

MAGAZIN

FOCUS



# FORMA 1

CÉLPONTBAN AZ INDULÓ SZEZON!

## FIGHTING FORCE

HIHETELLEN, DE VÉGRE ELKÉSZÜLT!

## PENTIUM II

SZERELÉSI TAPASZTALATOK

1998. MÁJUS 795 FT



9 771218 358009 05

IDG  
INTERNATIONAL DATA GROUP

# CD GALAXIS

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



## ÚJDONSÁGOK - KEDVEZMÉNYEK



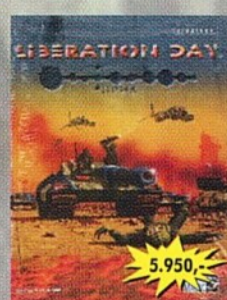
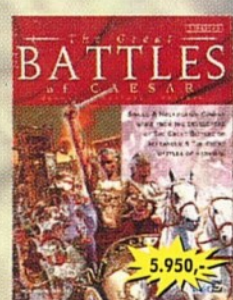
Hozzánk mindig érdemes betérni, mert mindent 10-70%-kal olcsóbban vásárolhatsz, mint máshol!  
Nálunk minden játék eredeti, original, nem használt és teljes változat. És a te kereskedődnél?

PC JÁTÉKPROGRAMOK	PC JÁTÉKPROGRAMOK	PC JÁTÉKPROGRAMOK	PC JÁTÉKPROGRAMOK	JÁTÉKCSOMAGOK
3D Ultra Pinball 3 3 Koponya Afterlife Age Of Empires Age Of Empires Küldetés AH 64D Longbow AHX-1 Andretti Racing Armored Fist 2 ATF Balls Of Steel Battle Zone Blade Runner(+video) Black Dahlia Blood Broken Sword Carmageddon Mission Champ. Manager 2 97/98 Civilization 2 Civil War Generals 2 Constructor Croc Daggerfall Dark Omen Dark Reign Dark Reign Küldetés Death Rally Diablo Diablo Mission: Hellfire Die By The Sword Die Hard Trilogy Discworld 2 Doom Trilogy Dreams To Reality Duke Nukem 3D Duke Nukem Kill-A-Ton Dungeon Keeper Extreme Assault F1 Racing F-15 (Jane's) F-22 (DID) F-22 Lightning 2 Fantasy General Fallout FIFA Soccer 97 FIFA Soccer 98 FIFA Soccer 98 World Cup Fighting Force Flight Unlimited 2 Formula 1 '97 Forgotten Realms Archive	5 950 Gabriel Knight 2 2 950 Gettysburg! 4 950 Grand Prix Manager 2 12 950 Great Battles Of Caesar 4 950 Great Battles Of Hannibal 4 950 Heroes Of M&M Comp. 3 950 Hexen 2 6 950 Hexen 2 Küldetés 6 950 Hupikék Törpikék 4 950 Incubation + Küldetés 8 950 Independence Day 9 950 International Moto X 9 950 Interstate 76 Nitro Riders 10 950 iPanzer 44 5 950 Jedi Knight 4 950 Jedi Knight Mission 3 950 KKND Extreme 7 950 Lands Of Lore 2 6 950 Liberation Day 10 950 Little Big Adventure 2 9 950 Longbow 2 6 950 Lords Of Magic 4 950 Lords OT Realm Royal 5 950 Lula The Sexy Empire 5 950 M1 Tank Platoon 2 4 950 Mageslayer 4 950 Master Of Orion 2 5 950 Megarace 2 4 950 Monkey Island 1-2 9 950 Monkey Island 3 9 950 Mortal Kombat 3 9 950 Mortal Kombat Trilogy 4 950 Moto Racer 4 950 Myth: Fallen Lords 9 950 Myst 2: Riven 4 950 NBA Live 97 9 950 NBA Live 98 9 950 Need For Speed SE 9 950 Need For Speed 2 SE 9 950 NHL Hockey 98 10 950 Nuclear Strike 9 950 Oddworld: Abe's Odys.	5 950 Panzer General 2 6 950 Perfect Assassin 4 950 Phantasmagoria 5 950 Phantasmagoria 2 5 950 Power FI 11 950 Powerboat Racing 7 950 Privateer 2: Darkening 6 950 Quake 6 950 Queen: The Eye 6 950 Rebel Assault 2 5 950 Rebellion 5 950 Red Alert Dominator Pak 9 950 Red Alert: Aftermath 9 950 RedLine Racer 5 950 Redneck Rampage 8 950 Resident Evil 5 950 Sam & Max + DOT 4 950 Screamer 2 9 950 Screamer Rally 5 950 Seven Kingdoms 10 950 Shadowmaster 10 950 Shadows Of The Empire 9 950 Shanghai Dynasty 7 950 Sherlock H.: Rose Tatoo 9 950 Sierra Pro Pilot 4 950 Sim City 3000 4 950 Sim Copter 4 950 Sim Safari 5 950 Starcraft 7 950 (eredeti angol verzió) 4 950 Steel Panthers 3 6 950 Super Bubsy 10 950 Syndicate Wars 6 950 Team FI 10 950 TerraNova	10 950 Test Drive 4 5 950 Tex Murphy: Overseer 5 950 Tex Murphy: Under A K.. 6 950 Theme Hosp. + SC 2000 4 950 Theme Park 10 950 Time Commando 4 950 TOCA Touring Car Tomb Raider 2 Tomb Raider Gold Toonstruck Top Gun Total Annihilation Touche (magyar) Transport Tycoon Turok Ubik UFO UFO 2: X-COM 9 950 Ultima 8 12 950 Ultima Collection 5 950 Ultima Online 9 950 Ultim@te Race Pro 9 950 Ultimate RPG Archives 4 950 Uprising 10 950 US Navy Fighters 4 950 Virtua Cop 2 8 950 Warcraft 2 Deluxe WarGods Warhammer Wing Commander 3 Wing Commander 4 Wing Commander 5: Prophecy Worms 2 Worms United X-Files X-Wing vs TIE F. 7 950 X-Wing vs TIE F. Mission 4 950 Balance Of Power 3 950 Z 4 950 Zork: Nemesis 3 950 Zork: Grand Inquisitor	9 950 Conquer The World 11 950 Colonization, Pirates Gold!, Railroad Tycoon Deluxe, Transport Tycoon 4 950 Duke Nukem Kill-A-Ton 4 950 Duke Nukem 3D, Plutonium Pack, Duke It Out In DC, Duke! Zone 2, Duke Xtreme, 9 950 Game Wizards For Duke Nukem 8 950 Front Line Fighters 5 950 Apache Longbow, Hind, F-16+Mission, 3Dfx 4 950 Gamer's Jackpot 4 950 30 teljes játék 14 CD-n 10 950 MegaPak 8 3 950 Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J.Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000 10 950 Korábbi MegaPak-okra AKCIÓ! 4 950 Total Heaven 4 950 Civilization2, Settlers 2, Sim City 2000 4 950 Towers Of Darkness 10 950 Heretic, Hexen, Hexen plussz pályák 11 950 Ultimate RPG Archives Bard's Tale 1-2-3 + Construction Set, Dragon Wars, Might & Magic: Clouds Of Xeen + Dark Side Of Xeen, Stonekeep, Ultima Underworld 1-2, Wasteland, Wizardry Gold

### NYELVOKTATÓK, LEXIKONOK...

Beszélő szótár: Angol	6 950
Hatnyelvű Európa Szótár	3 950
Német-Magyar Hangosz.	7 950
Nyelvtúdió 1 Ang-Ném	5 950
Nyelvtúdió 2 Ang-Ném	5 950
Nyelvtúdió 3 Ang-Ném	5 950
Az Állatok Birodalma	5 950
A jövő titkai (ASZTRÓLÓGIA)	7 950
Computer Kalauz	6 950
Kémia Kalauz	6 950
Matematika Kalauz	6 950
Magyar Fontok '97	5 950
Magyarorsz. és Bp. Atlasz	5 950
Micsoda sorozat	4 950
New Beat Zeneszerk.	6 950
Tolnai Világtörténelem	9 950
Twist Olivér	5 950
Verstár	9 950

Áraink az áfát tartalmazzák és indokolt esetben változhatnak  
Akcióink a készlet erejéig érvényesek



Kedvező feltételekkel viszonteladók jelentkezését várjuk a 06-30-925-735 telefonszámon!

# CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Vidékre és Budapestre extra gyors csomagküldés! Rendeld meg telefonon (361-4061), hogy másnap már játszhasz vele!

Az internetes játéksite:  
**VEGA**  
www.vegaonline.com  
A DataNet támogatásával

Ha kedveled a játékokat és érdekelnek a legfrissebb hírek, játékdemok, patch-ek, akkor keress meg minket az Interneten!

# **A MEDIA MARKT ÉS A PC-X MAGAZIN KÖZÖS JÁTÉKA!**

**Nyerj egy kormányt autóverseny programmal, egy repülő joysticket repülőgépszimulátorral, egy másik joysticket ajándék programmal, s hogy mindezt szuper gépeken ki is próbálhasd, 10 darab 8 órányi ingyenes játékot a PC-X Clubban!**

**Részletek a lapban található kártyán – ha véletlenül nem találod, kérj a PC-X Clubban, az Ügyfélszolgálaton!**



## CÉLPONTBAN

### 6 Forma 1-es szezon

Formula 1 '97

F1 Racing Simulation

Ultim@te Race Pro

Grand Prix Legends

MicroMachines V3



GAMEPORT

No-name verő Compaq? **HOT**

7

Készülget a Heretic II **HOT**

Eastern Front Mission Pack **HOT**

Panzer Commander **HOT**

9

Magyar feliratos DVD filmek **HOT**

Monster Truck Madness 2 **HOT**

World League Soccer **HOT**

11

Tenchu **HOT**

Star Wars: Force Commander **HOT**

13

Commandos: Behind Enemy Line **HOT**

Uprising **14**

Armor Command **15**

Beneath **HOT**

Carcopalypse Now! **HOT**

Outwars **16**

Forsaken **17**

Redneck Rampage

Powerboat **18**

Rebellion **20**

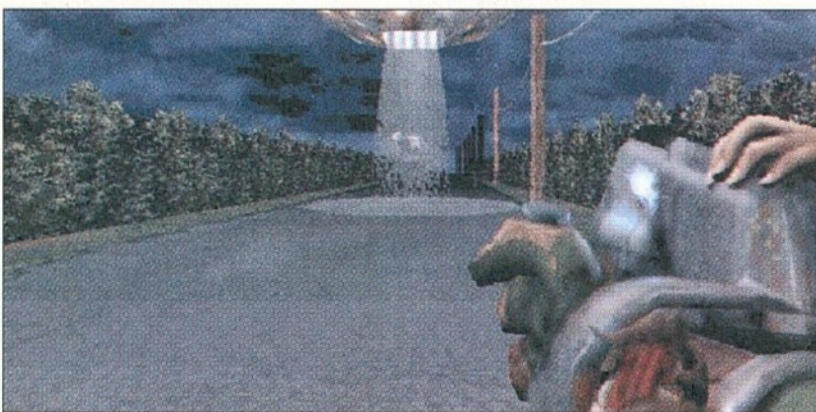
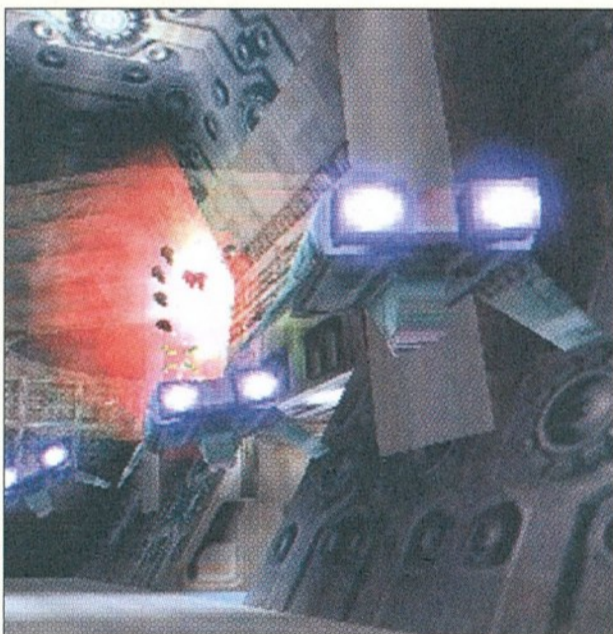
Fighting Force **22**

Golf Pro **24**

F-15 **26**

Ubik **29**

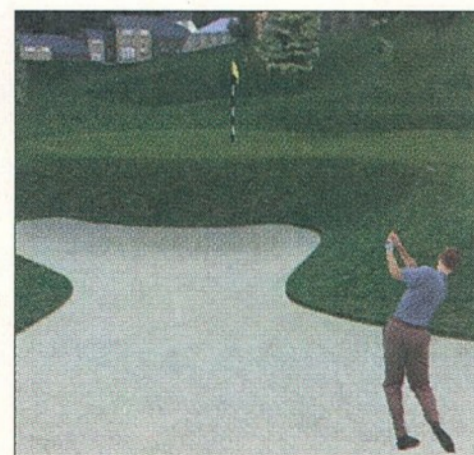
Pro Pilot **30**



## MÁSVILÁG

32 X-Music

34 Aréna



Szomorú, hogy mennyire ki vagyunk téve a technika ördögi szeszélyének. Mi, akik nap mint nap biteken csámcsogunk, s igazából hiszük magunkról, hogy értünk is hozzá, egy csapásra elanyátlanodunk, ha mondjuk elszáll a szerverünkől a winchester. Mostani lapleadásunk utolsó percei meglehetősen barátságtalanul teltek, hisz' a végső pillanatban megtért az úrhoz az a merevlemez, amin az összes cikk, kép és más fontos dolog üldögélt (úgyhogy ha most a CD-n olvasható cikkek kicsit ziláltak, nézzétek el). A legtöbb cucc menthető volt, de rá kellett döbbenünk, hogy ezek a misztikus „elszállások” tönkreteszik munkánkat, s még a PC-X megjelenése is veszélybe kerülhet. Úgyhogy kénytelen-kelletlen, beláttuk: a biztonság a legfontosabb, s nem a sebesség.

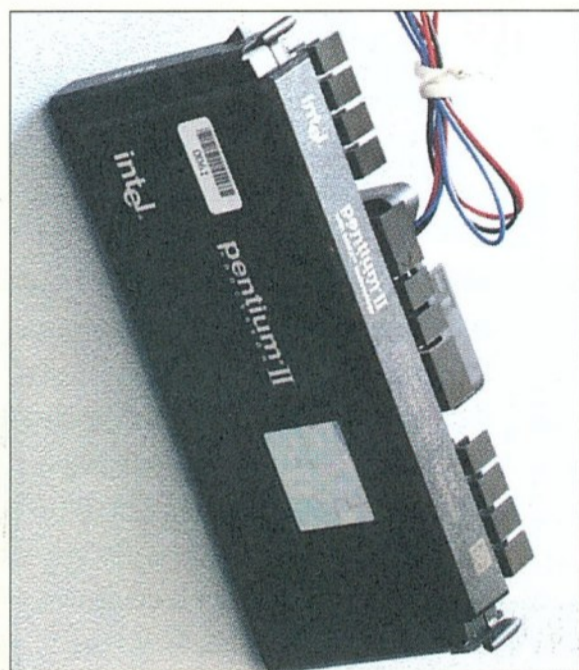
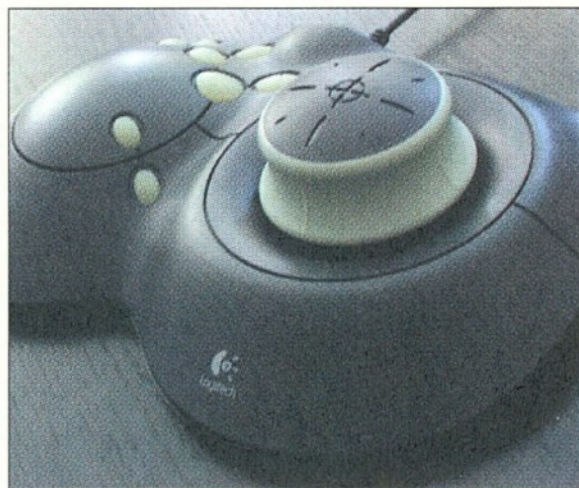
Hasonló a helyzet a Internettel is, az eddig szélesebben hasító vonal mostanában akadozik, s ha unána böngészünk, mi is a baj, szomorúan kell tapasztalnunk, hogy kinőttük piciny bolygónk világhálózatát. Egyszerűen lassúak a vonalak, sok a „drótszakadás”, szerverleállítás, ki tudja, mi történik a műholdra lőtt adatokkal – mostanában valami nagyon nem stimmel. S hiába kiáltjuk a világba, hogy csatlakozz, lépj rá a hálóra, meg lemaradsz, ha kimaradsz – ha megáll a net (akár házon belül, akár a kisebb vagy nagyobb világban), nincs e-mail, tehát nem érkeznek időre a cikkek és illusztrációk, s egyáltalán: zavar, hogy nem tudom szélesre tárnai azt a bizonyos ablakot, amiből kilátnék a világra!

No, siránkozás helyett térjünk vissza a májusi számhoz: sok telefon, levél és e-mail érkezett, melyben tetszésedet fejeztek ki az új design iránt. Köszönjük, igyekszünk továbbra is töretlen lelkesedéssel az elsők maradni! Épp ezért most grandiózus Forma 1-es, illetve inkább autóversenyes számot készítettünk. Tavasz van, most indulnak újra a legkülönfélébb autós- és motoros versenyek, alig vagyunk túl Schumacher csúfos tavalyi tettén, máris ő kerül ki győztesen hasonló helyzetből (én is leporoltam a motoromat, s megjavítottam sebességrekordomat az Andrassy úton ☺). Egyre másra jönnek a hírek a Formula One Grand Prix harmadik részéről (őszre ígérik): addig is, míg elkészül, itt az idő, hogy bevágódj a kormány mögé, s végigélvezd a hat különböző autóversenyt, ami az utóbbi 1-2 hónapban jelent meg. Ha érdekel a téma, nézd át CD mellékletünket is, hiszen többfajta játszható ízelítőt is közreadunk!

Mr. Chaos

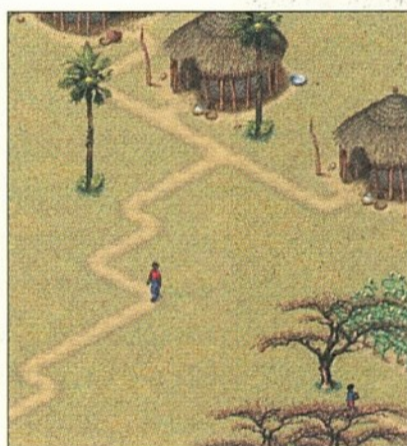
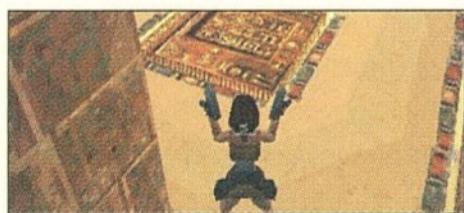
## MÉLYVÍZ

- 36 DVD-RAM
- 37 Internetto Explorer
- 38 Nyomtatóteszt
- 40 MSC kormány  
Cyberman II
- 42 TV-Net
- 44 Pentium II
- 47 Dr. Tracker



## CIKKEK A CD-N

- Cheat
- IF-22 v5
- Dark Reign Exp.
- iPanzer 44
- Liberation Day
- Sim Safari
- Tomb Raider



## PC-X USER PROGRAMOZÁSI ROVAT



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

- abC
- Cheats
- Demo
- Modemológia
- OOP Mánia
- Programtervezés
- RProg
- Tippek-trükkök
- XVision

FIGYELEM! Megváltozott a PC-X User e-mail címe:  
**PC-XUSER@FREEMAIL.C3.HU !!!**



V. Évfolyam 5. szám – 1998. Május

Következő számunk  
június 10-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*

**PC-X User szerkesztő:**

Bérczi László

*pc-xuser.freemail.c3.hu*

**Külsős munkatársak:**

Bíró Dániel (El Capo)

*elcapo@idg.hu*

Bódy Zoltán (Godzilla)

*godzi@idg.hu*

Halmos Zoltán (Zuser the Hun)

*halmos\_z@osiris.elte.hu*

Mánfai Tamás (Skywalker)

*manfai@neumann.njszki.hu*

Peller András (Pelace)

*pelace@idg.hu*

Peller László (Pellus)

Újhegyi Péter (Júpi)

*jupi@idg.hu*

Újhelyi 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.pcx.hu*

**szerkesztőségi e-mail:**

*pcx@idg.hu*

**Megrendelés e-mail:**

*pcx.terjesztes@idg.hu*

**Csak 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

**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: 98.0039

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az

alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.



# Formula 1 '97

## FORMA 1 ARCADE MÓDRA

Pelace

A Psygnosis nagyon beharangozta a programot, mint minden idők legszuperebb F1 szimulátorát. Tény, hogy ez az egyetlen program, amely a tavalyi év adataira épül: Playstation tulajdonosok már játszhatnak vele, most azonban a PC-sek is melegíthetnek.

A játékot kétféleképp lehet játszani: az egyszerűsített arcade és a normál módban. Az előbbiben már az autó kiválasztásnál látszik, hogy ez nem a komoly versenyek helyszíne. Négy tulajdonság szerint választhatunk kocsi, három nehézségi szintbe vannak besorolva a pályák, aztán hajrá, bele a közepébe. Ezzel nem is foglalkoznék a továbbiakban, hiszen abszolúte „ereszd el a hajmat” típusú örület, vérbeli társasjáték.

A program azonban még a normál módban is sokkal közelebb áll az arcade stílushoz, mint az igazi szimulációhoz. Ez abban is megmutatkozik, hogy sokkal

inkább játszható külső nézetből, mint belülről az autóból, ami rögtön vissza is sorolja a játékot az arcade kategóriába. Ez persze nem feltétlenül baj, mert attól még nagyon jól el lehet vele szórakozni, körülbelül a Need for Speedhez tudnám hasonlítani, persze mindazokat az „apróságokat” figyelembe véve, amik megkülönböztetnek egy Forma 1-es versenyautót egy országúti csodától.

A grafika azt nyújtja, amit 98 elején elvárhatunk egy 3DFx-szel turbózott játéktól, bár én el tudtam volna képzelni sokkal jobban kidolgozott terepet is (szimu-

látornak jó lenne a dolog, de egy arcade-nak ez már kevés). Első ránézésre nagyon szépnek tűnik, de ahogy az ember egyre inkább elmerül a részletekben, úgy keseredik meg a szája íze. Nagyon sok hiba maradt a programban, amit egy kissé hosszabb tesztelési fázissal nyugodtan ki lehetett volna javítani. Legjobban az tetszett, mikor a Suzuka-i pályán a híd alatt is esett az eső, míg Monacóban, fejem fölött az alagút tetejével, becsillant a kamerába a napfény (nem oldalról, fentről!). Arról már nem is

beszélve, hogy az autó kerekei néha átcsúsznak a fal túloldalára. Ami meg a szimuláció részt illeti, őszintén meg kell vallanom, hogy még nem ültem ilyen autóban, de a fizika törvényei alapján kissé másképp képzelem el a dolgot. Valahogy nincs az az érzésem, hogy be kéne dőlnöm a kanyarokban vagy gyorsuláskor belepréselődnék az ülésbe, pedig egy jobb autós programnál ez nem ritkaság. Az ütközések meg egyszerűen nevetségesek, nekimegyek a falnak és egyszerűen leveszi a sebességem nullára.



Viszont ez az első program, ahol végre megoldották, hogy ha kimegyek a fűre és beletaposok a gázba, akkor ne szép lassan elkezdjek dőcögni, hanem bög a 800 lóerős motor, hátul a kerekek hányják a földet és lehet farolgatni. Itt ha egy picit kicsúszik az autó a fűre, akkor nem szabad hirtelen rángatni a kormányt, mert szép keringő lesz az eredménye. Ráadásul, ha tettünk egy kis kirándulást a zöld fűvön, akkor a kerekünkre ráragadnak a fűszálak, s ez a pályára visszatérve szép lassan kopik le a gumijainkról. Ebből a szempontból ez a program sokkal jobb az összes eddigi ilyen játéknál. Nagyon jók a kommentátorok is. Mintha igazi közvetítést hallgatna az ember, ami nem különösebben meglepő, hisz két igazi F1-komentátort sikerült megnyerni az ügynek. Egyik közülük ráadásul Martin Brundle, aki régebben maga is a volán mögött taposta a pedált. Nagyon jól hangzik, hogy míg az egyikük mondja, milyen technikai újdonságok vannak abban az évben, melyik versenyzővel mi történt, a másik közben bele-belevágva az

CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3DFX-ET KEZEL

ARCADE-OSÍTOTT F1 SZIMULÁTOR, DE NEM LESZ AZ ÉV AUTÓS PROGRAMJA

PSYGNOSIS  
MODERN MEDIA SERVICE





első szavába a pályán lévő eseményeket közvetíti, humoros beszólásoktól sem mentesen.

Természetesen itt is lehet néhány apróságot állítani az autókön (de messze nem annyit, mint mondjuk az F1GP2-ben, vagy az F1 Racingben), multiplayer módban meg egyszerre nyolcan kergethetjük egymást az aszfalton. Jól el lehet szórakozni a programmal, szép a grafika (bár nem annyira a hű a valósághoz, mint más szimulátorok), jó a menü

alatt hallható zene. De mint az Need for Speed-től vagy a Screamtől, ettől sem kapod azt az élményt, mintha tényleg benne ülnél abban az autóban. Inkább amolyan vasárnap délutáni kocsiázásra hívd ki a haverjaid, tekerd fel a hangerőt dobhártyaszaggató erősségig, hadd dübörögjenek a lovak, aztán taposd a padlóig az acépedált! Ha elszállnál egy kanyarban, rá se ránts! **PC-X**

# Motorhead

## HEAVYMETAL?

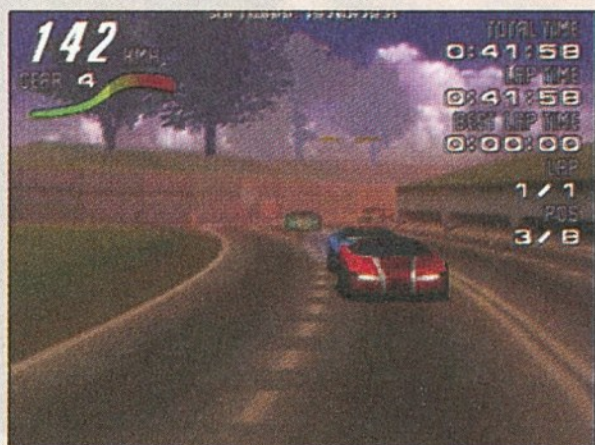
## Pelace és Sam. Joe

A múltkori számban már volt egy röpké hír erejéig szó a Motorhead-ről, mostanra viszont már a demóval is játszhattunk. Egy jövőbeni autóversenyéről van szó, ahol teljesen normális kinézetű sportautókkal száguldozhatunk zárt pályákon. Mindössze egy pálya volt játszható, de abból már látszott, hogy ha a játszhatóságot nem rontják el, akkor van esélye letaszítani az NFS2SE-t a trónjáról.

A mi a gépigényt illeti, úgy látszik, vége a 16 MB-os korszaknak is, mert a játékhoz már egy P133 mellé 24 mega a minimum. Megnyugtatóan mondom, hogy egy ezt alig meghaladó konfiguráción, nagy felbontásban egész szépen futott 3D kártya nélkül. Az is igaz, hogy a játszható részben egyedül száguldozhatunk a pályán, itt tényleg simán fut a dolog a fenti konfigon, viszont amikor a futó demó részben megjelennek az ellenfelek is, akkor már kicsit akadozni kezd. A grafika nagyon tetszett, 3D gyorsító nélkül produkál olyan effekteket – pl. lens flare, az útra vetülő fények –, amiket az ember az ilyen

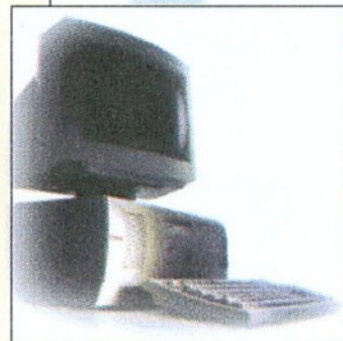
kütyüktől szokott meg. Az intró egy kicsit Megarace ízű és talán a játék is az lesz – a lövöldözést és az agylövéses átvezető animokat leszámítva –, de ezt semmiképpen sem lekicsinylően mondom róla. Az autó kormányzása és viselkedése abszolúte arcade, sem mint szimuláció, de abból nagyon szimpatikus fajta. Minden erőlködés nélkül azt csináltam az autóval, amit akartam. Simán tudsz gumicsíkokat rajzolni az aszfaltra egyhelyben pörögve, gyorsan lehet hátramenetet kapcsolni, tehát könnyen kezelhető. Amit viszont rettenetesen utálok, mert pl. egy kanyarban használhatatlan, az a „visszapillantó tükör helyett gombnyomásra hátsó nézet” megoldás. Sajnos ezt sikerült elkövetni.

Mindig lábrázást kapok az olyan grafikai elemektől, mint amikor példának okáért a pálya ugyanazon részén, ugyanaz a helikopter, ugyanazt a manővert mutatja be. Na, ez a Motorhead-ben nincs. Vannak ilyen elemek, de azok teljesen véletlenszerűen bukkannak fel itt-ott, ez kifejezetten tetszett. Reméljük, hamarosan begyűrűzik a végleges példány, mert nagyon ígéretes az előzetes. Addig is: „stay tuned”. **PC-X**



## „No-name verő” Compaq?

A Compaq bejelentette új, kifejezetten csak Európa keleti felére szánt gépcsaládját, a Deskpro 1000-et. Ezzel a családdal kifejezetten a no-name gépeknek kívánt hadat üzeni a számítástechnikai mamut. Nos, mit kap a vásárló a nettó 181.900



forintért? A gépben a következők foglalnak helyet: 200 MHz-es Intel Pentium MMX CPU, nem Intel chipsetes alaplap, 16 MB EDO RAM, 1 MB-os S3 Trio64V2/DX videokártya, 1.6 GB-os Seagate merevlemez, 1.44 MB-os FDD. A

fenti árban is ezek az összetevők értendők, monitor nélkül, de telepített Win95-tel, és korlátozott 3 éves garanciával. Nem álltuk meg, és utánanéztünk: ugyanez no-name alkatrészekből, megbízható forrásból, jogtisztan Win95-tel sikerülne beszerezni kb. 102.000 forintból és még csak nem is a legolcsóbb forrásból vásároltunk – igaz, a garancia korántsem ennyi idő.

## Készülget a Heretic II

Még hozzá a Quake II technológiai alapjaira. Az eredeti játékhoz képest hősrünk Corvus nemcsak a 3D gyorsított grafikát „sajátította el”, hanem egy csomó akrobatikus manővert is: tud mászni, úszni. A környezetet is változatosra ígérik, lesz városi, kanyon, mocsár és igazi kazamata szint is. A megjelenés decemberre várható.



## Eastern Front Mission Pack

Ugyan már megjelent áprilisban, mégis „hot-line érett” a feldolgozott téma miatt. A Második Világháborús játék kiegészítője 5 egyéb új nemzet mellett tartalmaz magyar egységeket is: „Honved in Russia” (sic) című campaignt. Nem tudom, hogy mostanában hogyan tanítják az iskolákban történelmünk ezen részét, amikor én jártam isibe, akkor „szemérmesen” hallgattak felőle. Ha a helyzet nem változott, akkor már csak ezért is érdekes lehet a játék.





# F1 Racing Simulation

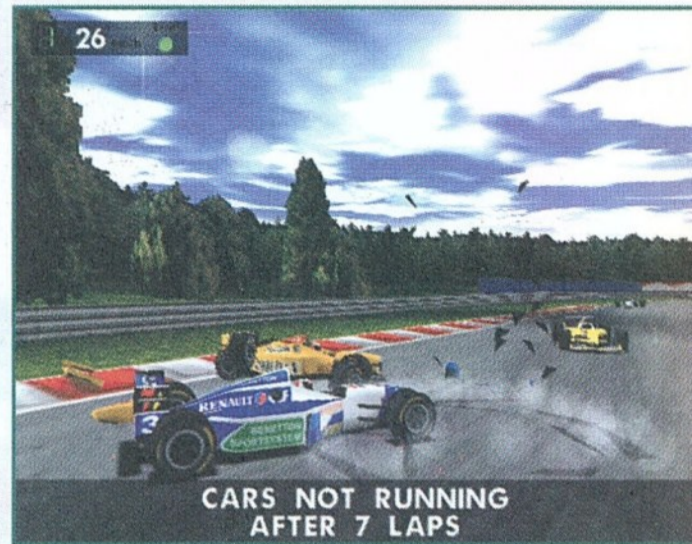
## AZ IGAZI SZIMULÁCIÓ

## Pelace

Bár a UBISoft terméke nem teljesen harmatos és friss (van már legalább másfél hónapos), írtunk is már róla, de a Psygnosis-féle Formula 1 '97 megjelenésekor felvetődött, hogy vizsgáljuk meg újra. Az F1 Racing az általunk eddig látott legvalóságosabb Forma 1-es szimuláció – bár mikor először leültem vele játszani, messze nem voltam ilyen lelkes, és már-már ott tartottam, hogy ez lesz az első program, amiről leírom, hogy tökéletesen élvezhetetlen és játszhatatlan.

**B**izonyos szempontból igazam is lett volna, ugyanis billentyűzetről játszva tényleg irányíthatatlan – a keyboardot egyszerűen nem erre találták ki. Szerencsémre a szerkesztőség felé tévedt egy kormány, és ezek után megtudtam, miért lelkesedett Mr. Chaos annyira az ECTS után. Így már csodálatos élvezet vele játszani!

autó átcsap túlkormányzott üzemmódba (tudod, amikor kis helyen manőverezel), aminek az az eredménye, hogy beleállok a belső (!) falba, ami ugye az igazi versenyzőkkel a lehető legritkábban szokott előfordulni. De szerencsére ez ritka. Az igazi szimuláció rajongók azt is értékelni fogják, hogy az autók különféle beállításával is el lehet pepecselni, több mint 30 paramétert lehet állítgatni.



előtt, hogy egy-egy pályát kiismerjen az ember és élvezhető szinten tudjon rajtuk száguldozni. De ez szerintem inkább pozitívum: nehezebb megenni, és mindig lesz kihívás az ember előtt (nincs az, hogy veszek egy játékot és fél hétvége alatt már ki is végeztem). Viszont akik a könnyű kis autós programokat kedvelik, azok épp ezért nem fogják szeretni. A teljes realitás lebegett a készítő szeme előtt: itt nem nagyon találkozol útjelző táblákkal (kanyar balra, 100 méter múlva stb.), épp ezért akárcsak Schuminak, neked is fejből kell tudnod az ideális íveket, az aktuális sebességfokozatokat és a maximális kanyarsebességet.

Természetesen az igazi élmény a valódi emberek legyőzése, és ma már alapkövetelmény, hogy egy ilyen program támogassa a többjátékos módot. Egyszerre nyolcan lehet tekeregni egy pályákon hálózaton keresztül és van osztott képernyős lehetőség is (bár ezt én nem szeretem, de lehet, hogy más tud így is vezetni). Valószínű, hogy a CD mellékletünkön is fel-felbukkanó verseny (tudniillik, hogy melyik olvasónk tud gyorsabban végigmenni egyes pályákon az FIGP2-ben) FIGP2-ről F1 Racing Simulation időkre fog átállni.

Volt egy-két apróság, amivel nem voltam kibékülve. Például a menürendszert sikerült a lehető legpocskábbá tenni. A kurzor teljesen irányíthatatlan,



Nem túl lényeges, de nem is elhanyagolható, hogy a meglehetősen szép intró megteremtí a kellő alaphangulatot (amit utána a menü alaposan el is ront). A grafika gyönyörű, nagyon jó fény-árnyékhatásokkal spékelve (bár a pálya szélén álldogáló emberkecsoportok és az autó kerekei nagyon pocskéul néznek ki – csak hogy valamibe legalább belekössek). A külső kameránézet meg annyira szép, hogy TV-közvetítésként is megállná a helyét. De ami igazán fontos, az a játék motorja: a szimuláció. Ebben a programban volt először az az érzésem, hogy igen, valami ilyesmit érezhetnek az igazi versenyzők is a pályán. Bár a kormányzással volt egy kis problémám. Ugyanis az esetek nagy részében alulkormányzott az autó, de néha, számomra megfoghatatlan dolgoktól vezérelve – akár kanyarodás közben is – az

Abból fakadóan, hogy a játék megpróbált minél inkább a realitások felé tolni (természetesen a szimulátor üzemmódot ki lehet kapcsolni, így egy szimpla autóversennyé silányul a játék), nagyon nehézre sikerült. Jó néhány órát (sőt inkább napot) el kell tölteni a gép

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

AZ EDDIGI LEGÉLETHÜBB ÉS LEGSZEBB F1 SZIMULÁTOR, DE TELE APRÓBB HIBÁKKAL, AMIK RONTANAK AZ ÉLVEZHETŐSÉGEN

UBI SOFT  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700

**5**

F1 RACING SIMULATION








**19** Alesi  
**20** Berger

**TAG HEUER OFFICIAL TIMING**

minden egyes gombnyomás után 10-15 másodperces kényszerpihenő következik (el nem tudom képzelni, miért nem fér fel az egész menü egy 64 megás memóriába) és ráadásul eközben eszméletlenül idegesítő kerregések, dudálások és surrogások hallatszódnak ahelyett, hogy valamilyen szép zenét szerkesztettek volna (speciel ez nekem tetszett, igazi box-utca hangulata lesz így az Options képernyőknek, igaz, én is beleőszültem, míg betöltötte az egyes képernyőket – Mr. Chaos).

Magában a szimuláció részben is volt néhány kivétel. Az például nagy örültség, hogy ha kimegyek a fűre vagy homokba, akkor le szabályozza a fordulatszámot. És mivel az üres és az egyes közötti gyorsfordulás is hiányzik, egy kicsúszás után újra irányba tenni az autót kész kínszenvedés (ugyanis a fordulatszám szabályozás azt is jelenti, hogy nem lehet egy agresszívabb gázadással kifartatni és így megfordítani a kocsit, ahogy a „nagyok” is teszik). Ezért szépen többszöri tolatgatással kell befordulni, miközben persze a többiek ott száguldoznak a pályán és jó esetben belénk is szállnak kétszázal, majd kezdetük előről az egészet. Azzal sem voltam teljesen kibékülve, hogy túl 98 első negyedévén, bőven benne az idei F1 szezonban, még a 96-os autókkal és vezetőikkel kell száguldoznom. Fél éve azért lehetett volna tudni, hogy ki melyik

kocsiban fog ülni idén, így szerintem még az idei szezon is bele lehetett volna vinni a programba, de a 97-est mindenképp (persze ezen adatok használata valószínűleg plusz pénzbe került volna...)

Mindezeket az apró gikszereket azonban bőven elenyésztette az a sok pozitívum, amik számomra az egyik legjobb szimulátorra tették a játékot. Maga a játék rész (grafika, játszhatóság stb.) bőven megérdemelné a PC-X Top-ot, de a botrányos menürendszer és a többi hülyeség miatt csak 5-öst adtam rá. 

