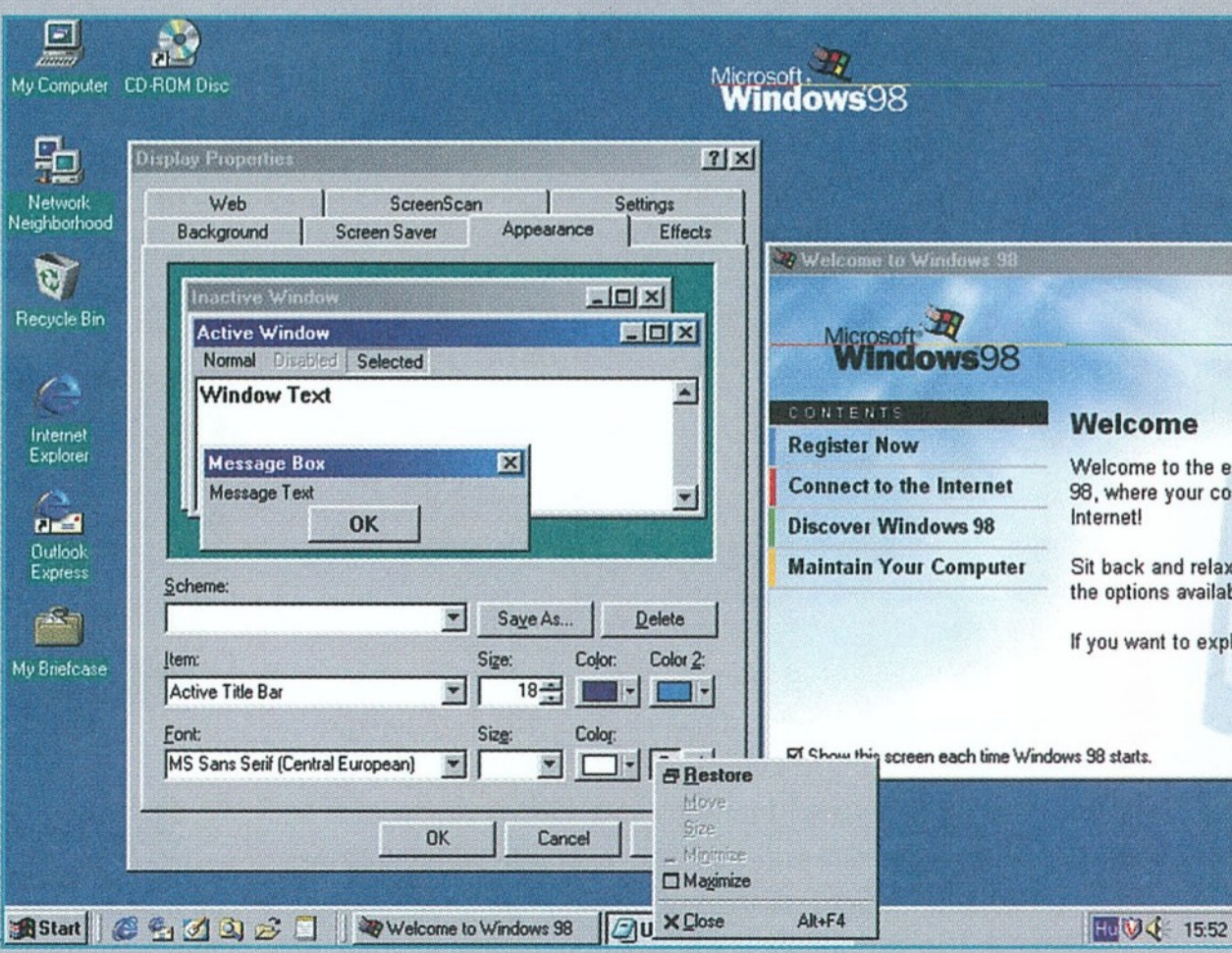
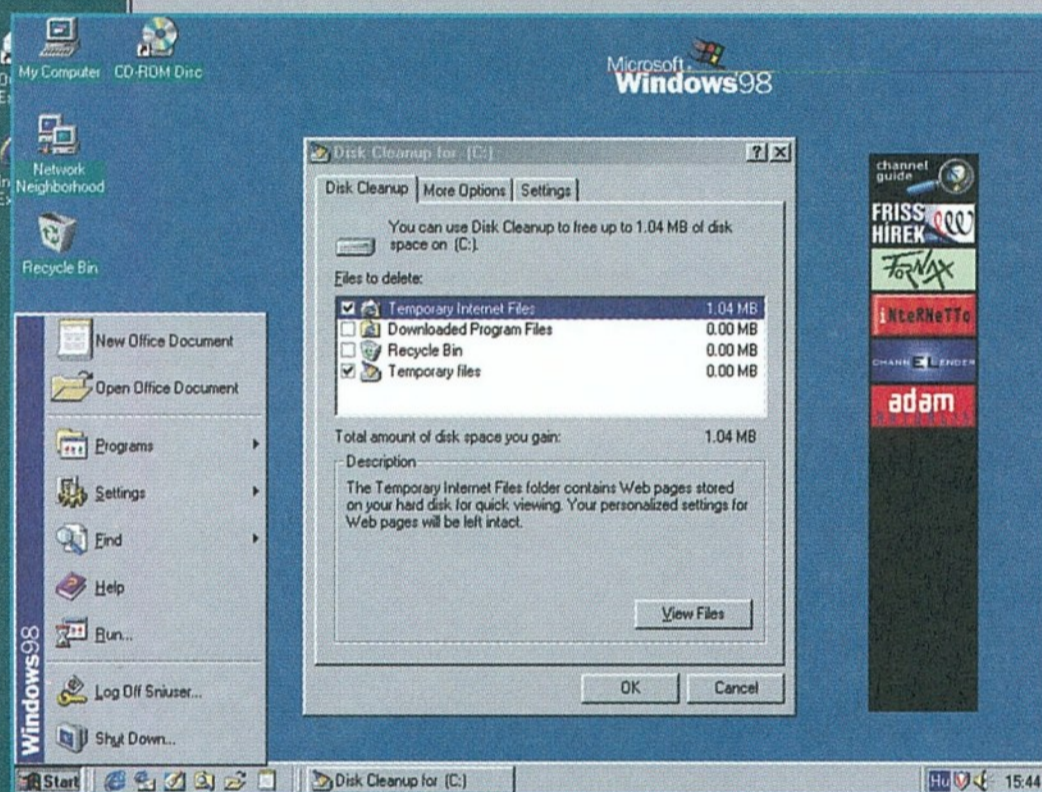
Miután az IE 4.01 már gyárilag bele van építve a felületbe, a felhasználó a különböző forrásból származó adatokat (saját me-  
revlemez, hálózat vagy