## Panzer Commander

Az SSI neve garancia a stratégia-mániákusok számára, többek között én is kedvelem eme céget. Legújabb gyermeke a Panzer Commander, amely a II. Világháború páncéloscsatáiba kalauzol el bennünket. Meglepő módon nem igazán stratégiai, hanem szimulátor szempontból, azaz a vasszörnyeket vezetni kell, nem csak irányítani. Egy két-pályás demo érkezett hozzám, amit azon nyomban végig is játszottam. Igazán remek 3DFx-es anyag, csak azt nem értem, hogy T-34B harckocsimat hogy a nyavalyába tudta kilőni szemből egy nyamvadt Pzkw 38 (t) a maga 37 mm-es ágyújával. (Valaki érti, miről beszél? © – Mr. Chaos)



## Magyar feliratos DVD filmek

A DVD-RAM bemutatón örömteli hírt közölt a Sowah Kft. DVD felelőse. Április 25-ére várják az első magyar felirattal is ellátott filmek érkezését. A gyártók ígérete szerint az alábbi mozikra lehet számítani: Ügyfél, Támad a Mars, Vírus, Fejjel a falnak, Mawerick, Batman és Robin, Zaklatás, Több mint testőr, Ha ölni kell. A kezdet igen biztató, reméljük, mielőbb beszámolhatunk magyar szinkronos filmekről is, DVD gyártósorok már vannak Európában, csak a filmforgalmazóknak kéne lépniük.

## Monster Truck Madness 2

Sajnos pontosan a megjelenésünkkel egy időben jelenik meg a fenti Microsoft játék – kár, mert jól mutatott volna a mostani, autós számunkban. Ebben a rövid hírben bemutatjuk azt a néhány képet, amit kaptunk ró-



la, felettebb ígéretesek! Amit még érdemes tudni a dologról: a fejlesztő ugyanaz a Terminal Reality, akik a Terminal Velocity-t is készítették, szerintem az ő nevük garancia lesz a minőségre, bár kicsit tartok az előzetes képeket látva a gépigénytől...



**Computer Lord**

**XIV. Nagy Lajos király útja 121-123.**  
**T./F.: 222-12-70; 06-30-22-57-54**  
**Faxbank: 2-333-666 / 1024 #**  
**Nyitva: H - P 10 - 18h**

**IFABO 5% AKCIÓ!**

**A Vásár területétől 10 percre!!!**

**NAGYKER ÁRAK MINDENKINEK!**



# Ultim@te Race Pro

## NFS, TD, SCREAMER – NEKTEK ANNYI! Mr. Chaos

Amit jósltam, bekövetkezett: megérkezett a végleges játék, és nem lehet levakarni Sam. Joe gépéről – abban van ugyanis 3Dfx. A játéknak semmi, de semmi köze nincs egy szimulátorhoz, ám az arcade súlycsoport abszolút győztese. Hangulata van, és ez az manapság, amivel el lehet adni egy n+1-edik autóversenyt.

**M**egvallom, mostanában alig van időnk a szerkesztőségben játszani, megszűntek a jó kis Duke-, Micromachines-, és Shadow Warrior-partik. Ha jut idő egy kis öldöklésre, akkor a Quake 2 az, amivel lenyomunk egy-két órányi Capture The Flaget. (Annak ellenére, hogy sok minden nem tetszik benne, mert például piszokmód egyenlőtlen, ha 250 étellel és 200 pajzzsal belenyomok valakiben három rakétát és az vígan ugrál tovább, a csapatjáték élménye feledhetetlen. Ordibálunk egymásnak a szobákon keresztül, közösen támadunk a másik bázisa ellen, azaz pont azt az érzést kelti életre, amit annak idején a Wizard's játéktér Quasarjában éltünk át.) Hogy visszatérjek az autóversenyhez, pont ezt a jó hangulatot látom az Ultim@te Race-ben. Nem igazán a kihívás a fontos (persze hülye az, aki szeret utolsó lenni! ☺, hanem hogy látványosan, a többiek elismerését kiváltóan manőverezzek, hogy megtanuljam kézfékkal venni a leghúzóssabb kanyarkombinációt is. A programról ordít, hogy pont erre találták ki, hiszen mindössze háromféle versenyzési módod van: hajthatsz az óra ellen s gyűjtheted a babérokat az időtáblán, nyomulhatsz hét másik kocsira egy-egy pályán, vagy multiplayerben ordíbalhatod túl a motor dübörgését (van egy „deathmatch” aréna, amikor direkt egymás ellen küzdhetek vagy fogócskázhattok egy arénában). Tesék észrevenni, hogy nincs Championship, azaz mindig csak egy, kiválasztott pályán gyakorolhatsz. Nem tudom, hogy ezt hibának véljem-e, hiszen ha egyedül vagyok, egy idő után elunom. Érthetetlen, miért nem lehetett hosszú, igazi versengésre lehetőséget adó pályákat (vagy egymás után következő szakaszokat) készíteni, miért csak kör alakú trackeken száguldozhatok. Ez persze csak akkor baj, ha nincs más, hús-vér ellenfél, mindenesetre engem zavart.

A játék 3Dfx-en álmosság, jó a környezet, csicse-regnek a madarak, bögnék a tehének, szóval pazar.

De ha olyan gépen játszod, amiben nincs 3D gyorsító, hát jobb, ha meg se nézed. Ha azt mondom, hogy ronda (a 3Dfx-es

verzióhoz képest), akkor még mindig messze járok az igazságtól, mindemellett még pofátlanul lassú is 640x480-ban egy PII233-on. Egyszerűen játszhatatlanul cammog, hacsak le nem veszed az összes grafikai elemet (azaz nuku árnyék, füst, gumicsíkok, a látótávolság három centi stb.), akkor viszont csúf, kopár lesz minden. Mi következik ebből? Igen, jár a hangszóró a kedves olvasónak, 3D kártyát kell venni! És akkor a grafikával nem lesz problémád, hacsak annyi nem, hogy az UR-ben egy hangyányit szögletesek az objektumok, a hegyek, sziklák és kiszögellések így kicsit ormótlanak. Ha már itt vagyunk, tovább hőzöngök: ha fejre állsz, eltűnik a kocsik árnyéka, épp úgy hallod a szabad esőt az aluljáróban, mint a szabad ég alatt (hál' istennek az eső benn nem esik), és csak akkor szórja a kavicsot vagy nyírja a fűvet, ha mindkét kerék elhagyja az aszfaltot. Ja, és a fák alatt akkor is árnyék van, ha zuhog az eső és az orrodig se látsz az éjjeli ködben! Persze ezeket csak azért mondom, hogy

kötözködjem, és rávilágítsak, hogy tökéletes program nincs, véleményemen nem változtat, miszerint a progi csúcs!

A grafikára több panasz nem lehet: a pályák ötletek, attól eltekintve, hogy sokszor ismétli magát. Néhány track ugyan azokból az elemekből épül fel, néhánynál pedig mindössze annyi a különbség, hogy fordítva kell végigmenned rajta, esetleg azzal a nehezítéssel, hogy esik az eső, vagy sötét van (apropó, a fényszóródat ki-bekapcsolhatod!). Ha végignyomtad a gyakorló pályát, belevetheted magad a sűrűjébe: kezdve a szemerkélő esős időn, a mennydörgéses villámokon át, az éjszakai, ködös, égszakadásos futamon. A készítőik igyekeztek valami újat is felmutatni (ezért már szinte meg sem említem a lens flare becsillanás-effektet): a



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

NAGYON BABA! LEHET, HOGY LEVERI A CARMAGEDDONT?

MICROPOSE/KALISTO





mondjuk 6 körös menetet verőfényes nappal kezdod, majd rád esteledik, esetleg elkezd szemerkléni az eső, leszáll a köd, szóval egész élethű (leszámítva, hogy a valóságban ritkán sötétedik be 5 perc leforgása alatt). A pályák többsége aszfaltos, a könnyebbeken széles, igazi amerikai út vár (van nagyvárosi futam is), aztán a nehezebb pályákon egyre inkább kivisz a „mezőre” (van földutas szakasz is). A kanyargós kis hegyi és földek közötti utacskákon már nehéz a manőverezés, sokszor ésszerűbb lassabban hajtani, mert ha nekivágódsz az egyik kerítésnek, mint a flippergolyó, úgy fogsz ide-oda csapódni az úton.

A kocsikat nem árt a futam előtt alaposan bekonfigurálni. Sok fajta járgány közül csemegézhetsz, de érdemes egy kicsit szöszmötölni a beállításokkal is. Négy tényező befolyásolja a kocsit: végsebesség (speed), gyorsulás (acceleration), tapadás (grip) és páncél (armor). Ez utóbbira nem igazan van szükséged (kevésbé pattansz vissza a falról és kevésbé „bánt” a többi kocsi, ha belédszáll – egyébként a kocsid a játékban sohasem sérül), ha ügyesen repesztesz, érdemes az összes erre fordítható „energi-

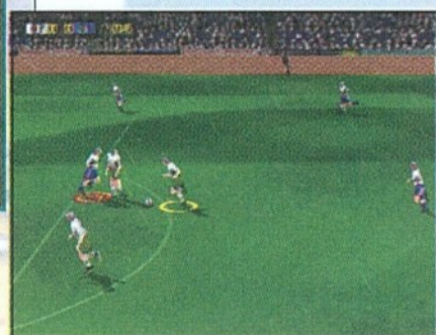
át” a sebességre és gyorsulásra fordítani. Persze adj a gripnek is, különben állandóan kifarolsz a kanyarokban, és az lesz a vége, hogy teljes erőddel a kocsi kézbentartására ügyelsz, ahelyett, hogy a kanyarokat az optimális íven vennéd.

Minden félrebeszélés után egyetlen fontos dolgot kell még tisztáznom, és ez a játszhatóság – kérem tisztelettel, kifogástalan! Egyszerűen káprázatos élmény, mert az egész játékot arra élezték ki, hogy a kanyarokba ezerrel szállhass be, majd „faroltatós” módszerrel a lehető leggyor-

sabban húzz ki belőle. Épp ezért a technika roppant egyszerű: felejtse el, hogy van féked, mindössze a gázpedálra fekédj rá, s tartsd az optimális íven a kocsit. Azaz mondjuk egy bal kanyar előtt maximálisan húzódj az út jobb oldalára, majd közvetlenül a kanyar előtt „lódítsd” ki a kocsit fenekét egy gyors balra kormányozással, várd meg, míg behúzódsz a kanyarba, s eközben húzd meg egy pillanatra a kéziféket. Az eredmény garantált, a kocsit keresztbe fordul, most már csak az a dolgod, hogy a kocsit orrát mindig a helyes, azaz a kanyarból kifelé vezető irányba fordítsd. Ez billentyűzettel egy kicsit problémás, lévén állandó, apró nyomogatással kell korrigálnod a géperejű jármű rakoncátlankodásait, de azért megoldható. Ha azonban futja egy kormányra, szerezd be rögvést, és egy életre beleszeretsz az autózásba! **FX**

## World League Soccer

A közelgő foci VB valószínűleg sok cégnek megmozgatja majd a fantáziáját, úgyhogy akár rendezhetnénk majd egy kisebb világbajnokságot a foci-programoknak is. Az egyik nagy esélyes, mondhatnám kiemelt, az Eidos új üdvöskéje, a World League Soccer, amelyből láthatatok egy rövid előzetest az előző CD-nken. A játék mögött az a Silicon Dreams áll, amely az Olympic Soccer-rel tette le a névjegyet, amely bár jó volt, haloványnak bizonyult a FIFA dömpingje mellett. Most azonban robbantani akarják a bankot a fiúk, mindent bevetnek: van itt új motion-capture technológia, effektusokkal tűzdelt



nagyfelbontású grafika, 30 fps-es animáció, felismerhető arc-textúrák, ultra-realistikus hálmózgás (ez fontos!), fan-

tasztikus mesterséges intelligencia (nemcsak a gépet, a játékost is támogatja), szakértői kommentár, intelligens, dinamikus kameramozgatás, tetszőleges pillanatban elmenthető játék, részletes visszajátszások (akár a les után is!), 3D kártyák támogatása, soroljam még? Tíz ligából 190 csapatot ígérnek, amely az világ összes fociterületét felöleli. Nos, azt hiszem, erre mondták ősapáink: hiszem, ha látom!

## Tenchu

Úgy látszik, az Activisionnál van néhány keleti kultúra rajongó, mert ezen játékuk is Japánban játszódik. Itt a változatosság kedvéért egy ninjával kell legyőznünk a gonoszokat tíz különböző helyszínen, míg eljutunk a Sötétség Hercegéig. Külső nézetből irányíthatjuk majd karakterünket – 16 fegyver és egy csomó speciális mozgás áll majd rendelkezésünkre az ellenség aprításához. Érdekes, hogy hamarosan az Eidos is kijön egy nindzsás progival, a Ninjával.

Olvasom, amit Chaos írt és forr a vérem. Emberek! Ne higgyetek neki, amikor a hibákról beszél! Ez a játék bitang jó! Általában nem szeretem az arcade autóversenyeket, de ez kivétel. A hangulat állati, ez az, amiért a 3Dfx-et kitalálták. Az esős pályákon szinte érzed a párás levegő illatát. Nem mondom, vannak apró hibák, de tényleg csak aprók. Nagy ötlet, hogy úgy konfiguráld az autódat, ahogy akarod, nem pedig van 2-3 használható kocsi a 20-ból és csókolom. Az se zavarjon, hogy tényleg 4-5 pálya variációin autózhatsz, a variációk igenis nagyban különböznek. Megint tapasztalnom kellett, hogy száraz időben a gép úgy elver, mint a kétfenekű dob, de esőben nem tudnak mit kezdeni velem. Engem egyetlen dolog zavar: utoljára Spectrumon bámultam ilyen sokáig a „Please Wait”, meg a „Loading” feliratokat (ez viszont csak a te csigagépeden van így, a klubban tök gyors! – Mr. Chaos).

Sam. Joe



# Grand Prix Legends

## AZ 1967-ES ÚTON

## Mr. Chaos

Ha beleuntál a high-tech autóversenyekbe, szívesen nosztalgiáznál egy kicsit, és érdekel, milyen érzés lehetett a 60-as évek szivar alakú versenyautóiban izzadni, hamarosan beteljesül vágyad (addig is játssz a demóval, megtalárod a CD mellékletünkön). Az 1967-es évad volt az utolsó, amikor még a régi típusú, szivar formájú autók dübörögtek és csikorogtak az utakon – utánuk már a mostani Forma 1-es autóféleségek következtek. A Papyrus pont ezt az évet ragadta ki az autóversenyzés hőskorszakából, s Grand Prix Legends név alatt fergetegesen élethű nosztalgia-szimulátort készített.

**N**e tessék azt hinni, hogy ez is afféle „beugrom kocsiba, padlóg nyomom a gázt, majd learatom a babért” szimulátor, ugyan, de hogy! Hosszas küszködésem után Sam. Joe-val és Pelace-val is kipróbáltattam a demót, hogy vajon én vagyok ennyire töketlen, vagy tényleg piszok nehéz. Hál’ istennek nem égtem be, ők is állandóan kicsúsztak a kanyarokban, eleinte nem tudták igazából kordában tartani a lóerőket. A GPL ugyanis tényleg fantasztikusan élethűen adja vissza, amit a Grand Prix hőskorának legendás pilótái érezhettek annak idején.

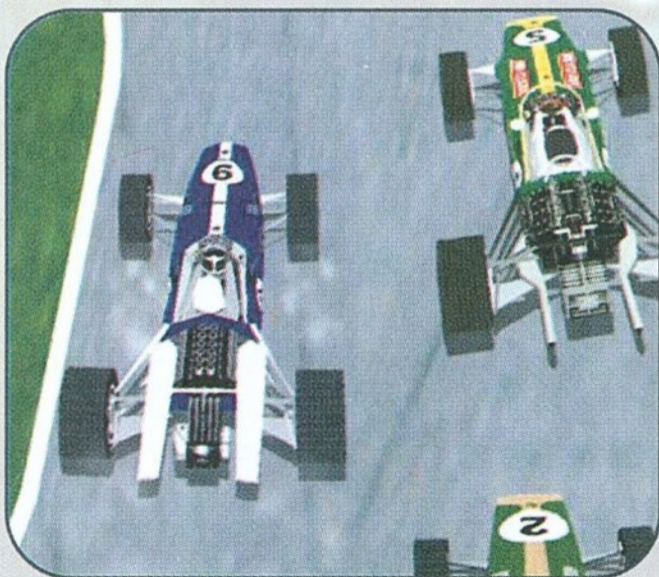
Értetlenkedve állsz a tény előtt, hogy az egyes fokozatban padlóg nyomott gáz következtében állandóan kifarol a kocsid? Uraim, a suta kinézet ellenére több száz lóerő zsúfolódott be a motorháztető alá már 67-ben is! A készítő célja épp ez volt: modellezni magát az autót, s nem pedig csupán egy újabb játékot készíteni. Épp ezért a grafikára kevésbé ügyel-

rokban, a motor oly élethűen bőg, hogy még a legvadabb Ferrari tulajok is elzárkózóulnának hallatán.

Az előzetes demo egyetlen, amerikai körpályát tartalmaz, s miután bekonfiguráltad a billentyűket (még kuplungot is használhatsz!), gyakorlással folytathatod, sajna csak ennyi a van a demóban. Mielőtt kimennél a pályára, három „nehézségi” szint közül választhatsz: G3, G2 és GP. Ez a Forma 3, 2 és 1 közötti különbséget érzékelteti, mégpedig úgy, hogy a kisebb kategóriában erősen fojtott motorral közlekedhetsz. Így tehát a G3-on érdemes kezdeni, majd ha már úgy érzed, van némi közöd a kocsi féken tartásában, próbáld ki a 100 százalékos lóerőt, a GP-t. Na, ha ezek után is úgy érzed, ura vagy a helyzetnek, javasolom, hogy nézz be valamelyik hazai autósklubba, mert valószínűleg szükségük van vezetési képességeidre. Persze, ha csak billentyűzettel próbálsz játszani, s nem megy, ne csüggedj, nekünk se ment – lehetetlen kordában tartani a gépet igazi kormány nélkül!

Páratlan élmény, mikor szép óvatosan kigyorsítasz egy kanyar-

ból, majd kettesben, sőt még hármásban is padlógázt adva érzed, ahogy kitorne a kocsi fenekel! Kicsúsztál a kanyarban, s vissza szeretnél fordulni a menetirányba? Minek babrálnál a hátramenettel, tedd egyesbe, nyomd ki a kuplungot, bőgess fel a motort, majd a kuplung hitelen felengedésével máris 180 fokos (vagy nagyobb) fordulatot vett a jármű. Már-már elszállnál egy kisebb kanyarban, érzed, amint a kerekek sivítva engedelmessé válnak a centripetális erőnek, s lassan keresztbefordulsz az úton? Ha nagyobb sebességfok-



tek (bár azért nem olyan rossz 3Dfx-en), viszont a kocsi szinte tökéletesen úgy működik és viselkedik, mint az igazi. A felfüggesztés önálló életet él, a kerekek kipörögnek, erős fékezés-kor blokkolnak (ha esetleg fejfelé landolnál egy szalmabálán, tovább pörögnek), a kocsi erős bukkanóban felemelkedhet a levegőbe, a kaszni előrehátra mozog, amint a gyorsulás és lassulás ereje hat rá, kigyulladhat a motor, de a sűrű füstben továbbvezetheted, a sofőr feje ide-oda csapódik az erős kanya-

### Sam. Joe folyománya

Tudjátok mi fogott meg ebben a játékban? A hangja! Én még ilyet nem hallottam! Nem volt még olyan játék, amelyik így tudta volna visszaadni az eredeti hangokat! Váltásnál felbőg, hörög, prűszköl a gép. Döbbenet. Csak és kizárólag megszállott autómániásoknak való a játék, hipersuper, „erővisszacsatolás” kormány nélkül reménytelen vele játszani, billentyűzetről csak nagymamatempóban tudod kordában tartani az autót. Valamelyik FI program érkeztekor beszélgettünk arról, hogy milyen érdekes volna egy régi autót megelevenítő szimulátor. Hát tessék, itt van. Ráadásul olyan autókkal, amit az egyszerű földi halandó, csak gyermekora NDK – Autobahn –, vagy Cseh-szlovák – Auto Draha –, készítésű játékautó-versenypályáról ismer. Telitalálat, rulez! (Jut eszembe: szívesen megpróbálnék egy T-Ford szimulációval is!)

zatban vagy, válts vissza, s egy kisebb gázfröccsel és ellenkormányozással (csak óvatosan, mert könnyen az ellenkező irányba fordulhatsz) talán még megmenthető a helyzet.

A programot eleinte tavaszra ígérték, most már nyárról beszélnek, s nagy a féltelmem, hogy őszig kell még várnunk. Mindenesetre figyelj a boltokat, hogy mikor tűnik fel a Sierra kiadásában a Grand Prix Legends – addig is spórolj össze egy kormányra valót!

# MicroMachines V3



## APRÓ KOCSIK PIXELHEGYEKBŐL

## Sam. Joe

Vannak olyan játékok, melyeket „szentként tisztelünk”, a 386-os, a 286-os és Amigás korszakaink nagy öregjei. Ezt a tiszteletet használják ki a kiadók, mikor megjelentetik ezeknek a játékoknak a második, harmadik, sokadik részeit.

**A** MicroMachines V3 is ilyen utód és legnagyobb bánatunkra besorolni látszik a Test Drive sorozat legújabb tagja mellé azzal, hogy bődületes hibái miatt nem tudjuk szeretni. Emlékeztek, hogy még februárban hogy lelkendeztünk a béta láttán? Nos, amit akkor még bétából fakadó hibának hittünk, véglegesen benne maradt a játékban! Szegény


Az irányítás definíciója külön program, ha billentyűvel játszol, akkor két, előre kiosztott séma közül választhatsz, cserébe egyik sem áll kézre. Mi több, ha nincs feltéve más billentyűkiosztás a gépedre, mint a magyar, akkor megszívtad, mert nem fogod találni a backlash-t, ami éppenséggel a „Start”-ban a kiosztásban (nem is beszélve arról, hogy a neved beírásakor alig érsz hozzá egy gombhoz, s máris 23 darab „T” betűt írtál be).

A körítés hiába dúsan animált, kiábrándító, hogy az éppen beszélő karakter hangját hallod, de nem mozog a szája. Idegbajt kaptam attól, hogy a már századszor látott animációt nem lehet átugrani egy gombnyomással. Hiába kínál a program millió választási lehetőséget, meg fogsz tőle bolondulni, hogy minden üzemmód más-más kameraszögből mutatja ugyanazt a pályát. Nem baj, nézzük a multiplayer-t, hátha az jobb! Nos, nem az, választhattunk mi IPX-et, TCP IP-t, az egyébként a „Network Robinhoodban” egymást tökéletesen elérő gépek

kis felülnézeti autóversenyünk igazi állatorvosi paci lett, minden elképzelhető hibát magán visel. A színei borzalmasan döglöttek, olyan, mintha rossz palettával futna, a kezelő menüjében teljes összevisszaság uralkodik, sosem tudod, hogy mikor kell neki „Enter”, s mikor a „Start”-nak definiált kezelőgomb. A 3Dfx-et ugyan kezeli, de semmit nem használ ki a lehetőségekből, csak a 3D nézőpontot változtatgatja. A textúrák rondák, a felbontás 640x480 ugyan, de akkor is pixelhegy. Játék közben sosem tudtam, hogy hányadik vagyok, mert nem számmal mutatta a pozíciomat, hanem egy, a já-



nem látták meg egymást, de ha a negyedik próbálkozásra mégis, akkor meg kifagytak játék közben.

Kifejezetten utálok lehúzni egy programot, a legvacakabb játékban is mindig keresek valami pozitívumot, de ebben a szegény MMV3-ban hiába vannak jópofa, szinte rajzfilmes poénok (néhány példa: az ellenfelet visszapakoló csuklós szerkezet, óriási lecsapó fakalapács, az autót felszippantó desztillátor, stb.) az egész agyonvágott hangulatán nem segít. Sajnálom, mert az első két rész szuper volt. 

### Star Wars: Force Commander

A LucasArts folyamatosan gondoskodik a Star Wars rajongók megfelelő ellátásáról. A Rebellion után elvileg őszre készül el az újabb stratégia, a Force Commander. Ez a program real-time stratégia lesz, de mindezt telje-



sen 3D-ben (ebből kifolyólag már sajna megköveteli magának a 3D gyorsítót)! Különböző küldetéseket kell majd teljesíteni,

amik között lesz bázisépítgetés, az ellenfél kiirtása és a visszavonulás fedezése is. Több, mint 100 különböző egységet próbálhatunk majd ki a harcban, amik között akadnak már jól ismert ketyerék, mint például az AT-AT lépegetők, de teljesen újak is. Természetesen játszhatunk majd a Felkelés és a Birodalom oldaláról is, de a legjobb móka biztos a hálózati vagy Internetes játék lesz.



### Commandos: Behind Enemy Lines

A kommandós stratégia és az akció játékok különös ötvözeteként jött létre a fejlesztők által „valósídejú logika” névre keresztelt kategória, illetve az öt képviselő Commandos, amely az Eidos gondozásában jelenik meg



a nyár elején. Ezúttal a II. Világháborúban kell elit alakulatunkkal különböző bevetéseken helyt állni. A csapatot alkotó emberek külön-

böző személyiséggel, tulajdonságokkal és tudással rendelkeznek, amit nyilván figyelembe kell vennünk, mikor egy-egy feladatot rájuk bízunk. Ha eddig túl szokványosnak tűnne a dolog, akkor nézd meg az előzetest a CD-n! Számomra elég meggyőző volt például, hogy minden tárgy használható, beleértve a járműveket is. Részletek: 640x480 HiColor üzemmód, teljes 3D környezet (a szokásos 30 fokos nézetben), 24 küldetés (négyfajta terepen), 200 különböző épület, fegyver, 50 fajta jármű – ezek mind akkuratusan 3D modellezve, tökéletes grafikai élmény (árnyékok, speciális fényeffektusok) stb. Hogy ebből mi a reklám, s mi a valóság, azt hamarosan megtudhatjuk.

CPU/RAM: P166, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS  
HATALMAS CSALÓDÁS! PEDIG MENYNYIRE BOLDOGAN BONTOTTUK KI A CSOMAGJÁT!  
CODEMASTERS

MICROMACHINES V3

2





# Uprising

## EGY TANKKAL A VILÁG ELLEN

## Pelace

A program első pillantásra sokban hasonlít a már sokat emlegetett Battelzone-ra. Rövid játék után kiderült, csak annyi a közös bennük, hogy egy tankban üldögélve irányíthatjuk csapatainkat. Más szempontból viszont szinte semmi közük sincs egymáshoz.

Egy nagyravágyó tábornok röpke csatározás során idegen technológia birtokába jutott, mellyel ki lehet aknázni a bolygók kinetikus energiáját. Mivel ez óriási hatalmat adott a kezébe, rögtön ki is kiáltotta magát az Univerzum császárává. Persze volt egy-két bolygó, akinek ez nem tetszett, de egy kis bemutató (mely során az egyik bolygó lakosságának 75 százaléka elpusztult) őket is meggyőzte a császár uralmának létjogosultságáról. Kialakult a földalatti ellenállás, de a császári csapatok technológiájával nem vehették fel a versenyt. Példának okáért, míg őket sebezhető csapatszállító járművek hurcolták, addig az ellenséges katonák oda teleportáltak egy bolygón, ahová akartak. Eljött az Ellenállás napja is. Hosszú évek próbálkozásai után sikerült megszerezni a Birodalom egyik legféltettebb titkát, a Wraith-et. Ez voltaképpen egy tank, ami egy egész hadsereg-parancsnokság feladatait el tudja látni. Teleportáló szerkezetével had-



testeket tud egy pillanat alatt a segítségére hívti, de önmagában is meglehetősen nagy veszélyt jelent az ellenségre. Nem kell hozzá nagy fantázia, hogy kitaláljuk, kit bíztak meg a feladattal, hogy pattanjon be a Wraith volánja mögé és szabadítsa meg az univerzumot a Császár uralmától.

Bolygóról bolygóra haladva kell megtörnünk a birodalom erejét, és bizony néha szembe kell néznünk a helyi lakosok roszszálló pillantásaival és rakétaival is (ahelyett, hogy segítenének, még lövöldöznek is). A felszíni ügyködésünk mindig úgy kezdődik, hogy találnunk kell egy üres bunkert, ahová lepakolhatjuk első bázisunkat. Beállunk a bunker találat körbe és F9-cel rendelünk egy citadellát. A bolygóközi fuvarozó vállalat rövidesen meg is érkezik egygel, de vigyázzunk rá, mert amíg töltődik, még meglehetősen sebezhető.

A citadella lesz minden bázisunk alappillére, és mivel a tetején egy bazi nagy ágyú is található, még védelmező szerepet is betölt. Ezután attól függően, hogy mekkora az adott bunker, rendelhetünk még energiatermelő és különböző csapat-teleportáló épületeket (itt nem kiképezzük a csapatokat, hanem csak beteleportáljuk őket, de ehhez szükség van a megfelelő épületre). Ha valamelyik csapatépületből kettőt vetünk egy bolygóra, akkor lehetőségünk van egy ún. Booster-épület beszerzésére, ami kicsit megdobja csapataink hatékonyságát. Minden bázis köré telepít-

hetünk még három ágyútoronyt vagy légvédelmi egységet is. Természetesen mindezek sok-sok energiába kerülnek, ami a játékban a pénz szerepét tölti be.

Összesen négyfajta egységünk lehet a játék során. A legegyszerűbb a négy emberkéből álló gyalogosszaksz. Gyengék, mint a harmat, de fel tudják robbantani az épületeket és ezért elengedhetetlen a használatuk. A tankok lesznek hadseregünk fő támaszai, hiszen mindenki ellen bevethetők, csak éppen az épületek ellen hatástalanok (ebbe a kategóriába az ellenséges citadella nem tartozik bele). Az AAV vadászrepülőnek felel meg, voltképpen ugyanarra használható, mint a tank, csak éppen repül. A bombázók kimondottan az épületek irtására lettek kitalálva, egy csapással bármely épületet a levegőbe röptenek. Cserébe viszont gyengék és lassúak, és bármi, aminek nagyobb az ereje egy lenge tavaszi szellőnél, könnyen lerobbantja őket az



égről. Akad még egy különleges fegyver is, a KSAT, szintén épületek pusztítására használható. A küldetések után sok-sok pénzért fejleszthetjük csapatainkat és saját járművünket is. Ezt nem érdemes elhanyagolni, mert minél közelebb kerülünk a Birodalom szívéhez, annál keményebb ellenfelekkel találkozhatunk, akiknek kezdőkből álló seregünk már nem lehet ellenfele.

Annak ellenére, hogy a játék messze nem olyan komoly stratégia, mint a Battlezone, nagyon jól el lehet vele szórakozni. Lövöldözős programnak csúcs jó, bár szerintem kicsit egyszerűre sikerült. **Pc-X**



3D AKCIÓ/STRATÉGIA

LEÍRÁS

14

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

BATTLEZONE-SZERŰSÉG, DE SOKKAL INKÁBB AZ AKCIÓRA HELYEZVE A HANGSÚLYT, MINT A STRATÉGIÁRA

3DO  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700

**5**

UPRISING

# Armor Command



## AZ ÁL-RIVÁLIS

## Zong & Júpi

Mivel az akció-stratégiai (egészen pontosan: „first person combat strategy”) játékok sikere egyre inkább megkérdőjelezhetetlen, a szoftvercégek sorra vágnak bele a fejlesztésekbe, melyek célja, hogy letaszítsák trónjáról a jelenlegi királyt, a Battlezone-t. Az előző számban ugyan már megemlítettük a Take 2 nevezettjét, az Armor Commandot, de most, hogy megkerült a teljes változat, úgy gondoltuk, érdemes még néhány szót szólni a játékról.

Igazán nem lehet azt mondani egyik játékról sem (gondolok itt a Battlezone-ra és Armor Commandra), hogy jobb lenne, mint a másik. Inkább csak más, a Battlezone-ban sokkal akciódúsabb a játékmenet, s akár komoly részesei, sőt meghatározó elemei is lehetünk egy csatának. Ezzel szemben az AC-ban (mivel nincs pilóta, mint a BZ-ban) inkább csak a nézeteket és nem a járműveket változtatjuk. A járműbe beszállni és löni nem lehet, csak célpontokat adhatunk meg. A látószög három típusa is inkább a stratégiai, mintsem az akció voltjára enged követke-



zetni magukat keresztül, de négyen akár hálóban is lehet küzdeni. A hangulata nem olyan jó, talán mert nem vagyunk annyira részesei egy csatának. Ami pedig a Battlezone-ban utólérhetetlen volt és ebben nagyon hiányoltam, hogy a hálózatos játék nem tartalmaz semmi eredeti újdonságot, és olyan felejthetetlen élményt sem ad, mint amikor a BZ-ban mesterlövész puskával kikapok valakit a biztonságosnak hitt tankjából.

A kezelésről csak annyit, hogy a Battlezone után nagyon furcsa, de ha az AC-dal játszunk először, akkor hamar meg lehet szokni. Ki lehet jelölni csapatokat is, ez viszont nagy előnye a BZ-nal szemben, mert könnyebb egy támadást irányítani. Elsősorban azoknak ajánlom, akik kedvelik a real-time stratégiát és szeretnék egy tankcsatát akár az ágyú csöve mellől végigkövetni. **P-X**



zetni, hiszen madártávlatból, 45 fokos szögből vagy pedig a tank mögött elhelyezett kameraállásból nem lehet hatékonyan harcolni. S végül, de nem utolsó sorban, a kitermelésre váró három nyersanyagfajta menedzselése is komoly kihívás.

Grafika terén nagyjából megegyeznek, hiszen mindkettő precízen kivitelezett, nagyszerű alkotás. Ugyanez mondható el a tanító részről és a történetről is, bár az AC-ban már az alienek kavarnak az oroszok helyett. A kitartó éjszakai baglyok 48 fokozatosan nehezede küldetésen vereked-



## Beneath

A Journeyman Project sorozat készítői máris újabb fejlesztéseken dolgoznak. Egy Jack Wells nevű kalandozót alakítunk 1906-ban, akit apja meghív egy régészeti kutatásra a sarkvidékre. Mire odaér, az egész tábor kihalt, mindenki eltűnt – persze rögtön keresésükre indul, és apja barlangász felszerelésével elindul a mélybe, ahol az ásatások folytatók. Összesen három különböző világban kell végigverekednünk magunkat, melyek között lesz egy titokzatos föld alatti város is. A játék a jól bevált Tomb Raider receptre épül.

## Carpocalypse Now!

Na, minek lesz az alcíme? Igen, készül a Carmageddon 2, ahogy azt sejtettük. Bár nagy a csönd mind a kiadó SCI, mind a fejlesztő, a Stainless oldalán, azért csak szivárognak kifelé a hírek! Kezdem a „rossz” hírekkel: természetesen Win95 alá írják, nem lesz DOS verzió (lassan, remélem, mindenkinek leesik), és sajnos csak a karácsonyi szezonra tervezik a megjelenését,



tehát nem sok az esély arra, hogy novembernél előbb megkaparinthatnánk. Jó hír viszont, hogy teljesen új grafikus engine-t kap a játék, lesznek benne valósidejű

fények, árnyékok, az autók pedig a modell felépítésének megfelelően akár alkotóelemeire is széteshetnek, példá-

ul kieshet a kerék, lerepülhet a motorháztető stb. További nyálánkságok: valószínűleg nem üres városokban száguldozunk majd, hanem meg kell küzdeni az átlagos, civil forgalommal is, ami azonban még ennél is fontosabb: lesznek szép, háromdimenziós gyalogosok! Végre

nem lapjával dől majd el a vén tata, hanem a maga teljes valójában zúg át az autó fölött! Hát, egyelőre ennyit lehet tudni, a fiúk már megtörtek jó pár autót, hogy a dolog minél realisztikusabb legyen, úgyhogy szerintünk még a megjelenése előtt betiltják!



CPU/RAM: P166, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95/NT  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

HA HAMARABB JELENT VOLNA MEG,  
MINT A BATTLEZONE, TALÁN LETT  
VOLNA ESÉLYE

TAKE 2 INTERACTIVE

ARMOR COMMAND

4



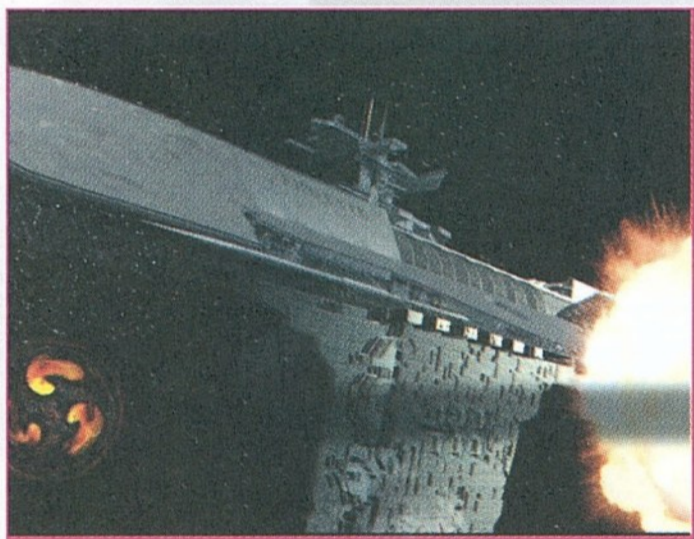
# Outwars

## FÉREGIRTÁST VÁLLALOK

Jon

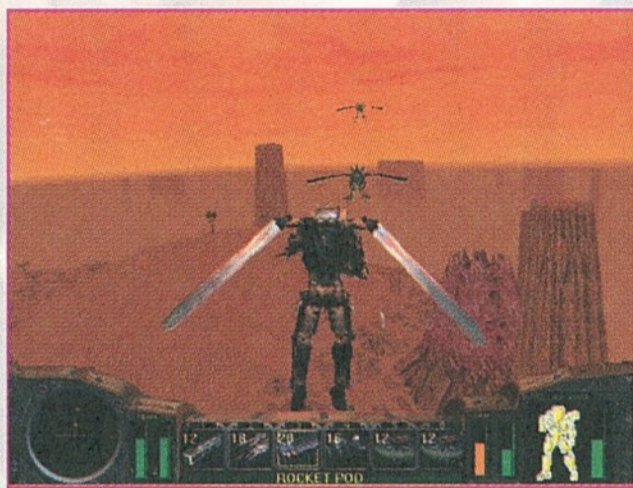
Jelen vizsgálatom tárgya egy *Starship Troopers (Csillagközi Invázió)* utánérzést közvetítő akcióstratégia játék. A kiadásért a Microsoft a felelős, így nem meglepő, hogy a játék már alapvetően támogatja a Windows 98-at.