Internet) az új, univerzális Explorer-ben érheti el. Sorolhatnám még azt a számos funkciót, amely az Internet Explorerből származik, de e helyett inkább csak a Windows 98-ban létezőkről írok, hiszen az Explorer 4-est már sokan ismerhetik.

Ilyen a Windows Update. Ez egy olyan Internetes hely, ahonnan a regisztrált felhasználók letölthetik a legfrissebb javításokat és meghajtókat, nem kell többé különböző helyekről összegyűjteni azokat. Az új Dial-Up Networking tartalmaz egy telefonos kiszolgálót, egy script értelmezőt, és képes arra, hogy két (esetleg több) ISDN vagy hagyományos vonalat egyként kezeljen a nagyobb sebesség érdekében. Aki használt már NT-t, az bizonyára ismeri a PPTP protokollt. Ez lehetővé teszi, hogy az Interneten keresztül biztonságosan érjünk el, mondjuk egy másik NT-s hálózatot – a Windows 98-ban ennek Virtual Private Networking a neve. A biztonsági másolatokat készítő program ismeri a SCSI-s kazettás meghajtókat. Az új Internet Connection Wizard felkínálja az országban létező, ismert Internet szolgáltatók listáját, majd beállít minden paramétert helyettünk. A sűrű (Help) HTML alapokra helyezték, hogy könnyebben lehessen keresni és bővíteni. A telepítő gyorsabb és stabilabb lett, ráadásul a képernyő bal oldalán láthatjuk a telepítés végéig hátramaradó időt. Szintén gyorsabb lett a rendszerből való kilépés, ezentúl nem kell annyi időt várni, hogy kikapcsolhassuk a gépünket. Nekem azonban a WSH, a Windows Scripting Host a kedvencem. Sokan