Századokig azt hittük, egyedül vagyunk a világűrben. A kósza UFO-jelentéseket az emberek tömeghisztériájaként tartották számon, de mikor az emberi fejlődés elérte az a szintet, mikor a csillagközi utazás szinte mindennaposnak mondható, rá kellett jönnünk, hogy nem mi vagyunk az egyetlenek, kik magányos „hajótörökként” sodródunk a galaktikában. Számatalan idegen, hozzánk képest intelligensebb létformák is jönnek-mennek a bolygók között. Persze az ember vérében mindig is benne volt a „ki, ha én nem?” mentalitás, s szó nélkül nekiállt gyarmatosítani – így volt ez a Földön, így is lesz a galaktikában. Természetesen a „gyarmatosítás” szó századik asszociációjában fellelhető az „esetleges ellenállás” kifejezés is, így a földi kormányok megbízásából különböző rendfenntartó és „hibaelhárító” speciális alakulatok létesültek.



A Telepes Védelmi Erő (CDF) tagja vagy Te is. A CDF a tengerészgyalogság alakulatainak bolygóközi viszonyokat felmérő zászlóalja. Tulajdonképpen kényelmes munkának indult, senki sem hitte, hogy esetleg valaha be kell vetni ezeket a katonákat. A sors azonban mást hozott...

Véleményem szerint egy sikerfilm mindig magával vonzza átíratái sikerének nagy részét. Gondolok itt például a Csillagok Háborújára épülő játékokra (mely, valljuk be őszintén, ha nem tudnánk semmi konkrétat a háttéréről, akkor szép csendben elsikkadna a „jópofi” űrhajó-szimulátorok között), vagy a Men in Black-re, mely szerintem – függetlenül, hogy ki mit mond – egy egész élvezhető kis akciójáték. Ez a játék is inkább akció, mint stratégia, bár az egymást követő tanító-jellegű küldetésekben igen gyakran el kell gondolkozni a lehetséges alternatív megoldások legcélravezetőbb módzatáról. Az MDK-ba oltott akciójátékban, melyben a hangsúly egy 3D-s, külső nézetből irányított figura noszogatása, a fejlesztők igyekeztek kitenni magukért. Az eredmény egy igen nehéz, de na-



gyon szép és érdekes játék lett, melynek a lényege az öt elérhető bolygón (Anubis, Föld, Michal világa, Oasis és a Ragnarok) fellelhető idegen létforma kiirtása.

Ehhez persze a kor legmodernebb fegyvereire lesz szükség, melyekből szerencsére nincs hiány. A küldetés céljait ecsetelő megbeszélés után a fegyverraktárban található magad, ahol kezdetekben csak a standard fegyverekkel aggathatod tele karaktered, a későbbiekben viszont mindenhez hozzáférsz, ami csak szem-szájnak ingere. Az arzenál alapvetően négy csoportba osztható:

**Kézifegyverek:** alapvetően a legjobban használható fegyverek, bár hatótávolságuk és sebzési értékük viszonylag alacsony, ezt ellensúlyozza a lőszerrel való támogatás magas értéke. Ide tartoznak a puskák és a lángszórók.

**Gránátok:** kis hatótávolságuk, de magas sebzésük miatt kedvelt közelharcú pusztító szerkezetek.

**Rakéták:** a lehető legjobb választás magas hatótávolságuk és sebzésük miatt, bár a limitált lőszerellátást nehéz pótolni.


**Aknák:** menekülés közben – mert ez is előfordulhat – az üldözőknek ajándékként adható, szerencsére a legtöbb idegen nem annyira okos, hogy kikerülje őket.

A játék folyamán különböző páncélokba bújhatunk, mind egyiknek megvan a maga előnye és hátránya, hisz ettől függ az alapbeállításként kapott lőszer mennyisége, valamint az ugrás


energijaként szolgáló felhajtó erő. Szerencsére útközben, elvéve ugyan, találhatunk felszerelési tárgyakat, mint például lőszerket, elsősegély-csomagokat, páncél-regeneráló kitet és radarokat.

Az Outwars támogatja a hálózati játékot is, de a küldetések során választhatunk segítő társakat, melyeket a gép irányít. A társak szerencsére – ellentétben nagyon sok játékkal – igen intelligensek, s bár nem irányíthatók, hogy ide menj, vagy azt csináld, mindig a közeledben maradnak, és számíthatok rájuk. A legjobban az tetszett, hogy sosem áll a tűzvonaladba, mindig elsasszék halálosztó fegyvered elől. Igaz, a választható segítő társak sereg nagy, mégis mintha mindegyiket egy kamikázé-képzőben nevelték volna, abszolút lelkesedéssel ugranak a legnagyobb balhé kellős közepébe, így nem csodálható, ha fogyóeszköz.

A grafikai megjelenítés támogatja majd' mind egyik 3D gyorsítókártyát, de nélküle is akadozásmentesen, s ami még fontosabb, a 640x480-as felbontásban nagyon szépen megrajzolt háttérrel és „nagy távolságból” is tökéletesen kivehető tereptárgyakkal teljesen levett a lábamról. Az átvezető animációk a legújabb AVI-tömörítési eljárással készültek, régen láttam ilyen részletes és nem kockacukor nagyságú pixelek ugrásából álló mozit. A zene nagyon jól illeszkedik a játékmenethez, megállná a helyét bármelyik sci-fi film aláfestő-zenéjeként. A hanghatások intelligensek, mely alatt azt értem, hogy úgy vettem észre, mintha a gép figyelné a játékmenetet, s a leginkább odaillo zenét választaná.

A mai, „öt-tankot-ideteszek-majd-három-sárkánnyal-a-hegytetőről-leokádom-az-ellenség-faluját”-jellegű programok mindent elsöprő áradatában üdítő színfolt egy ilyen jól elkészített és átgondolt akciójáték. Egy nagyon végleges bétát kaptam, úgyhogy a Microsoft egy remek kis játékkal lép majd meg nemsokára. 



CPU/RAM:	P133, 16MB RAM
SYSTEM:	WIN95, WIN98
X-TRA:	3DFX
VAJON MILYEN LEHET IGAZIBÓL IDEGENEKET ÍRTANI?	
MICROSOFT	
4  JÁTSZHATÓ DEMÓ	



# Forsaken



VOLT EGYSZER EGY DESCENT

Pelace és Mr. Chaos

A kerettörténet szerint a Föld hosszú évek során teljesen tönkrement. A lakosságot evakuálták, és a katonaság őrzi a bolygót a kalandorok ellen. Ám sok érték maradt még, amit kár lenne veszni hagyni. Te is útra kelsz, hogy gazdagon és híresen térj vissza – ha visszatérsz. Hisz a többiek és a katonaság nem fog tétlenül ülni, míg te összeszeded az összes aranyat.

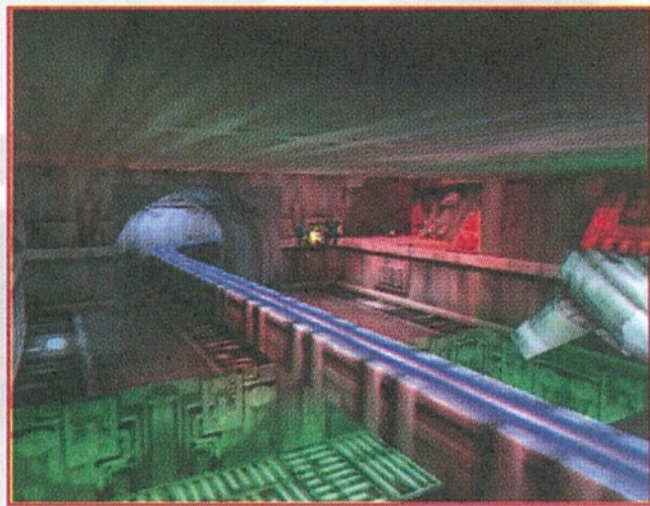
Maga a játék sokban hasonlít a Descentre (mondhatni: ugyanaz), de olyan szépre sikerült, hogy finoman szólva alig láttunk a döbbenettől. A játékmenet azonos, különféle labirintusokban kóborogsz, aki szembejön, azt lenyomod, vagy ő nyom le téged. Nem úrhajóban ücsörögsz, hanem inkább valamiféle cyber-bringán kapaszkodsz, s onnan szedegetheted le apránként az ellenfeleket. Többfajta cangát is választhatsz, mindegyiknek más és más a tulajdonsága. A rendelkezésedre álló arzenál

három fegyvercsoportból, lézerpuskából, rakétavetőkből és aknákból áll.

Az aknákra kamera van felszerelve, hogy akkor nyomhasd meg azt a bizonyos „piros gombot”, amikor a legnagyobb pusztítást végezheted. Hasonlóképp a rakéták is



kaptak kamerát, hogy láthasd, kit és hogyan gyilkoltál le. Nagy számban találkozhatasz ellenfelekkel, ezek legtöbbje hasonló járművet ural, mint a tiéd, azaz ők is a földalatti keringő útvesztőben száguldoznak. A játék nem pusztán céltalan lövöldözésből áll, sok helyütt neked kell szétrobbantanod az utat, hogy a következő helyszínre érj, ezek néha „visszanőnek”. Néha majd



megbolondultam, mert időnként a hátam mögött jelentek meg az ellenfelek, s csak arra eszméltem, hogy valaki folyamatosan lövi a motorom hátulját. Mit mondjak, első nekifutásra a „Könnyű” fokozat helyett a „Normált” választottam (pff, ugyan, mit nekem egy Forsaken, amikor napok óta Quake 2 CTF-et gyakorlok!), s még a demót sem tudtam végignyomni, kell hozzá egy kis gyakorlás, főleg ami a halom különféle fegyver használatát illeti.

Nem igazi 3D-s játék, amelyben nincs multiplayer: direkt e célra tervezett helyszíneken folyhat a csatározás 12 ellenfél között. Lehet izzítani a gépeket (és a 3D kártyáikat) az újabb kihívásra, az Acclaim ügynöke hamarosan felkeresi Önt! [PC X]



## Suckin' Grits on Redneck Rampage

LÖKD IDE A SÖRT!

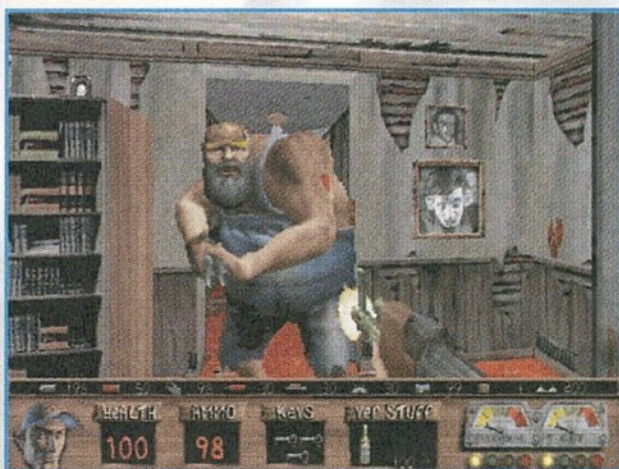
Az álmos Hickston nevű kisvárosban az egyre inkább arcátlanabb UFO-k vették át a mindennapi élet irányítását. Már nem elégedtek meg azzal, hogy időnként fel-feltűntek, s a frászt hozták az egyszerű emberekre, beleuntak abba is, hogy néhanapján visszahozták Elvist: a lakosságot klónozni kezdték, így mulatván a tehetetlen farmereken.

A Suckin' Grits on Route 66 a kb. egy éve megjelent Redneck Rampage történetének folytatása: Duke 3D klónnak titulált, de annál néhány részletben jobb lövöldözős akciójátékról van szó. A két epizód 16 pályáján át nemcsak az eddig

nauták is, akiket a második epizódban még az úrhajójukra is követhetünk.

A Föld megmentéséért folytatott harcban kilenc fegyver áll rendelkezésünkre, kezdve a feszítővassal a sörétes puskán át az idegen kézfegyverig, melyekhez sze-

megismert ellenfelekkel, mint a disznó, tyúk, vagy a két idegölő farmerrel, Billy Ray Jeeterrel és Skinny Old Coottal találkozhatunk, hanem felbuknának végre életünk megkeserítői, az ufo-



rencsére a pályákon rengeteg löszert találhatunk. A felvehető tárgyak a már megszokottak: bűvárpalack vagy energia-feltöltő egység. Azért fogalmaztam ilyen körülményesen, mert energiánk feltöltésére számos megoldás van, mint például a tehénlepeny vagy a különböző alkoholtartalmú italok. Itt van az egyik legnagyobb csapda a játékban, ugyanis, ha úgy besörözünk, hogy az alkoholszint-mérő a vörös sávba ér, irányításunk lekorlátozódik a tántorgás egyszerű mozdulataira.

A grafikai megjelenítése nem változott, akár 1600x1200-as felbontásban játszhatunk. Igaz, a két évvel ezelőtti Duke-motorral működik, de azért még most is nézhető. A kiegészítő-lemez igényli az eredeti Redneck Rampage játékot, szerencsére a magyar forgalmazó a kettőt együtt fogja piacra dobni. [PC X]

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

NEM CSAK EGY UTÁNZATRÓL VAN SZÓ, RÖVIDEN ÚGY TUDNÁM JELLEMEZNI, HOGY FOLKLÓRDÚM

INTERPLAY  
MODERN MEDIA SERVICE

4

REDNECK RAMPAGE

3D AKCIÓ ELŐZETES

17



# Powerboat Racing

## HULLÁMOK HERCEGE

Jon

Az Interplay és a VR Sports nem ült sokáig tétlenül, hanem kiadták a számítógépes játéktörténelem talán legélethűbb motorcsónak-szimulátorát. A múlt hónapban már ecseteltem a demo verzió szépségeit, itt az idő, hogy szembeállítsuk a végleges kiadással.

**A** Powerboat Racing meg nem erősített információim szerint még az igazi motorcsónak vezetésénél is reálisabb, amit én, egyszerű felhasználó csak annyiban tudok értékelni, hogy igen nehéz, mégis élvezetes játékelményben volt részem. Érdekes, hogy a szimulátor-játékok fejlesztéséből kimaradt a csónakverseny, lehet, hogy nem hálás téma, de eddig nem nagyon foglalkoztak vele a játékcégek. Az eddig megjelent játékok közül egyedül talán a Speedboat Attack az említésre méltó, de az is inkább arcade játék volt, ahol halomra löve az ellenfeleket, könnyed kanyarok után még én is kényelmesen becsörömpölhettem a célba. Épp ezért csaptam le oly hirtelen a PBR-re, hisz – gondoltam – nem lehet olyan nehéz dió. Tévedtem.

A grafikáról, irányításról nem ejtenék szót, akit érdekel, olvassa el az előző számot. A verseny összesen nyolc pályán (New York, Norvégia, Japán, Brazília, Monaco, Arizona, Anglia és Oroszország)



melyeken belül ugyanazokkal a gépekkel találkozhatunk. A különbségek a sebesség és a gyorsulási adatok szerint változnak, de vedd figyelembe azt, hogy minél gyorsabb vagy, az ellenfeleid is annál agresszívabbak.

A Powerboat Racing egy méltánytalanul elhanyagolt játékgép képviselője, mely 3D grafikájában, zenei hatásaiban és hangulatában nehezen túlszárnyalható mércét állított fel a többi játékcégnek.

**Arcade:** sima verseny, ahol a pályákat sorban kell teljesíteni. A teljesített pályák után a gép egy kódszóval jutalmaz, aminek felhasználásával léphetsz tovább

**Shootout:** kieséses rendszer, csak gyakorlott versenyzőknek

**Time Trial:** időmérő verseny, melynek eredményét a CD-n szereplő backup programmal lementhetjük, így barátainkat is nagyobb küzdelemre serkenthetjük

**Challenge:** kupamérkőzés, csak a legjobbaknak

**Practice:** a nekem és a velem egy szinten lévő bonyolult embereknek kitálató opció, ahol akár ellenfelek nélkül élvezhetjük a pálya szépségét és hangulatát

A versenyben három motorcsónak-osztály egyikével képviseltethetjük magunk (Minnow, Pike és Barracuda),

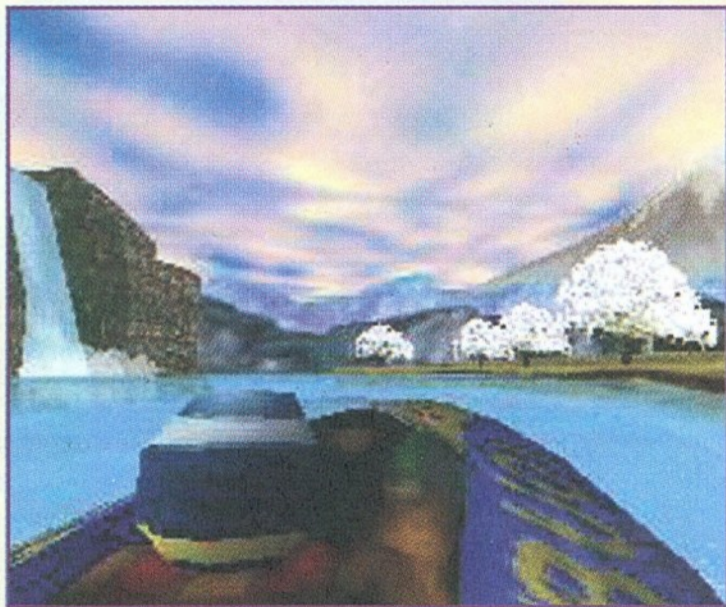
CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

JÓ HANGULATÚ LUBICKOLÁS, BÁR BAROMI NEHÉZ

INTERPLAY  
MODERN MEDIA SERVICE



POWERBOAT RACING



SZIMULÁTOR

LEÍRÁS

18

zajlik, minden pályának megvan a sajátos hangulata és tereptárgyai, nekem legjobban talán az angliai kör tetszett, ugyanis ez volt az egyetlen, ahol a hatodik kör végén nem az utolsó lettem. A környezeti hatások nagyon jelentősek a játék folyamán, hisz az időjárás hol barátunk, hol ellenségünk lehet. A pályák változatosak, rengeteg ugrató és „beugrató” elem szerepel a repertoárban. Senki ne csodálkozzon, ha az első helyről hirtelen a sokadikra esik vissza az út közepén lévő zátony vagy jégfal miatt... ilyen az élet! A játék felépítése a következő:

Ha esetleg unatkoznál... Vagy már kész a matekleckéd... Esetleg bánt, hogy a múltkor nem voltál jó Diabloban...

### GYERE LE A PC-X CLUBBA!

Tel.: 156-0691, 156-8291, 212-0398, 214-9512, kérd a 343-as melléket.

1012 Budapest, Márvány u. 17. Bejárat az Alkotás utca felől. A Déli pályaudvartól két percre!

### Game Developers and Studios....

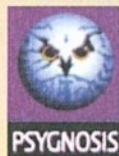
We are going to E3.

If you are looking for a publisher we can help you make contacts, negotiate contracts and follow up from our U.S. Office.

Technos Hungary  
73233.2024@compuserve.com  
06 30 484 600  
ask for Robert Manz

**ModernMedia**

E-mail: mms@mail.mata.v.hu  
Tel.: 333-6610 Fax: 333-6804



*Interplay*

# Csúcs ez a Játék

## VR SPORTS **POWERBOAT** *Racing*



## SEGA™ **MANX TT** *SuperBike*



## FORMULA 1 97





# Star Wars Supremacy

## VAGY INKÁBB REBELLION?

## Zong & Júpi

Eddig csak repülhettél a lázadók vadászgépeivel és a birodalmiak csodálatos hajóival, de most a LucasArts valóra váltotta sokak álmát és megalkotta az első stratégiát, mely a Star Wars világában játszódik. A játék az Újvilágban a Rebellion néven, míg Európában Supremacy-ként látta meg a napvilágot.

**M**indkét oldalt, a lázadókat és a birodalmiakat is egyaránt kormányozhatod, de nem árt, ha tudod, hogy választásod nagyban befolyásolja későbbi stratégiádat. A lázadókkal az elején inkább menekülni kell a birodalmi flották elől, s egy külső rendszerben kell megpróbálnod kiépíteni egy komolyabb ipari központot, míg a birodalommal minél jobban ki kell használni a kezdeti technikai fölényt, s folyamatosan előrenyomulva ki kell szorítani a lázadókat az értékes központi rendszerekből. Persze fontos tényező a lázadók forradalmának hihetetlen népszerűsége is, mely komolyan csökkenti a népesebb központi rendszerek lakosságának odaadását a birodalom iránt.

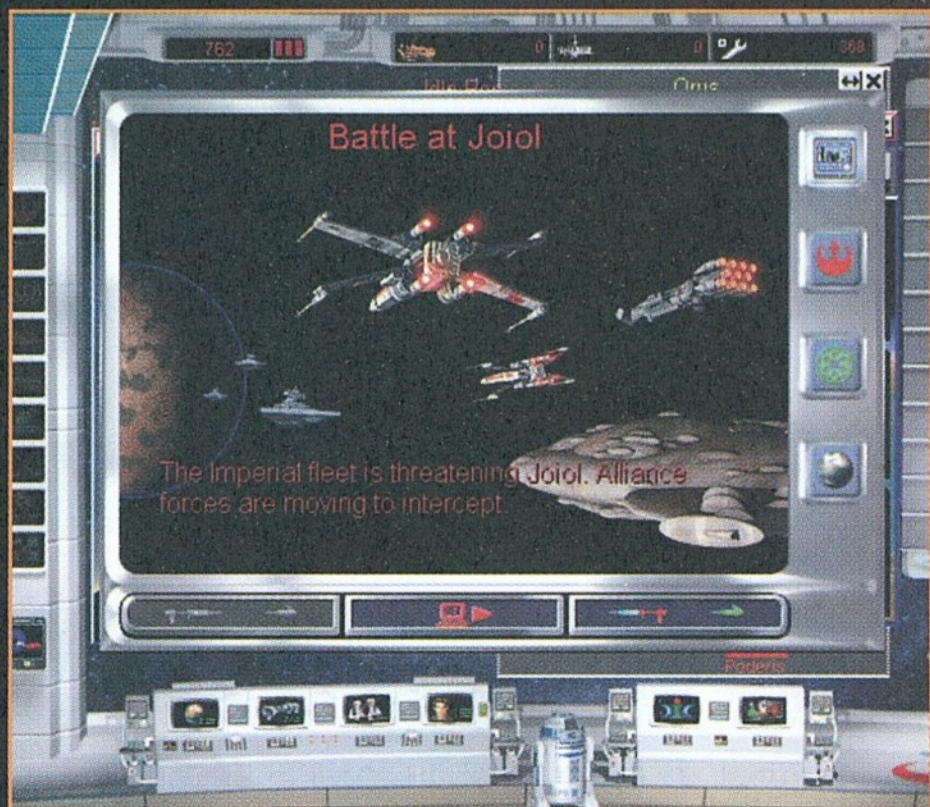
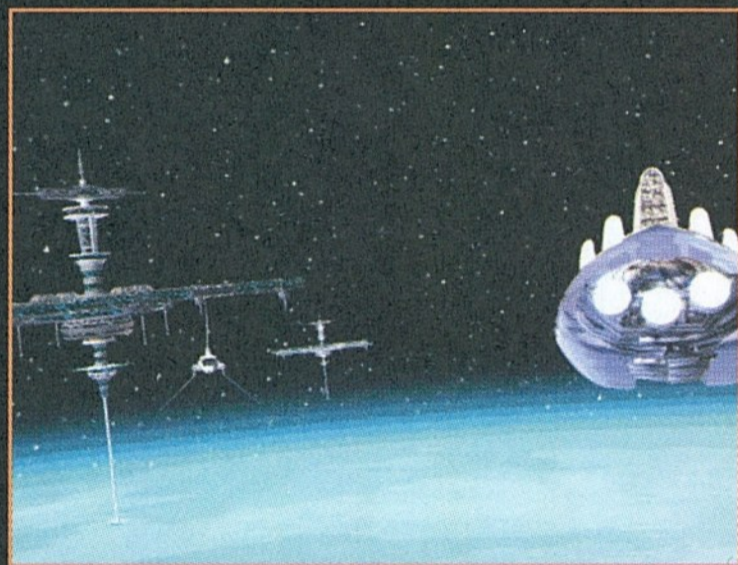
Kezdekor a rendszereket mutató térképteremben vagyunk. Mindkét oldal esetében a központi bolygón (Coruscant, illetve a lázadók esetében egy bolygó a külső rendszerek egyikében) kívül még rendszerenként egy-két további bolygót irányíthatunk. Ha beljebb lépsz egy szintet a térképen, egy planéta kijelzőjére pillantva rögtön számtalan hasznos információt fedezhet fel a hozzáértő szem. Ha a bolygó képe mellett a bal felső sarokban ott figyel egy gyár miniatűr jele, akkor az azt jelenti, hogy vannak épületek a bolygón, s bal gombbal innen lehet elérni az építési menüt, ahol, ha jobb gombbal kattintasz a különböző panelekre, kiadhatod a különféle gyártási parancsokat. Nem fontos, hogy minden bolygón legyen Construction Facility, mert akár másik rendszerekben is fel lehet húzni objektumokat (folyamatosan nyom-

va tartva a bal gombot odahúzd a panelt a célpont égitestre), viszont ilyenkor még a szállítás idejét is bele kell kalkulálnod az ütemtervbe. Szóval a bolygó jobb felső sarkában szerencsés esetben egy úrhajó kis ikonját is láthatod, ami azt jelenti, hogy legalább egy flotta állomásozik a közelben. Bal gombbal rákattintva egy kis menüt hozhatsz fel, ahol a flottákkal kapcsolatos teendőket végezheted el.

Alapvetően kétfajta hajót különböztet meg a játék: a vadászgépeket és az úrhajókat (persze mindkettőnek számtalan típusa van). Egy részükkel rögtön az első pillanatokban találkozhatasz, a fejlettebbek, illetve robusztusabbak azonban csak hosszas fejlesztés után készülhetnek el. A vadászgépek csakis a szállításukra képes hajók (az űrcsónakok statisztikáit az enciklopédiában nézheted meg) hangárjában képesek a rendszeren kívülre utazni, belső mozgásra saját hajtóművük is elegendő. Nem szoltam még a bal alsó sarokban szereplő kis lézergyű-szerű ikonról. Ez mutatja, hogy a planéta fel van-e szerelve bárminemű védelmi berendezéssel. Egy bolygót oltalmazhatnak vadászgépek, földi alakulatok, pajzsok és a felszínre telepített nagy erejű ágyúk. Ha két vagy annál több pajzsot raktál le, akkor már nem lehet szárazföldi támadást indítani, s ha egy aranyos kis lézergyű (LNR) is figyel a pajzsok alatt, akkor még a bolygót ért bombázásokkor is komoly károkat te-

hetsz az ellenfél flottájában. A KDY V-150 kódnével ellátott ionágyú elsődleges feladata nem a pusztítás, hanem a hajók energiájának és pajzsainak megszüntetése, melyek az energiaveszteség után nehezebben veszik majd üldözőbe a blokádozó alól kitörni készülő karaktereket és speciális alakulatokat.

A bolygó képe alatt látható még három csík is. A legfelső az energiát mutatja. Minden cyber-kunyhó elkészítéséhez egy energia szükséges, függetlenül attól, hogy az milyen célokot szolgál. A középső sáv a nyersanyagok jelzője. Minden bányát egyet emészt fel a planéta rendelkezésére álló alapanyag forrásaiból. Míg a felső két kijelző inkább csak az egyszerűség kedvéért szerepelt itt is, az alsó elengedhetetlen fontosságú, hiszen az általad vezetett oldal támogatását jelzi. Minél nagyobb részben megegyezik a vonal színe a tiédel, annál jobban támogatják a lakók az általad képviselt ügyet. A képernyő felső részén foglalja még a helyet a három nyersanyag kijelzője is. A baloldali és a középső a nyers, illetve a feldolgozott fém mennyiségét jelzi, a





bányák és a refinery-k termelik. E két fajta fémen kívül még egy dologra, a maintenance-re, vagyis fenntartás pontokra lesz szükség bármilyen építés elkezdésekor. A karbantartást a bányák és a feldolgozók együttes láncolata végzi, ezért minden egyes bányafeldolgozó pár létrejöttkor ötvennel nő a karbantartási kapacitás. A tárgyi javakon kívül tetemes részét teszik még ki erőforrásainknak a karakterek is. Fontosságukat mi sem hangsúlyozza jobban, mint az, hogy a játék egyik fő célja a két fő karakter (Mont Mothma és Skywalker, illetve Vader és Palpatine) bebörtönzése vagy megölése. Számtalan küldetést hajthatnak végre, többek közt ők diplomatáink is, akik a semleges bolygókkal folytathatnak tárgyalásokat, növelve így népszerűségünket, mely, ha elér egy bizonyos szintet, a bolygó csatlakozik. Képességeik más és más missziókra teszik őket alkalmassá, de csak néhányan alkalmasak új tervek kidolgozására, vagyis a fejlesztésekre. De a tehetség még kevés, kell, hogy legyen megfelelő létesítmény (Ship R&D-Shipyard, Facility R&D-Const. Yard) is ahhoz, hogy a megbízatást ki lehessen adni. Fontosak még a különböző szabotázs célú küldetések és azok elhárítása. A komolyabban őrzött bolygók esetén érdemes

### Pelace add-on

Hosszú hónapokig vártam ezt a programot tükön ülve, és mikor megérkezett, alig láttam az izgatottságtól. De minél többet játszottam vele, annál inkább alábbhagyott a lelkesedésem. Valahogy sokkal többet vártam a programtól és a LucasArts-tól. Azt reméltem, hogy egy Master of Orion 2 szintű játékot kapok, aminek külön pikantériája, hogy a Star Wars univerzumban játszódik. Véleményem szerint ez a program meg sem közelíti a fent említett mesterművet. Ami viszont nagyon tetszett a játékban, az az emberek küldetései. Ez tényleg nagy ötlet, de sajnos szinte csak ebből áll a játék. Az űrcsatákban alig lehet valamit taktikázni, látni meg még annyit sem. A gazdaság felépítése is messze elmarad sok ilyen stílusú programtól, alig van néhány kifejleszthető újdonság. És egy idő után számomra dögunalmasá vált a játékmenet.

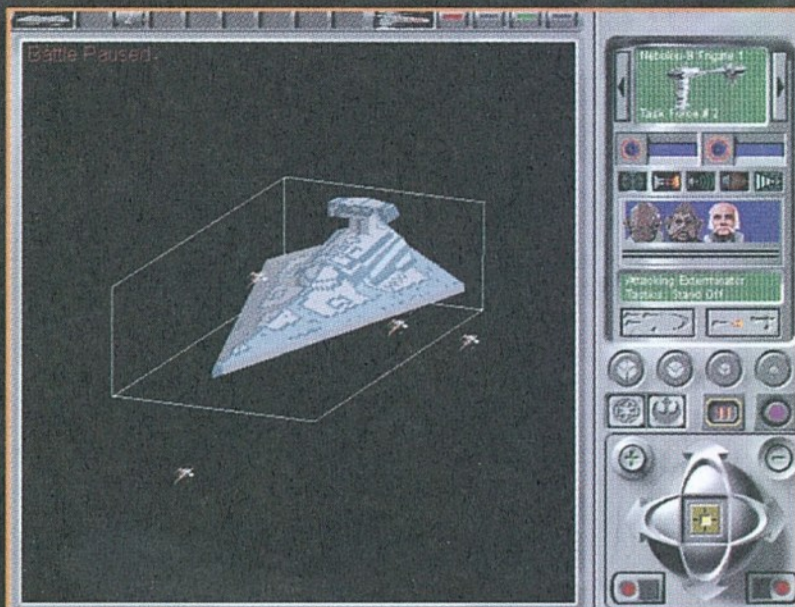
csoportosan, illetve spec. force-okkal útnak indítani a karaktereket, mert egyrészt így egy időben a valódival lehet egy álcaként szolgáló küldetést is végrehajtani (decoys), de azon is érdemes elgondolkozni, hogy egy kisebb csoport könnyebben átcsúszhat a részen. Én egy fontosabb küldetés végrehajtására általában két karaktert (az egyik általában tudta használni az erőt) és kettő vagy három spec.force-ot szoktam küldeni.

Nem szóltam még az űrcsatáról (a földiről csak egy kiértékelést kapunk). Ez tulajdonképpen egy önálló játék is lehetne, úgy kell elképzelni, mint az X-Wing vs Tie Fighter-t kívülről, persze közel sem olyan grafikai szinten. A hajókat a shifttel együtt kijelölni, a controllal csoportokba osztani lehet, ami meg is jelenik a képernyő tetején. A jobboldali nyilakkal, vagy a billentyűzet nyiláival állíthatjuk a nézetet, a középső kis téglalappal lehet megadni, hogy mit kövessen a kamera. A vadászokat egyenként nem tudod irányítani, csak az egész csoportnak adhatsz ki utasításokat. Szerintem, ha sikerül megszoknod a kezelést, akkor fantasztikus hangulata van egy csatának. Majdnem rikkoltam örömben, mikor két Calamari Cruiserrel meg néhány (húsz-huszonöt) vadászgéppel sikerült megsemmisítenem három csillagrombólót (a kísérőhajók megfutamodtak). A Cruiserok leszedték a pajzsokat, s ezután a munka javarészt elvégezték az X-Wingek proton torpedói. Egyedül az


CPU/RAM: P90, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: N/A  
IMÁDOM A STAR WARST ÉS A REAL-TIME STRATÉGIÁT, EZÉRT ELNÉZŐBB VAGYOK, MINT PELACE  
VIRGIN INTERACTIVE / LUCASARTS  
ECOBIT KFT.  
TEL.: 351-3078

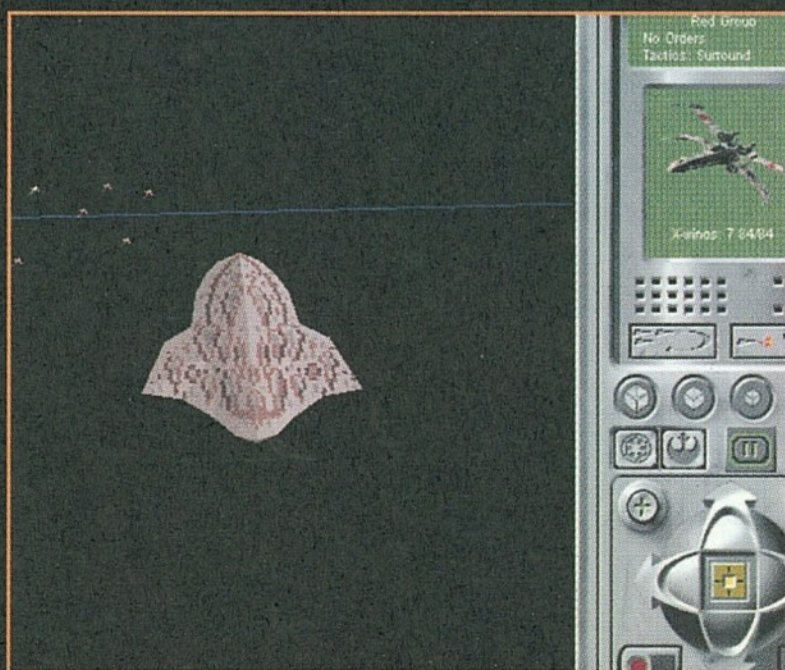
**5**

STAR WARS SUPREMACY



nem tetszett, hogy a vadászok mozgása nem animált, hanem mindig egy irányba néznek, és úgy mozognak, mint egy papírsárkány zsinóron.

A zene és a történet óriási hangulatot teremt, de a kezelés bonyolultsága és a grafika, nos, valljuk be őszintén, közepes kivitelezése miatt valószínűleg csak a fanatikusabbak fogják igazán értékelni a programot. Hálózatban is nagyon cool (csak head-to-head opció van), nem mindennapi élmény, mikor két nagy flotta összecsap, s az ellenséget nem a gép, hanem a haver irányítja. Ha a látványra is annyit adtak volna, mint amennyit a stratégiai részbe investáltak, akkor semmi bajom nem lenne a játékkal. Star Wars rajongóknak a végigjátszás egyenesen kötelező, a többiek pedig emelkedjenek fölül azon a pár elnagyolt részleten... 



STRATÉGIA

LEÍRÁS

21



# Fighting Force

MOST AKKOR KIVEL VAN AZ ERŐ?

Jon

Az Eidos és a Core még nem okozott soha csalódást a számomra. Ez az a név, amely egyet jelent a tökéletes kidolgozottsággal és a hangulatos játékmenettel. Legfrissebb játékuk ugyan egy pár hónapot késett, de megérte várni rá: lássuk pontról pontra, miért vagyok úgy oda érte.

A történet nagyon általános, de szerencsére igen kevés ember van, aki pont emiatt kezdene játszani az év játéknak esélyesével: lényeg a lényeg, adott egy gonosz doktor 300-as IQ-val, aki valahá a kormány szolgálatában állt, de úgy látszik, kinötte magát, nagyban kezdett el gondolkodni, s a szokásos világalomra tört. Miután komolyan hitt abban, hogy a világvége 2000-ben lesz, úgy vélte, a legbiztosabb megoldás, ha zsoldosokkal veti körbe magát, s egy saját kis világban átvészeli a kataklizmát. Tulajdonkép-



(?) a doktornak erre az esetre is meg volt a terve: ha nem lesz világvége, majd ő csinál egyet... Csak négy ember akadályozhatja meg, hogy ez az ördögi terv sikerüljön:

## Mace Daniels (nő)

Kora: 21 év

IQ: 200

Snapper, Dr. Zeng asszisztense húzta ki nála a gyufát, mikor olyan személyt keresett, aki képviselni tudta volna az érdekeiket az alvilágban. Egy bírósági tárgyalás során derült ki Zengék hátsó szándéka, így Mace bosszút esküdött. A nő példaképe Nikita, a legjobb úton halad a felé, hogy furfangos harcmódorával a nagy bálvány nyomdokába érjen.

## Hawk Manson (férfi)

Kora: 26

IQ: 187

A volt bokszoló Mace kereste fel, s kérte a segítségét. Az illegális mérkőzésekből elege lévén, Hawk örömmel fogadta el a megbízást, arról nem is beszélve, hogy első pillantásra beleszeretett a lányba. Talán a legjobb választás a gyors és kitartó Hawk.

## Alana McKendrick (nő)

Kora: 17

IQ: 240

gazi raver. Este kifulladásig táncol, majd egy párórás alvás után megy az iskolába tanulni. Mikor Mace felkereste, s a segítségét kérte, örömmel mondott igent, ugyanis réges-rég Dr. Zeng elrabolta őt. Alana speciális erővel rendelkezik, amit nemcsak a mindennapok során használ fel okosan, de harc közben is veszélyes ellenfélle teszi.

## Ben Jackson (férfi)

Kora: 29

IQ: 106

Mikor Hawk elvállalta a megbízást, felkereste régi ismerősét, Jacksont is, aki az egyik legszigorúbb börtön „lakója” volt. Megvesztegette az őrt, s kiszabadította Bent, aki a rászabott időt a testépítésre és erőnövelésre használta fel. Útjai nagyok, de lassúak, kezdőknek mégis jó választás.



pen ez nem is rossz gondolat, de Dr. Dex Zeng (lehet, hogy egy Zong és egy Zerg összegyűréséből született ☺) összeszúrta a levet Timothy Leary-vel, aki biológusként egy újfajta szintetikus drogot fejlesztett ki, mely Zeng segítségére volt saját oldalára állítani az embereket. A megváltó, ahogy önmagát nevezte, az ilyenkor szokásos dumával tette a hiszékeny embereket, miközben megtölte őket a droggal. A legnagyobb beégés akkor történt, mikor 2000. Január elsején, hajnali egy perckor nem történt semmi. Szerencsére

A játékot talán nem is nagyon lehet jellemezni, nincs még rá megfelelő kategória, ami fedné az összes tulajdonságát. Talán a 3D-mászkalós-akció kifejezés állja meg legjobban a helyét, miután a lényeg pályáról pályára haladva az összes fel-

bukkanó ellenség likvidálása,

majd a főgonoszok eliminálása (csodálatos ez a magyar nyelv, mennyi szinonima!).

A program nyolc szinten mintegy 25 pályát tartalmaz, ahol a standard ellenfeleken kívül – akik legtöbbször punkok, csavargók, de vannak köztük öltönyös

Men In Black-ek is – hat főellenséggel kell leszámolnia a bátor próbálkozóknak. Avagy próbálkozóknak, ugyanis lehetőség van a kétjátékos üzemmódra is: ilyenkor egymást erősítve lehet a képernyőként megjelenő maximum négy ellenféllel végezni. A főellenségek igen kemények, nem könnyű velük boldogulni, már csak azért sem, mert a legtöbb esetben egyedül a speciális támadások, vagy más extramódszerek vezetnek eredményre. A környezet fantasztikus, teljes szabadságban mozoghatunk bármerre, amerre kedvünk tartja, s az esetek 99%-ékában át is rendezhetjük, ugyanis a te-reptárgyakat felvehetjük, széttörhetjük. Példának okáért a parkoló autókát szétrúgva mindig hozzájuthatunk egy, a csomagtartóból kihulló fegyverhez, de még a legrosszabb esetben is kaszáthatunk a gumiabroncsokkal.

El is érkeztem a leghálásabb témához, a fegyverekhez, hisz össze sem tud-

tam számolni, hogy hányféleképpen találok a játék során: kés, sörös üveg, pisztoly, fejsze, abroncs, kerítésdarab, motorblokk, rakétavető, s biztos vagyok benne, hogy nem egyet, nem kettőt, de legalább tízet kifejejtettem ebből a rögtönzött felsorolásból. A fegyverek természetesen nem „örökéletűek”, ugyanis hamar amortizálódnak, de öröm az örömben, hogy búcsúzól még hozzávágat-

juk valakihez a feleslegessé váló célszerszámot. Még néhány felvehető cucc: a szendvics és a kis háromszög alakú vackok az energia-regenerálásra szolgálnak, míg a pénzkötegek a pontjaink számát növeli, amik egy bizonyos értéken felül (ha jól emlékszem 110.000 pontnál) extra élettel jutal-




maznak.

Ha valaki csak a pusztakezes harcmódot kedveli, neki is sok örömet szerez majd a Fighting Force, ugyanis, ha nem is élethű mozdulatokkal, de rendkívül látványosan és sokrétűen gyapálhatjuk ellenségeinket. Az irányítás egy kicsit homályosnak tűnhet, ugyanis a kurzor jobbra-balra gombjaival karakterünk nem fordulni fog, hanem

nemes egyszerűséggel jobbra, vagy balra megy. Persze ezt is meg lehet szokni, de nekem ez okozta a legnagyobb problémát.

A zene mintha egy filmből lenne kivágva, nagystílusú, mozgalmas és jó hangszerezésű. A grafikai megoldások lélegzetelállítóak, de ennek is ára van: a játék csak 3D-gyorsítókártyával felszerelt gépen fog futni. A 3D-s képmegjelenítés nagyon élvezetessé teszi a játékot, sőt a különböző kiegészítők még rá is tesznek egy lapáttal,

példának okáért az egyik pályán a metrend-szerint megérkező metróból ug ranak ki a rosszfiúk, s pályát mi is csak ott hagyhatjuk el. Az se rossz, mikor rákérdez a játék, hogy a lehetséges három útvonal közül melyiket választod: ennek függvényében meglátogathatod a Parkot, a Repteret vagy akár a Haditengerészeti kikötőt is. Végigjátszást felesleges lenne leközoelni, hisz a pályaszerkezet és játékmenet adott, egy-egy képernyőn az összes embert kinyírva mehetünk át a következő pályára. Szívesen adnék tippeket is, de nem nagyon vannak, lévén, hogy egy tízéves gyermek is könnyen elboldogulhat a játékkal. Egyetlen tanáccsal szolgálhatok: nézz meg mindent, derítsd fel a terepet, mert itt igaz a mondás, hogy „a kapanyél is elsülhet...” 

CPU/RAM: P166, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

ÁZT HISZEM, EZ A VÉGSŐ MEGOLDÁS  
AGRESSZIVITÁSOM LEKÜZDÉSÉRE

EIDOS / CORE DESIGN  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700



FIGHTING FORCE

3D AKCIÓ LEÍRÁS

23



# The Golf Pro

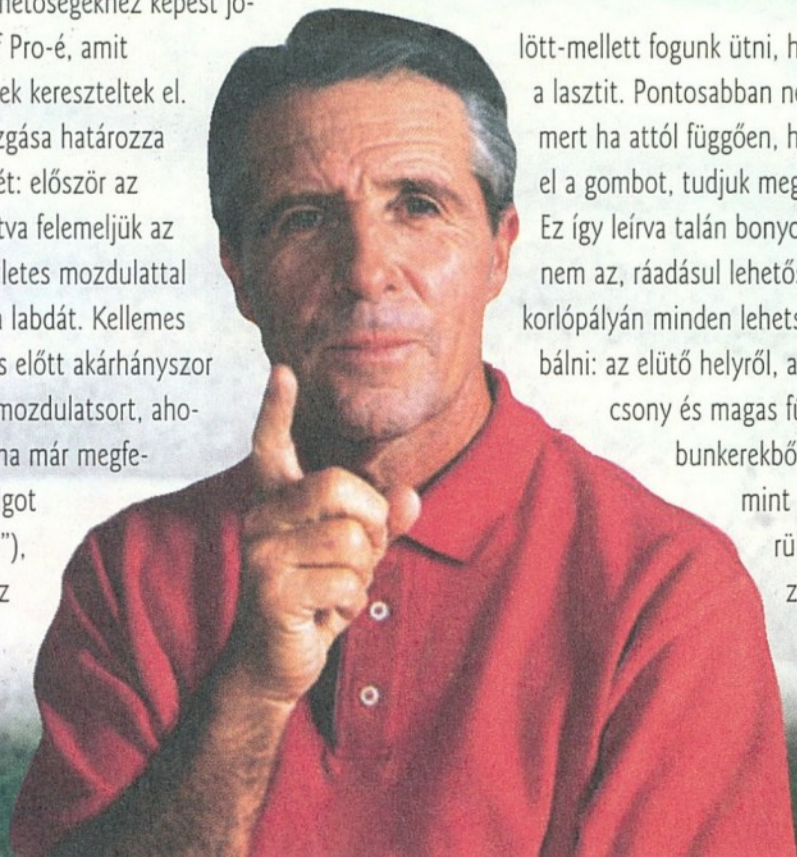
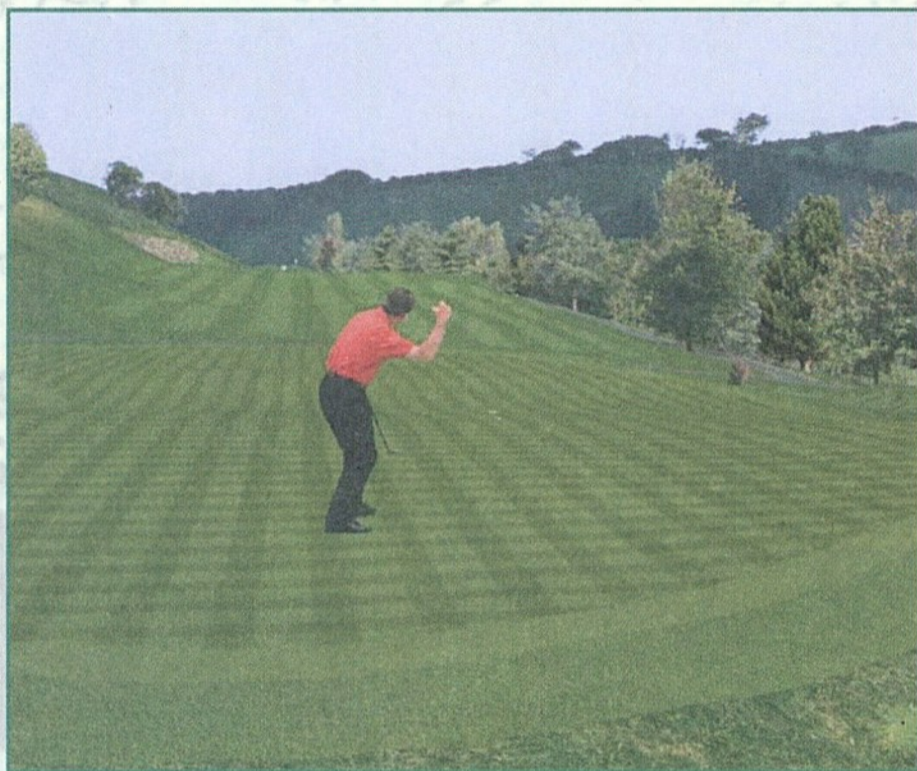
KÖZREMŰKÖDIK: GARY PLAYER

Zazu

Múlt havi – CD-re száműzött – cikkemben már említettem, hogy több cég is kísérletezik az Electronic Arts sportjátékainak nimbuszát megnyirbálni. Erre láthattunk két negatív példát az Actua Golf 2 és az Actua IceHockey „személyében”. Szerencsére vannak sokkal sikeresebb programok is.

Ilyen például az Emire új játéka, a The Golf Pro – Featuring Gary Player. A doboz kibontása után azonnal szembeötlik a részletes, jól használható, szépen, igényesen kivitelezett kézikönyv, pontosabban „kézfűzet”. A második, ami rögtön feltűnik, hogy a játékot négy CD-n adják, ami első pillanatra egy kicsit soknak tűnik (ha így megy tovább, jövőre golf programokat már csak DVD-re fognak készíteni). A sok CD oka, hogy a pályák kidolgozása olyan részletes, hogy egy-egy lemezre csak kilenc-kilenc lyuk adatai és a megjelenítésükhöz szükséges képek, animációk fértek el.

Eddig három különböző megoldással találkoztam a különböző golfprogramokban. Az egyik, amikor az egérgomb nyomva tartásának ideje határozza meg az ütéserőt, míg a labda csavarását az, hogy a visszafutó csíkot egy bizonyos vonal előtt vagy az után állítjuk meg kattintással. A második annyiban tér el ettől, hogy az ütés erejét nem az egérgombjának nyomva tartásával adjuk meg, hanem két kattintással. A harmadik megoldás megpróbálta közelebb vinni a számítógépes ütés mikéntjét a valósághoz. Ennél az egeret kell előre fele lökni, és az ütés erejét az egér sebessége, míg a csavarást az egér mozgásának iránya határozza meg. Ezekhez képest valóban újszerű és a lehetőségekhez képest jónak tűnő ötlet a Golf Pro-é, amit Mousedrive Systemnek kereszteltek el. Ebben is az egér mozgása határozza meg az ütés mikéntjét: először az egeret jobbra mozgatva felemeljük az ütőt, majd egy lendületes mozdulattal balra rántva elütjük a labdát. Kellems dolog, hogy az elütés előtt akárhányszor végigpróbálhatjuk a mozdulatsort, ahogyan a pályán is, és ha már megfelelőnek érezzük a dolgot („összeállt a mozgás”), akkor megnyomjuk az egér gombját és így már nem a labda fö-




lött-mellett fogunk ütni, hanem telibe kapjuk a lasztit. Pontosabban nem teljesen telibe, mert ha attól függően, hogy mikor engedjük el a gombot, tudjuk megtekerni, megnyesni. Ez így leírva talán bonyolultnak tűnik, pedig nem az, ráadásul lehetőségünk van a gyakorló pályán minden lehetséges helyről próbálni: az elütő helyről, a fairwayről, alacsony és magas fűből, különböző bunkerekből, csapdákban, valamint a green (a lyuk körüli „agyongondozott” terület) több pontjáról. A tanulásban egyébként

komoly segítséget nyújt – a program nevében is jelzett – Gary Player. A 21 PGA Tourt és 9 ún. major bajnokságot nyert Gary mostanában már csak az öregfiúk versenyein indul – idén múlt 62 éves –, ám senki sem vitathatja, hogy a golf nevű játék egyik legnagyobb értője.

Ha úgy érezzük, hogy az ütések már egész jól mennek, akkor irány a pálya, melyekből kettőt játszhatunk végig. A nagyközönség számára 1988. júliusában megnyitott St. Mellion Internationalt a talán legnagyobb élő játékos, Jack Nicklaus tervezte, míg a Hilton Head Nationalt – amelyik 1989. november elsején nyitotta meg kapuit – maga Gary Player. Nemcsak maguk a pályák, hanem a feldolgozásuk is lenyűgöző – az Empire adatai szerint 18 emberhónapot dolgoztak egy-egy pályán (vagyis mintha a két pályát egy ember három éven keresztül dolgozta volna fel a számítógépes megjelenítéshez). A részletességről pedig csak annyit, hogy – szintén az Empire adatai – a megjelenítés pontossága 1.5 inch, vagyis ha egy fát látunk valahol a pályán, akkor az a valóságban is ott, de maximum 3.8 centiméternyire onnan található!

A programban található játékosok kidolgozása is hasonlóan részletes. Három választható közülük, s több mint 90 lehetséges ütőmódjukat – az elütéstől a különböző csapdákban történő ütésekig – a gurításig – több mint 20,000 kockányi animáció jeleníti meg. És ugye nem felejtettük el, hogy az ütések real-time animációk, vagyis a képen látható játékosok mozgása teljes összhangban van a gép előtt ülő játékosok egerének mozgásával. Magát a játékot több mint 3,000 TV-kommentátori stílusú szöveg-panelből álló közvetítés és kellemes háttérzajok festik alá. Egyébként a többi golfprogramtól eltérően a Golf Pro nem annyira verseny, inkább egy baráti parti hangulatát adja vissza, vagyis nincsenek a szokásos felhördülések egy-egy lyukközeli gurításnál vagy örömjongások a jó, vagy inkább mázlis ütéseknel, hanem csak egy „ez szép ütés volt” vagy egy „láttunk már jobbat is” stílusú megjegyzés.

Nem valószínű, hogy a Golf Pro esélyes lenne az év játéka, vagy akár az év sportjátéka választáson, de csak a jellege miatt, hiszen a kivitelezése igencsak esélyessé tenné. 

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

NAGYON SZÉP GRAFIKÁJÚ, JÓL JÁTSZHATÓ GOLF PROGRAM

EMPIRE INTERACTIVE





# BASE SZOFTVER DISZKONT

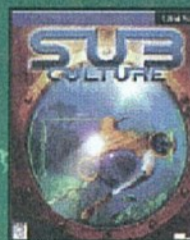
Lépj be egy új világba és vásárolj nálunk, hogy ne távozz hiába!

## Játék

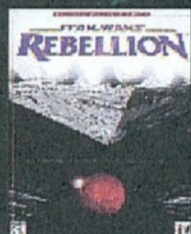
3D Mini Golf	5.390
688i Hunter/Killer	9.990
7th Guest	2.690
Actua Soccer 2	8.990
Adidas Power Soccer	8.990
<b>AGE OF EMPIRE</b>	<b>9.990</b>
Allied General	4.490
Ardenes Offensive	7.990



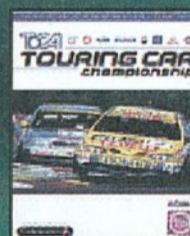
Armored Fist II	10.790
Ascendancy	3.990
Battle Zone	10.790
Birthright	8.990
Blood	8.990
Broken Sword II	10.790
Bugriders	9.990
Carma Geddon	8.990
Carma Geddon + Splat Pack	10.790
Carma Geddon Splat Pack	3.590
CD 5 Pack	3.590
Champ. Manager 97/98	8.990
Conquest Earth	9.890
Constructor	9.990
Counter Action	9.990
Dark Colony	7.190
Dark Earth	10.790
Dark Reign	9.990
Dark Reign: Exp. Expansion	7.190
Descent BlackmArket	2.490
Diable Hellfire	5.390
Dig-White Labell	4.490
DragonHeart Fire & Steel	2.990
<b>DREAMS TO REALITY</b>	<b>7.990</b>
Dungeon Keeper	8.990
Earth 2140	8.990
Enemy Nations	8.990
F-22 DID	10.790
F-22 Raptor	10.790
F1 GP 2	8.990
F1 Racing	8.990
Fallout	9.990
Fantasy General	4.490
FIFA 98	9.890



Final Liberation	10.790
Flight Simulator 98	10.790
Flight Unlimited II	9.890
Formula 1 97	11.790
Fragile Allegiance	4.490
Friderikusz Show-készítő	4.490
G-Nome	8.090
Galapagos	9.890
Gender Wars	2.990
Gettysburg!	9.890
Grand Theft Auto	10.790
Hardcore 4x4	4.490
Heavy Gear	10.790
Heli - Cops	8.090
Hexen II	9.990
Human Onslaught	10.790
Hupikék Törp. Teletransz.	6.290
I-WAR	10.790
Ignition	8.990
Imperialism	10.790
Incubation	7.990



International Rally Champ	8.990
Interstate '76	8.990
Iron Man X-O Manowar	2.990
Jedi Knight: Mission	6.290
JSF	9.990
Judge Dredd BlackmArket	2.490
KKND: Xtreme	10.790
Klick & Play	6.500
Lands of Lore 2	10.990
Legacy of Time	10.790
Lego Island	8.090
Lomax /Argentum/	4.490
Lords of Magic	8.990



Lords of the Realm: Siege	3.590
Magic: The Gath. Battlemage	2.990
MagictheGath.-Spell of Anc.	6.290
Manx TT	10.790
Megapak 8	9.890
Megarace 2	4.490
Men in Black	8.990
Monkey Island 3	11.690



Monster Truck Madness	9.990
Monster Trucks	10.790
MotoRacer	10.790
Myth the Fallen Lords	9.990
NBA 98 Live	9.990
NBA Jam T.E. Blackm.	2.490
Need for Speed SE	4.490
Netstorm	9.890
NHL 96	3.590
NHL 98	9.990
Outpost 2	10.790
Overboard!	9.990
Pacific General	8.990
Panzer General II	10.790
Pax Imperia	9.990
<b>QUAKE II</b>	<b>7.990</b>
Quake- Replay Collection	4.490
Rally Bajnokság	3.990
Rally Champ. X-Miles	5.200
Rama	3.590
Realms of the Haunting	5.390
Red Alert: Aftermath	5.390



Red Alert: Counterstrike	4.490
Red Baron II	8.990
Redneck Rampage	8.590
Reloaded	4.490
Riven	10.790
S.P.Q.R.	4.490
Sabre ACE	9.890
Sand Warriors	4.490
Settlers II: Gold	7.990
Seven Kingdoms	10.790
Shadow Master	10.790
Shadow of the Empire	10.790
Shadow Warrior	9.590
Shanghai Dynasty	7.190
Ski Racing	8.090
Star Rangers	3.590
Star Wars: Rebellion	10.790
<b>STARCRAFT</b>	<b>10.790</b>
Starfleet Academy	9.990
Steel Panthers II	7.990

Take no Prisoners	10.790
Tenka	10.790
Test Drive 4	10.790
TOCA	9.890
Tracer	3.590
Turok	8.990
<b>UBIK</b>	<b>10.790</b>
Ultima Online	11.690
Virtual Karts	4.490
Warcraft BlackmArket	2.490
Wing Commander III	4.490
Wing Commander IV	4.490
Wing Commander V	9.890
Worms 2	8.990
X-Wing vs. Tie Fighter	10.790
Zork: Grand Iquisitor	10.790

## Ismeretterjesztő

Biblia 5.0	5.990
Budapest CD Városatlasz	6.300
Crime Collection	6.990
Discoverers	3.590
Indonesia	4.490
Magyar Nemzet Története	6.990
Planetary Taxi	5.990
Magyarország CD Atlasz	7.900
Undersea Adventure	4.490
Understanding Energy	4.490
US Geography	2.690
Vikings	4.490
Volt Egyszer Egy Magyaro.	3.990

## Nyelvoktató

Angol Kiejtésiskola	4.450
CilpDic sorozat	4.000
Lopva Angolul	4.900
Manó sorozat	4.900
Nyelvlabor sorozat	4.590
Nyelvmest sorozat	4.890
PicDic sorozat	4.000

## Demo válogatások

2000MB	1.580
Zodiak sorozat	1.490
Legjobb Játékok sorozat akció	<b>999</b>

## Oktató

Autósiskola '95	4.250
Biológia '97	4.990
Kémia Kalauz	6.290
Matematika Kalauz	6.290
Matematikai Összefoglaló	2.100

## Sex

Carol Lynn sorozat	2.240
Rio Adventure	990
Sexy Acts sorozat	890
Sexy Clips Interactive sor.	1.790
Sexy Cover Girls sorozat	890
Sexy Vibrations sorozat	1.790
Vivid erotikus sorozat	3.490

## FOLYTATÓDIK A HÚSVÉTI LÁZ!!!

Megérkezett a SOLD OUT sorozat! Ára: 2,690 Ft  
Majdnem minden program 10,000 Ft alatt megvásárolható.  
A kreditkártya használók most is rendkívüli kedvezményrel vásárolhatnak!  
Kedvezményként levásárolható a ZED, PCX és a DCCD előfizetés is!  
Postai csomagküldést is vállalunk.  
Minden vásárlónknak ajándékkal kedveskedünk.  
Mindenkit várnak szeretettel a BASE Eladói.

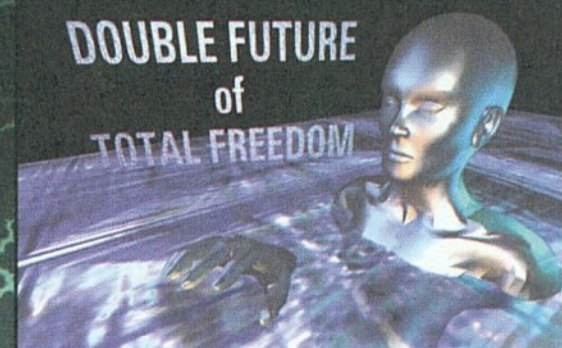
VISZONTELADÓKAT IS KISZOLGÁLUNK!

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



# F-15



## CSILLAG SZÜLETIK...

Trau

Ha már elegend van a jövő csodamadaraiból, ellenben kedveled a jelen fejlett haditechnikáját (bizonyíték, nem ígért: Irak, 1991), örömmel csaphatsz le az Electronic Arts és a Jane's Combat Simulations legújabb csodagyerekének, az F-15-nek dobozára.

Számomra a 688(l) óta etalonnak számítanak a fent említett vegyepáros termékei, és szerencsére most sem okoztak csalódást, maximum kellemeset. Nem véletlenül alkalmaznak seregnyi katonai szakértőt, a végeredményen meglátszik a beleölt túlórák tömkelege. A kiváló játéknak egy kiváló vadászbombázó repülőgép, a McDonnell Douglas F-15E Strike Eagle az atyja, pedig a híres-hírhedt (erről a gépről, illetve fegyverzetéről legjobban talán a szerencsés túlélő iraki harcokszók mesélhetnének) gép alapja az USAF F-15A nagy hatótávolságú elfogó vadászrepülőgépe.

Az előregedett F-4E Phantom II-k leváltására tervezett repülőgép első repülése 1972. július 27-én történt, majd 1974 novemberében állt szolgálatba. A gép minden egyes alkotóeleme a lehető legmodernebb volt (nem is beszélve a szinte folyamatos újításokról, update-ekről), és még napjainkban is a világ legjobb elfogó vadászrepülőgépeinek számít. Nagyteljesítményű Hughes APG-63-as doppler-rendszerű radarkészüléke vezeti célra az AIM-7M Sparrow közepes hatótávolságú, félaktív ve-

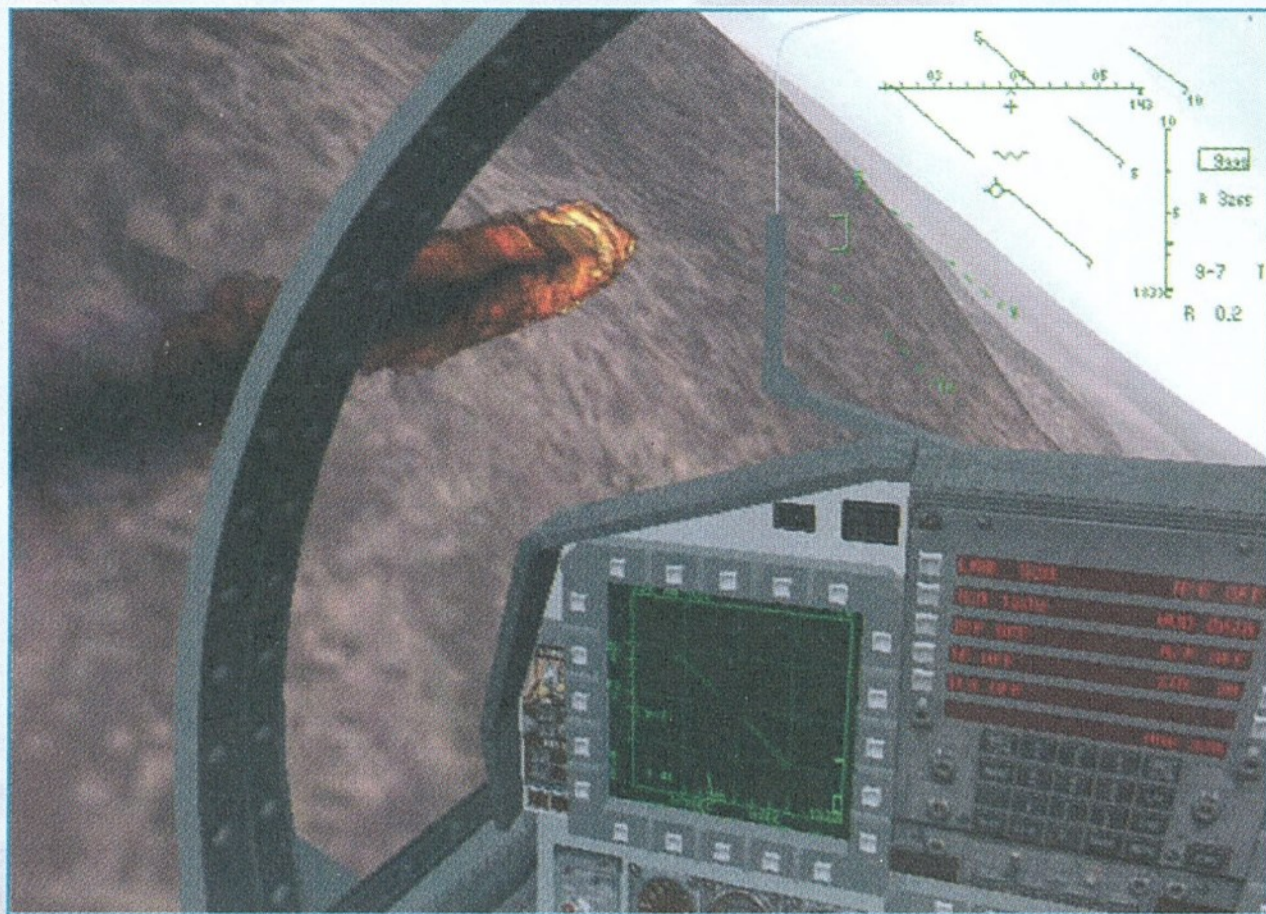
zérlésű légiharc-rakétákat. Közelharcra szolgálnak az AIM-9L Sidewinder infravörös önirányítású rakéták, illetve az M-61A1 20 mm-es gépágyú, mint beépített fedélzeti tüzfegyver. A repgép önvédelmét a Northrop ALQ-135 zavarókészülék segíti, a szokásos kilőhető radar- és infravörös csalik mellett.

A jelenlegi legmodernebb, „E” változatot repülhetjük: ez a gép annyi, de annyi csúcstechnikát hordoz, hogy azt elmondani, de főleg élethűen modellezni igen kemény melő. Én csak a jelentősebb dolgokról ejtenék el néhány mondatot, a többit úgyis a kor-

rekten modellezte a Jane's fejlesztőgárdája. Az „E” változatot a kétüléses támadó/oktató F-15D típusból fejlesztették ki, első felszállása 1982. novemberében történt, alapvető feladata az elavult F-111 különböző változatainak leváltása. Minden napszakban és időjárásban támadóképes, nem akadály az ellenséges légvédelem sem. Továbbfejlesztett APG-70 radarrendszerre kifejezetten a földi célpontok befogására, azonosítására és támadására van kihegyezve, maximálisan 30x30 cm-es felbontással. Különösen nagy mennyiségű fegyvert képes hordozni, és ezt a terhet hajszálpontosan célba juttatni. A nagy mennyiségű precíziós rakéta és bombateher mellett önvédelmi célokra még négy légiharc-rakétát is hordoz, ezzel a lehető legszínesebb támadási variációkat is sikerrel kivitelezni.

Nos, a játék méltó párja ennek a valóban csodálatos és nagy tudású gépnek. Az első pofon akkor ért, amikor megkérdezte, miért nincs 620 MB (!) szabad helyem az installációhoz... Közölte, semmi baj, felrakhatom a kisebb, 170 megás változatot, bár ekkor néha azért repülés közben a CD-hez nyúl majd, ne csodálkozzak, ha egy kicsit akad néha. Miután futottam két kört a klub körül, és dobtam két tripla húszast, felraktam a legnagyobb vasra a maximum installt, illetve egy másikra a középezt. A program nem hazudott, érezhető volt a különbség. A fent említett apróságért a tetszetős, renderelt elemekkel tűzdelt videointro kárpótolt (volt itt minden, Öböl-háború, felszállás, leoldás). Majd élelem tárult a program egyik legjobban kitalált része, a főmenü. Na, én ilyen ötleteset még nem láttam! Főleg a középső műhorizont (mely természetesen mozog), illetve a kellemes zenei aláfestés alapozza meg a későbbi élményeket. A műhorizontra klikkelve lehet egyébként az összes beállítást (grafika, irányítás és tsai) megejteni. itt bizony mindegyik gépszintre (az éppen jótól a PII-esig) be lehet szabni az optimális grafikai beállítást. Külön

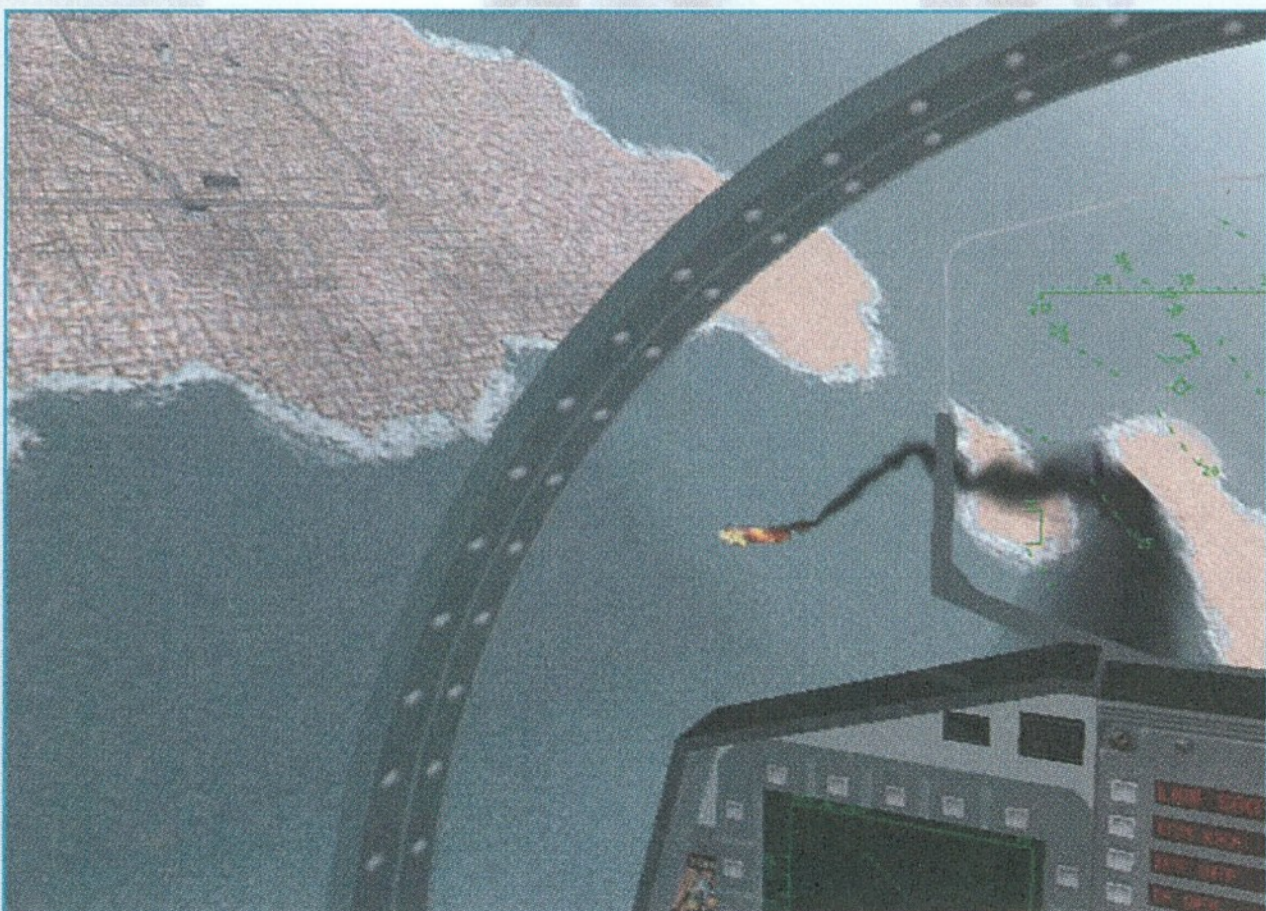




figyelmet érdemel az irányítás idomíthatósága, meg lehet adni a kedvenc billentyűzetkiosztást. Itt jegyzném meg, hogy egy jó joystick a legfontosabb eleme a vezetésnek. Végre kipróbálhattam az autentikus F-15E talon joyst, és hát tudjátok... Nagyon meleg dolog. Senkit nem akarok rábeszélteni a Suncom F-15-ös szériájú botkormányaira, de szerintem a legjobb, a legszébbek, a kezem is elfér rajtuk, azonkívül talán ebben a játékban a legjobban használhatóak.

Miután beállítottam a beállítási valókat (értsd: minden grafikai ketyere bekapcs, minden a max-on...), nekiálltam valóban kipróbálni az F-15-ösömet. Először egy kis laza sétarepülést terveztem be, csak a ráhangolás kedvéért. Kiválasztottam egy rokonszenves bevetést (csöves és rakétás légvédelemmel, vadászgépekkel védett gyárépület elpusztítása éjjel), elkezdtem tervez-

getni a térképen a támadást. Kiválasztottam egy éppen megtetsző gépet (a választást a lajstromszám alapján lehet megejteni). Első tevékenységem volt a többi baráti kötelék hívójeleinek gondos rögzítése (papír, ceruza), majd gépem felfegyverzése volt a következő. Terveim szerint a tenger felől alacsonyan kopognék be, ezért a standard Mk82-esek féklapos változatát, a Snakeeye-t választottam, mint csapásmérő fegyvert. Önvédelemnek megtette egy-egy pár AIM-120 AMRAAM és AIM-9L Sidewinder légiharc-rakéta. Hogy a sötétben lássak is és ne kelljen radart használni (melynek kisugárzása azonnal megjelenne a légvédelem műszerein), a LANTRIN gondolatát sem hagytam ott. Megnéztem a műholdfelvételeket, hogy miképp fog elibém tárulni az ellenséges célkörzet, biztonság kedvéért (inkább tapasztalatból) ezt is gyorsan leskic-



celtem a papír másik oldalára. A térképre vetett pillantások elárulták, hogy néhány hegy is található a partvonalnál, nem árt ezt fejben tartani a mélyrepülésnél. A hírszerzés pontos adatokkal látott el a várható fenyegetésekről, így az aránylag könnyű győzelem reményében pattantam gépem pilótafülkéjébe. Itt ért a következő meglepetés, ugyanis ami a műszerfalon ábrázolásra került, az működött is! Utánanéztam a Neten a műszerfalnak, és a kevés kabinfotó alapján állíthatom, hogy élethű a dolog. Az MFD-k vezérlése a körülöttük elhelyezkedő nyomógombokkal történik, ez szintén egy igen aranyos tulajdonsága a játéknak. A kabin világítása is működik persze, éjjel igen kellemesen tudtam érezni magam a töksötét klubban: halvány műszerfalpilácsok, a HUD-on a FLIR képe, a kabinon kívül a csillagok sziporkáznak... Maradandó élmény.

Ballagok kényelmesen földközelen (természetesen kétféle autopilótát alkalmaz a gép: normált és földközeli alacsonytámadáshoz), felettem a többi gép. Az első MiG-21-es hullámot szinte másodpercek alatt lelövi a védő F-15C raj, semmi esélyük nem volt a szerencsétleneknek. A légvédelem eliminálás az F-4G Wild Weasel raj feladata, amit sikeresen is teljesítettek. Alig néhány kóbor ZSU-23-as koordinálatlan tüzelése fogad a célterületen. Közben egy szintén barátságtalan MiG-23-as géppár próbálkozik északkeletről, de az F-15C-k kacagva szétcincálják őket. Hazafelé menet megejtek egy utántöltést, a KC-135R a megadott helyen köröz. Itt már voltak kisebb problémáim, még nem teljesen zökkenőmentes: éhes torkú madárfiókaként tipegek a tanker hasa alá, majd megpróbálok sziklaszilárdan a helyemen maradni. Harmadszorra sikerül is, de ahhoz túl makacs vagyok, hogy bekapcsoljam a tankoló automatikát. Hazatérve egy vajima landolás, és már csak az ezredes vállveregetése van hátra.

Kérem szépen, a katonai szimulátorok gyöngyével állunk szemben, a Jane's ismét nagyot alkotott. Terveim között szerepel egy komplettebb kiveszés, a következő CD-n remélhetőleg már olvasható lesz.

CPU/RAM: P133, 16MB RAM  
SYSTEM: WIN95  
X-TRA: 3DFX AJÁNLOTT!!!

NEM CSAK AZ F-22-É A VILÁG... AZ F-15-ÖST NEM LEHET MEGUNNI...

ELECTRONIC ARTS  
ECOBIT  
TEL.: 351-3078



PC-X

## 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



## Joystick



masszív  
törésbiztos  
kivitel

- Gravis Gamepad Pro
- Gravis Analog Pro joystick
- Gravis Blackhawk joystick
- Gravis Thunderbird II joystick
- Gravis Firebird II joystick

*minden Gravis joystickra és  
gamepadra 3 év garancia!*



### PIXEL

Multimédia 1088 Bp. Rákóczi út 13.  
tel.: 266-6059 fax: 118-6651  
E-mail: pixel@mail.matav.hu  
IFABO '98 - B pavilon 5/F stand



### GRAVIS



# 2 évesek lettünk!

INGYEN  
JÁTÉK

A Polgári Sofőriskola  
jóvoltából egy B kategóriás  
jogosítványt sorsolunk ki!!!