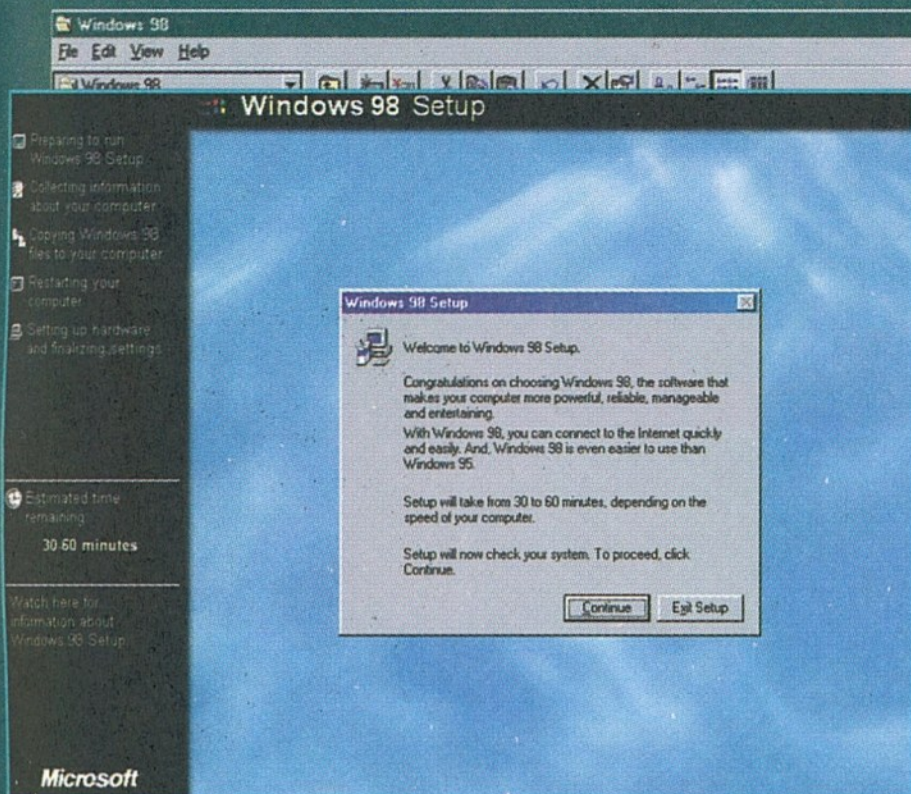
mely jobban kihasználja a modern PC-k képességeit. A Windows 98-ban benne van minden, ami az utóbbi években, hónapokban javításként, kiegészítésként megjelent a Win95-höz (OSR2, Plus!, Internet Explorer 4.01), de tartalmaz egy sor olyan új szolgáltatást, melyeket a legmodernebb gépek tesznek lehetővé. Ehhez jönnek hozzá az olyan változtatások, melyeket a Microsoft a felhasználók visszajelzései, kérései alapján tett meg az operációs rendszerben.

A Windows 98-at sokan az utolsó klasszikus Windows-nak tartják, a következő verzió minden valószínűség szerint már a Windows és a Windows NT teljes fúziójából jön létre. A Win32 Device Modell (WDM) segítségével a Windows NT-vel teljesen azonos meghajtókat használhatunk eszközeinkhez. Szó volt arról is, hogy a Win98 támogassa az NTFS fájlrendszert, de erről a fejlesztők kompatibilitási okokból lemondtak. Maradt tehát a FAT32, amely a Win95 OSR2 alverzió tulajdonosai előtt már ismert. A FAT32 a FAT továbbfejlesztett változata, amely támogatja a 2GB-nál nagyobb merevlemezeket, a kisebb cluster-