NYEREMÉNY  
SORROLÁS

## ORC GAMELAND FANTASY KÁRTYA KLUB

Höngvek, kártyák, társasjátékok, paklik, kiegészítők akár laponként is  
Rockadobás után akár 20% kedvezményt is kaphatsz!!!

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

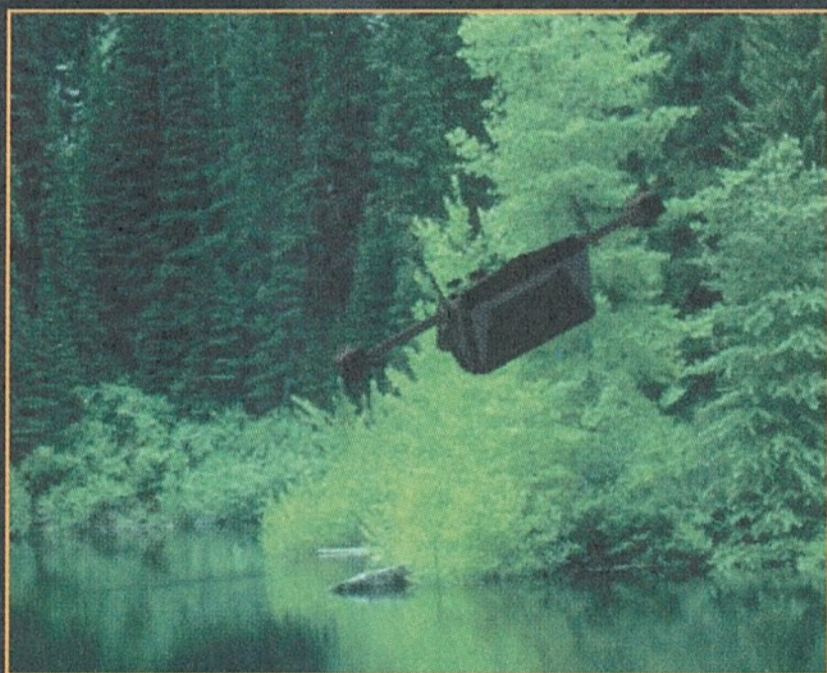
1078 Budapest, Erzsébet körút 21.  
4-6-os Wesselényi utcai megállójánál  
Telefon: 06-20-441-564

# Ubik

## MINDENT A KÉMEK ELLEN

A programban, hasonlóan a Syndicate-hez (ami annak idején a kedvenc játékom volt), egy kis létszámú, különleges ügynökökből álló csoportot kell végigvezetnünk különböző küldetések sorozatán. A játék Philip K. Dick regényén alapul, remélhetőleg sokan ismeritek, mert bár nem tanítják az irodalomórakon a nevét, az egyik leghíresebb sci-fi író a világon (Total Recall, Blade Runner).

Világunkat 2019-re multinacionális vállalatok uralják. A hatalom legfőbb forrása már nem a pénz, hanem az információ, ezért a különböző cégek semmitől sem riadnak vissza annak megszerzése vagy éppen eltitkolása érdekében. Ám a kémkedés már nem a mi általunk elképzelt módon történik,



ugyanis 2009-ben felfedezték az pszionikus erőket, amik alapjaiban forgatták fel ezt az üzletágot. Speciális ügynökök dolgoznak a kémkedésben és annak elhárításában is. A legrettegettebb név a piacon a Hollis Corporation: kibernetikus implantok tömkelege rejlik minden egyes ügynökük testében, akik így egyszerre lesznek fizikailag erősek és mentálisan is képzettek. Szakterületükhöz tartozik az infók megszerzésén kívül szabotázsakciók és merényletek megszervezése is. Ők lesznek tehát a gonoszok.

Mi természetesen a jó fiúk oldalán szállunk be a harcba, a Runciter Associates nevezetű cég képviselőiben: védjük ügyfeleit a különböző kellemetlen behatások, de legfőképp a kémkedés ellen. Joe Chip – hülye egy nevünk van: Chip Józsi – a cég a fő akcióparancsnoka, aki a kényes küldetéseket irányítja. Az ügynökök is normális emberek, s mivel meglehetősen ritkán találni olyan újoncot, aki jó harcos és mentális energiáinak is ura, ezért két csapatra oszlanak. A Phy ügynökök (a physical szóból eredeztetve) felelősek a fegyveres harcért és az egyébként

szinte teljesen védtelen Psy (psyonic) ügynökök biztosításáért. Ez utóbbiak mindegyike képes kontrollálni pszichikai erejét, de cserébe fizikai erőnlétük gyenge, mint a harmat, ezért van szükségük néhány kétajtós szekrény méretű harcos védelmére. Az egyes ügynökök maximum két típust használhatnak a hatféle pszionikus energiából, természetesen mindegyik másra és másként használható. Jól meg kell gondolnunk, hogy melyik küldetésre kit viszünk magunkkal. Mindegyik típusban négy erő áll rendelkezésünkre (általában): egy

gyengébb támadó-védekező páros, és ugyanaz erősebb kivitelben. A pszionikus energiák használatát nagyjából úgy kell elképzelni, mint egy fantasy játékban a varázslást. Az emberünknek van bizonyos számú pontja, amiből a különböző trükkjeit elsütheti, ha kifogy, akkor bizony le kell állnunk rövid időre, amíg medítal a drága és visszaszerzi a mentális pontjait. Ezt a pihenést nem érdemes elhanyagolni, mert ki tudja, mi vár ránk a következő sarkon.

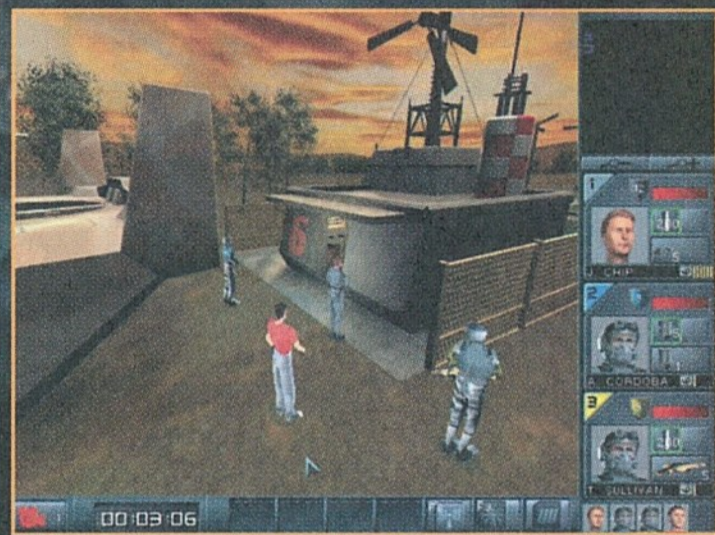
A játék kezdetén egy szál magunkban álldogálunk Joe Chippel a Runciter épületben. Érdemes jól körülnézni, mert találhatunk a szobákban egy-két hasznos cuccot. Nézzünk be a főnökhöz is, aki ismerteti velünk első küldetésünk lényegét. Ezután jöhet a játék egyik legfontosabb része, az embereink kiválasztása. Az első küldetésnél ez még nem annyira lényeges, itt még csak zöldfülűek állnak rendelkezésünkre, később már viszont nagyon sok múlik azon, hogy milyen szintű embereket és specialistákat választunk. Csapatunkban mindig fix ember Joe Chip, a második küldetéstől pedig Pat Conley is csatlakozik (öt kell beszerveznünk az első misszióban), rajtuk kívül még három embert vihetünk magunkkal. Általában érdemes két phy és egy psy ügynököt vinni, de ez is változhat az egyes küldetéseknél, és már indulhat is az igazi móka.

Legnagyobb probléma a játékban a különböző kameranézetek kezelése. Minden további nélkül megtörténhet, hogy emberkéink már rég egy másik szobában vívják élet-halál harcukat, de

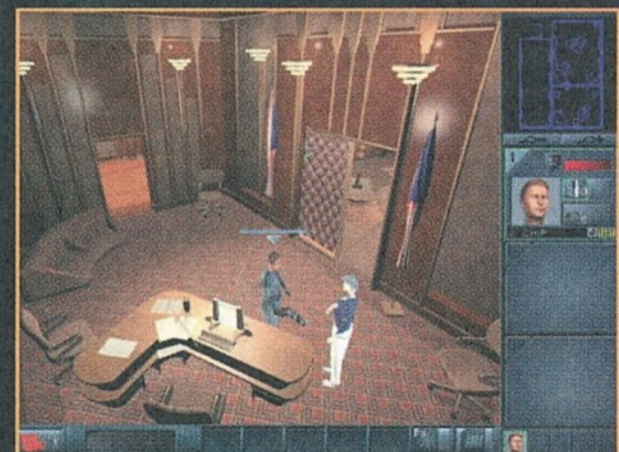


## Pelace

a kamera a legnagyobb lelki nyugalommal bámulja az előző szoba üres falát. Persze van egy automatikus kamera-beállítási mód, de nekem ez valahogy nem vált be, s az is igaz, hogy a Space gomb nyomogatásával többé-kevésbé használható nézetek is előcsalo-



gathatók. A mesterséges intelligencia sem lett a lehető legtokéletebb: embereink nem mindig állnak a helyzet magaslatán. Olyat például, mint a másik kikerülése, nem ismernek, de az sem volt ritka, hogy az emberkém beállt a legszűkebb átjáróba lövöldözni, míg a másik négy ügynök ott toporgott mögötte és nem fért az ellenfelekhez. Mondanom sem kell, mi lett a vége. Persze ezért még pozitív vélemény alakult ki bennem a játék kapcsán. A nagyon szép grafika jó hangulatot teremt, ami meg az átvezető részeket illeti, a leggyönyörűbb animációk, amiket valaha láttam.



A zene is fenomenális, igaz, az irányítással akad némi probléma, de a kezdeti nehézségek után ezen könnyen túlteszi magát az ember – ráadásul a játékhoz magyar kézikönyvet mellékelnek.

Egy jó tanács a végére: a játékba belépve villámgyorsan nézzünk be az Options menübe, és állítsuk be, hogy az aktuális pályák mindig legyenek feltöltve a winchesterre, különben meg fogunk öszülni, hisz a helyszínváltások után hosszú másodpercekig a CD után nyúlkál a játék.

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

GYÖNYÖRŰ SYNDICATE-SZERŰSÉG A NEM TÚL TÁVOLI JÖVŐBEN

CRYO INTERACTIVE  
N-TEC  
TEL.: 351-8395



UBIK

AKCIÓ/STRATÉGIA

LEÍRÁS

29



# Pro Pilot

## ANGYAL SZÁLLT FÖLÉNK

Trau

*Polgári pilóta akarsz lenni? Akkor irány Budaörs, ember. Ha mégis gondot okoz az a kábé félmillió credit, amennyibe kerül egy „szakszó”, akkor elárulom a tökéletes megoldást: Sierra Pro Pilot.*

Nem sokáig maradt egyedül a Flight Unlimited 2, hiszen most kért nálam elszállási engedélyt a Sierra új propellerkirálya. Miután nagy kegyesen engedélyeztem, hogy a 32-es északi CD-ROM-ba landoljon, azonnal magamhoz ragadtam a joyt és bösz felhőlovagként szálltam fel... Mármint szálltam volna, ugyanis ismét rá kellett jönnöm, hogy bizony jó dolog az a kézikönyv. Főleg az, melyet a kedves vásárló a játék mellé kap. Szerény véleményem szerint jelen esetben a program és a könyv legalábbis

A tanulomasina egy könnyen kezelhető, kifejezetten jóindulatú felsőszárnyas, egymotoros kávédaráló. A Cessna Skyhawk 172P nem éppen vadászgép, de az alapok elsajátítására kifejezetten alkalmas. Igen nagy tűrőképességgel rendelkezik, szinte csak direkt lehet a földre vinni. Maximum 123 mérföld/órás sebességre tudod rávinni fizikai károsodás veszélye nélkül, ugyanakkor még 51 mérföldes sebességnél is irányítható, nem kell megijedni az első leszállásoknál. Nagy szárny- és kormányfelülete segítségével lágyan és pontosan fordul, alacsonyabb sebességtartományokban is könnyen kezelhető. Kissé lassan reagál a gázkar mozgására, illik belekalkulálni ezt a tulajdonságát a leszállásokba.

Ha már rendben vannak az iskolakörök, szép egyenes landolásokat mutattál be, és szeretnél egy kicsit messzebb kerülni az anyarepteretől, ideje átnyergelni egy nagyobb vasra. Ez jelen esetben a Beechcraft Bonanza V35-öst jelenti, amely igazi négyülékes túragép. Kényesebb eszköz, ez megmutatkozik a kézikönyvben található üzemeltetési korlátozásokban is. Itt már bizony figyelni kell például az olajnyomás-

ra, a hengerfej hőmérsékletre és még néhány egyéb, hasonló érdekes dologra. A nagyobb figyelmet izmos teljesítménnyel hálálja meg a gép, maximális sebessége eléri a 165 mérföldes sebességet, és imponáló emelkedési értékei vannak. Ugyanakkor kissé érzékeny leszállásnál a keresztszélre, erősen elment kell tartani, főleg 10 mérföldesnél erősebb szélnél. Korlátozottan műrepülésre is alkalmas.

Határozottan más dolog a kéthajtóműves gépek kezelése. Egyrészt biztonságosabb, hiszen az egyik motor leállása esetén is tovább repülhető a gép, másrészt a két hajtómű nagyobb erőt kölcsönöz. A legkisebb ilyen gép (ebbe a szimulátorban legalábbis) a Beechcraft Baron B58-asa. Kétmotoros, könnyű túra és üzleti repgép. Sebessége eléri a 195 mérföld/órát, és elég hamar felkapaszkodik az optimális utazómagasságra. Ezzel a szegény géppel alkottam a legjobb műrepülő figurákat. A nagyobbik testvér a Beechcraft Super King Air B200, mely már két légszűrővel rendelkezik. Nagyobb méretű eszköz, kedvelt üzleti repülőgép az USA-ban. A hosszabb távú, nyugis utakat ezzel a kifejezetten stabil géppel tettem meg.

A legnagyobb vas a Cessna CitationJet 525-ös, a maga tekintélyt parancsoló 0.71 M sebességével. Két sugárhajtóművel felszerelt üzleti jet, bizony kapaszkodnom kellett a botkormányba. A legnagyobb teljesítménnyel rendelkeznek, szakavatott pilótával szinte mindenre képes.

Teljesen profi módon van kialakítva a navigáció/rádió rész is, természetesen meg kell kérni a különböző engedélyeket (taxizás, felszállás, áthaladás, leszállás...). A műszeres repülés sem mondható könnyednek, ismét csak a kézikönyvet isteníteném, mert megérdemli. A lehető legnagyobb segítséget nyújtja, számos zűrös helyzetből jelentett kiutat. Tanulmányozása kötelező érvényű.

Lehet, hogy trónfosztás történt? Eddig a Flight Unlimited 2 volt a kedvenc, de a Sierra csemegéje edesebbnek bizonyult. A mellékelt kézikönyv pedig az alpmű kategóriába tartozik, nem csak ehhez a szimulátorhoz... **PC-X**



azonos értékkel bír, amely elég ritkaság. Gyakorlatilag a legelső lépésektől („a gépre ható négy erő”) egészen a legbonyolultabb kérdésekig (”éjszakai VOR leszállás ILS és SSALR segítségével”) végigvezeti a kezdő pilótákat. A könyv gyakorlatilag oktatási eszköznek fogható fel, talán a Szimulátorosok Bibliája alcímet is megérdemli. Szinte nincs olyan kérdés, amire nem találtam volna meg a korrekt választ, arról nem is beszélve, hogy rengeteg ábra és szemléltető képecske teszi még érthetőbbé és élvezetesebbé a „tananyagot”.

A kézikönyvhöz méltó a folytatás is. Hipp-hopp felkerült az a 30 MB a vinyóra, és már indult is a 3Dfx-es mennyország. A pilótafülkék természetesen minden repülőgépnél máshogy néznek ki. Apropos, gépek. Kifejezetten kellemes turmixot alkotnak a választható masinák. Összesen ötféle vasparipa (miket beszéltek, hiszen kompozit anyagokból és könnyűfémekből készülnek manapság már) vár ránk, de valami miatt nem a Cessna CitationJet 525-öst ajánlanám legelőbb.

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

Á JELENLEGI CSÚCSSZIMULÁTOR,  
EGYSZERŰEN FANTASZTIKUS...

SIERRA  
AUTOMEX KFT.  
TEL.: 461-5700



PRO PILOT



# VIRTUAL WORLD CD-ROM

Alfa CD  
1148 Bp. Őrs vezér tér 23. üzlet  
Tel: 06-20 724-717

Újlaki Üzletház I. emelet  
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.  
169-5155/61

Web site: [www.virtual.hu](http://www.virtual.hu)

Ahol az országban a **legolcsóbban** vásárolhatsz jogtiszt, eredeti szoftvert.  
Hasonlítsd össze a konkurencia áraival és meglátod a különbséget!!!

Croc:	8800
Fallout:	9800
Fighting Force:	8800
Joint Strike Fighter:	7800
Myth:	7800
NFS 2 SE:	6800
Quake 2:	8800
Rebellion:	9800
Starcraft:	9800
UBIK:	8800
Worms 2:	8800

**IFABO-s akciónk a  
kiállítás B pavilon  
4/F standján**

A BAL OLDALON LÁTHATÓ árakból  
további

# 50%

... és egy különleges akció:

Dune 2000 csak a Virtual World üzleteiben a  
megjelenés hetében **csak 9700 Ft**

Ezt nem hagyhatod ki!

Ha kedvenc játékodat nem találod itt, akkor  
kérj teljes árlistánkat, tájékoztatónkat  
telefonon, vagy levélben!

Tel: 316-0186

kedvezményt adunk a kiállításon  
tagságit váltóknak.

Tehát ha minden jól megy,

**akkor 4.900,-Ft-ért**

hozzájuthatsz akár egy Starcraft-hoz,  
vagy Rebellion-hoz.

**Ne habozz!!!**

**Itt a helyed!!!**

Akarsz

## INGYEN

eredeti Incomingot, Starcraftot vagy Dune2000-t?  
Nincs más dolgod, mint válaszolni az alábbi  
kérdésekre és beküldeni a válasszelvényen:

1. Melyik cég készíti a Dune 2000-t?
2. Hány fajjal játszhatunk a Starcraftban?
3. Milyen járműveket irányíthatsz az Incoming demoban?

A szerencsés megfejtők között az eredeti játé-  
szoftverek mellett klubtagságikat is kisorsolunk!

Megfejtés:

1. ....
2. ....
3. ....

Név:.....

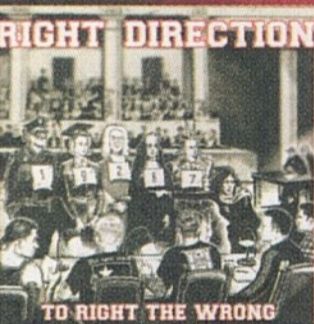
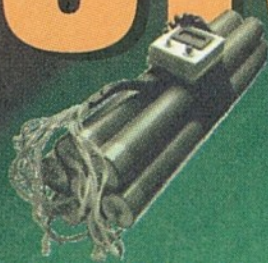
Cím:.....

A válaszokat a következő címre kérjük beküldeni:  
Virtual World Kft., 1036 Bp. Bécsi út 34-36.  
Beküldési határidő: május 30.



# X-MUSIC

## GODZILLA ROVATA



Bizarr ötlet egy ezerlemezes csapat ezeregyedik korongját a III. névre keresztelni, de Eddie Van Halen egyszer majd úgy is megszongya a miertet. A muzsika továbbra is hihetetlenül fifikás, mégis könnyed rock - kicsit több akusztikus témával. Sammy Hagar távozása után Gary Cherone (ex-Extreme) markolt rá a mikrofonra, Eddie pedig nem cáfol rá félisteni mivoltára. Igazi csoda a játéka. *Semi-detached* a címe az új *Therapy?*-nek, amelyben a metálisan durva gitár és a tiszta, alteros ének valóságos robbanóelegyet alkot. A megalkuvás-mentességéről ismert ír csapat kezd egyre jobban magára találni, remekül ülnek a dallamos, egyszerű riffek és a helyenként megkavart ritmusok. A lemezt még a notórius fanyalgók sem aposztrofálhatják unalmasként, ugyanakkor számos dallal kapcsolatban felmerül a slágergyánú.

Az old school hardcore jeles képviselője a holland *Right Direction*. A punk gyökerű HC zúzás hiteles, bár annyi jobbnál jobb banda műveli ezt a stílust, hogy a *To Right There Wrong*-nak nagy esélye van az elsikkadásra. Dallamos, szerintem nem elég agresszív gitárok, tiszta és smirglis ének váltakozása, gyors és örlős témák, valamint ezerszer hallott zenei panelek teszik teljessé a képet. Tombolásra viszont optimális.

*Snake Bite Love* az új *Motörhead* röf-fenet címe. Akárcsak az AC/DC-s srácok, Lemmyék is képesek albumról albumra ugyanazzal a zenével megtölteni egy CD-nyi felületet. Gőzhengerként nyomul a jó öreg lepusztult, mocskos rock'n'roll, bibircsók az arcon, smirgli a torokban, alku nuku, pfuj techno.

*Ganxsta Zolee* és a (kib...ott) *Kartel* ezúttal *Argentin tangó* címmel okítja úri modorra a tánciskolai etikettre szomjazó ifjúságot az ötszamos maxin. A korong két új dalt tartalmaz, melyekben Zolee szokásos ki-vagyiságával és öntömjenézésével mondja meg az őszintét ellenfeleinek, kritizálóinak, a konzervatív egész világnak.

Az *Animal Cannibals* valahogy nem bír hibázni. A két emberevő rapper legújabb, *Kés, villa* című korongja szövegileg még az előző csapásukat is túlszárnyalja. A tőlük megszokott bulizós tinidumák és mókás sztorik mellett ezúttal helyet kaptak komolyabb életfilozófák is. A zene továbbra is könnyed és ötletes, Qka és Richie erőlködés nélkül hitelesek. Az infantilis marslakós marhaságot leszámítva végig totális szinkronban vannak egymással - és velünk.

*Mr. Rick* debütáló albuma színes, változatos muzsikát tartalmaz: találhatók rajta érzelmes lírák éppúgy, mint féktelen vidámságú party dalok - és mindez persze a legmodernebb dance-diszkó jegyében. A *Berkes-team* egyetlen fiúszárjának fel kell kötnie a gatyát, hogy a csajokkal (Alexa, Baby Sisters) felvehesse a versenyt, de jó ómen, hogy a *Ha szerelem ébred* zeneileg, szövegileg egyaránt erős.

Égbekiáltó bűn lenne házibulit rendezni a *Dance Action 7.* című válogatásalbum nélkül (na jó, a death metal házibulik kivételek). Íme az indoklás: Brooklyn Bounce, Run D.M.C., La Bouche, Westbam, Dario G, Warren G. & Sissel, Martha Wash & Ru Paul, Cleopatra, Down Low, Aqua... Elég?

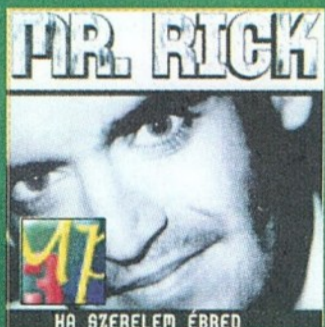
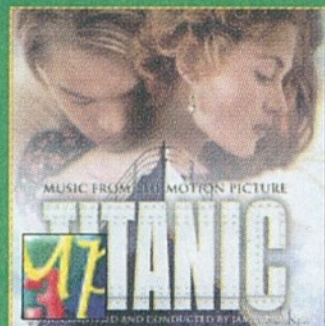
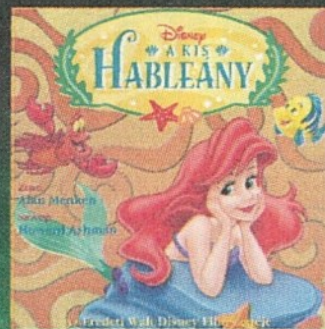
Azonnali nosztalgiazásra készített a *Modern Talking Back For Good* című albuma. Nem is csoda, hiszen a nyolcvanas évek legsikeresebb diszkócsapatának neve kamaszkori szótáramban az igénytelenség, az ostobaság és az árulás szinonimájaként funkcionált. Mire e sorok megjelennek, az újjáéledt duó már javában turnézik, seriserilédzik Németországban, új lemezükön pedig 11 remix, 2 eredeti dal és 4 vadiúj, érzelmes szerzemény található.

A világörületet kiváltó *Titanic* filmzenealbuma várhatóan meg fogja dönteni a stílus eladási rekordjait - és nem érdemtelenül. James Horner kétoszkaros muzsikája lényegében két fő motívumra épül, de ezekkel mesterien játszik a szerző. A rengeteg híg, „hagyományos filmzene” után tényleg üdítően hat az album, amelyen persze felcsendül Celine Dion nagy slágere is.

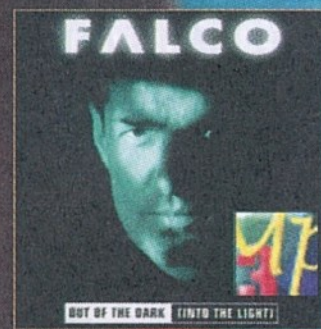
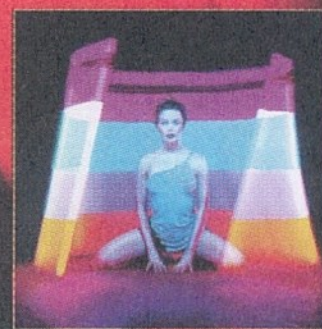
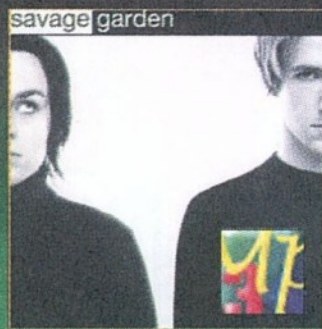
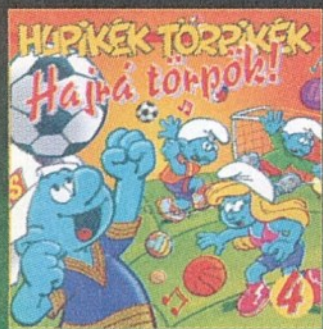
Még a kutya se tudja, mikor kerül a mozik vásznaira a *Mortal Kombat II*, de a filmtrack-album már megérkezett. A stílus hasonló, mint az előzőnél: elektronikus, technós muzsika egyenesen a jövőből: Rammstein, KMFDM, Scooter, Pitchshifter és egy rakat ismeretlen banda pofozza az agyadat a hangszórókon át. A Megadeth elektronikus megmozdulása pedig külön említést érdemel.

A Polygram elkezdte kiadni a Walt Disney filmzene magyar nyelvű változatait. A sorozat második darabja a többszörös Arany Glóbusz-, Grammy-, és Oscar-díjas mese, *A kis Hableány*, amely vélhetően nem a dancefloor és a thrash metal rajongóit fogja extatizálni, bár ki tudja... Ismerek nagykorú rocker egyedet, aki már a premier hetében rohan jegyet venni, ha bejön valami Walt Disney szuperprodukción. Meg aztán ott vannak az ultrafanatikus ovisok is...

*Hajrá törpök!* címmel veszik újfent célba jó izlésünket Aprajafalva lakói. A világszerte példátlanul sikeres éneklő Hupikék törpikék negyedik albumukon intenzív futball lázban égnek, és nem menekülhet előlük senki sem, aki felkapott és sikeres, legyen az akár Aqua, akár Hip Hop vagy Backstreet Boys. (Már látom is magam előtt a törpdalnokok a következő albumát, amint Celine Dion *Titanic*-dalát *Hol az áfonyám?* címmel Törpilla nyafogja el. Broáfi!)







Egyre nagyobb sikereket tudhat a magáénak a **Savage Garden** duó - nem véletlenül. A diszkó és a funky-rock határán egyensúlyozó srácok debütáló albumáról nem egy dal már sláger, és további potenciális listaostromló dalokban sem szűkölködik az anyag. Kissé U2-s, kissé INXS-es muzsika, funkys gitárokkal és dobokkal, kellőképp rádióbarátra keverve, és a fogós énektémák is ott figyelnek.

*This Is Hardcore* a **Pulp** második albumának címe. Az előző korong jól fogyott, és várhatóan az új dalok is megtalálják a szentimentális britpop kedvelőihez az utat. Mindenkinek ajánlott a Pulp, aki bírja az Oasis new beat-es dallamvilágát, csak éppenséggel álmodozósabb, fájdalmasabb akkordokra vágyik.

**Kylie Minogue** meglehetősen messzire hajózott tíz évvel ezelőtti lucky-lucky-happy-happy önmagától. Diszkóbarát slágerzene felejtő, hajrá elvontság! Az új lemez elektronikus alapokra épülő, hol popos, hol björkös-újmadonnás dallamokkal fűszerezett, mégis egyszerű, emészthető zenét rejt. A szépkislány-imidzs is a múlté (különösen, amióta „Kétszerolyan-szép Hugi” is beszállt a sóbizniszbe), most a titokzatos-örült fazonra illik fejleszteni.

Sajnos már csak posztumusz jelenhetett meg **Falco** *Out Of The Dark (Into The Light)* című albuma, hiszen a jó két éve nagy visszatérését tervező énekes februárban autóbaleset áldozata lett. A kilencszámos CD-n akad német nyelvű rave-döngölés, modern elektro-pop, az első siker, a Der Kommissar futurisztikus átdolgozása, és a közelmúlt slágere, a Naked.

**Martha Wash** neve a többségnek valószínűleg ismeretlenül cseng, és aki ismeri, az is a C+C Music Factoryval előadott Everybody Dance Now vagy a RuPaullal duettben prezentált It's Raining Man által. Pedig Martha hangja egyszerűen zseniális! Kisujjából kirázza a legenergikusabb funky-disco témákat éppúgy, mint a lány soul-balladákat (mintha két különböző énekes bújna meg benne). A fantasztikus album a „fantáziadús” The Collection nevet viseli.

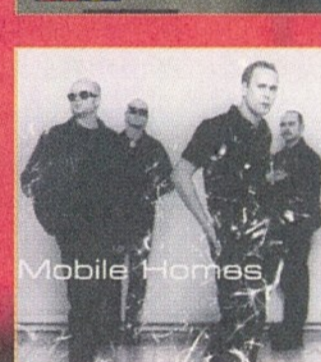
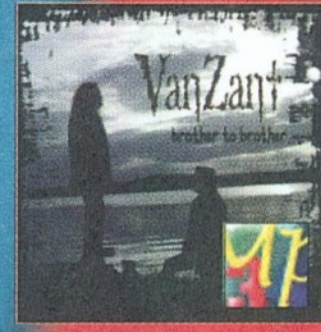
A **VanZant** *Brother To Brother* albuma - micsoda meglepetés! - két énekes tesó munkája, akik Johnny és Donnie VanZant névre hallgatnak. Jó kis napfényes,


amerikai országúti rock, sok gitárral, szép vokálokkal. A dalokon átsüt a féktelen szabadságvágy, igazi, szívből jövő zene. A műfaj legnemesebb tengerentúli hagyományait ötvözik a srácok - mondanom sem kell, a legcsekélyebb kísérletezés nélkül. It's cool!

Várzásos, mesebeli világba kalauzol az ír **Clannad**. A *Landmarks* című albumon gyönyörű, néhol népies dal-lamokat és szomorkás vokáltémákat hallhatunk - helyenként eredeti népi hangszerekkel fűszerezett, visszafogott zenei körítéssel. A dalok angol és ír nyelven szólnak, csak a jellegzetes, bulizós szigetországi muzsika szorult ki a lírai koncepció miatt. Elképesztő dolog, de Celine Dion My Heart Will Go On-jának „eredetije” is rajta van a korongon. Feltehetőleg nem Clannad lopott - vagy lehet, hogy van egy „közös ős” -, úgyhogy tizből tizes.

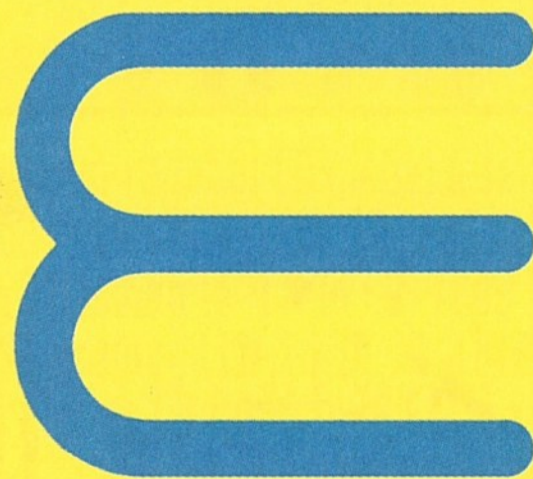
A **Mobile Homes** nevű banda a kilencvenes évek modern, dallamos rockját nyomja, némi angolszász hatással. Az album kissé egyhangú ugyan, de az egyszerű ének, gitár és szintitémák garanciát nyújtanak az időtlenségre. A laza, könnyed nótákat lírai tételek is színesítik, a lemez végül is nem vészes, de az itt hiányzó „muzikális előremutatás” nagy erény az effajta csapatok megítélésakor.

*Done And... Dusted* címmel látott napvilágot a **Dust Junkys** albuma. Az ötösfogat fő zenei jellegzetessége a shaggysen „beszélő” rapper, akit a banda bluesos-funkys gitár- és dobtémákkal fest alá, továbbá egy scratcher is folyamatosan nyekergeti a bakelitet. Energikus, helyenként határozottan a Red Hot Chilere emlékeztető csapat. Folyt köv. a CD-n!



Ugye tudod, hogy az összes  ikonnal jelzett CD-ről MP3 formátumú ízelítőt találsz a CD mellékleten?

Az 1-essel kezdődő telefonszámaink június 1-étől 3-asra változnak!



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

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



# Aréna

## LEVÉLBOMBA

## Newlocal

Szavazzatok rám! Izé, szevasztok rákok! Hiába no, mindenütt ez a rengeteg választási plakát. Teljesen megzavarta kora-tavaszi gyermeki lelkemet, és nem csak az enyémet. Levelezésünk e hónapban egy párt alapításra felszólító levéllel kezdődik.

„Hello mindenkinek!

INDUL A JÓZSA-PÁRT.

INDUL A JÓZSA-PÁRT!!!

Szavazz a Józsa-pártra, mert ez lesz legjobb párt az Arany János Református Gimnáziumban Nagykőrös City-ben!!!

SZAVAZATODAT MÁR E-MAILBAN IS ELKÜLDHETED:

jozsanet@gl.s.org.c3.hu

Pártlap 1998. április 1.-től:

www.arg.c3.hu/diaklapk/jozsanet

ShowTime dilinapkor: 1998. április 3. (HA SZAVAZOL RÁM S NYERÜNK!!!!)

Ui.: MINDEN JÓ, HA JÓ(ZSA) VÉGE!

Józsa András a Józsa-párt elnöke”

Hajrá mindenki, még a 18 év alattiak is szavazhatnak, gyakorlásképpen majd az igazi, a „nagy” szavazásra (szegény szerver, ekkora terhelést). Apropos szavazás, hitvallás, Star Trek – a már-már hitvallássá terebélyesedett sorozat.

„Newlocal Úr kezeibe!

Én, Brecus (a Budai Nemzetőr parancsnokság altábornagya és a Csillagflotta kapitánya) (S.J. USS Broadsword) nem egy kérdéssel fordulok Önhöz.

1. kérdés: Én, mint hűséges PCX olvasó, néha megbotránkoztatónak tartom, hogy nem túl „szabályosan” érkezik meg az újság. (pl: 97:09 megvan, 97:10 nincs meg, 97:11 megvan, és pont a 10-ben van a szikrázó CD pontos leírása) Mondjuk az is lehet, hogy kilopták a postaládából, akkor viszont a Magyar Királyi Postának kell a testi szabadfoglalkozású rokonaimat említenem. Tehát mit tegyek?

2. kérdés: Én egy abszolút Startek(R) fanatikus lény vagyok, és sajnos azt kell észrevennem, környezetemben nem tartózkodnak hasonló lények. Kérem, írjon nekem a hazai trekkie mozgalmáról, mert magányos a létem (egy trekkie élete nem abban merül ki, hogy a SATI-en minden áldott nap megnézzék a sorozatot). Előre is köszönöm.

Capt. Brecus”

Kedves kapitány,

Sajnálattal közlöm, hogy a hiányzó szám nagy valószínűséggel igényelni fogja a különleges, szabadfoglalkozású rokonait. Egyébként kedvezményes áron megvásárolható a 97:10 számunk, illetve, személyes látogatás esetén kompromisszumos megoldásokra is hajlandóak vagyunk. Nem is beszélve ügyfélszolgálatunkról, ahol esetleges reklamációit készséggel tudomásul veszik, talán még pót-PC-X-et is adnak. Második probléma egy away-team mission keretében feloldható. Meg-

felelően felszerelt legénységi tagokat kell sugározni a PECSA (Gyk: Petőfi Csarnok) közelébe. Ott meg kell tudni, hogy mikor lesz a következő Trek buli. A többi már megy magától. Még mindig a választási szövegek-nél maradnék. A következő levél is így kezdődik, úgy látszik, valami lehet a levegőben.

„Hello NewLocal!

(Bort (elsősorban), búzát,...)

Na, szóval a lényegre térve ezt a levelet egy teljesen átlagos halasi csócsa küldte. A PC-X LevRovot már jó régóta olvasom, és mondhatom, vannak benne olyan szövegek, amin halálra röhögöm magam. Csak így tovább! Azonban lenne néhány kérdésem:

1: Itt Halason alig tudunk rólatok valamit (Szerettek játszani, főleg hálón, szereted a sört és ennyi.) Például szöveget ütött a fejembe, hogy honnan ragadtak rátok ilyen nevek (Zong, Newlocal, Júpi stb.)? Csak úgy spontán?

2: Tudom, hogy eszméletlen mennyiségű levelet kapsz és biztosan hallottál arról, hogy esetleg valahol a hálón, valakitől be lehetne szerezni egy Turbo Vision referenciát. Ha igen hol és kitől?

3: A PC-X-re visszatérve (gondolom, ettől hízik a májad), jó lenne a CD-re egy Internet címlista erről-arról.

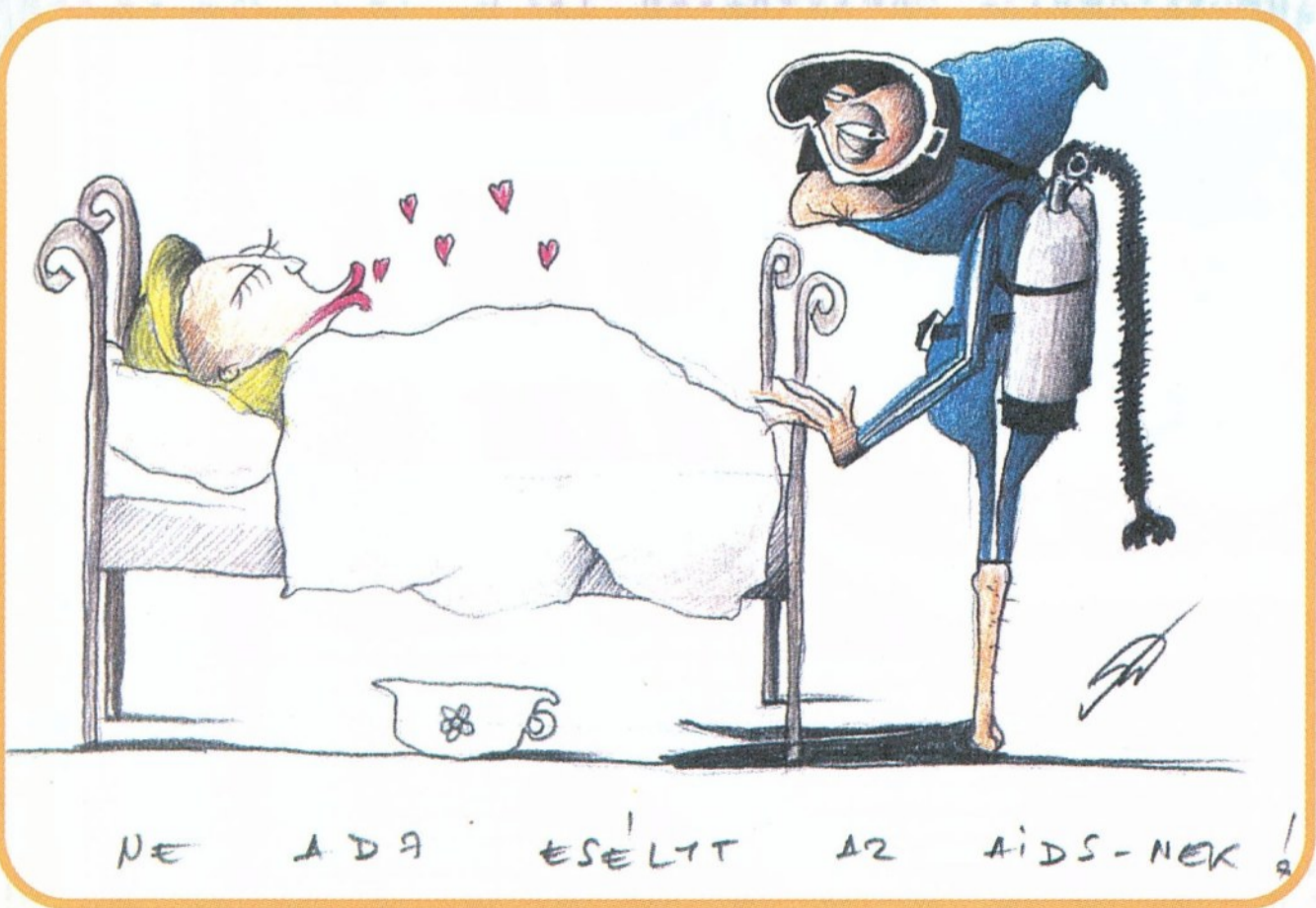
4: Milyen zenét szeretsz?

5: Felétek is bénázik a NetScape?

Ha válaszolsz, küldök egy sört e-mailben!

Kösz!

L@ci”



NE ADA ESÉLT AZ AIDS-NEK!

1. Nevek, nevek, nevek. A nevek egy része spontán keletkezett, általában valamilyen köze van a valós neveinkhez. De mennyire szimpla lenne, ha a cikkek alá az lenne írva, hogy Tamás, Zoli, Péter stb. A Júpi például a nevének kezdőbetűiből alakult ki, angolul kiejtve (U.P.), a Newlocal-t többen is kitalálták már teljesen maguktól: Új/Helyi – New/Local, a Zong meg hát... Nos igen. Illetve nem, nem tudom. De majd lehet, hogy csinálunk egy kis történelem-órát egyszer, pizza-teszt helyett.

2. Turbo Vision referencia? Nem értelek. Próbáld meg Műszaki egyetemistákkal, ők eléggé érteni szoktak bírni a Turbo Vision-hez. Talán még magyarul is tudnak bírni beszélni eléggé, mert én nem.

3. Jó lenne, de minek. Ott van például az AltaVista keresőszerver. Mindent megtalál (na jó, kis túlzással)

### Fontos apróságok!

Nagyon sokan kérdezték, hogy játékok megfejtéseit fogadjuk-e e-mail útján. Igen, jöhetnek így a megfejtések, de ne feledjétek ilyenkor megadni a valódi neveteket és címeteket, mert az ajándékokat nem tudjuk elküldeni e-mail-ben. (Nem röhögni! Sokszor jönnek így megfejtések!) Más: nagyon sokan írtatok Emergency ügyben. Válaszoltam is mindenkinek, de gyakran belefutok abba, hogy valamiért a levelezőprogram nem látja meg jól a címeteket (mert nem jól állítottad be a maileződben), és ilyenkor falsra mennek a válaszok. A biztonság kedvéért, legyetek olyan jók, hogy a nekünk küldött levelekben az e-mail címeteket az aláírástok mellé kiírdátok külön is. Mindenkinek szoktunk válaszolni, és szeretnénk, hogy a válaszaink elérjenek titeket.

Sam. Joe

den megváltozott. Jött a CD melléklet. Ekkor jött az a felfedezés, hogy sürgősen be kell szerezni egy drive-ot. Ezután a html oldal. Túléltem, pedig rosszabbra számítottam (a performance & felépítés szempontjából). Nemrég az Explorer helyett felraktam a Netscape-et, erre elkezdett sz\*rakodni. Avi-t, mp3-at nem játszik le a böngészőből. Majd egy visszalapozásnál nem volt hajlandó olvasni a file-t (blabla:///blabla/bla.bla not found). ??? Más. Anno elmentem az szerkibe, hogy megvegyem az addig megjelent összes (7) számot (Mert nagyon megtetszett az újság. Elhatároztam, hogy gyűjteni fogom. Most már több mint másfél éve előfizető vagyok...). Az egyik tag örömeiben a kezembe nyomott egy CD-t, valami Soundtrack A4 Networks. Majd hozzáfűzte: „Hallgasd meg!”. Nemrégiben volt alkalmam kipróbálni. Tapasztalataim: Francia nyelvű, nem audio CD, modem kell hozzá (o.k., az van), egy kukkot nem értek az egészből, pedig valamit biztosan lehet vele kezdeni. Hát így vagyunk. Örölnék, ha segítenél, és az író-olvasó találkozó időpontját is elárulhatnád. Kösz mindent, sok sikert és nyusztit kívánok az egész szerkesztőségnek.

N.Levente Bp.”

Ennek mindig örülünk, ha valaki így megkedvel minket. Örülünk annak is, hogy nem jelentett nagy megterhelést az átállítás HTML-re. Érdekes, hogy a Netscape ilyeneket művel, mert nálunk nem csinálta soha, sőt eddig ez az első ilyen probléma. Akinek még csinál hasonlót a gépe, az írja meg a konfigurációját, a Netscape verziószámát és hogy melyik CD-n lemezzünkkel volt probléma. A Netscape-nél be lehet állítani, mit milyen programmal nyisson meg. Lehet, hogy nincs rendesen beállítva az AVI és az MP3-ra. Ajándék CD-nek ne nézd a

fogát, bár én úgy emlékszem, nem láttam azt a CD-t. Író olvasó találkozó lesz még, bár mostanában kissé szkeptikusak vagyunk – általában délutánonként (lapleadás után, azaz minden hónap második felében, végében) a PC-X Clubban gyakran előfordul egy kettő közölünk.

Most pedig készítsétek piciny kezeitek, CD lemezt kell behelyezni a „kihúzható pohártartóba” (igen, a CD meghajtóba) és olvasd a Folyt. köv.

Vlagyimir “Newlocal” Levrov

a PC-X magazin hivatalos oktatásügyi miniszterjelöltje (vagy nem?)

### A PC-X e havi nyertesei:

#### A POLYGRAM játék győztesei:

CD-t kapnak:

Balogh Géza, Budapest  
Zahemszky András, Eger  
Tóth Sándor, Szolnok

Kazit kapnak:

Gyarmati Balázs, Győr  
Romány Péter, Eger  
Judik Alex, Szeged

GRATULÁLUNK!

4. Sokféle zenét szeretek. A klasszikustól egészen a mai slágerzenéig. Szívesen hallgatom az igényes Acid Jazz zenét, és egyik nagy kedvencem a Queen, a másik a U2.

5. Netscape bénázik? Melyik, mert a 2.0 lehet hogy igen, de a 4.0 már nem nagyon.

Küldd a sört (newlocal@idg.hu)! Most pedig folytassuk a levelezést egy újabb Netscape problémával.

„Hello Zoltán!

A régi szép idők. Még nem volt gépem, csak az újságot olvastam. Legalább volt, ami lefoglalt. Nagyon szórakoztató volt (és most is az). Aztán persze min-

# 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 (6-11-ig CD, 1800 Ft)
- CD csomag (12-16-ig CD, 1800 Ft)
- PC-X-es CD tartó (680 Ft)

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

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

A készlet erejéig!



# DVD-RAM

## TENGERNYI HELY

Schuerue

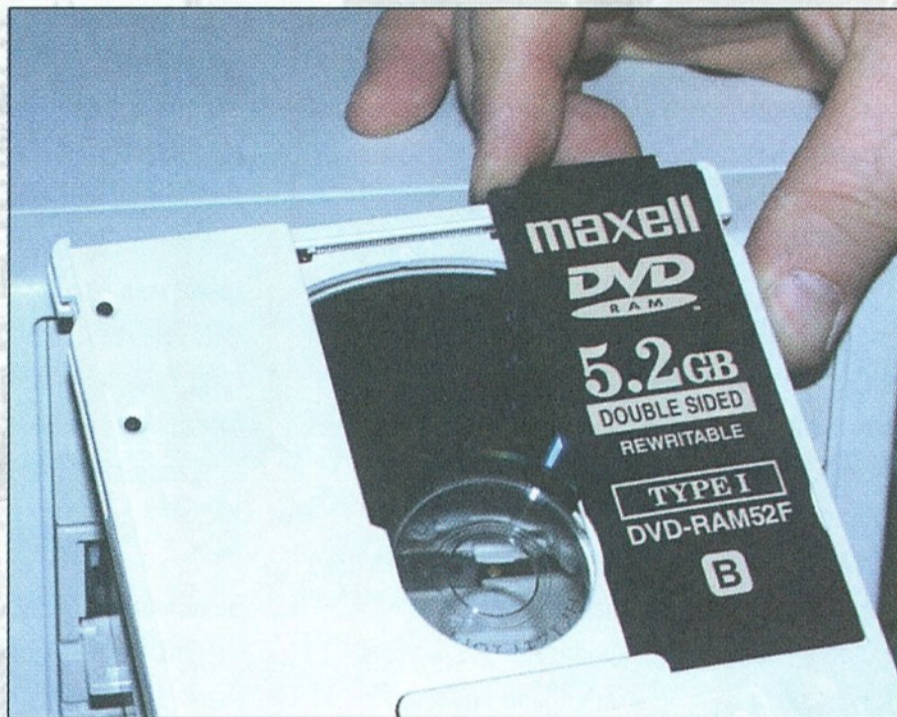
Annak ellenére, hogy a DVD viszonylag fiatal eszköznek számít, mégis gőzerővel folyik a fejlesztés. A DVD-RAM, vagyis a többször írható-olvasható adathordozó, a CeBIT-en állt a nyilvánosság elé. Az általánostól eltérően nem kell itthoni megjelenésére heteket várni, már a bejelentés előtt volt mintadarab, lapunk megjelenésekor pedig már bőszen vásárolható lesz.

A nyomdai átfutási idő nevezetű szörnyűségnek köszönhetően sajnos csak a bemutatóteremben üzemelő mintadarab volt szerencsém másfél-két órát ügynödni, így mérések elkövetésére nem nagyon adódott lehetőségem. Maga a DVD-RAM a lemez, amiből három típust állítanak elő – kapacitásukban nincs eltérés, oldalanként 2,6 GB, azaz 5,2 GB kapacitásúak. Az eltérések a tokozásban jelentkeznek, a Typel lemezek olyanok, mint a különböző MO tárolók médiái, vagyis maga a lemez fixen egy tokban van, valahogy úgy mint a 3,5" floppy. A Typell lemezek is tokkal kerülnek forgalomba, de ez a tok nyitható, akárcsak a CD caddy, így a lemez kiemelhető. A Typell pedig a meztelen lemezek fedőneve, ezeket a typell tokjában lehet írni. A kiszedhetőket elméletben tudja olvasni a DVD-ROM is, így nem kell a drive-ot is cipelni, ha van a célgépben, de ennek a kipróbálására nem volt mód a megfelelő lemezek hiá-

zes elkészítéséhez, hanem elég a sokkal rövidebb blokk-ok elé kitenni. A gyakorlatban azonban ez jelentheti azt, hogy amennyiben túl apró file-okkal töltjük ki a lemezt, a valós kapacitásnál valamivel kevesebb adatot írhatunk fel, mivel a szektorok területét csak részben tudja kihasználni – ezt még nem volt lehetőségem mérni. Egyébként is, ekkora kapacitás nem arra való, hogy lementsük több ezerszer a config.sys-t, sokkal inkább a nagy helyigényű DTP, digitalizált videó és hanganyagok tárolásának ideális eszköze. A DVD-RAM drive, vagyis a meghajtó, ami a DVD-RAM-ot kezeli, igen kellemes alternatívát kínál a nagykapacitású cserélhető lemezek piacán. Nemcsak a lemezek igen tisztas tárterülete miatt, de azért is, mert ezzel tulajdonképpen három meghajtót kap a vásárló: a DVD-RAM lemezek mellett olvassa a DVD-ROM-okat (filmeket is, ha van MPEG kártya a gépben), a CD, CD-R és CD-RW szabványú adathordozókat is.


A lemezek fizikai lekezelése igen érdekes: a DVD-RAM média ugyanis tokban, a DVD-ROM és a CD viszont (8 és 12 cm átmérőjűek egyaránt) meztelenül rakható bele. A meghajtó ugyanis egy magas peremű fiókot tartalmaz, aminek az alja tálca, a perem pedig éppen a DVD-RAM tokjának foglalata. A DVD-ROM-ról szóló cikkben volt némi homályos fejtegetésem arról, hogy az eltérő frekvenciával látható lemeztípusokat miként tudja olvasni a meghajtó. Most fény derült a ti-

tokra: a meghajtóban egy tárcsa a lemeztípusnak megfelelő prizmat fordítja a lézer elé, és így már a megfelelő hullámhosszúságú fény jut el a lemez egyik vagy mindkét oldalához, a tükörrendszer segítségével. A korongok felületén egy emlékezőkristály réteg található,



ami hő hatására változtatja állapotát a két véglet között (összehúzódott-kitágult) – egy lemez minimálisan egymillió alkalommal írható újra.

A beépített meghajtó SCSI felületen kommunikáló darab volt, de a harmadik negyedére már IDE változatok is várhatók. A meghajtó software-ére is jellemző a sokoldalúság, kezdve azzal, hogy nem kell semmiféle íróprogram a használatához, lévén cserélhető merevlemez-ként is beiratkozik a meghajtók közé (ezzel párhuzamosan lefogal még egy betűt magának). Amennyiben DVD-RAM van benne, akkor „winchesterként”, ha CD vagy DVD-ROM, akkor pedig optikai meghajtóként érhető el.

A már emlegetett árfutási idő miatt sajnos árából csak várható tudunk jóslni, és a mellékelt táblázat is csak a gyári adatokat tartalmazza. 



nyában. Ez elég érdekes lett volna, mivel a DVD-RAM nem a hagyományos (címezés, majd végeláthatatlan adattömeg) formában raktározza el az adatokat, hanem állandó szektorokra van felosztva, a címblokkok még szabad szemmel is jól láthatóak, tehát teljesen eltérő a DVD-ROM-tól. A módszer kétségtelen előnye, hogy nem kell pontosan összegyűjtögetni a teljes lemez tartalmát a cím-

**KAPACITÁS: 2.6GB EGYOLDAL  
5.2GB KÉTOLDAL  
CSATOLÓFELÜLET: SCSI-2**

**KÉTSZÁZTÖTT ALTERNATÍVA AZ EGYRE  
NÖVEKVŐ HELYIGÉNYEK KIELÉGÍTÉSÉRE.**

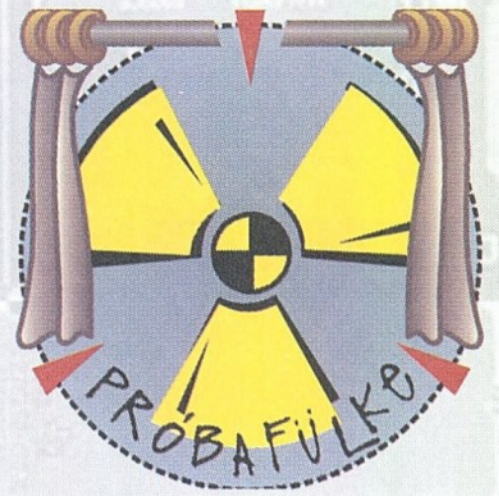
**SOWAH KFT.  
TEL.: 129-6467  
ÁR: 120.000+ÁFA (MEGHAJTÓ)  
10-15.000+ÁFA (LEMEZ)**

**GF-1050 DVD-RAM**

telenül rakható bele. A meghajtó ugyanis egy magas peremű fiókot tartalmaz, aminek az alja tálca, a perem pedig éppen a DVD-RAM tokjának foglalata. A DVD-ROM-ról szóló cikkben volt némi homályos fejtegetésem arról, hogy az eltérő frekvenciával látható lemeztípusokat miként tudja olvasni a meghajtó. Most fény derült a ti-

Átviteli sebesség	DVD-RAM 1,38MB/s DVD-ROM 2,76MB/s CD-ROM 1,20MB/s
Elérési idő	DVD-RAM 200ms DVD-ROM 200ms CD-ROM 120ms
Olvastott formátumok	DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-R CD-ROM, CD-R, CD-RW CD-Extra, CD-Audio

# Internetto Explorer

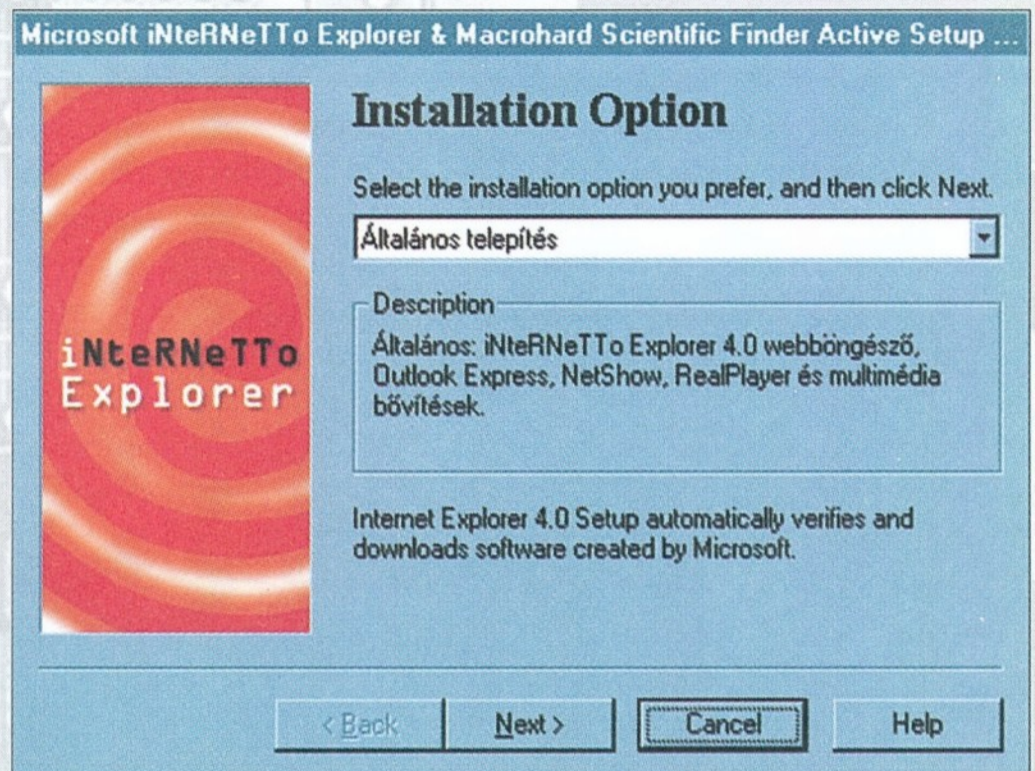


## CSINÁLD MAGAD BÖNGÉSZŐ

Még mindig javában (vagy Java-ban?) dúl a böngészőháború: a Netscape nemrég tette ingyenesen hozzáférhetővé browserének forráskódjait, a Microsoft Internet Explorer pedig „customizálható” lett, azaz meg lehet vásárolni az Internet Explorer Administration Kit (IEAK) csomagot, amellyel tökéletesen saját fazonunkra szabhatjuk át.

**C**D mellékletünkön is fellelhető az Internetto által készített, saját változata, mely kérésünkre tartalmaz egy Minimális telepítési lehetőséget is. Ezzel a te gépedre is felkerülhet végre a böngésző-program, ha netán eddig ódzkodtál volna tőle, viszont „megmenekülhetsz” a felesleges dolgoktól (egyedül a multimédiás kiegészítéseket telepíti még, erre viszont amúgy is szükség lesz böngészés közben). Ha azonban e-mailezni is szeretnél, az Általános telepítést vá-

laszd. Ekkor az Explorer 4-esen kívül az Outlook Express is megkapod (e-mail), valamint a Netshowt, a Real Playert és a multimédiás kiegészítéseket.



**Nemcsak a telefonon spórolsz, de 2000 forintot meg is takarítasz!  
Fizess elő a PC-X Magazinra ingyenesen hívható zöld számon!**

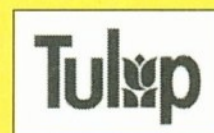
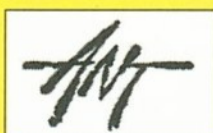
# 06-80-200-263

Quake I és II, Red Alert Aftermath, Diablo Hellfire, Starcraft, Need For Speed 2 SE, Flying Corps Gold, Air Warrior III, F-22 ADF, Hexen II, Dungeon Keeper, Battlezone, Shadows of the Empire, X-Wing vs Tie Fighter, Carmageddon, Flight Unlimited 2, Incubation, Imperialism, Longbow 2

**NINCS 3DFX GYORSÍTÓKÁRTYÁD?  
NINCS MEG A JÁTÉK, AMIVEL NYOMULNÁL?  
SEBAJ, UGORJ LE A PC-X CLUBBA!**

**Info és gépfoglalás: 343-as mellék a 156-0691, 156-8291,  
212-0398, 214-9512 telefonszámok valamelyikén!  
Cím: 1012 Bp., Márvány u.17. Bejárat az Alkotás utca felől.**

Köszönjük támogatóink segítségét:





# Nyomtatóteszt

## SZÍNES TINTÁKRÓL ÁLMODTAM

Schuerue

A színes nyomtatás néhány éve még különlegességnek számított, szinte csak cégek tudták megfizetni az igen drága berendezéseket. Ma már nagyon olcsón hozzá lehet jutni tintasugaras példányokhoz, mostani teszünkben pontosan ezt, az ötven-hatvanezer forintig terjedő kategóriát vizsgáljuk.

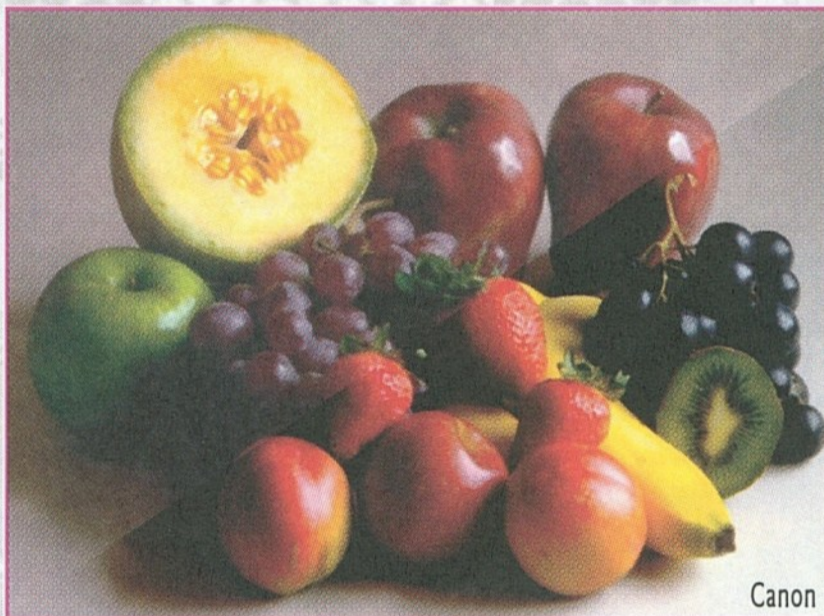
**T**esztünkben hat nyomtatót tettünk próbára, közös jellemzőjük, hogy valamilyen tintasugaras technikát használnak és színes nyomatok is készíthetők velük. A mezőny összeállításánál az egyik legfőbb szempont az ár volt, éppen ezért három gyártó kínálatából a két legolcsóbb típust kértük el (a Canon, az Epson és a Hewlett-Packard mellett természetesen más gyártók is készítenek színes tintasugaras nyomtatókat, mi most ezeket preferáltuk).

A tintasugaras technológiánál a nyomtatófej tintacsöppöket lő a papírra, a felbontás részben annak függvénye, hogy ezek a csöppök milyen aprók, de a papíron is múlik, hiszen ha szétfolyik a tinta, akkor romlik a képminőség. A színes nyomatok esetében pedig az alapszínek megfelelő arányban egymásra vannak lövöldözve, és a papíron keveredve jön létre a kívánt árnyalat. Itt még több múlik a papíron, hiszen ha túl gyorsan „megissza” a festéket, akkor romlik a keveredés (ezáltal a színek), ha meg elázik vagy lassan szárad, akkor az rontja le a minőséget. A fentiek miatt minden gyártó a saját festékeinek leginkább megfelelő tulajdonságú papírokat is gyárt, melyek drágábbak ugyan, mint a 80 grammos fénymásolópapírok, de sokkal szebb nyomatok is készíthetők velük. A leginkább szembetűnő különbség a fényes felületű papírra történő nyomtatásnál van, mert ezek a papírok nemcsak sokkal fehérebbek és az adott tinta igényeinek megfelelőek, de fényük a nyomtatás után is megmarad, ami sokkal teltebb, kontrasztosabb színeket eredményez.

A tesztelés során egy gyümölcsöket ábrázoló képet ki-nyomtattunk minden, a nyomtató mellé kapott papírtípusra is – ábráink a fénymásoló lapra és a nyomtató saját, fényes papírjára készült képeket mutatják (a speciális papírra készült nyomatokat a PC-X Clubban meg is tekinthetitek). Fontos, hogy a táblázatban a sebességadatok átlagos fedettségre, vagyis szöveges oldal nyomtatására vonatkoznak, a teljes lapos képanyomtatás ennél jóval több időt vehet igénybe. Részletesebb táblázatot, amiben a főbb adatok mellett a különböző típusú papírok ára is megtalálható, a CD:\MELYVIZ\NYOMTATO alkönyvtárban, Excel állományban lehet meglelni.

### Canon BJC250

Egyfejes rendszerű nyomtató, a fejet és a tartályt egy egységben lehet cserélni. Négy különböző típus létezik, a fekete, a színes, a fotó és a fluoreszkáló tintákat tartalmazó. A lapadagoló fentről továbbítja lapokat vagy borítékokat, a kész nyomatokat egy kihúzható tálcára ejti. Kézi adagolásra is lehetőség van, ekkor a nyomtató hátlapján lévő részbe lehet csúsztatni a papírt, amit egyenesen továbbít, így lehetőség van hajtásra érzékeny, vastagabb anyagok használatára (pl.: névjegykártyához), természetesen a minőség ekkor is függ a pa-



Canon BJC250

pír tulajdonságaitól. A papír-boríték választó (az utóbbinál némileg el kell távolítani a fejet a vastagabb anyag miatt) a fejbölcső tetején található. Használható benne a Canon írásvetítő fólia, nagy felbontású- és fényes papír, valamint több speciális film mellett a Canon vasalófólia (pólókhöz) is. A fejhangelés és tisztítás elérhető a kezelőprogramból is, valamint a nyomtató pihenő üzemmóddal is rendelkezik, ami szintén innen állítható be. Ezeken felül a driver egy igen szimpatikus lehetőséget is kínál, öt hely áll rendelkezésre a leggyakrabban használt beállítások lementésére.

### Canon BJC4300

Egyfejes rendszerű, a fejegységben található a cserélhető tartályok. Gazdaságosabb megoldás, mivel a fej élettartama hosszabb, mint ameddig a tartályban lévő festék elegendő, valamint ha csak az egyik festéktípus (színes vagy fekete) fogy ki, nem kell eldobni az

egész patron. Egyéb fejegységek is használhatók benne, nagykapacitású fekete, fotó és fluoreszkáló típusok, melyek tartálylyal egybeépített kivitelűek. Speciális kiegészítő a scanner fej, amivel 360x360 dpi felbontású lapscanerré változik nyomtatóból Windows 95 alatt. Felépítése hasonló kistestvérehez, a lehetséges papírtípusok megegyeznek. Tápegysége beépített, pontosabban a nyomtató szerves részét képező hasábot kell összeállításkor a helyére kattintani. Érdeklődni az ANT Kft-nél lehet (Tel.: 331-5353).



Canon BJC4300

### Epson Stylus Color 300

Csak Windows alól használható nyomtató, ennek oka, hogy nincs beépítve a nyomtatás vezérléséhez szükséges elektronika nagy része, mivel szinte mindent a driver programra bízunk, az oka pedig a gyártási költségek csökkentése. Egyfejes tintasugaras rendszer, azonban az Epson Piezo technológiának köszönhetően a nyomtatófej élettartama magasabb, mint a mechanikáé (ezért csak a tartályegységet cserélgeti a felhasználó). A típushoz való tank egyszerre tartalmazza a három színt és a fekete festéket is. Beépített tápegységgel rendelkezik, a lapadagoló (amely maximálisan 100 lap befogadására alkalmas) a felső lapon helyezkedik el, kiadó tálcája



Epson Stylus Color 300

nincs. A papír-boríték választó az adagoló mellett, a borításon kapott helyet. Normál papírra 360 dpi felbontással ajánlott dolgozni, a maximális felbontás fotó minőségű jelzővel ellátott papírhoz, fóliához, fényes papírhoz és filmhez, valamint vasalófóliához javasolt. A meghajtó-program az automatikus lehetőségek mellett kézi beállításokat is lehetővé tesz, valamint a tisztítás és finombeállítások is elvégezhetőek.

#### Epson Stylus Color 400

Szintén csak „ablakon keresztül” működő nyomtató. A fekete és a három alapszín tartalmazó tartály külön cserélhető, a fekete majdnem kétszer annyi festéket tartalmaz, mint egy-egy szín, kedvezve ezzel a sok szöveg nyomtatásnak. Kialakítása hasonló a 300-ashoz, de lehajtható, kihúzható gyűjtőtálcával

hoz használata nem javasolt (fekete patron beszerezhető). A mézőny legkisebb tagja, felhajtott papíradagolóval alig nagyobb a hordozható nyomtatóknál (külső tápegysége természetesen alaptartozék). A lapokat automata adagolóból, előlről tölti és a felette

HP DeskJet 400L

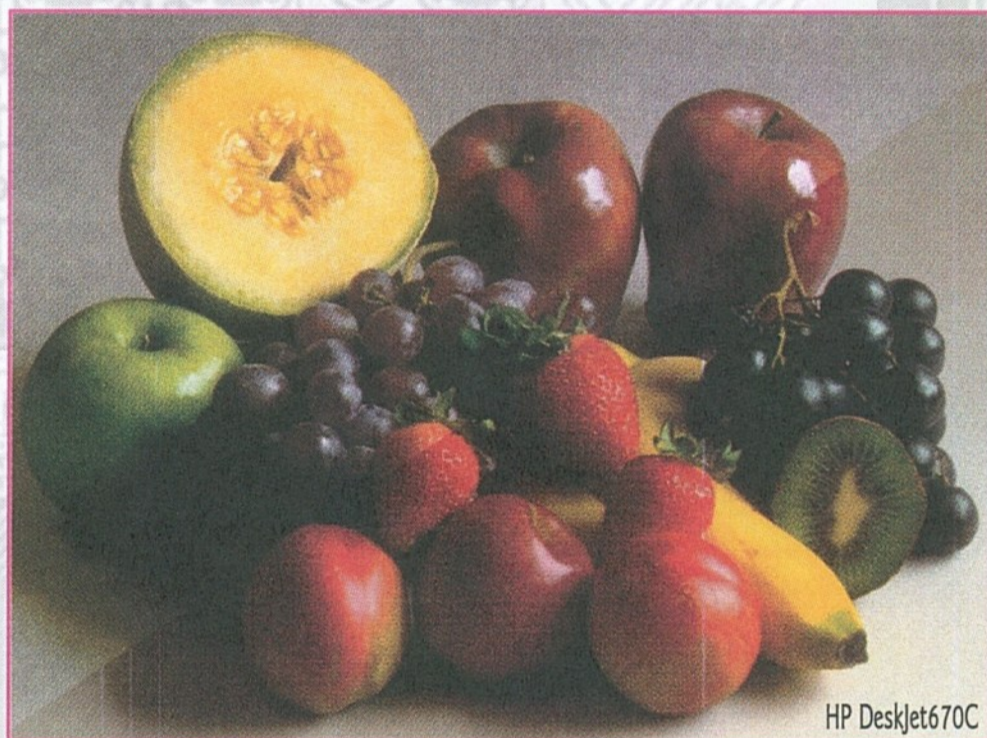


tisztítása és kalibrálása ennél a meghajtó-programnál is fellelhető.

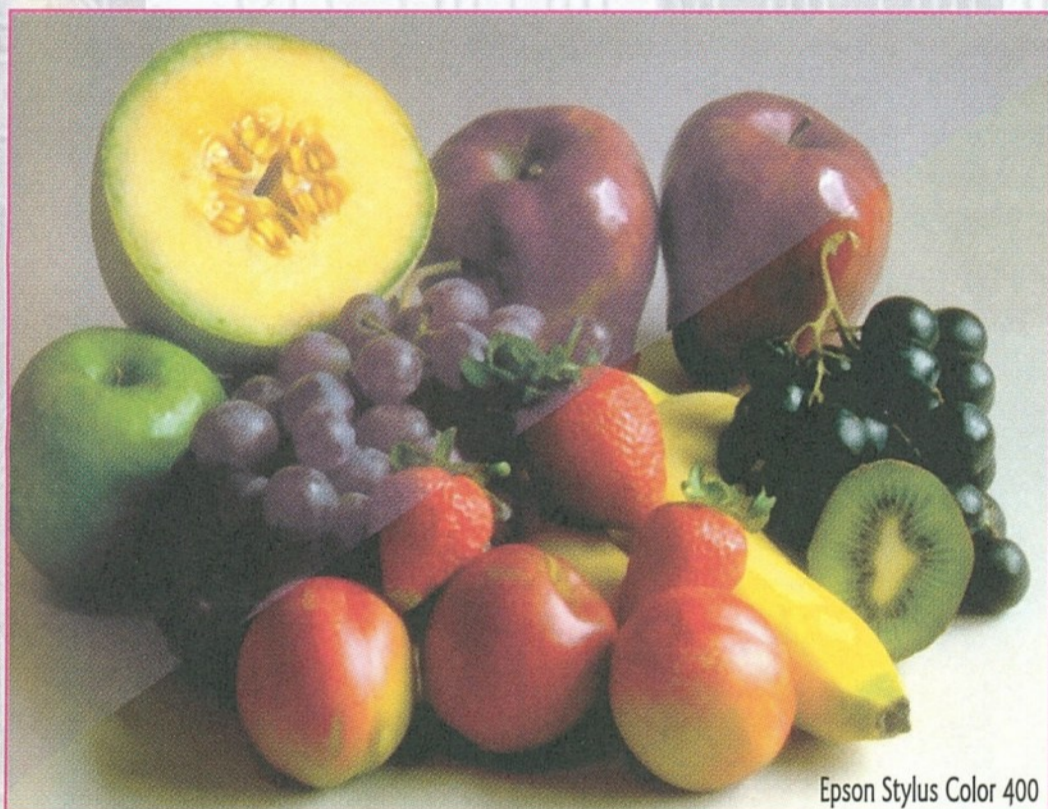
#### HP DeskJet 670C

Kétfejes, fekete és színes patronát egyszerre használó nyomtató. Szintén külső tápegységgel, de formai kialakítása a megszokott DeskJet fazon, a lapadagoló felett a gyűjtőtálcá és a szárító is megtalálható. Boríték adagolása lehetséges tálcáról, de a kézi adagolásnál is hajlított

a papír útja. A 400L által kezelt típusok mellett egy ki családintással rávehető, hogy vasalófóliára is nyomtasson, a képet ekkor tükrözni kell egy alkalmazás (pl: Paint Shop Pro) segítségével.



HP DeskJet670C



Epson Stylus Color 400


rendelkezik – a használható papírok ugyanazok. Érdeklődni az Epson márkakereskedőknél és viszonteladóknál lehet.

#### HP DeskJet 400L

Egyfejes tintasugaras nyomtató, két fej-tartályt együtt kezel, a feketét a három szín keverésével állítja elő, ezért szövegdalok-

nyíláson át kezel, ekkor hajtás nélkül továbbítja. A normál papírral HP tintasugaras papírt és fóliát, fényes papírt, valamint HP magas fehérségű papírt is kezel. A meghajtó-program magyarra fordított változata az angolul nem igazán beszélők számára is használhatóvá teszi a hiba esetén néha igen jó tanácsokat adó automatikus segítséget. A sokrétű beállítás mellett a nyomtató

elhelyezett tálcára dobja. Borítékot, vagy vastag médiát a hátsó kézi adagoló-

gével. Elméletileg a 690C+ driverét telepítve is hajlandó a dologra, sajnos a mechanikai eltérés miatt fotó patronát ekkor sem tehetünk a fekete helyére, és banner papír sem használható. A meghajtó-program itt is megegyező képet mutat, természetesen jobb értékek állíthatók be. Érdeklődni a Hewlett-Packard márkakereskedőknél és viszonteladóknál lehet (vagy HP Hotline, Tel.: 343-0310). 