MÉLYVÍZ ELŐZETES  
48



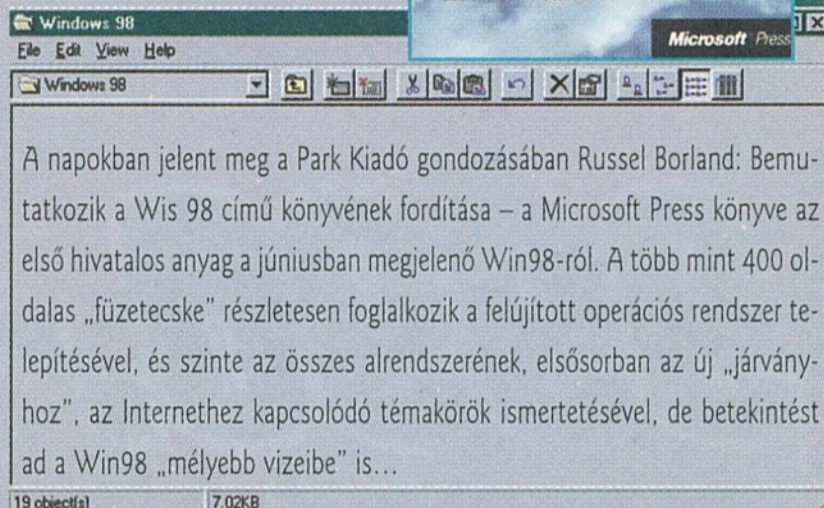


tékosokat segítő eszközöket, nekik is könnyebbséget fog jelenteni a Windows ezen új verziója.

A Windows 98 a sok kiegészítés és új funkció ellenére gyorsabb, mint elődje és könnyebb karbantartani. A Tune-Up Wizard segítségével előre megadhatjuk, hogy a rendszer például mikor ellenőrizze a merevlemezt. Az új töredékmentesítő figyelni, hogy mely alkalmazásokat használjuk a leggyakrabban és azután a velük kapcsolatos

fájlokat egy helyre rendezi. Ez nagyban növelheti a sebességet. Az operációs rendszer nyilvántartja a működéshez szükséges fájlokat, és ha ezek letölődnek, vagy megsérülnek, akkor a System File Checker modul lehetővé teszi a gyors helyreállítást. A Registry Checker a rendszerleíró adatbázist javítja meg, valamint tartalékmásolatot készít. Egy új programcska azonosítja azokat a rendszerezőket, amelyek nem felelnek az első teszt során, vagy a rendszer összeomlását okozhatják, és automatikusan nem tölti be a hozzá tartozó meg-

hajtókat. A Version Control Manager ellenőrzi azokat a fájlokat, amelyek nem kompatibilisek a Windows 98-cal és lecseréli őket. Szintén újdonság az NT-ben már régóta megtalálható Dr. Watson program, amely összeomlásakor információt ad a hiba forrásáról. A következő számban olyan újdonságokról fogok írni, melyek különleges, vagy vadonatúj hardvert igényelnek. Addig is, ha van kérdéset: levayk@elender.hu



hiányolták a Windows 95-ből, hogy nem lehet a felhasználói felületet makrókkal irányítani, és ezzel a gyakran használt műveleteket, mint például egy parancsikon létrehozását meggyorsítani. Nekik jelent megoldást ez a nyílt rendszer. A Visual Basic Script és a Java Script alapesetben támogatva van, de külső gyártók már dolgoznak a Perl, TCL és a REXX nyelvek támogatásán. Továbbfejlesztették az energiatakarékosági szolgáltatásokat még több lehetőséget biztosítva arra, hogy a számítógép ne fogyasszon annyi áramot, és ne legyen teljesen éber akkor, ha éppen nem dolgozunk rajta. Szintén finomították és bővítették a fogya-

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

Országos hálózat  
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjsomagok  
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat  
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal  
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag  
a legnépszerűbb programokkal

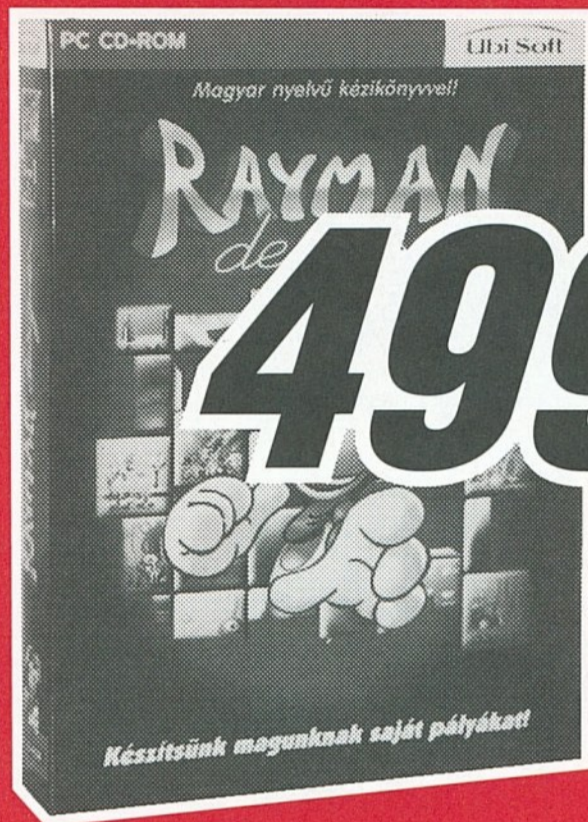
**DataNet**  
A professzionális Internet-szolgáltató

**Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.**

Tel.: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-58500 • [www.datanet.hu](http://www.datanet.hu) • [info@datanet.hu](mailto:info@datanet.hu)

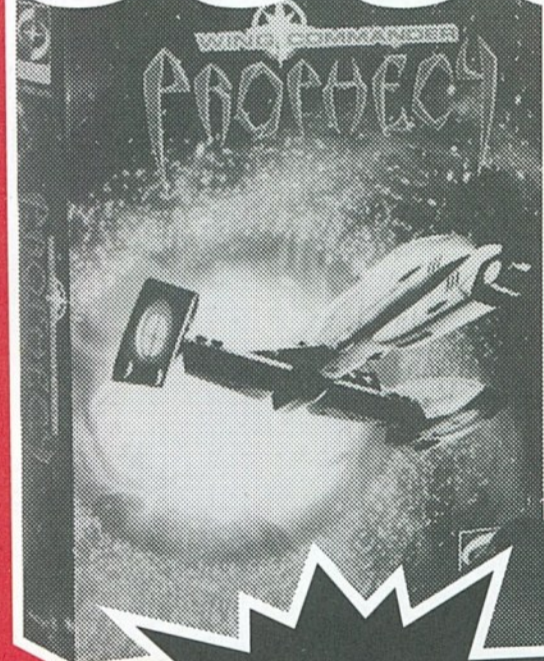
# Hallgasson takarékos- sági ösztöneire!

1998.04.07-21-ig  
csak a  
Media Markt-ban

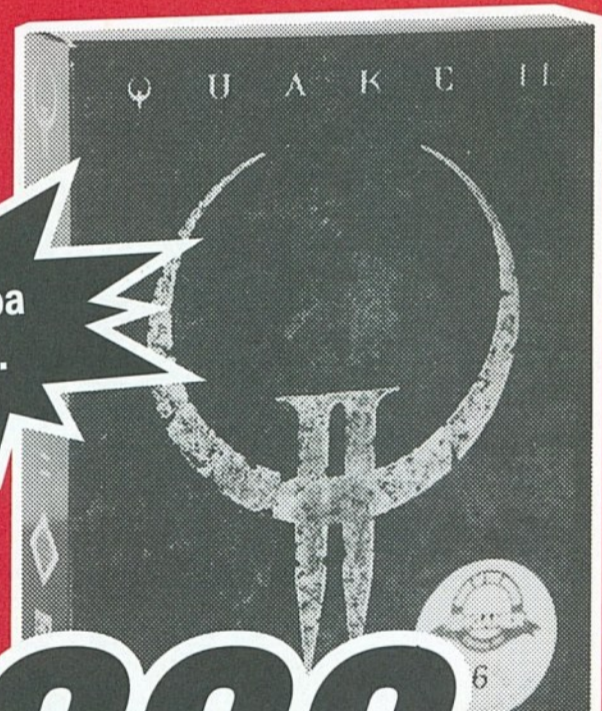
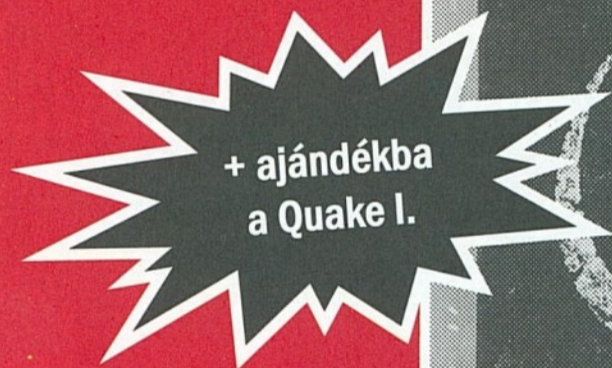


# 4990.-

# 9990.-



+ ajándék  
Logitech WingMan  
joystick



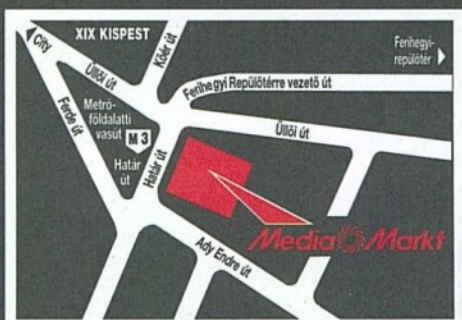
# 9990.-

Europark Kispeszt  
1191 Budapest, Üllői út 201-231.  
Tel. 347-1650, Fax: 347-1651

**Nyitva tartás:**

Hétfő-Vasárnap  
9.00-20.00

Áraink az ÁFA-t tar-  
talmazzák.