Gyártó	Canon	Canon	EPSON	EPSON	Hewlett-Packard	Hewlett-Packard
Típus	BJC250	BJC4300	Stylus Color 300	Stylus Color 400	HP DeskJet 400L	HP DeskJet 670C
Meghajtó	Windows driver, Epson LQ-100, IBM Proprinter X24E	Windows driver, Epson LQ-100, IBM Proprinter X24E	csak Windows driverrel	csak Windows driverrel	Windows driver, HP PCL nyelv	Windows driver, HP PCL nyelv
Fejek száma	1	2 egyben	1	2	1	2
Tartály	fekete, vagy C,M,Y színes	fekete és C,M,Y színes	C,M,Y,B	fekete és C,M,Y színes	C,M,Y színes	fekete és C,M,Y színes
Cserélhető	csak fejjel	külön is	csak tartály, fej nem	csak tartály, fej nem	csak fejjel	csak fejjel
Felbontás	360dpi / 720x360 fekete	720x360dpi	720dpi	720dpi	300x300 dpi / 600x300dpi fekete	600x360dpi / 600x600dpi fekete
Sebesség	fekete 3,4lpp / színes 0,5lpp	fekete 4,5lpp / színes 0,2lpp	200cpi	200cpi	fekete 2lpp / színes 4-7 perc /oldal	fekete 4lpp / nincs adat
Papírkezelés	Automatikus és kézi	Automatikus és kézi	automatikus	automatikus	Automatikus és kézi	Automatikus és kézi
Papír típusok	64-90gr auto / 64-105gr kézi	64-90gr auto / 64-105gr kézi	64-90gr	64-90gr	60-90gr auto / 60-200gr kézi	50-135gr / 50-200gr
Fellelt árak	29,900 Ft	44,900 Ft	29,900 Ft	39,900 Ft	27,800 Ft	37,900 Ft



# MSC kormány

AUTÓ, MOTOR, REPÜLŐ

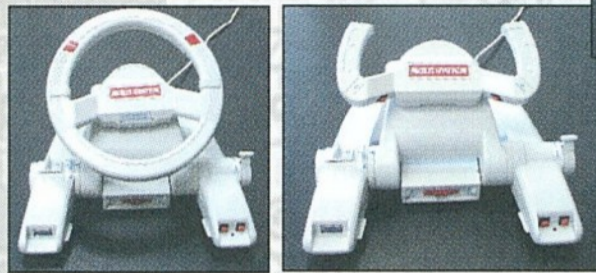
Schuerue

Eddig már számos autó-, és számtalan botkormányt mutattunk be, a most következő, MSC Multi System azonban mindkét kategóriába beletartozik. Azok számára jelenthet megoldást, akik többféle szimulátor-típust is kedvelnek, viszont nem akarnak állandóan joystickot cserélni.

Elő pillantásra az MS-300-as egy autókormány pedálokkal, de kicsit megvizsgálva feltűnik az „itt nyomd meg, hogy a rögzítő elengedjen” felirat. A kerék ugyanis leemelhető, és marad egy, a sport és utasszállító repülőekben használatos szarvkormány. A különböző mutációkhoz két állásszögben rögzíteni lehet, valamint a repüléshez szabaddá is lehet tenni a talpazathoz rögzítő tengelyt, ekkor az egész kormányoszlop előre és hátra dönthető. A pedálok és a



kormány szerkezet mellett egy tolóerő szabályzó és egy rudder control csúszka is kínálkozik használatra, az elmászás korrigálására szolgáló potméterek használat közben is hozzáférhe-



tő helyen kaptak helyet. A két gombra külön kapcsolható az autótüzelés funkció, és második joy számára kialakított csatlakozó teszi teljessé az MS-300 kínálta lehetőségeket.

A kormány szerkezet és a pedálok is tapadókorongos rögzítésűek, utóbbinál ez kissé kellemetlen, mert a szőnyegen vidáman csúszkál, s túlságosan nagy erő kell a gázadás-hoz is. Ezeket a kiviteli hibákat azonban ellensúlyozza az ára



(18.900 Ft + ÁFA), ami a kormányok kategóriájában egyáltalán nem mondható magasnak.

VARIÁLHATÓ JÁTEKVEZÉRLŐ AUTÓ, MOTOR, VAGY SZARVKORMÁNY PEDÁLOKKAL

MINDENEVŐ SZIMULÁTOR RAJONGÓK SZÁMÁRA, SOKOLDALÚ ÉS MEGFIZETHETŐ ESZKÖZ — BÁR NEM TÚL STRAPABÍRÓ

MSC  
MIXIM KFT.  
TEL.: 217-8762

Már hosszú ideje álmodoztam arról, hogy kipróbálhassak végre egy ilyen kormány szerűséget és ez a műszer volt az első, amivel közelebből megismerkedtem. Nagyon tetszett az ötlet, hogy a fogó rész átalakítható repülő- és motorkormányra, bár ez egy kicsit mintha rozogává tenné a fogóját. Rossz volt viszont, hogy amikor teljesen kitekerem a kormányt, mindig bevertem a kezemet a talpazatba, a pedál meg sokszor becsípte a zoknimat (nem kell rohogni – kultúrember nem tapos cipővel ilyen finom műszert, arról nem is beszélve, hogy így sokkal jobban érezni a dolgot), és hosszú másodpercekig tartott, míg sikerült kirángatnom – ezalatt persze nem a pályára figyeltem, minek eredményeképp úgy repültem kifelé, mint a kisangyal.

Pelace

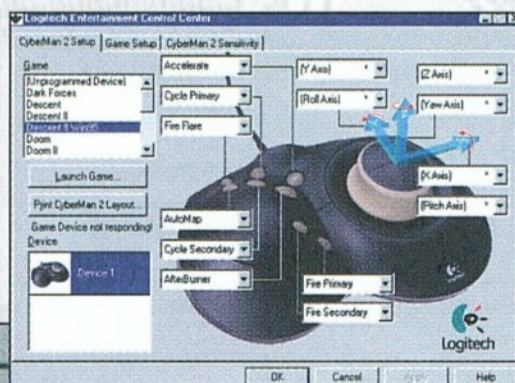
# Cyberman II

MOZGÁS 12 IRÁNYBAN

Schuerue

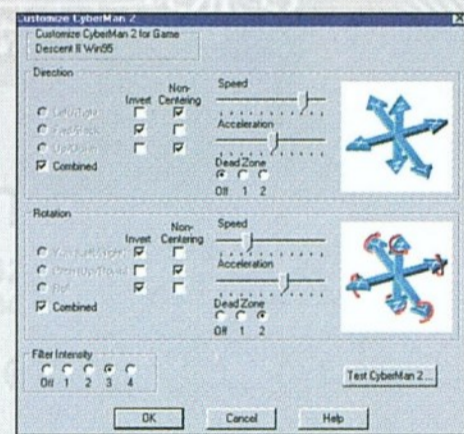
A Logitech már az egerészés kezdeti időszakában bizonyította kísérletező kedvét, most a játékirányítás területén rukkoltak elő valami egészen szokatlan dologgal. Annyira különleges ez a herkentyű, hogy igazán megnevezni sem lehet, mert nem elég, hogy 3D irányításra való, de átmenet a joystick és a gamepad között.

Nem tévedés, tizenkét irányban lehet mozogni – a térnek (a valóságnak és virtuálisnak egyaránt) ugyan csak három kiterjedése van, vagyis hat irányban tudnak benne a tárgyak mozogni. Számít



azonban a saját tengely körüli forgás is, ami szintén hat irányban lehetséges, na így jön ki a tucat.

A Cyberman II alapötlete a NASA igényeinek kielégítésére született, a formatervezése pedig ízig-vepig Logitech. A bal kéz alá, már-már erotikus képzeteket keltő halmocskára simul, a kéz négy ujját kényelmesen eléri a darabonként két billentyűt, a jobb marok pedig kar



helyett a szokatlan korongot szorongatja. A Cyberman II teljesen programozható, a nyolc gomb és a tizenkét irány külön-

külön is megadható funkciót tud végezni. A programozást a mellé járó windowsos segédprogrammal könnyen és gyorsan el lehet végezni, még a lehetséges funkciók kiderítését is megkísérli a játékból: a beállítások, akár játékonként több is, lementhetők. Ezt a valóban fantasztikus eszközt a Logitech az akciójátékok szerelmeseinek teremtette, képességei egy Descent, pontosabban most már Forsaken jellegű játéknál használhatók ki igazán, de programozhatóságának köszönhetően számtalan stílushoz hozzá lehet idomítani. Ára: 14.900 Ft + ÁFA.

3D JOYPAD PROGRAMOZHATÓ, 12 IRÁNY, 8 GOMB

NEM KELL POLIPKÉZ, HOGY EGYSZERRE TUDJ OLDALAZNI, ELŐREHALADNI ÉS FORDULNI

LOGITECH  
SCANDER KFT.  
TEL.: 251-2960





ModernMedia

E-mail: mms@mail.mata.v.hu  
Tel.: 333-6610 Fax: 333-6804

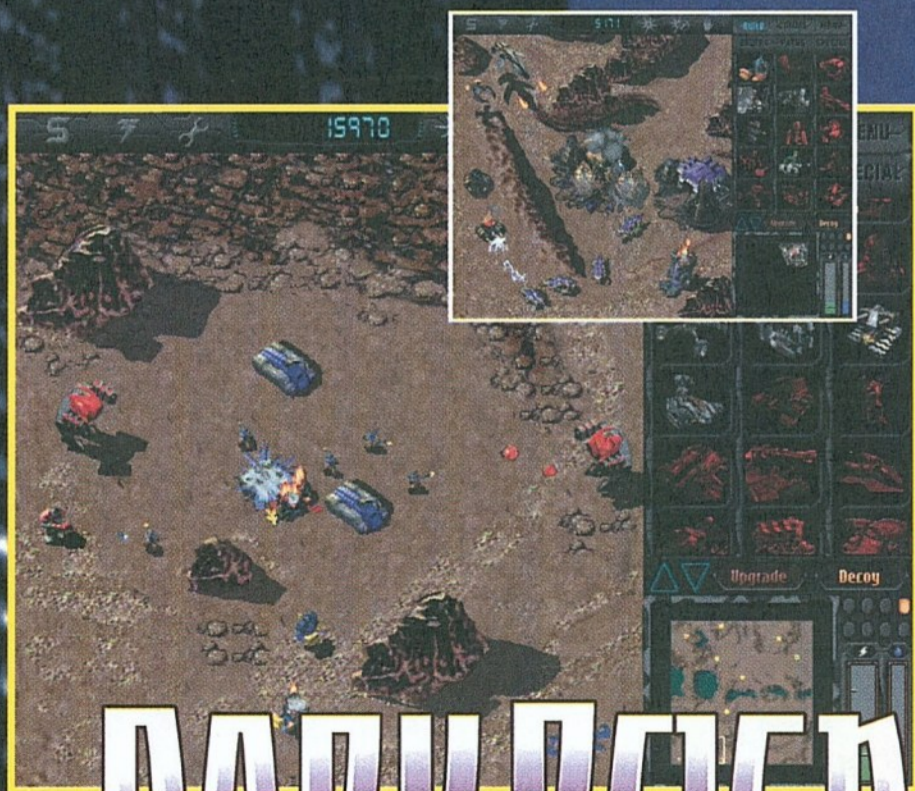
ACTIVISION

# Csúcs ez a Játék

## BATTLE ZONE



## Quake II.



## DARK REIGN



# TV-Net

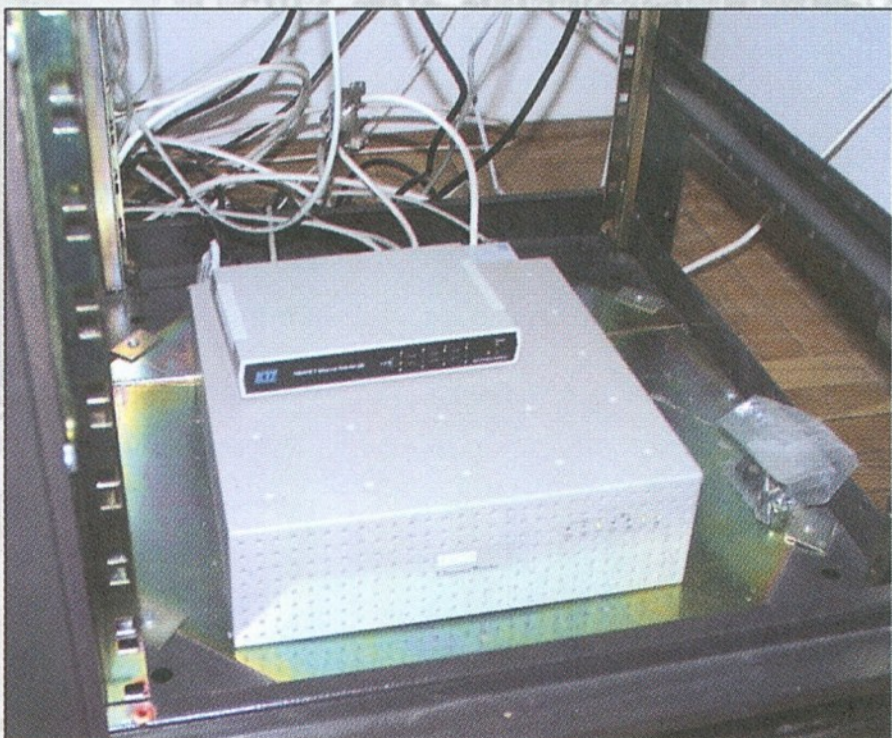
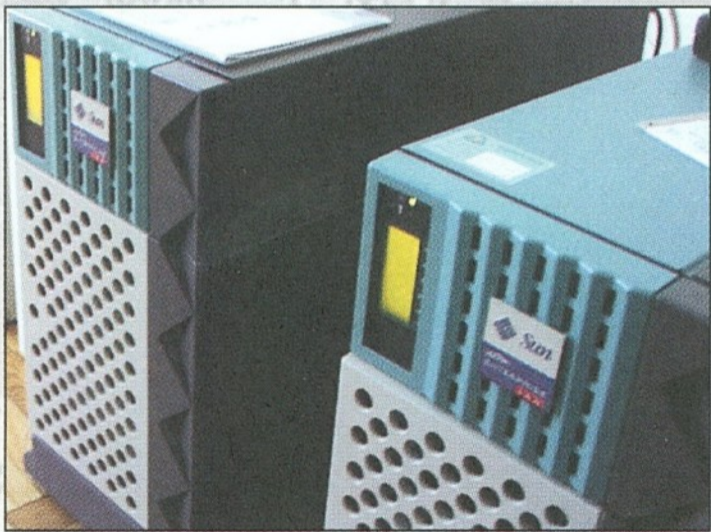
## KÁBELTÉVÉS HÁLÓ

Sam. Joe

*Aki egyszer „rákap” az Internetre, az biztos, hogy nem szabadul tőle egyhamar. Ha telefonvonalon keresztül jut hozzá mindennapi betevő bitjeihez, akkor az első telefonszámlával szokott érkező első infarktus is. Arról nem is beszélve, hogy pillanatok alatt „összeegerész” az ember 5-10 megányi letöltendőt, lehetőleg egy jól leterhelt szerverről, a világ másik végéből.*

**M**it tehet ezek ellen az ember? Vagy lemond az Internetről – amit nem nagyon hiszek, hogy képes rá –, vagy elkezd valamilyen más megoldás után kajtatni. Hamar rájön arra is, hogy a bérelt vonal vagy az ISDN az átlag magánszemélynek ma még megfizethetetlen. Ellenben ha van otthon kábeltévéje, akkor lehet, hogy azon keresztül juthat hozzá gyors és a nyújtott szolgáltatás színvonalához képest olcsó Internet eléréshez. Eddig az elmélet, de hogy néz ki egy ilyen szolgáltatás a gyakorlatban? Fúrta az oldalunkat a dolog és ezért megkerestük az „első fecske” hazai szolgáltatót, a TV-Netet, ahol kérdéseinkre Kolossváry Tamás válaszolt.

K: Milyen technikai feltételeknek kell ahhoz teljesülnie, hogy otthon a kábeltévén keresztül érhessem el a netet?



V: Először is az kell, hogy az adott kábelrendszer alkalmas legyen kétirányú adatátvitelre. Sajnos a mai, magyarországi rendszerek többsége egyelőre nem alkalmas rá, de az a tendencia, hogy ha korszerűsíteni kell a rendszert, akkor már olyanra cserélik le, ami megfelel a követelményeknek.

K: Tegyük fel, hogy műszaki akadály nincs. Hogyan „jön be” a net a szobámba? Elég, ha rádugom az antennát a hálókártámra?

V: Nem, dehogyan. Ahhoz, hogy az adatok közlekedni tudjanak a kábelen, kell egy eszköz, ami illeszti a gépedhez a TV-s rendszert. Ez az eszköz a kábelmodem, amiből jön egy madzag a szobádba, és ezt kell bedugni a géped hátuljába. Éppen-séggel ez egy UTP hálózati kábel.

K: Akkor, ha jól értem, kell egy UTP-s hálókártya, meg egy ilyen kábelmodem a gépedbe?

V: Nem, mert a kábelmodemet mi telepítjük oda, ahol a házatokba bejön a kábeltévé vezeték, lévén egy ilyenről akár egy egész háztömböt is el tudunk látni. Neked a gépedbe csak egy csavart érpáros vezeték fogadó ethernet kártya kell, amelyet már 5-6 ezer forintért lehet vásárolni.

K: A hardware oldalát már értem a dolognak. Milyen software kell nekem?

V: A gépen kell, hogy fusson egy ún. IP-stack, ami az Internet Protokollt lekezeli,

plusz az UTP csatlakozós ethernet kártyát. Ne rémülj meg, ez így eléggé ijesztően hangzik, de a manapság „divatos” operációs rendszerek Linux, Windows NT, Windows 95 ezt „csípőből” tudják.

K: Mondj valamit a sebességről!

V: Három kimenő útvonalunk van: Külföldre egy dedikált 128Kbites vonal, a magyar szolgáltatókhoz (a BIX-re) egy 2 megabites vonal, a magyar akadémiai szférához (budapesti egyetemek, KFKI, SZTAKI) pedig egy 10 megabites.

K: Nem hangzik rosszul. Mibe kerül ez nekem, ha én magánszemélyként, egy szál géppel szeretnék csatlakozni a rendszerhez?

V: Az egyszeri belépési díj bruttó 48.000 forint, a havi átalánydíj 8.000 forint. A forgalom után nem fizetsz díjat.

K: A havi előfizetési díjat még értem, a telefonos előírásem is kb. ennyibe kerül, de mire ez a borzasztó magas belépési díj?

V: Ha egy háztömböt tudunk ellátni egy kábelmodemről, akkor ennyi az egy főre jutó költsége egy ilyen kettyérnek. De várj, azt is tudnod kell, hogy még mit tartalmaz még ez az ár! Fizikailag is bekötjük a gépedet, azaz elkészítjük a kábelezést a házban a lakásig, telepítjük a szükséges software-eket, tehát működő gépet hagyunk ott. Ahol szükséges, tudunk



biztosítani shareware software-csomagot is. Kiosztunk 1 darab dedikált IP címet a gépnek, amivel az Internet permanens részévé válik. A gépet felvesszük a TVNET nameserver-ébe, valamint biztosítunk a serverünkön egy 5 MB-os home-könyvtárat a web oldalad részére, és 5 darab e-mail címet 2 megabyte-nyi méretű postaládával darabját.

K: Jó, de akkor is nagyon sok nekem. Nem lehet ezt lejjebb faragni?

V: Fizethetsz részletben is, de ne feledd, egy telefonos kapcsolatnál a telefonszámla is társul a dologhoz. Ha valaki „rajta felejtkezik” a neten, akkor ennek a költségnek a többszörösét is képes összehozni igen rövid idő alatt telefonszámlából. (Khmm... Ez az egyik szerzőnknek sikerült is, ami egy kikapcsolt telefonvonalat eredményezett nála – Sam. Joe)

K: Mennyi idő alatt kötitek be a dolgot, ha most megrendelem?

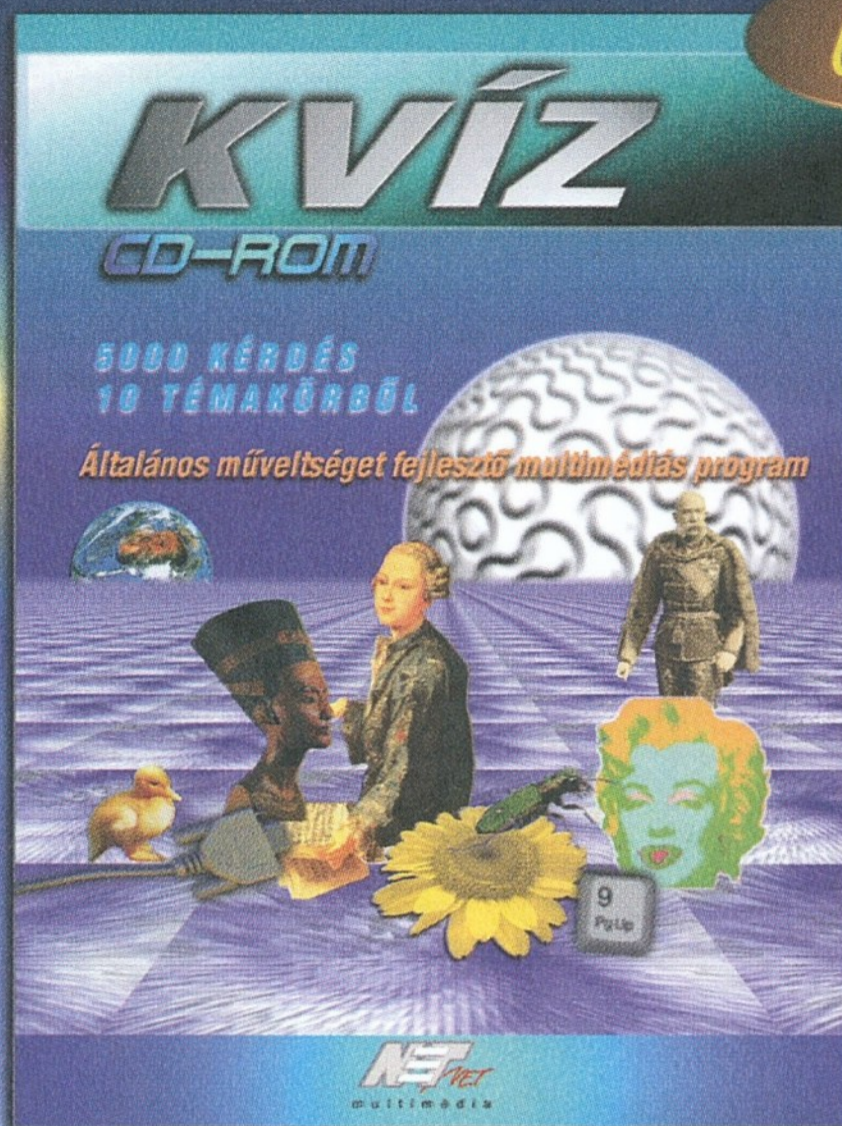
V: Sajnos nem biztos, hogy hamar, a helyi körülményektől függ a dolog. Idáig a legrövidebb idő kb. 2 hét volt, de volt olyan is, aki 1 évet várt a bekötésre.

Bővebb info: TVNET Kft. Kolossváry Tamás, 1056 Bp., Molnár u. 53. II. em. Tel.: 118-1985

# 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 ERD. LIPTÓI U. 37.  
TEL/FAX: 06-23-377 084  
E-MAIL: netnet@mail.mata.v.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFÁT TARTALMAZZÁK



# Pentium II

## SZERELÉSI TAPASZTALATAINK Sam. Joe, Mr. Chaos

Nem most először találkoztunk Pentium II-vel – akik látogatják a PC-X klubot, azok tapasztalhatták is, milyen egy ilyen játszani –, de azok a gépek mind neves gyártótól származó, kész masinák voltak. Most egy meglévő Pentium 166-os konfigurációnkat javítottuk fel Pentium II-re, ehhez egy SuperMicro alaplapot használva. A PC-X Magazinnak nem feladata sebességtesztet készíteni, ám mivel a Pentium II-es sebessége most már szükséges egy-egy játékhoz, úgy döntöttünk, a saját átállásunkkor szerzett tapasztalatainkat írjuk le.

**N**os, a „rég” gépünkben kevés került át az újba, lévén mikor a HX-es Soyo lapot vettük, akkor még híre-hamva sem volt SDRAM-nak, ATX háznak, AGP-ről nem is beszélve. A leglényegesebb, a processzor is megváltozott azóta, hiszen a PII nem a Socket 7-t, hanem a Slot 1 kialakítást használja. Ez lényegében a megszokott, tűs változat helyett egy PCI csatlakozóra hasonlító élcsatlakozó, amibe be kell passzírozni a procit. Mielőtt belevágnánk a gépépítésbe, elmondjuk, mi az, amivel az átállásor számolnod kell (a sebességről ne is beszéljünk, az új architektúra miatt elképesztő gyorsulást tapasztalni – érdemes tehát alaposan elgondolkodni, hogy itt az idő

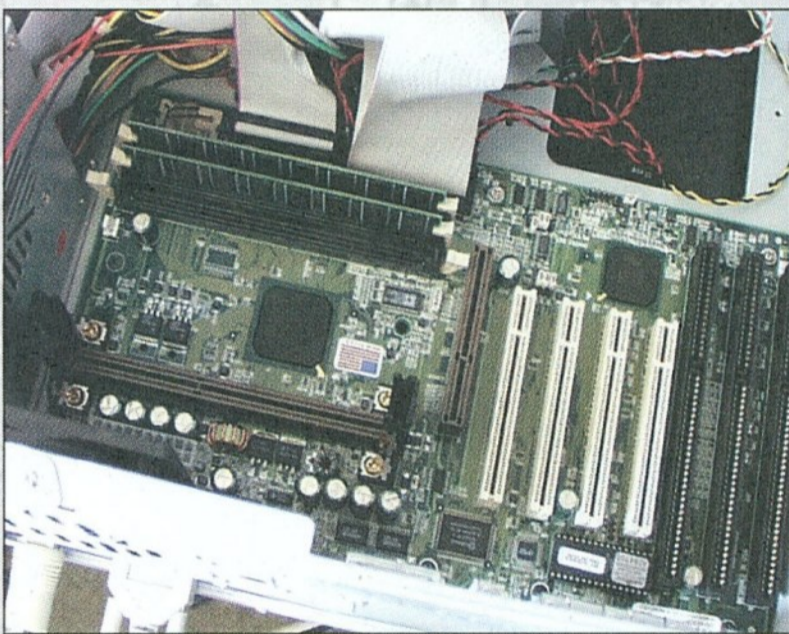
a váltásra!). Eldobhatod az alaplaped, hiszen a Pentium procik fogadására alkalmas nem jó a PII-höz. Nagy valószínűséggel a házat is ki kell cserélned (vannak ugyan „univerzális” házak, de kicsi a valószínűsége, hogy ilyened van), s valószínű, hogy az új alaplaped nem fogadja a régi SIMM RAM-jaidat. (Elképzelted, hogy lesznek ilyen foglalat is, de nem ajánljuk megvásárlását, az effélék általában nagyon lassúak.) Kell ugye egy vadonás proci – és most itt torpanjunk meg picinyög, és elmélkedünk el azon, mikor mit érdemes venni. Három járható út van:

1. Megpróbálhatsz a lehető legolcsóbban kijönni az upgrade-elésből, mert egyszerűen nem akarsz többet költeni rá. Ezzel az lesz a probléma, hogy a mostani helyzetekre megfelelő lesz, ám mivel a software-technológiák széleseben változnak, két hónap múlva már nem biztos, hogy minden szuper gyorsan fut a gépeden. Tehát nagyon hamar elavul a géped – ezt a vásárlási módot csak akkor ajánljuk, ha egy bizonyos célra használod a gé-

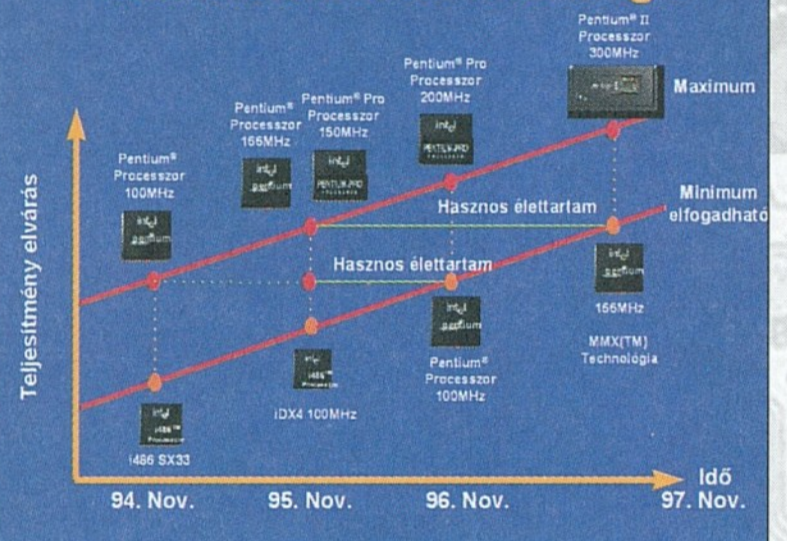
ped. A legújabb játékokat felejtse el, Win98-ra nem lesz majd érdemes átállnod, stb.

2. Megkeresed az arany középutat, egy kicsit többet szánsz rá, de nem a csúcsteljesítményű gépet veszed meg. Ezzel kábé egy évig elébecolsz, majd lassacskán te is rádöbbsz, itt az idő egy újabb váltásra. Na, ilyenkor tudod eladni az I-es pontban szereplő delikvensnek a géped :-).

3. A lehető legjobb procit, alaplaped és grafkártyát veszed, mindenkinek eldicsekszel, milyen „májer” vagy, s a mostani becslések szerint másfél-

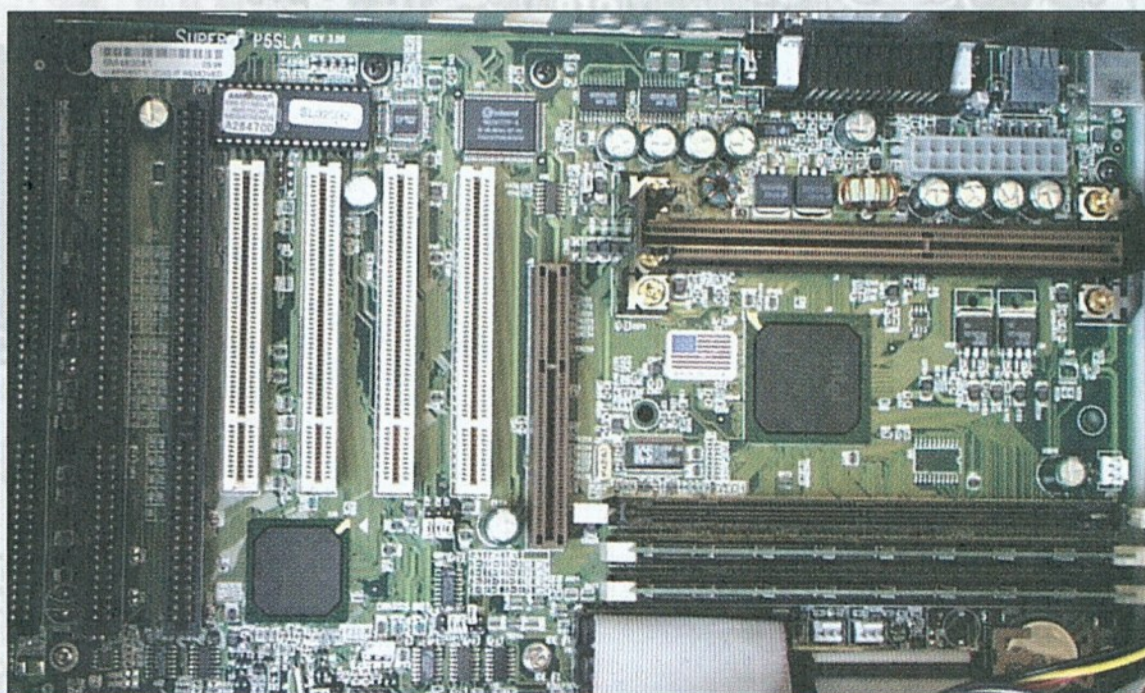


### A befektetés időtállósága



### SuperMicro P6SLA alaplaped – fontosabb jellemzők

Az „anyalaped” Pentium II 333/300/266/233 MHz órajelű processzorokat fogad. Az Intel 440 LX chipsetjét használja. Találunk rajta egy AGP (akár 532 MB/s), négy PCI, 3 ISA, slotot. Két EIDE vezérlőn keresztül négy eszközt vezérel, melyek lehetnek akár Ultra DMA-sak is. A lapon ott figyelnek még a manapság már alapvetőnek számító kiegészítők, úgyis mint: Integrált FDD vezérlő, PS/2-es kialakítású billentyűzet és egér csatlakozó, két gyors soros, és egy darab kétirányú párhuzamos port. Kiépítették rajta a dual USB-t (látott már valaki a Cebit-en kívül valahol USB-s perifériát?), és az infravörös soros port előkészítése is ott van. RAM-ból a DIMM tokozásút „eszi” a három aljzatba összesen 384 mega SDRAM-ot, illetve 768 mega EDO RAM-ot pászíthatasz. Az alaplaped különlegessége (és magas ára) a szolgáltatásokban rejlik: szinte az utolsó bitig ellenőrizheted, hogy érzi magát az alaplaped. A Wake on LAN-t (a „szundizó” gép „éleszthető” helyi hálón keresztül is), otthon nem valószínű, hogy kihasználod, de sokkal izgalmasabb az, hogy például ellenőrizheted (és beállíthatod!) a CPU optimális hőmérsékletét (rikácsol, ha túlmelegedést tapasztal), vagy a hűtőventillátorok állapotát. Igazi, „kivehető ajtó”, 24 szelepes turbó-dízel változat: eszement szolgáltatásait jól egészíti ki a CD-n melléklet diagnosztikai software-kellék, szóval komoly alaplaped, nem afféle „by Mr. Wong, jobbról a harmadik dzsunka...” Ennek megfelelően az árát is megkérjük: idehaza 45.900 Ft (meg még az ÁFA), érdeklődni a Pixel Multimédia Kft-nél lehet (Tel.: 266-6059).



## IntelAktív nap a Duna Plázában

„Április 4-ről szóljon az ének...”, mégpedig azért, mert ezen a szombaton, a Duna Plaza jégpályáját az Intel vette birtokba, azzal a céllal, hogy a PII-es processzort a nagyközönséggel egy kissé jobban megismertesse. Amellett, hogy a „pékettőt” a helyszínen nagy kedvezménnyel lehetett megvásárolni, a felállított színpadon showműsor folyt. Az Intel reklámjaiból megismert Bunny People figurák teljes életnagyságban jelentek meg, a kivéti-



tőn olyan programokat láthattunk, amelyek a PII teljesítményének segítségével úgy futnak, mint előtte még soha, illetve szakavatott szakemberek tartottak előadásokat az új technológia nyújtotta lehetőségekről. A PC-X Magazint Mr. Chaos képviselte, Sam. Joe gyengítésében ☺.

amelyen már van AGP, azaz Advanced Graphics Port. Nos, a véleményünk szerint, ha a PCI-os kártyád már megérett a cserére, mert egy régebbi darab, akkor itt az idő AGP-set venni, de ha a „rég” kártyád valamilyen testesebb eszköz, akkor nem érdemes csak azért új kártyát beszerezni, mert az AGP-s. Magyarázzuk ezt egy kicsit:

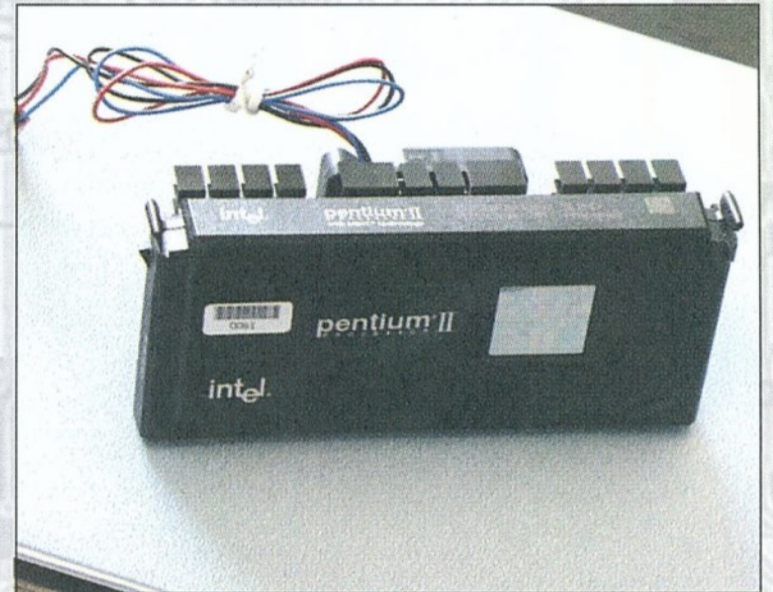
két évig kihúzó valahogy. E módszer hátránya, hogy gazdag apuka vagy nagybácsi szükségeltetik, tekintve, hogy egy ilyen PII-es jelenleg valahol 400.000 forint körül húzódik meg.

Torpanásnak vége, tovább gondolkozunk a gépvásárlást illetően azon, hogy vajon a régi, videokártyát akarod-e belegyömöszölni egy olyan alaplalba,

az AGP legnagyobb előnye a nagyobb adatátviteli sávszélesség. Mindaddig, amíg nincs olyan kártya a piacon, ami teljesítményben illeszkedik ehhez a sávszélességhez, ráér az új VGA. Elgondolkodtató, hogy a pillanatnyilag létező leggyorsabb 3D gyorsító, a Voodoo 2, PCI buszon megy, és gyorsabb, mint bármelyik AGP-s 3D

gyorsító. És most nézzük tovább, mire jutottunk a PC-X szerkesztőség gépével.

Az ATX ház elvben elég pontos szabvány szerint kellene, hogy készüljön, a gyakorlatban azt tapasztaltuk, hogy nem mindegyik alkalmas arra, hogy Pentium II-es alaplapot szereljünk bele. Ennek az az oka, hogy a PII-es alaplapokból magasra kiemelkedik a processzor. Hogy a helyzet súlyosbodjon, a hűtőbordák meglehetősen széles skálája kapható, a legváltozatosabb kialakításban, így ez a „vasdarab” is jócskán kitüremkedik. Mindennek az egésznek az oldalán még ott csücsül(nek) a hűtőventillátor(ok). Egy ellenszere van a dolognak, a kiszemelt házba bele kell próbálni az alaplapot processzorostul, még a vásárláskor. Ne csüggedjünk, ez-



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

**DataNet**  
A professzionális Internet-szolgáltató

1023 Budapest, Zsigmond tér 10. • info@datanet.hu  
Tel: 458-5858 • Fax: 458-5800 • www.datanet.hu

## Pentium II „light” – Celeron

Az Intel teljes egészében kivonult a Socket7 foglalatba illeszkedő processzorok piacáról. Azzal, hogy „pá-pá”-t int a piac pillanatnyilag alsó szegmensének, semmi esetre sem kíván fügét mutatni azoknak a vásárlóknak, akik nem eléggé tőkeerősek a PII és az azt övező architektúra megvásárlásához. Az ő kedvükért hozza ki a Celeron keresztnévre hallgató processzort. A Celeron nem más, mint a PII cache és tokozás nélküli változata. „Nincs rajta cache!? De akkor ez lassú!” – hördülhet most fel a nyájas olvasó. Nos, valóban lassabb, mint egy „full” PII, de ha a teljesítményét összehasonlítjuk egy Pentium MMX 233-éval, akkor azt fogjuk tapasztalni, hogy pl. a 3D-s játékok terén az új CPU, a lényegesen gyorsabb FPU miatt lepipálja a „régit”. Az is igaz viszont, hogy az olyan „üzleti alkalmazások” tekintetében, mint egy Word, vagy Excel már alulmarad. Egy biztos, az Intel pontosan azért találta ki a Celeront, hogy a játékos PC-ek egy kis levegővételhez jussanak a költségek tekintetében úgy, hogy már az új architektúrát használják. A Celeronhoz társul az Intel 440EX alaplapi chipsete, mely a nemrégiben bemutatott 440LX chipkészlet olcsóbb változata. Az ilyenrel szerelt alaplapon például „csak” egy processzort képesek kezelni, „csak” 3 PCI slotjuk lehet, de ugyanúgy találunk rajta AGP-t, mint a nagytesón. Ezekkel a képességekkel bőségesen kielégíti az otthoni PC használó igényeit úgy, hogy olcsóbb „tud lenni”, mint az LX. Kíváncsi voltam rá, hogy miben van még „kigyengítve” egy ilyen chipsetes alaplapon. Irány SuperMicro web site, hátha lelek ilyet. Leltem! „P6SEA” névre hallgat a lapjuk, és a specifikációból úgy tűnik, a fentebb említettekén kívül semmivel sem „kevesebb” mint bármelyik másik PII fogadására alaplapon.

zél még nincs vége a dolognak. Ugye az ATX alaplapon a kivezetések (soros, párhuzamos portok, USB, billentyűzet, PS/2-es egér csatlakozói, esetleg az alaplapon integrált VGA és hangkártya súlyosbíthatja a helyzetet) egy behatárolt területet foglalnak el. (Ha há-

tulról nézünk meg egy házat, akkor van egy téglalap alakú terület, ahol ezek a dolgok kikandikálnak.) Ezzel minden rendszerben is volna, csak éppen az már alaplaponként változó lehet, hogy ezen a területen belül mi hol kapott helyet. A billentyű és a PS/2-es egér csatlakozói általában ugyanott vannak, de a többi már „hajlamos a vándorlásra”. Mindezek okán célszerű olyan házat választani, amelyik úgy van kialakítva, hogy ezen a területen egy cserélhető takarólemez van. Ezekből több különböző kialakításút adnak a házhoz.


Következő témakör a RAM. Lévéen, hogy az új, DIMM tokozású RAM-ok olyan szervezésűek, hogy elegendő egyetlen modul is belőlük, ezért mi is egy darab 64 megabyte-os SDRAM-ot kértünk a gépünkhöz. Mikor az összeszerelést követő első próbánál Néma Leventét alakított a kutyü, gyanúnk hamarosan a RAM-okra terelődött. Egy pletyka szerint az Intel chipsetek valamiért nem kedvelik szívesen az olyan felépítésű 64 MB-os modulokat, mint a miénk is volt, ellenben két 32-es mellett vidáman muzsikált a dolog. A géphez rendelt 3Dlabs Permedia 2-es videokártya is nagyon furcsán viselkedett. Egy darabig kifogástalanul műkö-

dött, majd minden előzetes jel nélkül elkezdett fagyni az NT. Hamar rájöttünk, hogy az ok a kártya chip-jének túlmelegedése. Olyan forró lett, hogy hólyagosra égette Sam. Joe ujjá hegyét (sok AGP kártyán külön hűtőborda van, úgyhogy valószínű, hogy ez a megoldás), ezért visszakerült a gépbe a jól bevált PCI-os Matrox Millennium. Sajnálunk, mert a Permedia 2 jó 25 százalékkal gyorsabb volt, mint a PCI buszos Matrox. (Meg én is sajnálom, mert már nyúltam is volna le a saját gépembe! – Sam. Joe)

A legnagyobb megdöbbenést az alaplapon BIOS-a okozta. A jól bevált, régi, HX-es Soyo alaplapon AWARD BIOS volt, az itt üzemelő két IDE vinyót áttettük az AMI BIOS-os SuperMicro-ba. Ennek az IDE autodetectje nem jól ismerte fel a vinyókat, egyszerűen „el-nézett” két értéket és ezzel „lenyelt” két megabájtot a kapacitásukból, illetve a DOS nem is látta meg mindkettőt jól.

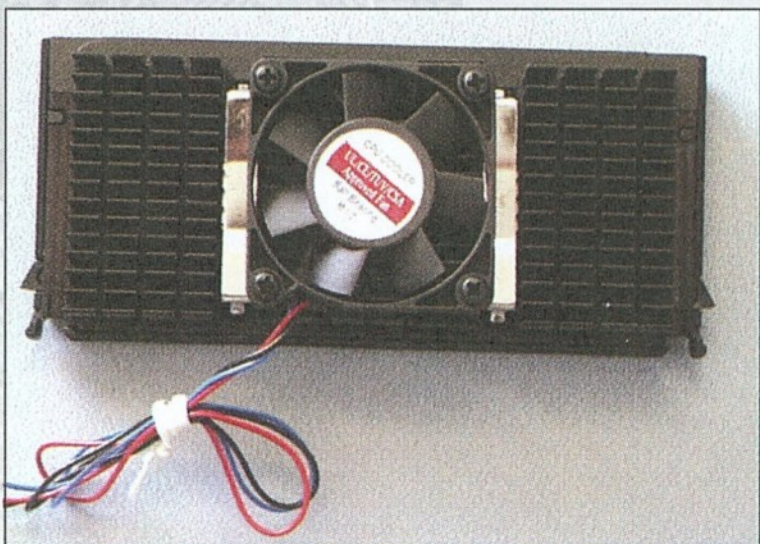
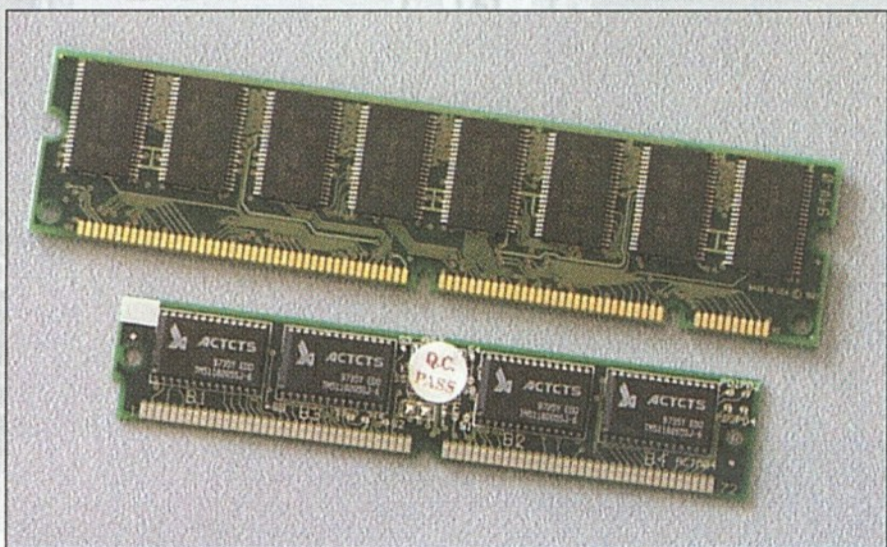
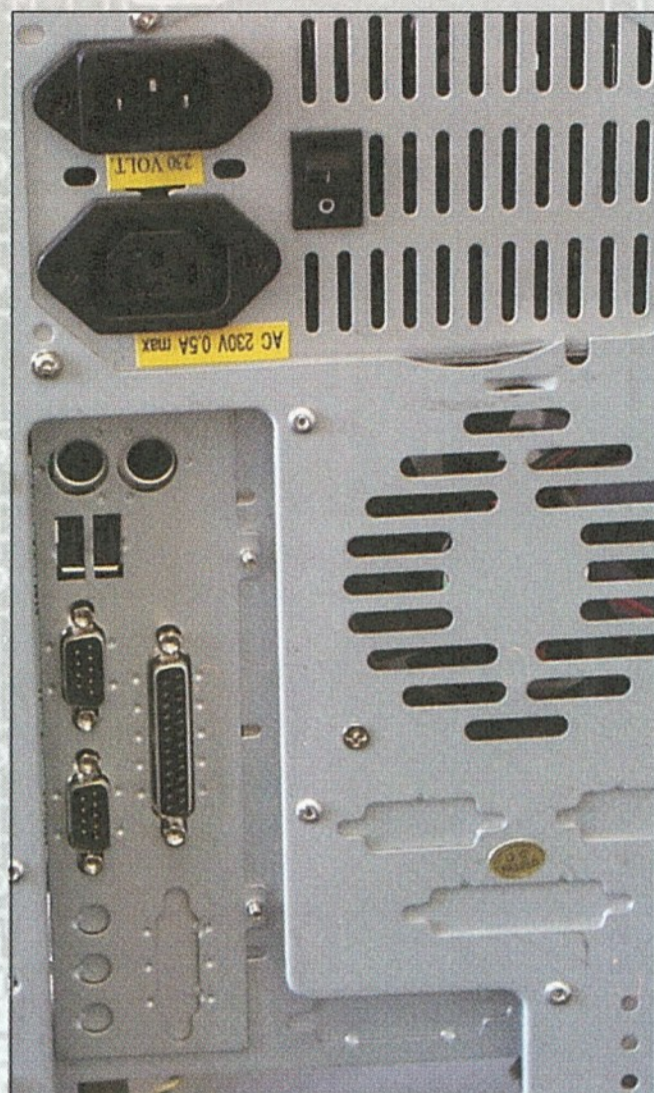
Ha kézzel átállítottuk azokat az értékeket, amiket a gyártó megadott, akkor megoldódni látszott a probléma, de nem volt hajlandó bootolni minden rajta lévő partícióról. A ráolvasás és a szemmel verés után hirtelen ötlettől vezérelve lementettünk minden fontos adatot a merevlemezekről, az AMI BIOS-szal felismerttük, az FDISK-kel újraparticionáltuk, majd megformáztuk őket. Láss csodát, minden a helyére került, azóta van rajta DOS és NTFS partíció egyaránt, minden jól szuperál. Hogy TRF-et idézzük: „Sztranzsé”.

Ezzel véget is ért kálváriánk, a gép összeszerése pofonegyszerű volt, miután átestünk az apró szerencsétlenkedésen, mindent épp úgy tudtunk telepíteni, mint ahogyan azt eddig megszokhattuk. Csakis a sebességkülönbség az, amit észrevettünk az NT és Win95 indulásakor – ez viszont akkora volt, hogy mindenképpen úgy érezzük, remekül döntöttünk.

Köszönjük a Mixim Kft. (Tel.: 217-8762) segítségét a PII-es gép megépítésében. 

## Gyorsulunk 100 MHz-re!

Az Intel a Celeronnal és az EX chipsettel egy időben bejelentette a 350 és a 400 MHz-es Pentium II-es processzorait. Ezek az első olyan processzorok, amelyek 66 megahertznél nagyobb buszfrekvenciával működnek (megjegyzés: a 75 és 83 MHz-es buszfrekvenciák, amit egyes VX, TX chipsetes, Socket7 alaplapon nyújtanak, nem Intel processzorokhoz lettek kitalálva). A 100 MHz-es buszhoz speciális alaplapon kell, speciális chipsettel. Ez a chipset az Intel keresztségében a BX nevet kapta. Ilyen alaplapon már gyárt kedvenc PII alaplaponk készítője, a SuperMicro. Érdekes, hogy ezeket a lapokat ők szervekhez, nagy teljesítményű munkaállomásokhoz ajánlják. Talán ezért is került rájuk Ultra-Wide SCSI vezérlő. Kicsit meglepett, hogy a specifikációjukat átbújva azt láttam, hogy a lapok 120 MHz-re is képesek.



# Roland MC-303



## A DOBOZBA ZÁRT VILÁG

Múltkor azt ígértem, hogy valami nagyon klassz dolgot szerzek a legközelebbi alkalomra. Ez a pillanatot most érkezett el, és remélem a ti tetszéseket is elnyeri majd. Az igencsak szenvedő alany ezúttal egy Roland MC-303 Groovebox.

Úgy érzem, hogy a Roland nagy üzletet csinált, amikor kifejlesztette ezt a kis groovecsodát. 303-as mivoltát szerintem csak alakjából és zeneszerkesztési funkciójából nyerhette, hiszen szinte teljesen eltér az őstől, a TB-303-tól. A régi TB teljesen analóg volt, egyetlen oszcillátorral látták el, ami viszont meghatározta a jövő zeneirányzatainak hangzását. Az MC-303 több banknyi hangot tartalmaz, multitimbrális, dobszettekkel is rendelkezik, méghozzá nem is akármilyenekkel. A zongora-, vonós-, gitár- és fúvós hangszerektől kezdve az analóg hangokon át szinte minden megtalálható benne. Egyes rosszmájú kritikák szerint nincsenek túl jó gyári hangjai: szerintem nem teljesen igaz, hiszen figyelembe véve a szűrőket és az effekteket, kitűnő „zöngéket” csinálhatunk elő. A vád csak abból a szempontból igaz, hogy (egyéni vélemény) az akusztikus hangok megszólasalása eléggé „tompá”, nem is igazán értem, hogy miért nem lehetett beletenni a JV sorozatból néhány szebben szóló hangszert is.

Ideje rátérni konkrétabb adatokra is. A dobozka 448 hangot tartalmaz, ami 29 bankra van felosztva. Ezek közt tényleg minden megtalálható, még a dobminták is egyenként külön bankokban vannak. Biztosan sokan emlékeztek a Rebirthre – a zenék szerkesztése itt is patternek formájában történik. 133 gyárit építettek a gépbe, de ezek közül alig használható valamelyik. 50 sajátot lehet készíteni, és az ezekből készült variációkat még plusz 300 helyen tárolhatjuk el. Kompletten zenéket a patternek sorrendbetételével lehet csinálni. Beépített arpeggio is van, 34 féleből válogathatsz, ez jó szolgálatot tehet a kevésbé kreatív egyéneknek is. Egy új fajta megközelítése a zenélésnek az RPS (Realtime Phrase Sequence), amikor előre

kész patterneket oszthatunk ki a kis, majdnem másfél oktávós billentyűzetre. Az MC kitűnő színpadi használatra is, szinte minden funkcióját lehet realtime-ban kontrollálni, akár a szűrőkkel (cutoff, resonance)



és a 8 MIDI csatornával kapcsolatos változtatásokat is. A patternek rögzítése többféleképpen történhet: az egyik az, hogy azt veszi, amit éppen játszom (realtime-ban – ilyet nem tudott a régi 303), a másik pedig a step recording, amit a Rebirthből már ismerhettek. Ezzel az utóbbi felvétellel a billentyűzet segítségével a tizenhatodokra (ezek a steppek) pakolhatunk hangokat. Két mode létezik, a Pattern és a Song, a kettő között az a különbség, hogy a Song-ban tehetjük össze a komplett zenéket. A két kijelzőn mindig folyamatosan követhetjük, hogy melyik az aktuális és a következő pattern.

Sajnos a sok finomság ellenére mégis akad jó néhány hiba a „mesterművön”. Amikor az alcímben azt írtam, hogy dobozba zárt világ, akkor bizony a szomorú valóságot közöltem. A Roland cég sajátos mivoltaként szinte semmivel sem kompatibilis, csak önmagával. Addig ugyanis minden rendben van a dobozzal, amíg egymagában használjuk, de amint valami más is a közelébe kerül, attól meg tud

őrülni. Kezdjük azzal, hogy az MC-303 midizésre majdnem teljesen alkalmatlan: nincs számítógép, nincs Cubase, nincs más midis hangszer. A kis okos azt csinálja ugyanis, hogy az összes bejövő MIDI jelet (mind a 16 csatornát) egyetlen MIDI csatornára teszi be, de azért megadja a lehető-

séget, hogy azt te válaszd ki. Ez főleg akkor jó, amikor a sequencerből az egyik kedvenc számodat indítod el, és az összes benne lévő hangszer egy csatornán, mondjuk egy zongorán szólal meg (dobokkal együtt).

Ha számítógépre rögzíteni akarjuk midin keresztül a zenéket, akkor azt bizony egyesével, csatornánként kell megtenni, mert saját memóriája meglehetősen kicsi, és így mindig rászorul az ember. Néhány komplett zenétől már szinte kiad, és a memóriaszázalékok gyorsan fogynak el! Amikor csak 5% van hátra, sajnos rejtélyes módon néhány apróság (egy-egy létfontosságú pattern) X-Akták módon eltűnik. Mit lehet tenni? Egyszerű: semmit! A számítógépről való visszajátszás hasonló: egyesével. Természetesen erősítőre volt rákötve a kis jószág, és nem teljesen maximum hangerőn is elég hangosan sistergett. Ez pedig nem valami szép dolog egy félprofi hangszernél. Az CD mellékletre feltettem egy zenét (szerzője Ország Miklós, alias Mumeen, akinek nagyon köszönöm a segítségét és megelőlegezett bizalmát) – nem azért annyira



zajos, mert MP3 formátumban van! S ez még egyébként a legkisebb probléma, néha előfordul, hogy csak úgy reccsen-roppan egyet a nagyvilágba.

Ha megpróbáljuk az eddig hallottakat összefoglalni, akkor lehet, hogy sokaknak elment a kedve a 303-tól, de igazából csak én vagyok mindig egy kicsit szőrösszívű. Valójában nagyon jó megszólalású, erőteljes hangszer, csak profibb szintre nehéz vele átlépni. Azt, hogy nem lehet normálisan MIDInzi (csak problémásan, de azért megoldható), az azért van, mert színpadi használatra, főleg DJ-knek tervezték. A demo anyagból viszont világosan kiderül, hogy azért így is lehet vele alkotni. **Pt-X**



# CARMEN ZENEKLUB ÉS CD-ROM BOLT

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

**H&H '92 KFT.**

Tel: 457-3827 Fax: 457-3823  
Nyitvatartás: Hétfő – Péntek: 8-16 óra

**H&H '92 KFT.**

## PC JÁTÉKPROGRAMOK

SETTLERS II. (GOLD EDITION)	8990 Ft	MYTH	8990 Ft
BATTLE BEAST	2990 Ft	SENSIBLE WORLD OF SOCCER	2990 Ft
VIRGIL REALITY	4990 Ft	TOCA TOURING CAR	9990 Ft
G-NOME	6990 Ft	PSYHO PINBALL	4990 Ft
SPEED DEMONS	3990 Ft	PETE SAMPRAS '97 TENNIS	8990 Ft
SHELLSHOCK	3990 Ft	JONAH LOMU RUGBY	8990 Ft
OLYMPIC SOCCER	3990 Ft	CASPER JUNIOR ACTION	5990 Ft
OLYMPIC GAMES	3990 Ft	GRAND PRIX 2	7990 Ft
BLOOD	5990 Ft	HAND OF FATE	2990 Ft
TOMB RAIDER II.	8990 Ft	FIELDS OF GLORY	2990 Ft
CHAMPIONSHIP MANAGER	6990 Ft	F14 FLEET DEFENDER	2990 Ft
JOINT STRIKE FIGHTER	8990 Ft	SUBWARS 2050	2990 Ft
DUKE NUKEM 3D	4990 Ft	FOOTBALL MASTERS '98	6990 Ft
POWER F1	4990 Ft	UEFA CHAMPIONS LEAGUE	3990 Ft
FLIGHT UNLIMITED II.	8990 Ft	GRAND THEFT AUTO	10990 Ft

## CD-ROM CSOMAGOK

INCUBATION PACK	7990 Ft
Incubation + Incubation mission disk	
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
BATTLE PACK Battle Isle 2, Battle Isle 3, megjelentés	5600 Ft

## ÚJ MEGJELENÉSEK

FIGHTING FORCE	9990 Ft
TOMB RAIDER PREMIER COLL.	4300 Ft
DUKE NUKEM PREMIER COLL.	4990 Ft
KILLING MOON PREMIER COLL.	4000 Ft
COLIN MCRAE RALLYE	
DEATH TRAP DUNGEON	

## ZENESZERKESZTŐ PROGRAMOK

MUSIC MAKER 2.0	7990 Ft
MUSIC MAKER 3.0	9990 Ft
MUSIC STUDIO 3.0	9990 Ft
MUSIC STUDIO DE LUXE	19990 Ft
SOUNDPOL ZENEI CD-ROM-OK	4990 Ft

És még számtalan egyéb program!

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

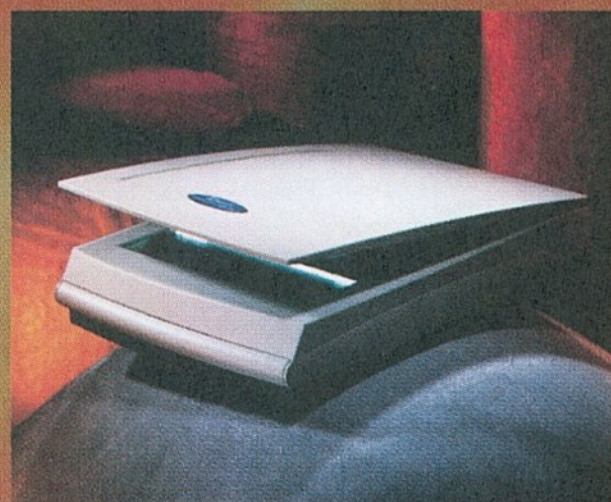
Az **EIDOS** termékek forgalmazója és a **BLUE BYTE**, a **CODEMASTERS** és a **MAGIX** termékek kizárólagos forgalmazója!

Viszonteladóknak további kedvezmények! Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!



**Csúcsminőségű Mustek-termékek a kizárólagos magyarországi disztribútortól!**

Mustek true color kézi scanner 800 dpi	12.980 Ft
Mustek 6000P A4 600 dpi asztali scanner	17.980 Ft
Mustek 12000P A4 1200 dpi asztali scanner	28.980 Ft
Mustek A4 1200 dpi asztali scanner, SCSI	53.900 Ft
Mustek VDC-100 320*200 digitális kamera	32.900 Ft
Mustek VDC-200 640*480 digitális kamera	63.900 Ft
Mustek VC-100 színes Internet videokamera	29.980 Ft



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

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

Internet-cím: <http://www.mixim.hu>

Az árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

**Kiváló minőségű, egyéni igény szerint kialakított R&M számítógép konfigurációk raktárról! Magánszemélyeknek kedvező havi részletfizetési lehetőség minden bruttó 40.000 Ft érték feletti termékre!**



### R&M Pentium 166 MX számítógép

IBM 166 MHz MX CPU, 16MB RAM, 1.44MB HDD, 1.2GB HDD, 1MB PCI VGA videokártya, mini torony ház, 24x CD ROM drive, 16 bites hangkártya, billentyűzet

(bruttó 30.000 Ft önerő + 6.774 Ft 12 havi részlet) **79.980 Ft**

14" monochrome SVGA monitor 13.920 Ft

14" GVC digitális color SVGA monitor 29.920 Ft

15" GVC digitális color SVGA monitor 39.980 Ft

17" GVC digitális color SVGA monitor 79.800 Ft

### R&M Pentium 200 MMX számítógép

Intel Pentium 200 MHz MX CPU, 32MB RAM, 1.44MB HDD, 2.5GB HDD, 1MB PCI VGA videokártya, mini torony ház, 24x CD ROM drive, 16 bites hangkártya, billentyűzet

(bruttó 38.000 Ft önerő + 8.420 Ft 12 havi részlet) **99.980 Ft**

GVC 1133 33600 bps belső faxmodem 10.400 Ft

GVC 1133 33600 bps külső faxmodem 13.760 Ft

60W aktív hangszórópár 1.920 Ft

240W aktív hangszórópár 4.480 Ft

**Kérje részletes árlistánkat üzleteinkben, vagy keresse az Interneten! ([www.mixim.hu](http://www.mixim.hu))**



A PC-X Magazin új Internet oldala:

WWW.PCX.HU

**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  
Viszonteladók is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!

**Minimum 2-5 éves gyakorlattal rendelkező informatikusokat**

keresünk

USA-beli munkavégzésre, az alábbi ismeretekkel:

Visual Basic Sybase, Oracle és SQL Server adatbázisokkal, SAS programozás, COBOL, CICS, DB2, C++ a UNIX rendszeren, UNIX rendszer, Windows NT és Sybase adminisztrátor.

Telefon: 269-0083 E-mail: [compet@hungary.net](mailto:compet@hungary.net)

**GYERE, LEGYÉL TE A JOBB!**

Quake I és II  
Red Alert Aftermath  
Diablo Hellfire  
Starcraft  
Need For Speed 2 SE  
Flying Corps Gold  
Air Warrior III  
F-22 ADF  
Hexen II  
Dungeon Keeper  
Battlezone  
Shadows of the Empire  
X-Wing vs Tie Fighter  
Carmageddon  
Flight Unlimited 2  
Incubation  
Imperialism  
Longbow 2

**IGEN!  
EZZEL MIND  
JÁTSZHATSZ A  
PC-X CLUBBAN!**

Info és gépfoglalás:  
343-as mellék a  
156-0691, 156-8291,  
212-0398, 214-9512  
telefonszámok  
valamelyikén!

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

**AKCIÓ!**

**EGEREK:**

- Dexxa Deluxe

Logitech - MouseMan CordlessPro (rádiós egér) Logitech

- SurfMan (vezeték nélküli Internet távvezérlő)

**JÁTÉKVEZÉRLŐK:**

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

**Ready COMPUTERS KFT**

Bp. V. ker. Vadász utca 36.  
H-P: 9.30-18.00 Szo.: 9.00-13.00  
Tel: 331-0518, Fax: 311-8671  
<http://www.ready.hu>

**KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK**

**READY STATION** 119.800 Ft  
Intel P133, 8MB EDO, 1.3GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA MONITOR, 1MB VGA

**READY OPTIMAL** 143.400 Ft  
Intel P166, 16 MB EDO, 1.7 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA MONITOR, 1MB VGA, 12x CD

**PROFESSIONAL** 220.500 Ft  
Intel P233MMX, 32MB SD, 2.1GB HDD, 1,44 FDD, SB64, 24xCD, 15" COLOR SVGA MONITOR, 4MB VGA

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

**Áraink ÁFÁ-s árak!**

**Alkatrészek teljes választéka**

SB 16 OEM / AWE 64 OEM 8.500 / 16.000 Ft  
SONY 926S/4 / 8 Pana cd író kit 82.250 / 114.000 Ft  
Diamond Viper 4MB 38.750 Ft  
HP, Epson, Canon nyomtatók akciós áron

Az átváltotatás jogát fenntartjuk.

Ready Compker Kft.

**VAR**  
computer  
VAR COMPUTER

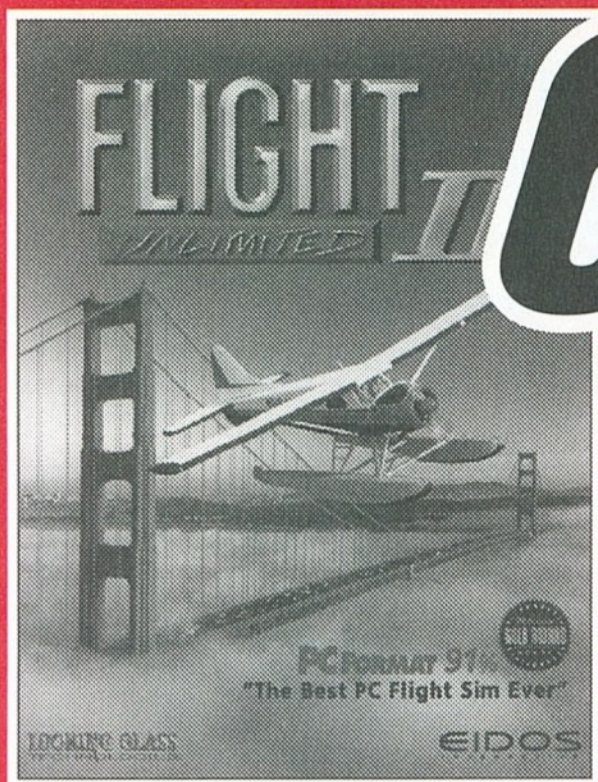
1149 Budapest, Fogarasi út 11/a  
Tel: 22-22-827, Fax: 36-32-781  
E-mail: [var@hq.var.hu](mailto:var@hq.var.hu)

Faxújság:  
401-11-48/4000  
[www.var.hu](http://www.var.hu)

üzlet nyitvatartás:  
H-P 8.30-18.00

**VAR**  
computer

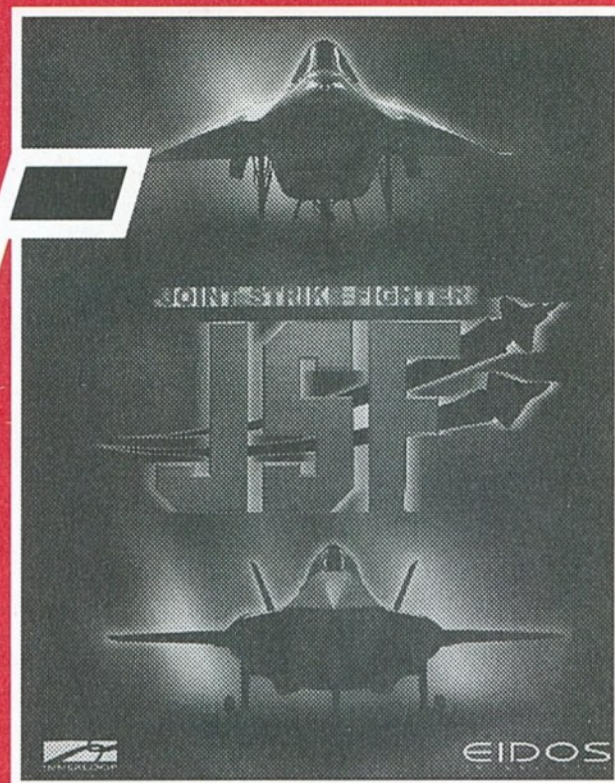
# Velünk számolhat!



FLIGHT UNLIMITED

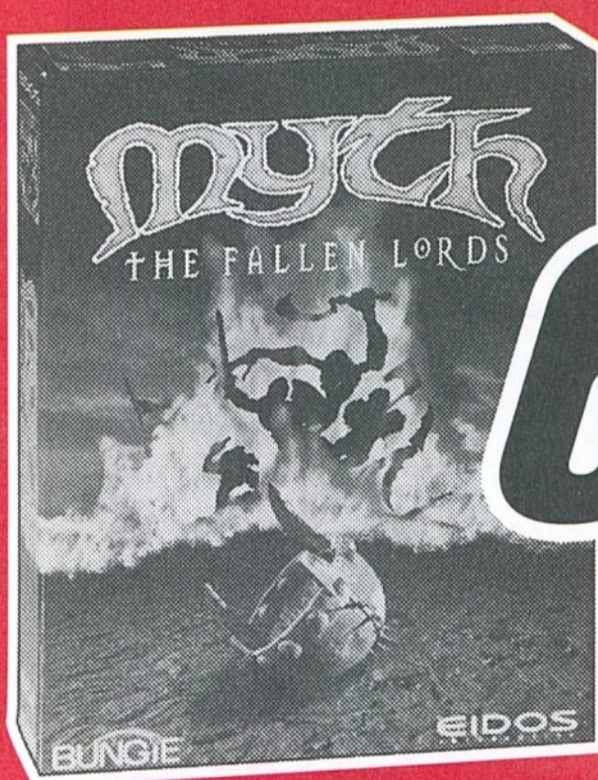
# 6490.-

/db



JOINT STRIKE FIGHTER

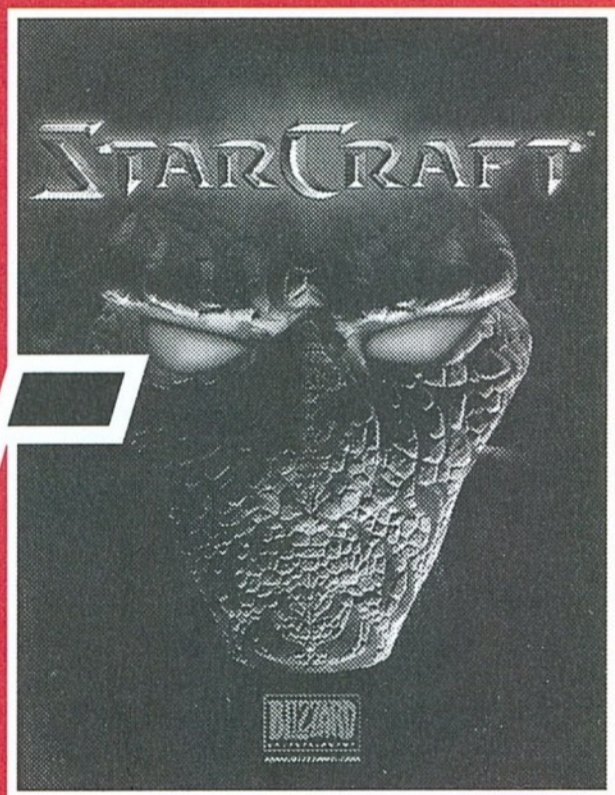
Csak a Media Markt-ban  
1998.05.05.-25.



MYTH THE FALLEN LORDS

# 6490.-

/db



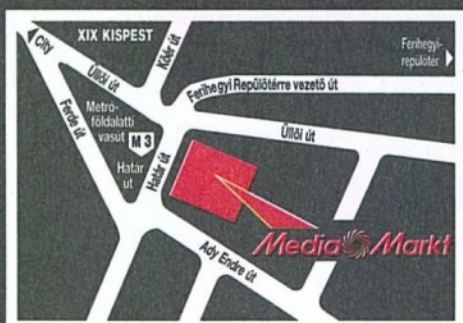
STARCRRAFT

**Nyitva tartás:**

Hétfő-Szombat 9.00 - 20.00  
Vasárnap 9.00 - 18.00

Áraink az ÁFA-t tartalmazták.

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



# Media Markt

Mi más.

Csak háztartásban használatos mennyiségűket szolgálunk ki. Amíg a készlet tart. Nyomtatási hibáért felelősséget nem vállalunk. Csak háztartásban használatos mennyiségűket szolgálunk ki.

Tetszett a Fifa '97? Rajongasz a Fifa '98-ért? Akkor most jött el a Te időd!  
A Fifa '98 csak a kezdet volt...a világbajnokság még hátravan!

# WORLD CUP 98

Az Electronic Arts az 1998. évi labdarúgó világbajnokság alkalmából egy olyan exkluzív játékot ad ki, amely nem hiányozhat egyetlen focirajongó számítógép-tulajdonos polcáról sem!

## TE IS JÁTSSZ AZ ARANYCSAPATTAL!

- Továbbfejlesztett grafika
- Kényelmesebb irányítás
- A világbajnokság összes csapata
- Még intelligensebb ellenfelek
- Régi döntők újrajátszási lehetősége
- Magyar kézikönyv!

Az eddigi összes világbajnoki döntő újrajátszható az egykori csapatokkal és játékosokkal, mindez teljesen korhű grafikai megvalósításban!

A magyar kiadáshoz limitált számban a Puskás "Öcsi" életrajzát bemutató könyvet adjuk ajándékba, amely a világ legnagyobb labdarúgójának életútját meséli el!



EGY LEGENDA ÉLETRE KEL  
Puskás Ferenc életrajza



Dénes Tamás—Jamrich Klára

Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője. Minden jog fenntartva!  
A hirdetésen szereplő képanyagok, logók és márkanevek szerzői jogvédelem alá tartoznak, felhasználásuk csak a tulajdonos engedélyével történhet! (c) 1998 Electronic Arts - EcoBIT Multimédia Kft. Információ: EcoBIT Multimédia Kft. 1077 Budapest Wesselényi u.25. (1)-351-3078

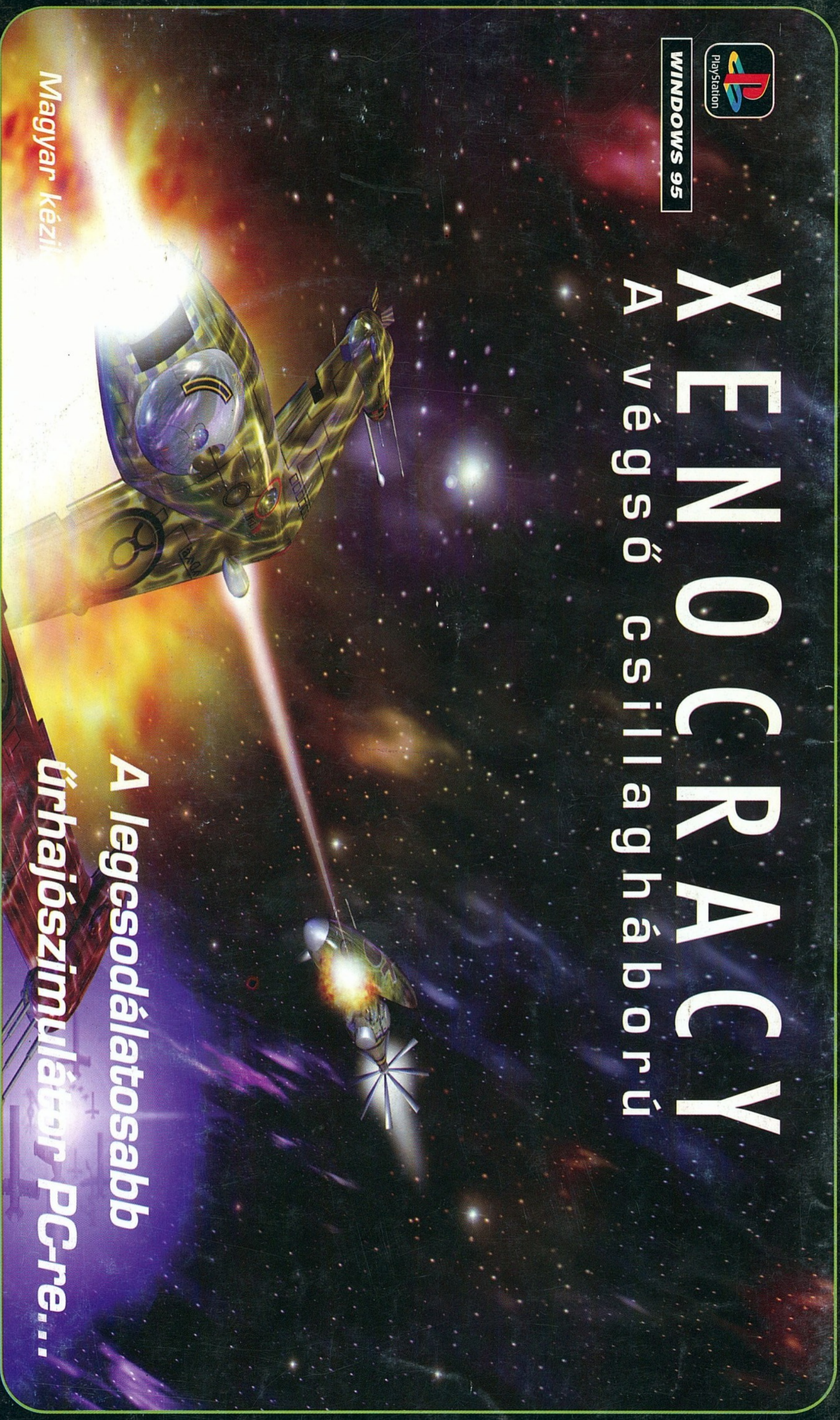
WINDOWS 95  
PC CD-ROM



WINDOWS 95

# XENOCOCCRACY

A végösszillagháború



Magyar kézikönyv

A legesodálatosabb  
űrhajószimulátor PC-re...



Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., a Grolier Interactive hivatalos magyarországi képviselője. Minden jog fenntartva!  
Info: EcoBIT Multimédia 1077 Bp. Wesselényi u. 25. Tel.: (1) 351-3078



GROLIER INTERACTIVE

SIMIS



ECOBIT