# Media Markt

## Mi más.

# HARDLINE™

14.900 Ft+Áfa    3.900 Ft+Áfa    18.900 Ft+Áfa



**24x CD-ROM + Ajándék szoftver Internet Kalauz I.**  
**16 bites hangkártya + Ajándék szoftver Computer Kalauz I.**  
**32x CD-ROM + Ajándék szoftver Internet Kalauz I.**

## 15" TATUNG Multimédia Monitor

Ár: ~~44.900 Ft+Áfa~~

**AKCIÓS ÁR!**  
**39.900 Ft+Áfa**

Jellemzők:  
 TH 4524VAM, LR NI, 1024x768 felbontás  
 Sztereo hangfalak beépítve

## MMX200 Brutal konfiguráció:

32 MB RAM, Atrend alaplap, MMX200 proc, 24x CD-ROM, 16 bit hangkártya, 1.44 FDD, Mini torony, 1.3 GB HDD, 105 gombos klaviatúra + **ajándék multimédia szoftverek több mint 20.000 Ft értékben!**



A konfiguráció Áfa nélküli ára: 99.000 Ft

### Műanyag tisztító

Kiválóan alkalmas monitor- és számítógépházak, billentyűzetek és egyéb műanyagfelületek tisztítására és antisztatizálására.

### CD tisztító

A termék alkalmas Compact Disc lemezek felületének tisztítására és antisztatizálására.

### Monitor tisztító

A termék alkalmas monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztítására és antisztatizálására.

200 ml/flakon

**690 Ft**

Magyar termék

### CD-TOKOK



**Slim**  
 56 Ft/db  
 144 Ft/3db



**1 db-os tálcás**  
 64 Ft/db  
 160 Ft/3db



**Dupla**  
 96 Ft/db  
 240 Ft/3db

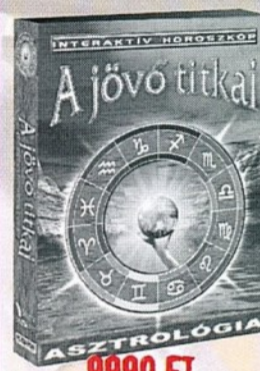


**Színes**  
 104 Ft/db  
 299 Ft/3db

**4 db-os CD-tok**  
 160 Ft/db

### MEGJELENT!

#### A jövő titkai



**9990 FT**  
**HELYETT MOST**  
**7990 FT**

A CD-ROM minden idők legjobb asztrológia szoftvere. Segítségével bárkinek, pusztán születési adatai megadásával lehetősége nyílik profi szintű részletes szakmai vagy egyéni horoszkóp elkészítéséhez.

Érvényes az IFABO végéig!

### ÚJ MEGJELENÉSEK!

- Európa 98 CD-ROM Atlasz
- Tanuljunk a Törpökkel
- Magyar Poplexikon
- Találmányok és feltalálók
- Cambridge Enciklopédia



www.cyberstone.hu

IFABO 98

### Logic3 termékek

**JT 226**  
 Kormány és pedál

**JT 273**  
 PC Terminator

**JT 272**  
 PC Dominator



- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-kiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

- Analóg joystick számítógéphez
- Automata kalibrálás az X és Y tengelyen
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrész vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- CH vagy Thrustmaster kiválasztó programkapcsoló

- Analóg joystick PC-re
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrész vezérlő
- Funkció panel LED
- 4 db fél és automata tűzgomb
- Jobb és -balkezes játékmód
- CH vagy Thrustmaster mód

A Cyberstone kiadó új 20 CD-ből álló shareware CD-ROM sorozatot indít CD-ROM Univerzum 98 címmel. Első két tagja



bruttó:  
**1990 Ft/db**



**Havonta 2-3 új CD-t jelentetünk meg a szoftvervilág teljes skáláját felvonultatva. Keresse a boltokban!**



### FORMULA 1™ Kormány és pedál

THRUSTMASTER®

Egészen olyan, mint az igazi!

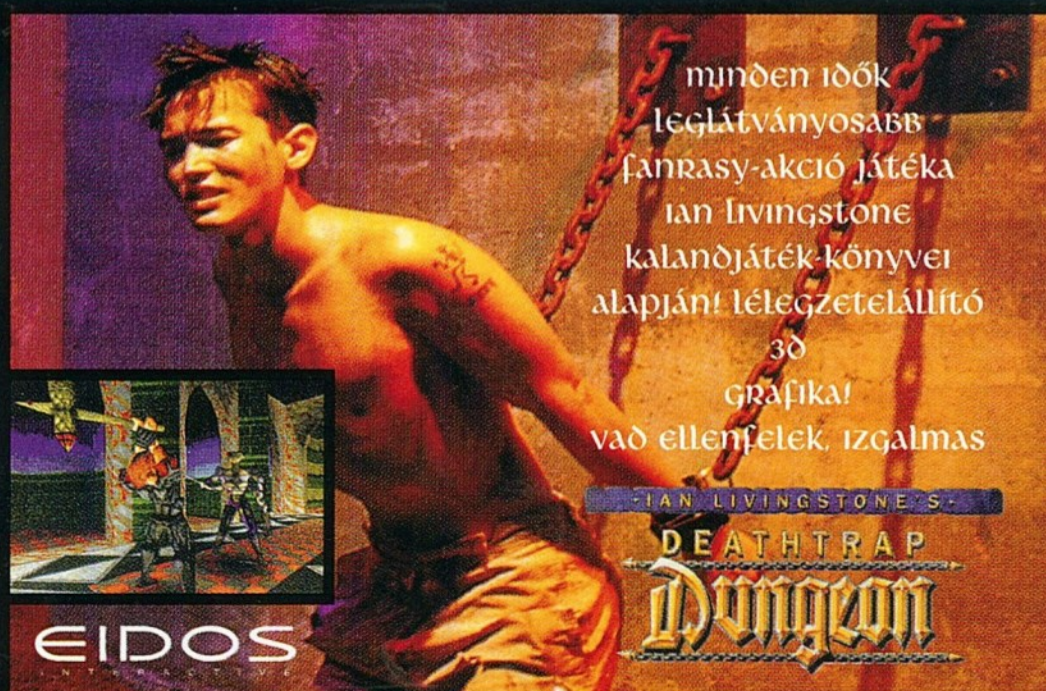
bruttó:  
**41.990 Ft**

- ✓ valóságos tervezés
- ✓ vereseny funkciógombok a kormányon
- ✓ leszorító rögzíthetőség
- ✓ strapabíró fékpedál
- ✓ érezhető vagy hallható visszajelzés
- ✓ a kormány a legkeményebb versenyzésekhez is alkalmas!



**Logic3 és Thrustmaster eszközök legnagyobb választékban, raktárról.**

**Kiváló minőség - kedvező ár!**  
**1 év garancia!**



minden idők leglátványosabb fanrasy-akció játéka Ian Livingstone kalandjáték-könyvei alapján! lélegzetelállító 3D grafika! vad ellenfelek, izgalmas

IAN LIVINGSTONE'S

**DEATHTRAP**  
**DUNGEON**

EIDOS

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015

Postai utánvét: 461-5767

www.automex.com



# WARHAMMER DARK OMEN



Azt hittük, vége...  
Hiba volt.

Keressd az eredeti játék dobozában  
található Electronic Arts kupont, amellyel  
fantasztikus akcióban vehetsz részt!

Részletek a játék dobozában!

**ECOBIT**<sup>®</sup>

**GAMES  
WORKSHOP**



ELECTRONIC ARTS<sup>™</sup>

Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos képviselője. Minden jog fenntartva! A Warhammer, Dark Omen, Games Workshop és Electronic Arts nevek és logók bejegyzett márkanevek és védjegyek, és felhasználásuk engedélyhez kötött!  
Info: EcoBIT Multimédia Kft. Bp. 1077 Wesselényi u. 25., Tel.: (1)351-3078, Fax: (1)351-8549, Mail: ecobit@mail.datanet.hu, Web: www.ecobit.hu